

Aus den zwölf Blutstropfen entstanden die Zwölfgötter

Über Religion und Kirche in der Spielwelt des Rollenspielsystems
„Das Schwarze Auge“

Ein Aufsatz von:

Mathis Weselmann

Holzmarkt 2

38300 Wolfenbüttel / Germany

Tel.: 05331/929539

E-Mail: mathisweselmann@gmx.de

Schule: Jugenddorf Christophorusschule Braunschweig
Ansprechpartner: Frank Stuhlmann

1 Einleitung

Vor einigen Jahren fing ich an, einen Teil meiner Freizeit dem Rollenspiel zu widmen, misstrauisch beäugt von Teilen meiner Umgebung und unsicher über das, was ich da spielte. Mein erstes Spielsystem und meine erste Welt war die von DSA, eine klassische Fantasywelt mit Zwergen, Elfen, Orks, Magie und realen Göttern, das vor einigen Jahren von deutschen Spielentwicklern erfunden wurde und das zudem in Deutschland am meisten gespielten Systemen avanciert ist. Es geht darum, in die Rolle seines Helden zu schlüpfen und ihn durch gefährliche Abenteuer zu großem Ruhm zu führen, und das ganz ohne Computer.

Die Welt selber ist aus unterschiedlichen Kulturkreisen und Epochen der Wirklichkeit zusammengewürfelt und um Magie bereichert worden und um eine Religion, die all diese unterschiedlichen Richtungen in sich vereint.

Da die Idee zu dieser Welt und zu dieser Religion nicht im luftleeren Raum entstanden, sondern von Menschen verfasst worden ist, die in der wirklichen Welt leben und vom westlichen Kulturkreis beeinflusst sind und vor allem von eben solchen Leuten gespielt wird, kann man vielleicht aus ihr Rückschlüsse auf die Religiösität der Spielergemeinde ziehen oder zumindest auf ein bestimmtes Ideal von Religion.

Auch dass große Problem, dass viele Jugendliche mit der Kirche als Institution haben, die sie entweder als spaßfeindliche, veraltete Institution oder als Vereinigung religiöser, weltfremder Fanatiker oder sogar als beides zusammen wahrnehmen, soll mit einfließen, da nur wenige Schwierigkeiten haben, sich als Held den Kirchen der Spielwelt unterzuordnen. So fällt es vielen, auch und besonders mir leichter, in einer fiktiven Welt mit fiktiven Gläubigen fiktive Gottesdienste zu feiern, als sich in der „realen“ Welt mit Mythen und Kulte auseinander zusetzen, deren Weltsicht vielleicht der eigenen, naturwissenschaftlichen nicht zu einhundert Prozent entspricht.

Zuerst ist es natürlich notwendig die Religion genau auseinander zu nehmen um die einzelnen Aspekte zu erkennen und aus ihnen Rückschlüsse ziehen zu können. Der Leser soll in die religiöse Welt einen, wenn auch keineswegs vollständigen, Einblick erhalten und vielleicht eine Vorstellung davon, wie es ist, Religion zu spielen und wie aus dem Spiel Elemente in die Wirklichkeit kommen.

2 Bestandsaufnahme - Ein Kurzaufsatz der Götterwelt

In DSA ist die Götterwelt mit all ihren Auswirkungen essentieller Bestandteil der Spielwelt. Es gibt innerhalb der Spielwelt kein zusammengefasstes Buch der sakralen Geschichte, sondern eine Vielzahl von schriftlichen und mündlichen Überlieferungen, was auch mit der Natur der Gottheiten zusammenhängt, es existiert jedoch eine durchaus umfangreiche Darstellung im Regelwerk, die sich in weiten Teilen entweder der religiös-biblischen oder der pseudo-wissenschaftlichen Sprache bedienen. Laut der Mythologie des Rollenspiels ist die Welt aus dem uralten Kampf zwischen dem

ewigen LOS, dem allmächtigen Urgott, und der Erdriesin SUMU entstanden, in dessen Verlauf LOS SUMU erschlug, so dass ihr Körper die Erde wurde. LOS wurde während des Kampfes verletzt und aus den zwölf Blutstropfen, die er vergoss, entstanden die zwölf Götter. Es gibt daher zwölf Hauptgottheiten sowie mehrere Halbgötter, die ähnlich der griechischen Mythologie verschiedene Aspekte des menschlichen Lebens repräsentieren, wobei jedoch im Gegensatz zu dieser die Götterwelt nicht rein polytheistisch, sondern eine Mischung aus monotheistischen und polytheistischen Ansätzen ist, so ist das zwölfteilige Pantheon ausschließlich, so dass man von Zwölfgöttertum sprechen muss. Die genaue Natur dieser Gottheiten ist eine Symbiose aus dem Prinzip, für welches die Gottheit steht, in diesem Fall heißt das ihre Ideale und Repräsentationen des Gottes (siehe Tabelle) und einer göttlichen Präsenz, die die Götter zu „greifbaren“ Wesen macht und deren individuelle Ausformung wieder vom Prinzip des Gottes abhängt. Die Götter existieren in einer parallelen Ebene der Welt, in einer anderen Sphäre, die Alveran genannt wird, und können jederzeit in das Geschehen auf der Welt eingreifen, sind also direkt präsent. Es gibt innerhalb der Spielwelt Ereignisse, die eindeutig auf göttliches Wirken zurückzuführen sind, was so weit geht, dass sie sogar leibhaftig den Menschen erscheinen können. Die Götter selbst sind, auch hier kann man Parallelen zur griechischen Mythologie finden, den Menschen recht ähnlich, auch wenn sie ungleich machtvoller sind und in ihren Charakterzügen durch das Prinzip, das sie repräsentieren, beherrscht werden. Dazu das Regelbuch:

„Die Götter sind zwar nicht direkt abhängig von der Verehrung durch Sterbliche, doch sind sie auch nicht frei von menschlichen Schwächen. Man kann ihnen zuweilen schmeicheln, sie manchmal neugierig machen, sie sicherlich verärgern. Auch sind viele Götter bemüht, ihre Ehre zu wahren: Auch wenn ihnen ihr Einfluss auf der Erde unbedeutend sein mag, dessen Einfluss auf die anderen Götter schätzen sie sehr.“ (Die Götter des Schwarzen Auges, S.73)

Sie unterscheiden sich untereinander sehr stark und sind von den Prinzipien dualistisch angelegt, d.h., dass es zu jedem Gott einige Gott gibt, die entgegengesetzte Prinzipien verkörpern, was dazu führt, dass Antipathien entstehen und die Götter untereinander auch streiten oder sogar Verrat üben können. Überdies verspricht jeder Gott den

Menschen ein eigenes Paradies, eine Welt der Glückseligkeit, in das er nach seinem Tod zu kommen hoffen kann, wenn er den Geboten des Gottes folgt, was dazu führt, dass der Mensch sich zwischen mehreren Wegen der Frömmigkeit entscheiden kann. Außerdem macht es das System sehr flexibel und so rollenspielerisch besser praktikabel.

Gott	Beinamen	Aspekte	Farben	Paradies	Opfergaben	Antipathien
Praios	Götterfürst, Himmlischer Richter	Sonne, Gesetz, Herrschaft, Ordnung, Gericht, Zeitmessung, Magiebann, Sünden	Rot-Gold	Praios' Lichtpalast	Gold, Kerzen	Phex, Hesinde
Rondra	Himmlische Kriegsherrin, Die Leuin	Donner, Blitz, Sturm, Zweikampf, Ehre, Tapferkeit, Verantwortung	Rot-Weiß	Rondras Hallen	Waffen, Rüstungen, Trophäen	Keine (Rondra kommt mit fast allen gut aus, sie hat andere Feinde)
Efferd	Der alte Gott, Herr der Gezeiten	Wasser, Luft, Meer, Wind, Regen, Wolken, Seefahrt	Blau-Grün	Efferds Wasserreich	Meeresfrüchte, Artefakte der Seefahrt	Ingerimm
Travia	Keine	Gastfreundschaft, Treue, Reisende, Sitte & Moral, Heimat, Kochkunst	Orange	Travias Herberge	Nahrung, Kerzen, Öl, Weihrauch	Rahja, Phex
Boron	Der Schweigsame	Tod, Schlaf, Schatten, Vergessen, Schweigen	Schwarz	Borons Schlafgemach	Weihrauch, Edelhölzer	Tsa
Hesinde	Die Allwissende	Wissenschaft, Magie, Astrologie, Kunst, Sprache, Geschichtsschreibung	Gelb-Grün	Hesindes Hain	Edelsteine, Artefakte, Forschungswerke	Praios
Firun	Der Weiße Jäger	Winter, Eis, ehrenhafte Jagd, Selbstbeherrschung	Weiß-Eisblau	Firuns Jagdgründe	Jagdbeute, Trophäen	Peraine
Tsa	Die Allesgebärende, Die Junge Göttin	Neubeginn, Wiedergeburt, Erneuerung, Frieden, Freiheit, Blumen, Blüten	Sieben Regenbogenfarben	Tsas Regenbogen	Blumen	Boron
Phex	Gott der Diebe	Handel, Diebe, Nacht, Nebel, List, Tücke, Glück, Unfug, Humor	Grau	Phexens Hort	Schätze!!!	Praios
Ingerimm	Keine	Feuer, Erz, Schmiedekunst,	Rot-Schwarz	Ingerimms Esse	Artefakte, Werkzeug,	Efferd

		Handwerk, Metalle, Erdbeben, Bergbau, Mechanik, Baukunst, Werkzeug, Münzen			Schätze, Bodenschätze	
Peraine	Die Gütige	Heilkunst, Ackerbau, Pflanzen, Erde, Obst, Brot, Kinderreichtum	Grün	Peraines Garten	Feldfrüchte, Pflanzen	Firun
Rahja	Die schöne Göttin	Liebe, Lust, Rausch, Wein, Ekstase, Harmonie, Schönheit, Freude	Rot	Rahjas Zelt	Eigene Hingabe	Travia

Es gibt außerdem zu jedem Gott eine erzdämonische Wesenheit mit eigenem übernatürlichen und im geringen Maße auch natürlichen Gefolge, die außerhalb der Sphärengefüges existiert. Diese Dämonen sind die Pervertierungen der Prinzipien der Götter und die Erzfeinde aller Götter und rechtschaffenden Menschen, so ist Boron, dem Gott des Todes, der Erzdämon Thargunitoth entgegengestellt, der für den Untod steht und vor allem von Nekromanten angerufen wird und der im Übrigen die Alpträume schickt. Aus diesem erneuten Dualismus ergibt sich ein interessanter Effekt für die Spielwelt:

Jeder Aspekt menschlicher Taten findet sich in einer übernatürlichen Wesenheit wieder, wobei trotz der Flexibilität des Pantheons eine klare Linie zwischen Gut und Böse herrscht, was bewirkt, das die Differenzen zwischen den „Guten“ in dem Moment verschwinden, in dem es etwas „Böses“ zu bekämpfen gibt, wobei in diesem Zusammenhang stets nur „Das Böse“ bekämpft wird, und nicht eine bestimmte, fassbare Gruppe von Menschen, wobei auch hier die Ausnahme in Form einiger religiöser Fanatiker die Regel nur bestätigt.

In diesem Zusammenhang zeigt sich auch ein bestimmtes Menschenbild, das in manchen Punkten dem christlichen nicht unähnlich ist: So weist die Erschaffung des Menschen teilweise Parallelen mit der christlichen Mythologie auf, in der Hinsicht nämlich, dass der Mensch als Abbild der Götter erschaffen worden ist. Dies führt bei einem polytheistischen Weltbild nebenbei zu einigen interessanten Konsequenzen, da die Götter danach strebten alle ihre Tugenden in einem Wesen zu vereinen und da dieses Vorhaben scheiterte, weil einige dieser Prinzipien widersprüchlich sind, kam es

zu einer Ungleichverteilung der Tugenden. Viel wichtiger ist jedoch, dass der Mensch grundsätzlich ein gutes Wesen ist, der jedoch auch innerhalb des Spielsystems die Möglichkeit hat, sich zwischen Gut und Böse zu entscheiden.

Jeder Gott und fast jeder Halbgott hat seine eigene Kirche, im Sinne einer institutionalisierten Gemeinschaft der Anhänger und vor allem der Geweihten eines einzelnen Gottes. Die Kirchen unterscheiden sich je nach Persönlichkeit der Gottheit, und damit nach Anhängerschaft, in Organisation, Vermögen und Größe, wobei die meisten Kirchen machtvolle Institutionen sind, die auch großen Einfluss auf die Politik haben (v.a. Rondra- und Praioskirche). Die Verkünder der Gottheiten sind die Geweihten, die jeweils das Prinzip „ihrer“ Gottheit verkörpern. Die Geweihten haben eine sehr innige Beziehung zu ihrem Gott und meistens auch ähnliche Charakterzüge. Sie sind in der Lage, Wunder von ihren Göttern zu erbitten, die umso mächtiger sind, je stärker ihr Glauben ist was spieltechnisch hochkompliziert ist. Diese Wunder sind entweder das direkte Eingreifen der Götter in die Welt oder eine übernatürlich wirkende Tat, die der Geweihte aus seinem Glauben heraus selber vollbringen kann, so mag eine Rondrageweihte durch ein minderes Mirakel in der Lage sein, einen besonders gelungenen, spektakulären Hieb zu führen, oder ein Efferdgeweihter mehr als 10 Minuten tauchen um so seine untergegangenen Freunde zu retten. Ihre Natur ist wieder je nach Gottheit sehr unterschiedlich.

3 Der Geweihte - der Priester Aventuriens

Im vorhergehenden Kapitel klang schon kurz die Person des Geweihten an, der innerhalb des Rollenspielsystems die Rolle des religiösen Repräsentanten des jeweiligen Gottes einnimmt. Es ist jetzt nötig, sich genauer mit dieser Figur zu beschäftigen, da sie es ist, die überhaupt gespielt werden kann und der Glaube des Geweihten sich von dem Glauben irdischer Priester erheblich unterscheidet. Zu den Geweihten steht im Regelbuch:

„Grundsätzlich muss zur Führung eines Geweihten gesagt werden, dass die Rolle Hingabe und Verantwortungsbewusstsein verlangt. Den freien Geweihten gibt es

eigentlich nicht, stets ist er den Weisungen seiner Kirche und vor allem seiner Gottheit gebunden.“(Die Götter des schwarzen Auges, S.86)

Diese Weisungen, vor allem des Glaubens und der Gottheit stellen in der Rollenspielpraxis ein riesengroßes Problem dar, und vielen unerfahrenen Spielern ist es unmöglich eine solche Rolle glaubwürdig zu verkörpern. Häufig wird der Charakter auf seine praktische Relevanz reduziert, wobei der religiöse Hintergrund verschwindet, was dazu führt, dass ein Rondrageweiheter nicht mehr von einem schlecht gespielten Krieger zu unterscheiden ist. Symptomatisch ist auch, dass nur ein kleiner Anteil der Geweihten überhaupt gespielt wird, der nämlich, der kämpfen kann.

Das Problem liegt in dem Unterschied zwischen dem Glauben des Charakters und dem Glauben oder Nicht-Glauben des Spielers. Sämtliche denkende Wesen der Spielwelt müssen nicht an die Götter glauben, da sie um ihre Existenz wissen. In der realen Welt ist der Glauben etwas schwer Greifbares, das vor allem dem negativen Einfluss der unlösbaren Fragen entgegenwirkt und das eine Sache in erster Linie jedes einzelnen Menschen ist. Während die Natur des menschlichen Glaubens unbestimmt, für jeden unterschiedlich ist und die unsichere Grundlage aller ehrlicher Religiösität ist, ist sicher, dass die Natur des Glaubens in der Spielwelt sich von ihm aufgrund eines wesentlichen Punktes unterscheidet:

Da die göttliche Macht existent ist, glaubt der Mensch nicht aus eigenem Antrieb, er weiß um die Existenz und die Macht seiner Gottheit! Für den durchschnittlichen Bürger der Spielwelt sind die Götter eine Gruppe höherer Wesen, die Macht über die Menschen haben und daher verehrungswürdig sind, es kann also nicht von „Glauben“ die Rede sein. Wohl aber können sich die Menschen mit den Göttern, vor allem auf Grund deren Ähnlichkeit mit den Menschen, identifizieren. Diese Identifizierung ist im Extrem in den Geweihten sichtbar, die sich vom „normalen“ Volk dadurch unterscheiden, dass sie direkt an der Natur ihres Gottes teilhaben. Wenn man sich den rollenspielerischen Anspruch vergegenwärtigen will, kann man die Darstellung eines Geweihten mit der eines Heiligen vergleichen, wenn man davon ausgeht, dass ein solcher Heiliger eine besondere Nähe zu seinem Gott hat und bei seinen Handlungen durch die Idee seines Gottes geleitet wird.

Ich habe weiter oben davon gesprochen, dass die Geweihten die Charakterzüge ihrer Gottheiten annehmen. Dies führt dazu, dass die Geweihten tatsächlich ihre Gottheit repräsentieren und in dieser Funktion natürlich auch Macht ausüben, erhebliche Macht, die sich in den Institutionen der Kirchen bündelt.

Es gibt eine Alltagsreligion, die man auch „profane Religion“ nennen könnte, die von Ereignissen wie Heiraten (Travia) bis zu Begräbnissen (Boron) reicht und einen wichtigen Platz in der Welt einnimmt. Das Repertoire der religiösen Handlungen reicht von kultischen Opfern bis zu Festen, wobei sich das System einer Mischung aus mittelalterlichen und antiken Kulthandlungen bedient und die auch dem "normalen" Gläubigen die Natur des Gottes nahebringen sollen. Dies schließt auch Opferkulte mit ein, die an mittelalterlichen Ablasshandel erinnern:

„Betrachten sie dieses Opfer von 10 Prozent als aventurisches Gegenstück einer Versicherung: 'Wenn es mir einmal wirklich schlecht geht, wird er an mich denken!'“ (Die Götter des schwarzen Auges, S.84)

Der Geweihte ist es nun, der den religiösen Betrieb aufrechterhält, er „verbreitet die Lehren der Zwölf, betreibt die Tempel und wirkt im Namen seiner Gottheit Wunder.“ (DgdsA., S.85) Daher ist er natürlich in die Gesellschaft integriert und genießt auch ein besonderes gesellschaftliches Ansehen und ist auf jeden Fall eine Respektsperson. Der Geweihte ist sogar zum Richter berufen, wenn kein ordnungsgemäßer Richter anwesend ist.

Für den aventurischen Geweihten gibt es im Übrigen keinen Zölibat, dies würde bei Gottheiten wie Rahja ja auch wenig Sinn machen, es ist vielmehr ein freiwilliges Gelübde, das von einer besonders hohen Hingabe an die Gottheit zeugt.

Ein weiterer Aspekt von Religion und Kirche ist, wie gesagt, das Wunder. Geweihte können in Zeiten großer Not verschiedene Wunder wirken. In diese Kategorien fallen auch passive und permanente Wunder.

Bei dem ersten Wunder aus dieser Reihe ist unklar, ob es sich um ein Wunder handelt. Es ist eine Art göttlicher Schutz, der sich darin ausdrückt, dass die meisten anderen Wesen zögern „die Waffe (die Hand) gegen den ‚heiligen‘ Menschen zu erheben.“ (DGdsA. S.87)

Ein anderes Wunder ist die Weihe der Tempel, die es jedweder dämonischen Wesenheit unmöglich machen, den Tempel zu betreten. Dieses Wunder ist permanent und an die Weihe des Altars gebunden, es scheint sich aus einer gewissen Präsenz der Gottheit zu ergeben, denn auch in innerhalb der Spielwelt gilt der Tempel als „Haus der Gottheit“ und die Weihe als „Einzug“ der Gottheit.

Das am häufigsten anzutreffende richtige Wunder ist das Mindere Mirakel oder Stoßgebet. In diesem Zusammenhang ist es zunächst wichtig, den Begriff der Karmaenergie einzuführen. Diese Energie ist ein Maß für den Glauben und die „spirituelle Kraft“ eines Geweihten. Bei einem Stoßgebet kann der Geweihte einen Teil seiner Karmapunkte in Eigenschaftspunkte umwandeln und sich so „aus seinem Glauben heraus“ stärken. Dieses Konzept des Minderen Wunders ist natürlich sehr interessant, da es sowohl ein Beispiel für die Nähe des Geweihten zu seiner Gottheit als auch für die Kraft, die der Glauben entwickeln kann, ist.

Eine ganz und gar andere Sache ist das Große Wunder, das aus dem direkten Wirken der Gottheit entspringt. So ein Wunder ist tatsächlich nur auf Grund der Greifbarkeit der Götter möglich, da es immer mit Erscheinung eventuell von Alveraniern, die die Funktion der Engel übernehmen, oder gar der Gottheit selbst einhergehen.

Zwei weitere Spielarten des Wunderwirkens gibt es noch: Die Wunderbare Verständigung, die es zwei Geweihten erlaubt, sich über große Entfernungen zu Verständigen, sowie die Herbeirufung des göttlichen Talismans, die es Geweihten erlaubt, einen besonderen Gegenstand ihres Gottes herbeizurufen.

Soweit der grobe Überblick über die religiöse Welt von DSA, nun aber gilt es, einzelne Aspekte genauer zu betrachten.

4 Kult und Kirche

Es gilt nun, die religiöse Praxis genauer zu beleuchten, wozu die zwei Beispiele der Praioskirche und der Tsakirche dienen mögen, die sowohl in ihrem Einfluss, in der Zahl ihrer Anhängerschaft, als auch in ihren internen Strukturen recht unterschiedlich sind.

Die Praioskirche ist trotz der eher kleinen Anzahl ihrer Anhänger die einflussreichste Kirche, da sie die Aspekte der weltlichen Herrschaft verkörpert und vor allem von Adligen verehrt wird. Die Organisation der Kirche ist streng hierarchisch, da Ordnung ebenfalls einer der Aspekte des Praios ist.

Oberhaupt der Kirche ist der „Bote des Lichts“. Er ist in seinen Entscheidungen unfehlbar, da angenommen wird, seine Worte seien direkt von Praios inspiriert. Ihm direkt unterstellt sind die acht Metropolen, die Oberhäupter der verschiedenen Provinzen, denen wiederum verschiedene Praetoren, d.h. Tempelvorsteher, unterstellt sind. Allen Geweihten, auch den niederen, ist gemein, dass ihre Kleidung überaus prachtvoll und bei höheren Rängen häufig mit Gold durchwirkt ist.

Weihegrade der Praioskirche	
Funktion	Titel
Novize	Lichtsucher
Akoluth (Laienpriester)	Lichtgeber
Priester	Lichtträger
Erzpriester	Lichtwächter
Praetor (Tempelvorsteher)	Erleuchteter
Erzpraetor	Wahrer der Ordnung
Metropolit	Bote des Lichts
Patriarch	

Der weltliche Einfluss der Praioskirche ist der größte innerhalb der Gemeinschaft der Zwölfgötter, sie gelten als größte geistliche Stütze der weltlichen Herrschaft, was sich darin ausdrückt, dass sie im Mittelreich, dem dominierenden Staatsgebilde in der Spielwelt, jedem Adligen ab dem Grafenrang zur Seite gestellt sind und außerdem oft als Richter oder Schöffen eingesetzt werden und so über die Einhaltung von des weltlichen und göttlichen Rechts wachen. Beim Volk wird die Kirche vor allem wegen dieses Aspektes geehrt und gefürchtet. Besonderes Objekt dieser Furcht ist die Praiosinquisition, die unerbittlich vermeintliche schwarzmagische Umtriebe verfolgt, wobei sie auch vor Mitteln wie der Folter nicht zurückschreckt und unter deren Räder zuweilen auch Unschuldige geraten, wobei auch diese Institution sich in der Vergangenheit lernwillig und reformbereit zeigte. Als eine weitere Institution der Praioskirche gibt es die sogenannte Sonnenlegion, eine Armee, die alleine dem Wort der Kirche unterstellt ist und der der Sonnenmarschall vorsteht. Es gibt darüber hinaus den „Bannstrahl Praios“, einen fanatischen Orden, dessen Mitglieder auch Geißler

genannt werden und die in ihrem Fanatismus den Flagellanten des Mittelalters ähneln, worauf auch ihr Beiname hindeutet.

Der Gottesdienst erfolgt jeden Mittag in einem großen Tempel oder auf freiem Feld und bestehen fast ausschließlich aus einer flammenden Predigt des Geweihten wider alle gesetzeswidrigen Freveltaten und für die Einhaltung der weltlichen Ordnung unter allen Umständen. In diesem Zusammenhang kommt es auch zu Beichte und Ablasshandel. Außerdem wird im Tempel zu jeder vollen Stunde geläutet und drei mal am Tag laut durch die Geweihten gesungen.

Der höchste Feiertag des Gottes ist der erste Praios (entspricht 21. Juni), die Sommersonnenwende. An diesem Tag finden überall Prozessionen von Gläubigen, Heiligenbildern, etc. statt und die Oberhäupter der Kirche nehmen verschieden rituelle Handlungen vor.

Die Kirche des Praios ist jedoch weit davon entfernt, eine homogene Masse zu sein, sie ist vielmehr in vier große Fraktionen gespalten, die Mystiker, die Legalisten, die Traditionalisten und die Braniborier. Die Mystiker versuchen ihre Handlungen direkt durch Eingebungen und Visionen des Gottes leiten zu lassen und so seinen Willen direkt auszuführen, während die Legalisten versuchen, Praios zu dienen, indem sie sich der weltlichen Ordnung verschreiben. Der stärkste Flügel ist der der Traditionalisten, die Praios alte Vormachtstellung innerhalb der Kirchen der Zwölfgötter wiederherstellen möchten und die man noch in verschiedene Grade des Fanatismus aufteilen kann. Die Braniborier, die kleinste Fraktion, vertreten die Vormachtstellung des göttlichen Gesetzes und glauben, dass Gerechtigkeit allein durch Praios' Wirken entstehen kann. So drängt sich jetzt auf, dass als Vorbild beim Entwurf der Praioskirche ein bestimmtes Bild der römisch-katholischen Kirche des Mittelalters gedient haben mag, der weltliche Herrschaftsanspruch und die Absolutheit des Glaubens, die sich vor allem in der Glaubensauffassung der Traditionalisten zeigt, weisen unter anderem darauf hin. Ganz anders präsentiert sich hingegen die Kirche der Tsa, die weniger eine Institution als eine Gemeinschaft der Geweihten ist. Ihr politischer Einfluss ist im Vergleich zu anderen Kirchen eher gering, was auch damit zusammenhängen mag, dass die Geweihten häufig einen Ansatz der Freiheit des Individuums verfolgen und so innerhalb der feudalistischen Spielwelt der Meinung der Mehrheit zuwider handeln. Auch die

Organisation der Kirche spiegelt diesen Ansatz wieder, denn es gibt keinen Geweihten, der in seinem Rang über anderen Geweihten stehen würde, so dass keine Hierarchie existiert, was außerdem zur Folge hat, dass die Kirche kein Oberhaupt hat und sich die Kirche nicht in regionale Kirchen unterteilen lässt, sondern alle Tempel zusammen ein Netzwerk bilden. Die Führung der

Weihegrade der Tsakirche	
Funktion	Titel
Novize	Schüler der
Akoluth	Eidechse
(Laienpriester)	Kind des
Priester	Regenbogens
	Vertrauter der
	Eidechse

Kirche, die ja trotzdem geschehen muss, erfolgt auf einem alljährlich, an wechselnden Orten stattfindenden Konvent, einer Versammlung zu der alle Geweihten eingeladen sind. Diese basisdemokratische Einrichtung fällt Entscheidungen auf dem Gebiet des Glaubens und des weltlichen Vorgehen jeweils für das nächste Jahr. Trotz oder

gerade wegen ihres geringen unmittelbaren Einflusses ist die Geweihtenschaft beim ‚einfachen‘ Volk sehr beliebt, was sicherlich mit dem friedfertigen und verständnisvollen Verhalten der Geweihten und der fröhlichen Natur der Kirche zusammenhängt, so werden sie häufig gebeten, Feste zu veranstalten. Ein weiteres Beispiel für den Verzicht der Kirche auf feste Größen ist das Fehlen jeglicher Heiliger oder Feiertage, wie es sie in anderen Kirchen zuhauf gibt.

Die Tsakirche ist entsprechend der Natur ihrer Göttin in viele verschiedene Gruppen zu unterteilen, die teilweise gegensätzliche Thesen vertreten und die einen Hinweis auf das wirkliche „Vorbild“ dieser Kirche geben können, so scheint sie von sie unter dem Einfluss verschiedener fernöstlicher Religionen und neuer „Ersatzreligionen“ („New Age“ etc.) entstanden zu sein, so kann man viele Tsageweihte durchaus als „Blumenkinder“ bezeichnen. Die Gruppierungen werden Friedensfreunde, Wiedergeborene Bilderstürmer, Freiheitskämpfer und Koboldfreunde genannt. Die Friedensfreunde zeichnen sich vor allem durch totalen Gewaltverzicht aus, was darin gipfelt, dass sie sich nur vegetarisch ernähren und manche extreme Anhänger nur barfuß und mit Mundschutz vor die Tür gehen. Diese Gruppierung ist die größte und einflussreichste innerhalb der Tsakirche. Die Wiedergeborenen sind die Richtung, die

noch am ehesten als „staatstragend“ bezeichnet werden kann, denn durch das Ideal der Wiedergeburt durch Tsas Gnaden, dass sie vertreten, versprechen sie, dass jeder nach seinem Tod von der Göttin für sein Wohlbetragen in seinem Vorleben durch entsprechende Reinkarnation belohnt wird. Dadurch tragen sie dazu bei, dass leibeigene Bauern durch die Hoffnung auf ein besseres, nächstes Leben ruhig gehalten werden können. Die Bilderstürmer sind eine extreme Gruppierung, die versucht dem Erneuerungsideal ihrer Göttin durch die Vernichtung alles Alten und aller Aufzeichnungen nachzukommen. Ebenfalls extrem ist die, in vielen Regionen verbotene, Gruppierung der Freiheitskämpfer, die die Freiheit des Individuums militaristisch zu erreichen suchen und so Sklaverei, Frondienste und die sonstige ‚alte Ordnung‘ abzuschaffen. Die Koboldfreunde sind schließlich eine mystische Richtung, die die Nähe zu ihrer Göttin dadurch suchen, dass sie sich selbst bis ins Extrem ihrem Gebot der Wandelbarkeit unterwerfen, so dass sie von vielen als Wahnsinnige betrachtet werden.

Nach Betrachtung dieser beiden Beispiele kann man nun erkennen, dass die Götter- und vor allem Kirchenwelt von DSA nicht nur als Spiegelbild einer Fantasyparallellwelt des Mittelalters ist, sondern auch als Spiegelbild unserer Welt gedacht ist. Dabei zeigt sich in der Gemeinsamkeit aller Anhänger der Zwölfgötter ein Ideal der Autoren dieser Welt, das die Gemeinsamkeit der Gesellschaft in dem grundsätzlichen Wert des „Guten“ ist.

5 Das Prinzip des Göttlichen und der göttliche Funke

Bei dem schon beschriebenen Dualismus des Götterwelt muss eine Idee gegeben sein, eine Linie die der Unterscheidung zwischen „Gut“ und „Böse“ dient. In der Tat gibt das Regelwerk auch auf diese Frage eine eindeutige Antwort, es liefert nämlich die Definition des Prinzips des „Göttlichen“:

„Das ‚Göttliche‘ bezeichnet die allgemeinen Prinzipien eines Gottes und seine, die ganze Schöpfung durchdringende, aber unpersönliche Präsenz...“(Kirchen, Kulte, Ordenskrieger, S.6)

Dieser Satz allein ist natürlich noch kein Beleg für diese These, es wird jedoch schon vorher der Begriff des „Nayrakis“ eingeführt, das die „Essenz der Ordnung“ darstellt. Wenn man annimmt, das „Göttliche“ sei eine Ausformung des Nayrakis, wie es auch im Regelwerk (KKO, S.6) zu lesen ist, so liegt es nahe, dass eben dieses ein Sinnbild für das Prinzip des Guten darstellt. Die Götter sind eine Art Manifeststation dieses Prinzips, da sie die Kinder des LOS sind und diese Kraft ihm „entspringt“.

Der Mensch nun besitzt den „göttlichen Funken“, auch die „wahre Seele“ genannt, dies ist eben das, was auch von unseren Philosophen manchmal als Seele bezeichnet wird. Sie ist Sitz abstrakter Dinge, wie echter Frömmigkeit oder geistiger Schöpfungskraft. Es ist dem Menschen möglich, diesen Teil seiner Selbst aus freien Stücken zu verderben und ihn den Erzdämonen zu opfern um sterbliche Macht zu erhalten.

Diese Gedankenwelt ist nun in höchstem Maße mythologisch und mag jemanden, der nicht bereit ist, sich auf so etwas einzulassen, befremdlich erscheinen. Wenn man sich eingehender mit der Thematik auseinandersetzt, kann man erkennen, dass der Kern der Gedankenwelt oft nicht sehr verschieden ist. Wenn man zentrale mythologische Aspekte, wie z.B. den Polytheismus oder die reale Existenz der Götter ausklammert, so merkt man, dass ein Bild einer Religion übrig bleibt, die sich an einer Idee des Guten orientiert, und Ideale vertritt, die sich auch in christlicher Religion wiederfinden lässt. Ob es nun Praios harte Gerechtigkeit, Rondras Tapferkeit oder vor allem Traviass Barmherzigkeit ist, es sind Tugenden, die sich in christlicher Überlieferung finden lassen.

Ob dies nun Zufall ist, auf der Herkunft der Erfinder des Spiels aus dem europäischen Kulturraum beruht oder auf eine übergeordnete Verwandtschaft aller Religionen schließen lässt, ist eine schwer zu beantwortende Frage. Der erste Punkt ist so unwahrscheinlich, dass man ihn ausschließen kann, weil die Autoren des Systems aus dem christlichen Kulturkreis stammen und schon bei anderen Punkten Anlehnungen an das Christentum zu erkennen waren, während der zweite mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit eine große Rolle spielt. Um den dritten Punkt zu beantworten muss man sich die Welt Aventurien wieder vor Augen führen: Es handelt sich um einen kleinen Kontinent, auf dem eine große Menge unterschiedlicher Kulturen und Religionspraxen, zu finden ist, denn zum einen ist der Zwölfgötterkult nicht die einzige,

wenn auch die Hauptreligion, zum anderen wird die Religion je nach lokaler Besonderheit unterschiedlich praktiziert, als Beispiel mag der Boronkult dienen, den es zum einen in eher Geistlicher und eher weltlicher Ausprägung gibt, und außerdem sind, wie schon früher gesagt, Streitigkeiten innerhalb des Zwölfgötterkultes möglich, was natürlich ebenfalls eine ständige Veränderung der religiösen Praxis zur Folge hat. Viele der Aspekte sind nach Vorbildern der wirklichen Welt gestaltet, so gibt es eine monotheistische Religion, die dem Islam ähnelt, oder eine Inquisition, die durchaus negativ belegt ist, obwohl sie lautere Motive hat, und eine Missionarsbewegung. Die Frage nach Wahrheit oder Unwahrheit einzelner Pfade stellt sich nur in so fern, als dass manche Religionen von anderen behaupten, nicht die ganze Wahrheit begriffen zu haben, die grundsätzliche Wahrheit der Götterwelt wird nicht in Frage gestellt und kann auch nicht in Frage gestellt werden, da schon genug Menschen die Götter wirklich gesehen haben.

Der gemeinsame Kampf gegen das „Böse“ ist vielleicht ein Anhaltspunkt dafür, dass die religiösen Spielarten letztendlich auf einem gemeinsamen Standpunkt beruhen, und ich glaube, dass sich diese Vorstellung von der multikulturellen Religion vom Spiel in die Wirklichkeit übertragen lässt und dass es vielleicht auch möglich ist, im Spiel diese Toleranz zu lernen, indem man versucht, sich in so eine fremde religiöse Kultur hineinzusetzen und mit anderen Einstellungen innerhalb der Spielwelt auseinanderzusetzen.

6. Die Motive für die Darstellung der Geweihten

Wenn man vom Spieler ausgeht, so ergibt sich zwangsläufig die Frage, warum ein Rollenspieler überhaupt eine Figur wie einen Geweihten würde verkörpern und sich damit auf eine intensive Identifizierung mit der Religion einlassen wollen, denn in unserer mehr und mehr säkularisierten Welt hat Religion und Kirche bekanntermaßen nicht immer einen leichten Stand. Dieses spezielle System unterscheidet sich von anderen durch den hohen Stellenwert, der der Religion beigemessen wird und der Sonderstellung ihrer Geweihten, so dass diese Fragen nicht nur bei diesen Priestern sondern auch bei den anderen Charakteren, wenn man von den mehrheitlich

atheistischen Elfen einmal absieht, eine Rolle spielen. Was nun ist an der virtuellen, im Sinne von nicht-wirklichen, Religiösität besser als an der realen?

Es ist hier sicherlich nicht die Suche nach speziellen Werten, nach dem Gebot der Treue, der Ehrlichkeit oder dem Gewaltverzicht, die die Faszination begründet, denn diese Werte sind in der Spielwelt wandelbar und von Gott zu Gott verschieden und so glaube ich, dass diese es auch nicht sind, die in der wirklichen Welt für einen Jugendlichen die erste Beziehung zur Religion sind, sie sind nur eine Ausformung eines zentralen, unbestimmten Wertes, den ich öfteren als das „Gute“ beschrieben habe. Dieser Wert übt die Anziehungskraft aus, da dieses Idealbild seine Auswirkung auf den wirklichen Menschen, der vielleicht keine Lust mehr auf die unzähligen Grautöne hat, anziehend wirkt, zumal der Toleranzgedanke, eigentlich Ursprung dieses graues für das Gute vereinnahmt wird.

Die Möglichkeit, Mythen benutzen zu dürfen, sie nicht auf ihre Kernaussage reduzieren zu müssen stellt einen weiteren Aspekt dar. Wie der Schauspieler manchmal in seine Rolle, so versetzt sich auch der gute Rollenspieler in die Situation seines Charakters hinein und baut teilweise eine sehr emotionale Beziehung zu „seiner“ Rolle auf, so dass der emotionale Gehalt von Mythen erfahren werden kann, ohne sich Sorgen um ihren Missbrauch zu machen. Dies ist möglich, weil die Welt nicht wirklich ist und die Mythen in ihr als „gut“ definiert sind. Und ohne in Konflikt mit seiner „aufgeklärten“ Weltsicht zu geraten, denn die Mythen sind nur in der Spielwelt wahr und stehen dort auch nicht in Konflikt zu irgendwelchen physikalischen Gesetzen. Vor allem ist es aber der besondere Glaube in Form von Religiösität, der vielen gänzlich unvertraut, aber in der Spielwelt etwas verbreitetes ist, der nicht nur zu der Verkörperung von religiösen Charakteren anregt, sondern auch zur Beschäftigung mit wirklicher Religion anregt. Im Spiel ergibt sich für den engagierten Spieler die Möglichkeit, Glauben zu erfahren, denn es ist in der Tat so, dass der Spieler von seinem Charakter bestimmte Gefühle, und zu diesen rechne ich den Glauben, auf sich überträgt und so erfährt, dass dieser nichts „schlimmes“ ist.

Diese beiden Aspekte sind es, die diese Religion so anziehend machen und die vielleicht auch wirkliche Religiösität anziehend machen können. Das einzige große Problem in dieser Übertragbarkeit besteht darin, dass sich das „Gute“ aus der

Abgrenzung zum „Bösen“ definiert und somit ein Feindbild benötigt, dass es in unserer Welt leider nicht gibt und dass Mythen bei uns nun einmal nicht als uneingeschränkt wahr gelten können. Aber es ist nicht gesagt, dass ein aus Abgrenzung entstandenes Ideal nicht auch ohne das Objekt der Abgrenzung fortbestehen kann und dass Mythen nicht in ihrer Bedeutung als Mythen erkannt und nicht auf ihre Aussage, sondern auf ihre Wirkung reduziert werden können um eben dieses Ideal zu unterstützen und dass der Glaube objektlos, als Glaube als Gefühl übertragen werden kann.

Epilog

“Nettes Abenteuer, wie viele Erfahrungspunkte gibt’s?“ Nun, da ich die letzten Zeilen schreibe, ist es an der Zeit, auf die Arbeit selbst zurück zu schauen, und das Ergebnis ist zwiespältig. Mein Religionslehrer, dem ich sowohl für die Betreuung dieses Projekts, als auch für den Anstoß zu ihm hiermit danken möchte, würde vielleicht resignierend den Kopf schütteln, wenn er um die Art meiner Arbeit und meine Arbeitsmoral wüsste, denn in dieser Beziehung habe ich immer noch nichts gelernt. Dieses ganze Werk wurde, in erster Linie auf eigene Spielpraxis und Spekulationen fußend, zu zumeist nachtschlafender Zeit, in kurzen Anfällen von Arbeitswut mit jeweils großen Pausen dazwischen geschaffen und hat mich um so manche Stunde Schlaf gebracht. Ich halte es trotz seiner, über weite Strecken objektiv zu wirken versuchenden, Sprache für ein sehr subjektives und emotionales Werk, denn es spiegelt sowohl meine Ansichten über, als meinen Zugang zur Religion in einer Weise wieder, wie es am Anfang der Arbeit auch für mich undenkbar schien.

Anders als viele meiner Altersgenossen habe ich weder mit Religion noch mit Kirche ein grundlegendes Problem und einen Teil der Antwort auf meine Frage, warum dies so ist, habe ich bei der Erarbeitung dieses Themas gefunden. Der Preis dafür ist die Tatsache, dass mein Beitrag mehr auf Inspiration beruht, und das obwohl sich sowohl die Materialsuche, als auch die Erarbeitung des Materials sich als leichter herausstellten, als ich ursprünglich zu hoffen gewagt hatte.

Quellen

- „Die Götter des schwarzen Auges“ (c) 1994 Schmidt Spiel + Freizeit GmbH, Eching
heute bei Fantasy Productions GmbH, Erkrath
- „Kirchen, Kulte, Ordenskrieger“ Jörg Raddatz (Hrsg.) 2000 Fantasy Protuctions,
Erkrath ISBN 3-89064-259-4
- „Der Fluch des Christentums“ Herbert Schnädelbach „Die Zeit“ 20/2000
- „Fantasy-Rollenspiele“ Tilmann Knopf (gefunden unter
<http://www.envoyer.de/>)
- „Rollenspiel und Religion“ (gefunden unter <http://privat.schlund.de>)
- „Faszination Rollenspiel“ Christian Stöhr 1997 (unter <http://fsinfo.cs.uni-sb.de>)
-
- „Das Kreuz mit der Religion:
Kleriker im Rollenspiel“ 1997 (gefunden unter <http://www.envoyer.de>)