

# CHOR DER PLAGEN

Wird verehrt auf der Hauptinsel **Daskgrimm** und den Inseln, die seitdem erobert wurde, **Talamak und Skarn**.

Daskgrimm ist eine fruchtbare und bewaldete Insel mit vielen alten Ruinen und einer großen Zahl giftiger und seltsamer Tiere.

Moluk K'than **ist der höchste Gott dieser Insel** soweit das Gedächtnis seiner Bewohner zurückreicht. Es gab immer schon eine Schicht herrschender Priester des Kettengottes dort und sie unterdrückten das Volk und verteilten ihre Gunst, ihre Segen und ihre Strafen, wie es ihnen gefiel. Sie nutzen die Gaben ihres Gottes nur sehr selten. Vor etwa zweihundert Jahren dann änderte sich alles. Ein Teil der Priesterschaft erhielt Visionen ihres Gottes und versklavte oder ermordete die restliche Oberschicht. Sie gewannen an Macht und begannen zu predigen, ihr Gott habe sich ihnen auf nie zuvor erlebte Weise offenbart und ihnen die Zukunft gezeigt. Er habe seine Unterdrücker verlassen und baue eine machtvolle Armee auf, in dieser Welt und der Heimstatt der Götter und werde die Welt erobern und die Götter selbst zu versklaven. Sie predigten die Ankunft von Priestern des Hohen Chores. Und tatsächlich wurden nur kurze Zeit später Segel am Horizont gesichtet und Priester finsterner Götter betraten die Küste von Daskgrimm. Sie demütigten sich vor den Priestern Moluk K'thans, so wie ihre Götter sich vor dem Gott der Ketten gedemütigt hatten und begannen ihre Schreine zu errichten und ihre heiligen Worte zu predigen. Aber sie alle erkannten Moluk K'than als den Herrn ihrer Herren an. Und man nannte sie die Priester des hohen Chores oder, heimlich, des Chores der Plagen.

**Neben den 9 hohen Göttern gibt es noch die minderen Gottheiten und Halbgötter, die sie als den niederen Chor bezeichnen.** Gottheiten des niederen Chores dürfen nur angebetet werden, wenn gleichzeitig ihre Abhängigkeit vom hohen Chor betont wird.

Gottesdienste für andere Götter – besonders die des alten Pantheons Eridmeas, gelten als Verbrechen auf die der öffentliche Foltertod steht, wenn möglich durch die Freunde und Verwandten des „Verbrechers“, welche die Wahl haben: sie foltern den Verurteilten zu Tode oder sterben ebenso.

Die neun Götter des Hohen Chores sind

## **Moluk K'than, Gott der Perversion**

der Befreite, der Kettenträger, der Entfesselte, er gilt als Gott der Herrschaft, der Lust, und der Ehe, die auf Daskgrimm eine ganz andere Bedeutung hat und nicht das Zusammenleben Gleichwertiger beinhaltet. Zudem ist er der Tyrann der Chöre. Er steht für Bindungen zwischen Menschen und sein Kult lehrt, dass es immer einen Herrn und einen Knecht gibt. In den Tempeln werden Unterwerfungsriten abgehalten, „Recht“ gesprochen und politische Entscheidungen getroffen und verkündet. Korruption ist völlig normal Ihre Vormachtstellung verteidigen die Moluk K'thani verbissen und brutal.

## **Xatur Ha, der Ackergott**

der blutige Befruchter, der Benetzer, der hautlose Schinder, dem als Gott der Fruchtbarkeit von Mensch, Tier und Pflanze geopfert wird. Xatur Ha bringt den Bauern Wohlstand und Kindersegen, verlangt dafür jedoch Blut und Selbstkasteiung. Ohne Gegenleistung gewährt der gehäutete Gott keinen Segen und wer ihn verärgert oder auch nur nicht ausreichend beschwichtigt, dem sendet er Heuschrecken und Käfer. Seine Priester erinnern jeden daran, dass fruchtbarer Boden aus

verrottenden Körpern entsteht. Angebet wird er von Bauern und Frauen, die sich blutig peitschen und erniedrigen, um seinen Kinder-Segen zu erhalten.

### **Rasnakga, die Alte**

**die Nachtwiege, die Eismutter**, die böse Alte, die Fluchmutter, die Hexengöttin wird als alte Einsiedlerin dargestellt und war laut Legende eine sterbliche Magierin, die ein Rätsel des Azroth löste und als Belohnung die Göttlichkeit erhielt. Sie verschwand, um Jahrhunderte später als Gottheit im Chor der Plagen wieder aufzutauchen. Einer anderen Legende nach handelt es sich bei ihr um eine Feenkönigin, die der Liebe zu einem Sterblichen wegen zum Menschen wurde, um das Leben mit ihm zu verbringen. Als er sie nach sieben Jahren verstieß, war ihr der Weg zurück in die Feenlande verwehrt. (manche machen sie auch zur verstoßenen Geliebten des Azroth – aber niemand weiß es wirklich.) Sie ist die Göttin der Einsamkeit, der Nacht und der Kälte. Von Ihren Anhängern verlangt sie Härte gegen andere und gegen sich selbst, Willensstärke und Durchhaltevermögen. Sie gilt als Herrin der Kobolde und Hausgeister, weswegen Handwerker zu ihr beten, um von Unfällen verschont zu werden Ihre Anhängerinnen sind bekannte Kräuterkundige und manch eine gilt als Engelmacherin. Manche alte Witwe wurde von ihr vor dem Verhungern oder Erfrieren gerettet und in eine Hexe verwandelt und viele, die ihr opferten und dabei ihre Peiniger verfluchten, sahen diese zugrunde gehen. Ob die Gläubige dabei zu Recht geschädigt wurde, oder ihre Schicksal selbst herbeiführte, ist der Bösen Alten gleichgültig. Wer immer ihr huldigt, läuft Gefahr, dass sie einen hohen Preis verlangt. Oft gehen verzweifelte Sklavinnen zu ihr, um ihren Herrn zu verfluchen, Kindersegen zu erbitten, zu verhindern oder abzubrechen.

### **Illamas, der Leichte Weg,**

das fünfte Ass, der Kuckuck, ist der Gott derjenigen, die durch Betrug, Verrat und Schmeichelei ihr eigenes Leben auf Kosten Anderer verbessern, Angeblich ursprünglich ein elfischer Gott, wurde er von Moluk K'than belehrt und verführt und schloss sich seinem Hohen Chor an. Illamasanhänger geben fremde Arbeit als die ihre aus, schieben Ehemännern ihre Kinder als Bastarde unter und stehlen allgemein die Früchte der Werke anderer. Selbst auf Daskgrimm nicht sehr beliebt, werden bekannte Illamasanhänger gerne als Spione auf andere Inseln entsandt, um diese zu schwächen .Illamas gilt auch als Gott der Kriegslist und der Schauspielerei

### **Zholkyn, der Gott mit dem Kragen,**

Moluk K'thans Bluthund, die blutige Faust, ist der Gott der Kämpfer, der Berserker ohne jede Hemmung. Brutale Gewalt schafft ein Recht des Stärkeren, der sich alles nehmen darf, was er begehrt. Da seine Gläubigen aus allem was lebt ihre Opfer finden, ist er auch Gott der Jagd. Er ähnelt dem Kaintor der alten Legenden und nur die Macht und der Wille Moluk K'thans hält diese göttliche Bestie in Zaum. Es gibt Sekten innerhalb der Kirche-wenn man diesen kaum organisierten Haufen von Schlächtern so nennen möchte- die erklären, auch Magie, Reichtum und Schönheit seien Ausdruck von Stärke, die meisten Priester jedoch lassen nur rohe Kraft als Zeichen von Zholkyns Gunst gelten. Die Priester erklären jede Art von Gnade oder Kriegerehre zu einer Lüge. Die Moluk K'thani halten die Gläubigen des Zerstörers an der kurzen Kette. Ihren Legenden nach tun sie es damit Moluk K'than gleich, der Zholkyn überwand und knechtete. Als Zeichen der Überlegenheit Moluk K'thans trägt

jeder Priester des Zholkyn einen Halskragen. Die Priester verabscheuen dieses Zeichen der Demütigung. Vielleicht werden die Horden der Faust irgendwann über die Kettenträger herfallen. Bis dahin sind sie die Schrecken der Küsten, die sie überfallen. In den Sklavenpferchen ging die Sage um, Zholkyn sei ein Kind der Candra und des Kaintor.

### **Lazolair, der Narrengott,**

das irre Lachen, der Hühner, der Brandstifter, ist den Legenden nach ein Libossohn, der von Moluk K'than zerbrochen und nach seinem Gutdünken neu geformt wurde. Er ist der Gott des Wahnes und der Visionen. Seine Gläubigen sind die Verzweifelten, die Irren und die Bettler. Er steht für die Freiheit, die entsteht, wenn man nichts zu verlieren hat und für die Sinnlosigkeit aller Ideale und Ziele. Zudem galt er als Gott des Feuers, seine Jünger verbreiten oft mehr Angst, als es irgendein Moluk K' thani gekonnt hätte. Weniger, weil sie Sklaven quälten- das tun sie eher gelegentlich, sondern weil niemand weiß, was sie wollten. Einige Sklaven, die verrückt wurden, wurden zu Priestern dieses Gottes und kamen auf diese Weise aus der Sklaverei frei. Ob sie überhaupt noch in der Lage waren, ihre neue Freiheit als erstrebenswert zu empfinden... man weiß es nicht. Lazolairpriester genießen in Daskgrimm erstaunliche Freiheiten, auch, weil Bestrafungen meist völlig sinnlos sind. Um sie zu kontrollieren, müsste man sie erschlagen oder einsperren- das aber tun die Kettenträger nicht zumal sie und ihre Visionen nützlich sein können. Lazolair ist auch der Schutzpatron der Gaukler und Spaßmacher, die ihm opfern - meist indem sie Gold in eine Schlucht werfen oder kostbare Stoffe verbrennen - um seinem Zorn zu entgehen und sich seines Schutzes zu vergewissern. Und niemals nennt ein Possenreißer den Namen des Gottes laut.

### **Dargos, der Giftdrache**

Wenn es einen Gott gibt, zu dem die Sklaven beten ist es Dargos, der Giftdrache, der Verwandler, der finstere Mentor. Er lehrt die Schwachen, stärker zu werden und ihren Ehrgeiz auszuleben. Die Mittel sind dabei gleich, solange sie wirksam sind. Eine Sklavin, die die Freisprechung durch ihren Herrn ersehnt, indem sie ihn verführt und erst seine Ehefrau und dann alle Konkurrentinnen ermordet, findet Wohlgefallen in den Augen des Giftwurm. Mord und Heimtücke sind die Mittel, durch die ein Gläubiger seinen Weg nach oben ebnet. Verehrt wird er von Sklaven, Intriganten und Meuchlern, aber auch von Alchemisten, denn er gilt als Gott der Verwandlung von etwas Niedrigerem in etwas Hohe. Seine Kulte und Gebete sind geheim, sogar innerhalb Daskgrimm. Es gibt die Legende, dass Dargos einst ein guter Gott war, ein Alchemist, der vielen Menschen das Leben rettete und später zum Gott wurde. Doch ob das stimmt, weiß kaum jemand – und auf Daskgrimm ist diese Legende auch so gut wie unbekannt.

### **Tilgar, der dunkle Gott des Meeres**

wird als Gottheit der tobenden See, des Sturmes und des Ertrinkens eher gefürchtet und beschwichtigt als geehrt. Zu Ehren dieser Gottheit werden Kinder in Schutzdeiche eingebaut und Reichtümer den Wellen überantwortet. Der Gott wird als alter Mann dargestellt, der auf einem Seeadler reitend den Sturm auf die Küste schleudert. Er ist unberechenbar, zerstörerisch und wütend, liebt aber Gesang und Tanz und kann mit reichen Opfern beruhigt werden. Viele der Piraten bringen ihm Menschenopfer dar und erkaufen sich so eine sichere Reise. Seine Laune kann jedoch jederzeit umschlagen. Ein paar ehemalige Seeleute, halb irre vom Leben in den Pferchen, begingen

Gotteslästerung, indem sie behaupteten, es handle sich bei Tilgar um eine finsternen Bruder Anukets, oder gar um den Gott selbst.

### **Torobos, der Goldschädel,**

**der Schwarze** Fuhrmann, der Gott des Handels und des Todes.

Torobos' Priester versprechen ihren Gläubigen und jedem, der sonst zu ihnen kommt, ein Nachleben fern von Eschgal und Tammuz-wenn man es sich leisten kann. Denn ein schönes Leben nach dem Tod ist bei ihnen käuflich. Je mehr man dem Tempel spendet, desto mehr Annehmlichkeiten wird man in der Ewigkeit haben. Paläste, Pferde, Sklaven (beide werden natürlich für den Handelspartner umgebracht und ihm nach- oder vorangeschickt). Sie markieren die Seelen derjenigen, die mit ihnen Handel getätigt haben ebenso wie die Seelen der Sklaven, für die ein Herr bezahlt hat. Also scheffeln die Priester gestohlenen Gold aus den Taschen von Piraten und gießen Statuen ihres Knochengottes daraus... selbst bereichern sie sich nicht, ganz im Gegenteil. Jeder ist Asket, den weltlichen Dingen abgeneigt. Außerdem sorgen sie für den Handel auf Daskgrimm und ihre Waagen und Gewichte sind immer korrekt. Wer verarmt stirbt dessen Körper lassen sie wiedererstehen und arbeiten, bis er auseinanderfällt. Und wer den Wunsch und das Gold hat, den machen sie zum Unlichen oder Vampir, sagt man.

### **ES GIBT DIE LEGENDE**

dass zur Jahreswende eine Gruppe von Helden und ein Krieger der Todesgöttin Tammuz Torobos vernichtet haben soll. Tatsächlich ist es so, dass nach der Jahreswende auf Daskgrimm viele Priester des Torobos starben – aber laut Aussagen der Moluk K'thani weil Torobos den Gott der Ketten erzürnt hat und zur Strafe seine Priester von den Priestern des Moluk K'than erschlagen wurden.