

# Elementschaften

Vor dem Umzug ins Lager Weramaka fand das traditionelle Treffen der Hohepriester in Seramaka statt. Zu dem Fest, das sich vom Akat bis Mitte Dornoll erstreckt, waren Vertreter der Rassen aus Nordend und Gesandte des Hohen Rates aus Tawakan geladen. Diese berichten von Bestrebungen, dem wachsenden Unglauben der Welt durch die stärkere Förderung und Öffnung der Elementschaften entgegen zu treten.

**Gamschenhäuptling Ad' Asa** gab den 6 Elemente-Meistern den Auftrag, eine Neugestaltung der Novizenauswahl und der rituellen Ausbildung zu planen. Die reformierten Elementschaften sollen nach dem Fest der „Jahreswaschung“ im Kilch allen Begabten und Ungebundenen offen stehen. Das Ende der Trauerjahre, die seit dem großen Krieg ausgerufen waren, wurde durch das Anlegen der neuen Ponchos mit farbigen Stickereien, traditionell gefeiert. Allen Gläubigen wurde das Tragen des Emblemes wieder gestattet.

Die Gesandten beschließen ihren Bericht mit der Schilderung der Grundzüge der neuen Elementschaften:

## Grundzüge

Der Eintritt in eine Elementschaft ist allen Gläubigen und Ungebundenen erlaubt. Die Gabe zur Nutzung der Erdheiligkeit wird jedoch vorausgesetzt.

Das Einschwören auf ein Element bedeutet Verzicht auf ein anderes. Dabei stehen sich naturgemäß Flora und Fauna, Feuer und Wasser, sowie Erde und Luft gegenüber.

Die Kraft des gewählten Elementes kann unabhängig von Sprüchen beschworen werden.

Die rituellen Regeln sind aufs peinlichste einzuhalten, sonst droht Ausschluß und dauerhafte Ächtung.

Der Beitritt verpflichtet zur Teilnahme an den religiösen Festen und regelmäßige Huldigung des Elementes am Hauptheiligtum.



Mitglieder einer Elementschaft haben zur Preisung der Götter und zur Festigung des Glaubens auf Wanderschaft zu gehen. Ihr Können müssen sie nach jeder Rückkehr in öffentlichen Prüfungen am Heiligtum beweisen. Das Bestehen einer Prüfung erlaubt das Tragen eines höheren Titels.

Die Titel werden einheitlich auf 5 begrenzt (Novize, Wanderer, Elementist, Schamane, Zeremonienmeister)

Die lange und intensive Beschäftigung mit einem Element führt zu speziellen Wandlerfähigkeiten

## Beschwörungen bei Elementschaften

- Beim gewählten Element kommt ein **nicht-spruchbasiertes System** zur Anwendung.
- Abhängig vom Status in der Elementschaft dürfen unterschiedlich starke Beschwörungen erzeugt werden (siehe Stufenzuordnung).
- Bedingung ist in jedem Fall, daß die gewünschte Beschwörung mit diesem Element auf "natürliche" Weise möglich ist.
- Der Spieler beschreibt genau seine Handlung: Was soll passieren? Welchen Effekt kann die Beschwörung haben?
- **Der Spielleiter entscheidet:**
  1. Ist die vom Spieler beschriebene Beschwörung mit seinem Element nach den Regeln der Erdheiligkeit ("natürliche Prozesse") möglich?
  2. Entsteht Wesen im Zielgebiet ein Schaden im Sinne zu verrechnender SP. Daraus folgt die Einordnung zu aktiven oder passiven Sprüchen.
  3. Wie stark greift die Beschwörung in die Natur ein (Grad der Veränderung und Folgeschäden). Im Vergleich mit den Beschwörungen des Grundsystems dieses Elementes kann der Spielleiter den Grad als leicht, mittel, schwer oder sogar schwieriger als schwer einstufen. Bei letzterem ist dann eine "unbegrenzte" Nutzung nötig.
  4. Aufgrund der Einordnung aktiv/passiv und leicht/mittel/schwer legt der Spielleiter die MW, SP, Abwehrwürfe und den Eigenschaden fest. Er kann dazu die entsprechenden Werte des Grundsystems übernehmen oder diese beliebig modifizieren.
- Nach der Festlegung der Art und des Grades der Beschwörung kontrolliert der Spieler, ob er dieser Beschwörung laut Stufenzuordnung gewachsen ist und er entscheidet, ob er diese Beschwörung auf diese Art durchführen will.
- Für die Beschwörung kommt die normale Würfelroutine des Grundsystems zum Einsatz, wobei die Effekte den vorher vom Spieler beschriebenen und die Werte den vom Spielleiter festgelegten entsprechen. Selbstverständlich steht es dem Spielleiter frei, die Auswirkungen der Beschwörungen nach erfolgreichem Würfeln zu modifizieren, wenn dem Spieler unbekannt Faktoren den Effekt beeinflussen.

## Stufenzuordnungen

Stufe	Name	Freies System bis:	Vorteile	Nachteile
<b>I</b>	Novize	- Passiv Leicht	- Beschwörung ohne Gebet möglich	- Verzicht auf entgegengesetztes Element
<b>II</b>	Wanderer	- Passiv Mittel - Aktiv Leicht	- instantane Schutzbeschwörung	- <i>Elementspezifisch</i>
<b>III</b>	Elementist	- Passiv Schwer - Aktiv Mittel	- Heilrituale - Eigenschaden bei Element -25%	- <i>Elementspezifisch</i>
<b>IV</b>	Schamane	- Passiv unbegrenzt - Aktiv Schwer	- leichte Wandlerfähigkeiten	- <i>Elementspezifisch</i>
<b>V</b>	Zeremonienmeister	- komplett unbegrenzt	- volle Wandlerfähigkeiten - Eigenschaden bei Element -50%	- <i>Elementspezifisch</i>

# Elementschaft Flora

## Erscheinen:

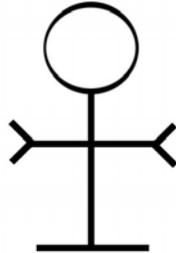
Mitglieder der Elementschaft Flora tragen Linnen-Ponchos mit grünen Ornamenten und Symbolen.

## Hohepriester:

Zeremonienmeister  
An' ora

## Sitz/Hauptschrein:

Dekira



**Kultur:** Dekira, das nördlich des Weißen Portals in einem weiten Hochtal liegt, zeichnet sich durch ein ziemlich mildes Klima aus, das einfache Formen des Ackerbaus ermöglicht. Durch die Nähe zum Diplomatendörfchen Nordend machen sich hier viele Einflüsse der anderen Kulturen bemerkbar. Der Hauptstamm der Elementschaft Flora hat die nomadische Lebensweise aufgegeben und bleibt auch im Winter in Dekira. Deshalb hat die Elementschaft nur einen Hauptschrein. Was der Boden an Nahrung nicht hergibt, wird durch Karawanen aus der großen Ebene abgedeckt. Als Handelsware sind seltene Kräuter aus den hohen Bergen bei allen Völkern sehr begehrt.

## Vorteile:

- gezielt Kräuter wachsen lassen
- Giftresistenz
- Größere Heilwirkung von Kräutern
- gute Tarnung im Wald

## Nachteile:

- Tiere können nie verjagt/beeindruckt werden
- Tiere greifen immer zuerst Elementist an
- vegetarische Ernährung

**Wandler:** Aussehen wird pflanzenartig, damit perfekte Tarnung im Wald, Unsichtbarkeit bei Regungslosigkeit. **Pa' hora** (Baummenschen) tauchen wie plötzlich auf

*"Ich saß in einem Wald und plötzlich schlug ein Baum die Augen auf. Kurz darauf begannen Ranken nach mir zu greifen, es fielen Äste auf uns nieder und Rosensträucher schossen aus dem Boden"*

## Dornenmauer:

- der Wanderer der Elementschaft Flora berührt den Boden mit der Hand oder einem Ast und zieht einen Bogen um sich herum; an dieser Stelle wächst eine Dornenmauer aus dem Boden, die ihn vor Angriffen schützt (auch Fernwaffen und Metaphysik)
- kann einmal pro Tag genutzt werden
- wirkt instantan ohne vorheriges Gebet und ohne Eigenschaden
- Dornenmauer kann durchbrochen (12 SP) oder mit entsprechenden Waffen/Werkzeug zerstört werden

## Pflanzenritual:

- kann einmal pro Abend genutzt werden
- der Boden wird entsprechend vorbereitet und unter Gebeten bei einer halben Stunde Dauer eine Pflanze zum Wachsen gebracht
- beim Pflanzenritual kann der Charakter bestimmen, welche Pflanze er wachsen lassen möchte und der Spielleiter legt den dazugehörigen Mindestwurf fest
- Pflanzenritual ist eine Handlung die Erfahrung benötigt

## Anwendung der Wandlerfähigkeiten:

- Ein Pa' hora hat die Wandlerfähigkeit, sich das Aussehen (auch Geruch und Geschmack) eines Baumes oder Strauches zu geben. Seine Tarnung wird erst dann erkannt, wenn er sich bewegt, kommuniziert, betet oder Attacken durchführt. Entscheidend für die Anwendung der Wandlerfähigkeit ist auch, daß der Charakter nur Gegenstände bei sich trägt, die von einem weiten Poncho verdeckt werden können. Pa' horas sind auch in der Lage, sich das Aussehen wandernder Bäume zu geben, die von den meisten Wesen gefürchtet werden.

## Stufenzuordnung Elementschaft Flora

Stufe	Name	Freies System bis:	Vorteile	Nachteile
I	Novize	- Passiv Leicht	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Floraschaden -25% (auch Gifte)</li> <li>- Tarnung +3 bei Vorhandensein von geeigneten Pflanzen</li> <li>- Beschwörung von Florasprüchen aus Grundsystem ohne Gebet möglich (dadurch aber auch höherer Eigenschaden)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verzicht auf Faunabeschwörungen</li> <li>- Tiere lassen sich nicht mehr beeindrucken/vertreiben</li> <li>- vegetarische Ernährung</li> </ul>
II	Wanderer	- Passiv Mittel - Aktiv Leicht	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Floraschaden -50%</li> <li>- rohe Heilkräuter haben doppelte Wirkung</li> <li>- Dornenmauer (siehe oben)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tierphobie (siehe <b>Willenskraft</b>)</li> <li>- Tiere fliehen nicht im/vor Kampf</li> </ul>
III	Elementist	- Passiv Schwer - Aktiv Mittel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Floraschaden -75%</li> <li>- Eigenschaden</li> <li>- Florasprüche -25%</li> <li>- Pflanzenritual (siehe oben)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- kommt es zum Kampf mit Kreaturen, greifen diese zuerst Mitglieder der Elementschaft Flora an</li> </ul>
IV	Schamane	- Passiv unbegrenzt - Aktiv Schwer	<ul style="list-style-type: none"> <li>- kein Floraschaden (Giftressistenz)</li> <li>- komplette Waldtarnung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fauna (Beschwörungen, Attacken durch Tiere, etc.) verursachen doppelten Schaden</li> </ul>
V	Zeremonienmeister	- komplett unbegrenzt	<ul style="list-style-type: none"> <li>- komplette Wandlerfähigkeit (siehe oben)</li> <li>- Eigenschaden</li> <li>- Florasprüche -50%</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Befinden sich Tiere im Umkreis von 25m und sehen diese den Pa' hora, attackieren sie ihn</li> </ul>

# Elementschaft Fauna

## Erscheinen:

Mitglieder der Elementschaft Fauna tragen Fell- oder Leder-Ponchos mit schwarzem, braunem oder gelbem Element-Symbol.

## Hohepriester:

Zeremonienmeister  
Az' ela



## Sitz/Hauptschrein:

Lax (Sommer)  
Urs und Wol (Winter)

**Kultur:** Mitglieder der Elementschaft Fauna sind von je her die besten Jäger gewesen. Die Nahrungsbeschaffung ist bei ihnen hoch ritualisiert. Die Jagd wird mit einer halbwöchigen Liturgie eröffnet und mit einer einwöchigen Dankeszeremonie beendet. In Zeiten außerhalb dieser Saisons ist das Töten von Tieren aufs strengste verboten und wird entsprechend bestraft. Im Sommer lebt der Hauptstamm in Lax vom reichen Fischvorkommen des Stromes Mar. Im Winter teilt sich der Stamm. Eine Gruppe mit überwiegend jüngeren Gamschen zieht nach Norden in die Berge und betreibt in Urs hauptsächlich Bären und Elchjagd. Die zweite Gruppe folgt den Fischschwärmen nach Osten, die sich im Winter in den wärmeren Fjord zurückziehen. Die Elementschaft besitzt daher zwei Winterschreine.

## Vorteile:

- Tiere greifen nie an (Gebet)
- Tiere beschützen Charakter
- Tiere kämpfen auf eigener Seite

## Nachteile:

- Heilkräuter (auch Feuerstern und Tränke) wirken nicht
- Gifte haben doppelte Wirkung

**Wandler:** Die Federn ähneln immer mehr einem Fell (Menschen wächst ein Fell). Ein **Bo' fära** (Tierwandler) kann sich in ein Tier seiner Größe verwandeln und deren

Eigenschaften nutzen. Er darf aber keine Waffen und keine Rüstungen mehr tragen.

## Helfer in der Not:

- der Wanderer der Elementschaft Fauna stößt einen kehligen Tierlaut aus. Tiere der Umgebung springen ihm zur Seite und helfen ihm. Sie sind solange defensiv (d.h. sie greifen niemanden an) bis sie verletzt wurden. Dann versuchen sie sich zu wehren. Sind keine Tiere vorhanden, die den Hilferuf hören können, erscheint auch kein Tier.
- kann einmal pro Tag genutzt werden wirkt instantan ohne vorheriges Gebet und ohne Eigenschaden

## Tierritual:

- kann einmal pro Abend genutzt werden
- der Elementist beschwört oder sucht sich ein Tier, mit dem er in geistigen Kontakt tritt. Das Ritual dauert eine halbe Stunde. Dabei werden Lebensenergie (LP) oder Eigenschaftswerte übertragen. Das Tier, welches für das Tierritual genutzt wird muß die entsprechenden LPs oder Eigenschaftswerte haben und beim Ritual "abgeben".
- das Tierritual wird mit einem MW 5 auf Erdheiligkeit mit Erfahrung auf Tierritual gewürfelt. Pro Erfolg werden 3 LP regeneriert oder eine beliebige Eigenschaft für 12h um 1 gesteigert.

## Anwendung der Wandlerfähigkeiten:

- der Bo' fära darf einmal pro Tag **probieren** seine Wandlerfähigkeit zu nutzen und sich vollständig in ein Tier seiner Größe zu verwandeln (z.B. Hund, Wolf, Affe, Aasgeier)
- die Verwandlung gelingt mit **MW 6** auf Erdheiligkeit mit Verrechnung von Erfahrung für Wandlerfähigkeit. Die Verwandlung ist eine eigenständige Handlung von 1 Runde Dauer. Ein Mißlingen des MW hat keine weiteren Folgen. Ein erneuter Versuch ist allerdings erst am nächsten Tag möglich.
- ein Bo' fära kann als **zusätzliche Fähigkeit** "Größenwandlung" erlernen. Diese ermöglicht das Wandeln in ein Tier, das größer oder kleiner als der

Bo 'fära ist. Der MW wird dabei entsprechend erhöht

### Erfahrung Wandlungsbeispiele: MW

<b>Stufe 1</b>	Reh, Keiler, Panther Emu, Fuchs	+1 (8)
<b>Stufe 2</b>	Stier, Hirsch, Braunbär Gibbon, Reiher	+2 (9)
<b>Stufe 3</b>	Galf, Reitgams, Grizzly Adler, Riesenspinne	+4 (11)
<b>Stufe 4</b>	Petrolytvogel, See- schlange, Greif, Boa Falke, Lemur, Höhlenspinne	+6 (14)
<b>Stufe 5</b>	Chuckwalla, Mammut, Lindwurm Maus, Hase, Rabe, Fledermaus	+10 (18)

- bei Erfolg nimmt der Wandler die Form und Eigenschaften des gewünschten Tieres für 20 Runden an. Jeder weitere Erfolg über den ersten hinaus verlängert den Effekt um 5 Runden.
- beim Wandeln in ein Tier und vom Tier zurück, werden bei unterschiedlicher Konstitution die LPs relativ verrechnet. ZB. ein Bo' föra erhält als Braunbär 16 SP - hat also nur noch 16 LP, was 50% entspricht. Wandelt er sich zurück, hat er nun nur noch 13 LP, da das 50% von 26 (seiner eigentlichen Konstitution) sind. Aber macht's ja nicht zu kompliziert
- ein Bo' föra darf keine Waffen und Rüstungen mehr tragen. Sonstige Gegenstände, die er vor einer Verwandlung mit sich führte, fallen sofort auf den Boden (außer Halsketten und Fußringen).

- es liegt unter der Würde eines Wandlers, sich in einen Huorn zu verwandeln!

## Stufenzuordnung Elementschafft Fauna

Stufe Name	Freies System bis:	Vorteile	Nachteile
<b>I</b> Novize	- Passiv Leicht	- Faunaschaden -25% (auch Tierattacken)  - Beschwörung von Faunasprüchen aus Grundsystem ohne Gebet möglich	- Verzicht auf Florabeschwörungen  - Rohe Heilkräuter wirken nicht mehr
<b>II</b> Wanderer	- Passiv Mittel - Aktiv Leicht	- Faunaschaden -50% - Kreaturen können durch Gebet besänftigt werden - Helfer in der Not (s.o.)	- Raumangst - Gifte haben doppelte Wirkung
<b>III</b> Elementist	- Passiv Schwer - Aktiv Mittel	- Faunaschaden -75% - Eigenschaden - Faunasprüche -25% - Tierritual (siehe oben)	- Platzangst - Tränke, Mixturen u.ä. aus pflanzlichen Rohstoffen wirken nicht mehr
<b>IV</b> Schamane	- Passiv unbegrenzt - Aktiv Schwer	- kein Faunaschaden - teilweise Wandlung als Tarnung	- Feuerangst
<b>V</b> Zeremonienmeister	- komplett unbegrenzt	- komplette Wandlerfähigkeit (s.o.) - Eigenschaden - Faunasprüche -50%	- Ein Bo' föra darf keine Waffen und Rüstungen und kein großes Gepäck tragen

# Elementschaft Feuer:

## Erscheinen:

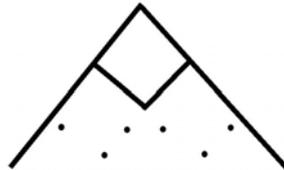
Mitglieder der Elementschaft Feuer tragen leuchtend rote Ponchos mit gelben Stickereien.

## Hohepriester:

Zeremonienmeister  
Aqu' arson

## Sitz/Hauptschrein:

Eldja (Sommer)  
Elgja (Winter)



**Kultur:** Eldja und Elgja liegen in einem geologisch sehr aktiven Gebiet das sich in einem schmalen Streifen vom Gebirgsrand im Süden bis zur Küste im Norden erstreckt. Die Gegend wird oft von kleineren Erdbeben heimgesucht und ist reich an geothermalen Quellen. Als Siedlungsgebiet wurden diese unruhigen Hochtäler wegen ihres Reichtums an feuerfesten Pflanzen und Lavagestein ausgesucht. In der Nähe vieler Dörfer befinden sich kleinere Vulkane oder aktive Erdspalten. Die Pflanzen- und Tierwelt, wie auch die Gamschen dieses Gebietes, haben sich auf die gelegentlichen Ausbrüche eingestellt. Rituell wird während Eruptionsphasen in den Orten neue geistige und weltliche Führer gewählt. Dörfer die seit Jahren auf neue Aktivitäten warten und lange Zeit hauptsächlich sind, kann man auch relativ häufig finden.

## Vorteile:

- geringer/kein Schaden durch Feuer
- Feuerritual beschleunigt Regeneration

## Nachteile:

- Wasserzauber haben doppelte Wirkung
- Zaubern bei Berührung mit Wasser (im Fluß, bei Regen) nicht möglich
- Man kann nicht schwimmen

**Wandler:** Die Wandler der Elementschaft, die **Xi' pho** (Feuervögel), sind nicht nur völlig resistent gegen jede Art von Feuer oder Hitzeschaden, sie sind zudem noch in

der Lage, sich selbst zu entzünden und aus diesem Feuer Lebensenergie zu erhalten. Dabei verzehren sich die Feuervögel und zerfallen zu Asche. Nach einer Stunde erstehen sie aus der eigenen Asche von neuem.

## Feuerring:

- der Wanderer der Elementschaft Feuer berührt den Boden mit der Hand oder einem brennenden Gegenstand und zieht einen Bogen um sich herum; an dieser Stelle steigt eine Feuerwand aus dem Boden empor, die ihn vor Angriffen schützt (auch Fernwaffen und Metaphysik)
- kann einmal pro Tag genutzt werden
- wirkt instantan ohne vorheriges Gebet und ohne Eigenschaden
- Feuerring fügt dem Beschwörer keinen Schaden zu
- Feuerring kann durchbrochen (20 SP) oder gelöscht werden

## Feuerritual:

- kann einmal pro Abend genutzt werden
- es wird ein kleines Feuer entzündet und mit der Dauer von 1/2 Stunde mit rituellen Bewegungen die Flamme mit allen Körperteilen in Berührung gebracht
- das Feuerritual wird mit einem MW 4 auf Erdheiligkeit mit Erfahrung auf Feuerritual gewürfelt. Pro Erfolg werden 3 LP regeneriert

## Anwendung der Wandlerfähigkeiten:

- Feuervogel darf einmal pro Tag **probieren** seine Wandlerfähigkeit zu nutzen
- das Entzünden gelingt mit **MW 8** auf Erdheiligkeit mit Verrechnung von Erfahrung für Wandlerfähigkeit. Fremdentzündungen durch Fackeln o.ä. löst den Wandlereffekt nicht aus. Die Selbstentzündung ist eine eigenständige Handlung von 1 Runde Dauer. Ein Mißlingen des MW hat keine weiteren Folgen. Ein erneuter Versuch ist allerdings erst am nächsten Tag möglich.
- Bei Erfolg brennt der Feuervogel für 20 Runden. Jeder weitere Erfolg über den ersten hinaus verlängert den Effekt um 2 Runden oder erhöht die Regeneration um 1 LP.

- Bei Selbstentzündung regeneriert der Feuervogel 5 LP pro Runde. Er brennt komplett, d.h. alle brennbaren Gegenstände brennen mit und werden dadurch zerstört.
- Nach Ablauf der Effektdauer zerfällt der Feuervogel zu Asche und wird somit völlig wehrlos. Gelingt es Gegnern, diese Asche in feuerfeste Kisten o.ä. zu schütten, bleibt der Feuervogel nach seiner Auferstehung gefangen. Beim Einäschern fallen alle nicht brennbaren Gegenstände auf den Boden.
- Nach Ablauf einer Stunde entsteht der Feuervogel aus der Asche neu mit 7LP. Sollte die Asche nicht mehr vollständig vorhanden sein, entsteht der Feuervogel

an der Stelle mit der größten Ascheansammlung und seine Eigenschaftswerte ändern sich prozentual zum Aschemengenverhältnis. (Z.B.: nur noch 75% Asche an einer Stelle = 75% der gesamten Eigenschaftswerte. D.h. aus der Summe aller Eigenschaftspunkte werden 75% errechnet und entsprechend viele Punkte werden nach Wahl des Feuervogels abgezogen).

- Dieser Malus kann nachträglich durch Einreiben der Asche behoben werden. Verbrannte Gegenstände entstehen nicht wieder neu!

## Stufenzuordnung Elementschafft Feuer

Stufe	Name	Freies System bis:	Vorteile	Nachteile
I	Novize	- Passiv Leicht	- Feuerschaden - 25% - Beschwörung von Feuersprüchen aus Grundsystem ohne Gebet möglich (dadurch aber auch höherer Eigenschaden)	- Verzicht auf Wasserbeschwörungen
II	Wanderer	- Passiv Mittel - Aktiv Leicht	- Feuerschaden - 50% - Feuerring (s. oben)	- Verlust der Schwimmfähigkeit - Wasserangst
III	Elementist	- Passiv Schwer - Aktiv Mittel	- Feuerschaden - 75% - Feuerritual (s. o.) - Eigenschaden Feuersprüche -25%	- Kontakt mit Wasser verhindert Beschwörungen
IV	Schamane	- Passiv unbegrenzt - Aktiv Schwer	- kein Feuerschaden	- Wasserzauber aller Art (Beschwörungen, Metaphysik (Vereisen, Eispfeile, etc.)) verursachen doppelten Schaden
V	Zeremonienmeister	- komplett unbegrenzt	- Wandlerfähigkeit (s.o.) - Eigenschaden Feuersprüche -50%	- Berührung mit Wasser verursacht Schaden von 5 SP pro Runde

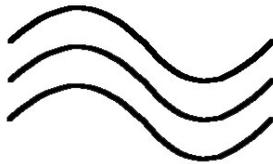
# Elementschaft Wasser

## Erscheinen:

Mitglieder der Elementschaft Wasser tragen Ponchos mit der Hauptfarbe blau. Diese unterscheiden sich vom klassischen Gamschenponcho nur durch die runden Formen der Ornamente.

## Hohepriester:

Zeremonienmeister  
Adt' hota



## Sitz/Hauptschrein:

Laugar (Sommer)  
Portar (Winter)

**Kultur:** Die meisten Stämme der Elementschaft Wasser haben sich im Norden und Osten der riesigen Halbinsel Hammaar angesiedelt. Der Wintersitz Portar ist einer der wenigen Gamschendorfer, der am offenen Meer liegt. Mit einem Schiff ist er jedoch nur im Sommer zu erreichen, da im Winter die Umschiffung der Ostseite Hammaars durch Packeis unmöglich ist. Portar hingegen liegt an der eisfreien Nordküste die von Gult bis Kilch aus dem Nordosten mit einer warmen und fischreichen Meeresströmung versorgt wird. Der Sommersitz Laugar ist südlich hinter den Bergen verborgen.

## Vorteile:

- geringer/kein Schaden durch Wasser
- Wasserritual beschleunigt Regeneration
- Gute Schwimffähigkeit

## Nachteile:

- Feuerzauber haben doppelte Wirkung
- Beschwörungen in der Nähe von Feuer (im Umkreis von 25m) nicht möglich

**Wandler:** Gamschen die sich der Elementschaft Wasser verschreiben bekommen nach und nach ein wasserabweisendes Gefieder. Die **Blu' di' wa** (Schnäbel aus der Tiefe) können dann

exzellent schwimmen und tauchen und sind sogar in der Lage, durch ihr Gefieder zu atmen. Sie können also unter Wasser leben.

## Wolkenbruch:

- der Wanderer der Elementschaft Wasser wirft Flüssigkeit (aus Flasche o.ä.) in die Luft. es beginnt ein heftiger Regen, der die Sicht extrem behindert (Bessere Flucht, Malus auf Fernwaffen, keine Metaphysik, da Ziel nicht richtig sichtbar)
- kann einmal pro Tag genutzt werden
- wirkt instantan ohne vorheriges Gebet und ohne Eigenschaden

## Wasserritual:

- kann einmal pro Abend genutzt werden
- eine kleine Erdmulde wird per Beschwörung mit Wasser gefüllt und damit in der Dauer von 1/2 Stunde rituellen Waschungen durchgeführt
- das Wasserritual wird mit einem MW 4 auf Erdheiligkeit mit Erfahrung auf Wasserritual gewürfelt. Pro Erfolg werden 3 LP regeneriert

## Anwendung der Wandlerfähigkeiten:

- Ein Blu' di' wa hat eine **permanente** Wandlerfähigkeit. Er kann exzellent schwimmen und Fische im Wasser jagen.
- Es existieren zwei Strömungen der Elementschaft Wasser, zwischen denen sich der Gläubige entscheiden muß. Verschreibt er sich dem Element Wasser *ganz*, erhält er die Fähigkeit Unterwasser zu atmen. Dafür büßt er seine Schwebefähigkeit ein. Will er auf das Schweben nicht verzichten, kann er es mit dem Tauchen kombinieren (gezielter Sturzflug ins Wasser). Eine Unterwasseratmung ist ihm dann aber nicht möglich
- Ein Blu' di' wa, der sich dem vorangigen Leben im Wasser verschrieben hat, kann sich dauerhaft in Seen, Flüssen und Meeren aufhalten. Er wird nun jedoch nur noch ungern das Wasser verlassen.

## Stufenzuordnung Elementschafft Wasser

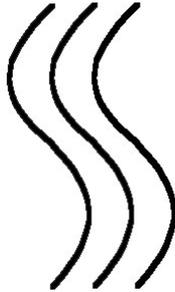
Stufe	Name	Freies System bis:	Vorteile	Nachteile
<b>I</b>	Novize	- Passiv Leicht	- Wasserschaden - 25% - Beschwörung von Wassersprüchen aus Grundsystem ohne Gebet möglich (dadurch aber auch höherer Eigenschaden)	- Verzicht auf Feuerbeschwörungen
<b>II</b>	Wanderer	- Passiv Mittel - Aktiv Leicht	- Wasserschaden - 50% - exzellente Schwimmtechnik - Wolkenbruch (siehe oben)	- Feuerangst (siehe Willenskraft)
<b>III</b>	Elementist	- Passiv Schwer - Aktiv Mittel	- Wasserschaden - 75% - Wasserritual (siehe oben) - Eigenschaden Wassersprüch -25% - Tauchen für 2 1/2 min möglich	- Beschwörungen im Umkreis von 25m zu Feuer unmöglich
<b>IV</b>	Schamane	- Passiv unbegrenzt - Aktiv Schwer	- kein Wasserschaden - leichte Wandlerfähigkeit (Unterwasseratmung für 10min - Bedingung siehe oben)	- Feuerzauber aller Art (Beschwörungen, Metaphysik (Entzünden, Feuerball, etc.)) verursachen doppelten Schaden - Verlust der Schwebefähigkeit (bei Erlernen der Unterwasseratmung)
<b>V</b>	Zeremonienmeister	- komplett unbegrenzt	- komplette Wandlerfähigkeit (siehe oben) - Eigenschaden Wassersprüche -50%	- Nähern von 5m zu Feuer verursacht Schaden von 5 SP pro Runde - 24h ohne vollständiges Befeuchten des Gefieders führt zur Halbierung der Lebenspunkte (LP aufrunden)

# Elementschaft Luft

**Erscheinen:** Mitglieder der Elementschaft Luft legen bei der Wahl ihres Ponchos großen Wert auf die Qualität der Stoffe. Sie tragen leichte wehende Gewänder deren Schnitt vom traditionellen abweicht. Die Ränder sind verstärkt, was beim Fliegen zum Aufblähen und damit zu größerer Stabilität führt. Die Ponchos sind meist mit hellen Farben aufwendig verziert.

**Hohepriester:**  
Zeremonienmeister  
At' erra

**Sitz/Hauptschrein:**  
Wonga (Sommer)  
Wango (Winter)



**Kultur:** Lange Zeit war Chalumee der Hauptschrein der Elementschaft Luft. Jener sagenumwobene Gamschenberg, dessen Spitze nur mit Flügelkraft erreicht werden kann, wurde aber nach und nach zu einem Heiligtum aller Gamschen und die Elementschaft Luft, die dies als einen Sieg ihres Elementes ansah, verzichtete wohlwollend auf den alleinigen Anspruch. Als neuer Elementschaftssitz wurden die Lager Wonga und Wango auf der schwer zugänglichen Halbinsel Chatra gewählt. Um in dieser äußerst verlassenen und von hohen Bergen gekennzeichneten Gegend zügig und sicher voranzukommen, braucht selbst ein Gamsche eine ausgezeichnete Flugtechnik. Wer unbeschadet bis ins Herz Chatras vorgedrungen ist, hat einfach gar keine andere Wahl, als dem Element Luft dafür zu danken.

Wango und Wonga haben in Sommer und Winter annähernd gleiche klimatische Bedingungen, da beide Lager auf gleicher Höhe und in geschützten Tälern liegen. Einzig die Hauptwindrichtung ist in beiden Jahreszeiten unterschiedlich. Für einen Anhänger der Elementschaft Luft ist es selbstverständlich mit dem Wind im Gesicht zu leben, daher wechseln sie halbjährlich die Lager.

## Vorteile:

- Gamschen können fliegen
- Elementschaftsangehörige anderer Rassen erlernen einfache Formen des Hinuntergleitens
- Gebete und Beschwörungen während des Fliegens möglich

## Nachteile:

- ständiger Kontakt zu frischer Luft nötig - sonst Schaden
- höhere Empfindlichkeit gegenüber Verletzungen (Röhrenknochen brechen leichter)

**Wandler: Zir' ri** (Wolkentänzer) werden die eleganten Wandler der Elementschaft Luft genannt. Sie sind die Verkörperung des Traumes eines jeden Gamschen - die Flügel auszubreiten und einfach loszufliegen. Zir' ri haben eine schlanke, aerodynamische Form, sind von Statur länger und dünner als normale Gamschen und haben leichte Röhrenknochen. Sie sind in der Lage, vom Boden aus in die Luft zu starten, können beim Fliegen Gebete und Beschwörungen ausführen, Gegenstände (auch kleinere Felsbrocken) transportieren und über den Wolken - unerreichbar für Pfeile und Metaphysik - fliegen. Einige Zir' ri haben sich zudem das Bedienen von Fernwaffen mithilfe der Füße/Krallen angeeignet, was sie während des Fluges zu gefährlichen Gegnern macht. Friedlicher veranlagte Zir' ri beeindrucken durch spektakuläre Flugfähigkeiten selbst im wildesten Unwetter.

## Nebel des Friedens:

- der Wanderer der Elementschaft Luft zeigt mit beiden Armen zum Himmel und stößt einen spitzen Schrei aus. In einem Gebiet mit 25m Durchmesser entsteht ein so dichter Nebel, daß man die Hand vor Augen nicht mehr sehen kann. Kampfhandlungen werden damit unterbrochen.
- nutzt der Beschwörer den Nebel zur Flucht, verhilft ihm das Element Luft zum Sehen und Finden des richtigen Weges
- kann einmal pro Tag genutzt werden
- wirkt instantan ohne vorheriges Gebet und ohne Eigenschaden

- der Nebel des Friedens verflüchtigt sich nach 20 Runden von selbst

#### **Luftritual:**

- kann einmal pro Abend genutzt werden
- für das Ritual ist es wichtig, daß der Elementist von frischer Luft umgeben ist und sein Gefieder und Gesicht vom Wind durchpusten lassen kann. Bei Windstille kann der Effekt auch durch Gleiten/Fliegen herbeigeführt werden
- das Luftritual wird mit einem **MW 4** auf Erdheiligkeit mit Erfahrung auf Luftritual gewürfelt. Pro Erfolg werden 3 LP regeneriert
- Luftritual reinigt das Gefieder von Verschmutzungen und gibt evtl. verlorene Flugfähigkeit zurück (siehe Nachteil Stufe 4)

#### **Anwendung der Wandlerfähigkeiten:**

- Ein Zir' ri hat eine **permanente** Wandlerfähigkeit
- Er ist in der Lage, vom Boden aus in die Luft zu starten und dort eine beliebige Zeit lang zu bleiben

- Fliegen wird als Fähigkeit mit Erfahrungen gewertet. Der Spielleiter kann z.B. Unwetter oder bei riskanten Manövern einen Wurf verlangen, bei der mit Erdheiligkeit und Erfahrung auf Fliegen gegen den festgelegten MW gewürfelt wird.
- Die Flughöhe kann bis zu 7000m betragen. Zir' ri sind auch in tobenden Unwettern noch flugfähig und können Sturzflüge mit bis zu 140km/h vollführen.
- Zir' ri können die Fähigkeit des "Flugkampfes" erlernen. Diese wird der Geschicklichkeit zugeordnet und erlaubt das Benutzen von Fernwaffen mithilfe der Füße und Krallen. Entsprechend modifizierte Waffen sind dafür erforderlich und werden zB. in Wonga und Wango gefertigt.
- Wer sich dem Element Luft verschreibt muß sich insofern umstellen, daß er nur noch leichte Rüstungen (einfache Ponchos) tragen kann und für durch Wucht verursachten Schaden anfälliger ist.

## Stufenzuordnung Elementschafft Luft

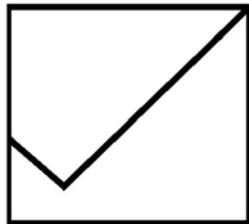
Stufe	Name	Freies System bis:	Vorteile	Nachteile
I	Novize	- Passiv Leicht	- Luftschaden - 25% - Beschwörung von Luftsprüchen aus Grundsystem ohne Gebet möglich - Gebete und Beschwörungen während des Gleitens möglich	- Verzicht auf Erdbeschwörungen
II	Wanderer	- Passiv Mittel - Aktiv Leicht	- Luftschaden - 50% - Nebel des Friedens (s.o.) - verbesserte Flugtechnik (längeres Gleiten, Gleiten aus großen Höhen)	- Raumangst - es dürfen nur noch leichte - beim Schweben nicht hinderliche - Rüstungen getragen werden
III	Elementist	- Passiv Schwer - Aktiv Mittel	- Luftschaden - 75% - Luftritual (siehe oben) - Eigenschaden Luftsprüche - -25% Transport schwerer Gegenstände (Felsbrocken u.a.) in Krallen möglich	- Beschwörungen in geschlossenen Räumen (Gebäude, unterirdische Gänge) unmöglich - Knüppel und Stabwaffen verursachen doppelten Schaden
IV	Schamane	- Passiv unbegrenzt - Aktiv Schwer	- kein Luftschaden - Kreiselflug bei entsprechender Termik bis 50m Höhe und unbegrenzter Dauer	- Erdzauber aller Art verursachen doppelten Schaden - Berührung mit Erde/Dreck läßt Gefieder verklumpen und macht flugunfähig
V	Zeremonienmeister	- komplett unbegrenzt	- komplette Wandlerfähigkeit (siehe oben) Eigenschaden Luftsprüche -50%	- Berührung von Erde (nicht Fels oder Holz) verursacht Schaden von 5 SP pro Runde (Schuhwerk wichtig) - 24h in geschlossenen Räumen ohne frische Luft führt zu Halbierung der Lebenspunkte (LP aufrunden) - alle Nahkampfwaffen verursachen doppelten Schaden

# Elementschaft Erde

**Erscheinen:** Mitglieder der Elementschaft Erde sind sehr schlicht gekleidet - tragen braune bis graue Ponchos mit keinen oder wenig Stickereien.

**Hohepriester:**  
Zeremonienmeister  
Ak' aira

**Sitz/Hauptschrein:**  
Acht (Sommer)  
Echat (Winter)



**Kultur:** Das Hauptgebiet der Elementschaft Erde, nördlich von Chalumee gelegen, zeichnet sich durch weiches Gestein aus. Ein Teil der Halbinsel und der angrenzenden Gebiete ist eher flach hügelig mit sehr lehmreicher Erde. Hier ist es üblich, feste Lager in mehrstöckigen Pueblos aus Lehm zu bauen.

Richtung Grenze und darüber hinaus wird das Gestein kalkhaltig und bildet Karstlandschaften mit unterirdischen Flüssen und riesigen Höhlensystemen aus. Hier gibt es einige Stämme, die sich tief in Räume unter der Erde zurückziehen, ja, ganze Dörfer tief in den Bergen geschaffen haben sollen.

Zur Sicherung der Nahrungsgrundlage werden Ackerbau und Jagd betrieben, wobei auch hier aufgrund der Kargheit des Gebietes ein halbjähriges Wechseln der Lager (sowohl der Pueblos als auch der Höhlen) unerlässlich ist.

## **Vorteile:**

- im Boden Verschwinden (in Mutters Schoß)
- Gute Tarnung auf dem Boden

## **Nachteile:**

- Immer barfuß laufen
- Höhenangst
- Verlust der Schwebefähigkeit

**Wandler:** Die Wandler der Elementschaft Erde haben einen gedrungenen, kompakten Körperbau. Ihr Gefieder ist grau bis braun und bietet eine perfekte Tarnung auf sandigen oder erdigen Boden. Ihre Knochen sind stämmig und widerstandsfähig.

Wandeln sie sich in einen **Su' ri' kat** (Erdmann) um, sehen sie aus, wie ein wandernder Stein. Ihr gesamter Körper ist von einer dicken Schicht umzogen, die keinerlei Waffenschaden durchläßt. Su' ri' kat sind gefürchtete Kämpfer, auch wenn ihr Bewegungsablauf eher dräge wirkt.

## **In Mutters Schoß:**

- der Wanderer der Elementschaft Erde stampft mit den Krallen auf und ruft dabei "Ret' erra' te" (zurück in Mutters Schoß). Unter ihm verwandelt sich der Boden in eine Treibsandfläche und "saugt" ihn auf. Er verschwindet vollständig im Boden und kann kein Ziel mehr für Waffen, Zauber oder Beschwörungen sein.
- unter der Erde kann sich der Wanderer "schwimmend" fortbewegen (3m/R). Endet die Schutzbeschwörung, wird er von der Erde wieder nach oben gedrückt und förmlich ausgespuckt.
- für ein Gelingen muß gegen einen **MW4** mit Erdheiligkeit, abzüglich Erfahrung auf Schutzbeschwörung: Erde gewürfelt werden. Ein Erfolg bewirkt ein Verschwinden für 10 Runden. Jeder weitere Erfolg erhöht die Dauer um 2 Runden.
- während der Zeit unter der Erde regeneriert der Verborgene mit 5 LP pro Runde
- kann einmal pro Tag genutzt werden
- wirkt instantan ohne vorheriges Gebet und ohne Eigenschaden
- funktioniert nicht in Gebäuden, auf Straßen oder durch Mauern hindurch

### **Erdritual:**

- kann einmal pro Abend genutzt werden
- für das Ritual ist es wichtig, daß der Elementist direkten Kontakt zur Erde hat. D.h. das bloße Berühren von mitgebrachter Erde etwa in geschlossenen Räumen reicht für das Ritual nicht aus.
- das Erdritual wird mit einem **MW 4** auf Erdheiligkeit mit Erfahrung auf Erdritual gewürfelt. Pro Erfolg werden 3 LP regeneriert

### **Anwendung der Wandlerfähigkeiten:**

- ein Su' ri' kat darf einmal pro Tag **probieren** seine Wandlerfähigkeit zu nutzen
- die Verwandlung gelingt mit **MW 6** auf Erdheiligkeit mit Verrechnung von Erfahrung für Wandlerfähigkeit. Die Verwandlung ist eine eigenständige Handlung von 1 Runde Dauer. Ein Mißlingen des MW hat keine weiteren Folgen. Ein erneuter Versuch ist allerdings erst am nächsten Tag möglich.
- bei Erfolg besteht der Su' ri' kat für 20 Runden aus Stein und ist somit für physischen Schaden unverwundbar.

Jeder weitere Erfolg über den ersten hinaus verlängert den Effekt um 2 R.

- die Bewegungen des Su' ri' kat kosten doppelte Zeit - ausgenommen Attacken und Abwehrreaktionen, die normal eine Runde dauern
- ein Su' ri' kat wird von einer Steinhaut überzogen, d.h. er darf alle Ausrüstungsgegenstände, wie auch alle Waffen behalten und letztere als Wandler auch benutzen. Aufgaben die Fingerfertigkeit erfordern (z.B. Kräuter aus Rucksack holen) kann er hingegen nicht mehr durchführen, da er sehr plump geworden ist.
- schlägt der Erdmann mit der Faust zu, darf er 8 Würfeln nutzen, mit einem MW3 verursacht er einen Grundschaden von 5 und jeder Erfolg über den ersten hinaus erhöht um weitere 3SP. Der Angegriffene kann mit einem MW Abwehr von 4 verteidigen, pro Erfolg aber nur um 2 senken. Aufgrund der Körperkoordination kann pro Runde nur mit einer Faust angegriffen werden.  
*Zusammengefasst: Faustangriff mit Stärke 8 / MW Angriff 3 / Schaden 5 / MW Abwehr 4 / pro Erfolg +3SP / pro Erfolg Abwehr -2SP*

## Stufenzuordnung Elementschafft Erde

Stufe Name	Freies System bis:	Vorteile	Nachteile
<b>I</b> Novize	- Passiv Leicht	- Erdeschaden - 25% - Beschwörung von Erdesprüchen aus Grundsystem ohne Gebet möglich - Tarnung auf Erdboden erhöht sich um Stufe x 2	- Verzicht auf Luftbeschwörungen
<b>II</b> Wanderer	- Passiv Mittel - Aktiv Leicht	- Erdeschaden - 50% - In Mutters Schoß (s.o.) - kann bis 4m Tiefe nicht verschüttet werden	- Höhenangst - kein Schuhwerk mehr erlaubt (barfuß laufen)
<b>III</b> Elementist	- Passiv Schwer - Aktiv Mittel	- Erdeschaden - 75% - Erdritual (siehe oben) - Eigenschaden Erdesprüche -25% - kann bis 8m Tiefe nicht verschüttet werden	- Verlust der Schwebefähigkeit
<b>IV</b> Schamane	- Passiv unbegrenzt - Aktiv Schwer	- kein Erdeschaden - kann bis 15m Tiefe nicht verschüttet werden - halber Schaden bei allen stumpfen Waffen (Knüppel, Stab- & stumpfe Wurfaffen)	- Luftzauber aller Art verursachen doppelten Schaden - Beschwörungen bei Gefieder zerzausendem Wind unmöglich
<b>V</b> Zeremonienmeister	- komplett unbegrenzt	- komplette - Wandlerfähigkeit (s.o.) Eigenschaden Erdesprüche -50%	- Wind der das Gefieder zerzaust verursacht Schaden von 3 SP pro Runde - 24h in geschlossenen Räumen ohne Kontakt zu Erde führt zu Halbierung der Lebenspunkte (LP aufrunden) - Stürze durch Luft auf den Boden verursachen doppelten Schaden

## Geschichte der Elementschaften

Nach den mündlichen Überlieferungen zu urteilen, sind die Elementschaften aus einem alten Religionskonflikt entstanden. Die Schöpfungsgeschichte der Gamschen erzählt von einer großen Spalte aus der die ersten Stämme aus dem "Feuerland" ins Gebirge kamen. Da sich einer der Wandernden nicht dem Lobpreisungsritual für das neue Land anschloss, rückten die Berge wieder zusammen und versperrten den Rückweg.

Die Gamschen verehrten also von jeher die Erde als ihren Ursprung und als Mutter allen Lebens. Vom Hauptstamm spaltete sich schon frühzeitig eine Gruppe ab, die nicht die **Erde** sondern das **Feuer** als ihren Ursprung ansahen und die Erde nur als Weg zurück zum Feuer betrachteten.

Mit der Besiedlung des Gebirges, vor allem mit der Ausbreitung auf der großen Halbinsel Chatra (Hammaar) und der Entdeckung des warmen Winterstromes an der Nordküste, kam eine zweite Version der Schöpfungssage auf. Nach dieser war die Erdspalte durch die die ersten Stämme gekommen waren nur das letzte Portal in die neue Welt. Den größten Teil des Weges aber hatten sie mit großen Booten über den unterirdischen Strom Ochar zurückgelegt. Der Meeresstrom Ochar wurde als oberirdischer Seitenarm des Flusses aus dem "Feuerland" gedeutet. **Wasser** wurde fortan von einigen Stämmen als Bote des Lebensursprungs verehrt.

Der Kult um das Element **Luft** kann geographisch schwer verortet werden. Er scheint in mehreren Gebieten und bei mehreren Stämmen etwa zur selben Zeit entstanden zu sein. Seinen religiösen Ursprung hat er in den wichtigsten Zeremonien, die als liturgisches Element

alle einen Flug aus großen Höhen oder weite Strecken bzw. das kreiselförmige Niederschweben in die Mitte des Festplatzes enthalten. Durch den Kontakt mit anderen Zivilisationen - vornehmlich den Menschen (die die Gamschen übersetzt als "Gerupfte" bezeichnen) - entstand eine Bewegung, die die Eigenheiten der Vogelmenschen über denen der anderen Völker setzte und dies vornehmlich durch das Nutzen der Flügel symbolisierte. (Anm.: Dieser Rückbesinnung auf die eigene Rasse soll auch die Schlichtung beständig schwelender Konflikte zwischen den einzelnen Elementschaften - vornehmlich derer zwischen Feuer und Wasser - zu verdanken sein. Ergebnis dieser Versöhnung war auch die Errichtung des neuen Hauptheiligtums auf Chalumee.) Die größere Gewichtung des Fluges in den wichtigsten Riten führte in vielen Teilen des Gamschenreiches zum Entstehen des Luft-Kultes, deren Anhänger sich erst spät zu einer Elementschaft zusammenschlossen.

Als "jüngste" Elemente zählen **Flora** und **Fauna**. Sie waren ursprünglich kein Teil der Gamschenreligion. Mehrere lange Hungersjahre in denen Ernten ausblieben und auch der Wildbestand dramatisch abnahm, ließen Riten um ein neues Element namens **Liva** entstehen. Liva ist die Göttin des Lebens, die Hüterin des Gleichgewichtes und Schützerin der belebten gegenüber der unbelebten Welt. Diese Glaubensrichtung bekam vor allem in den Jahren des Hungers und des Leids regen Zulauf und löste einen regelrechten Umsturz, ja fast einen Glaubenskrieg aus. Liva wurde nicht, wie heute, als Ergänzung zu den 4 alten Elementen gesehen, sondern als Gegenpol. Anhänger des Kultes glaubten, daß die neue Göttin die Interessen der Gamschen gegen die alten Elemente (die ihnen scheinbar nicht mehr hold waren) durchsetzten. Dies ging mancherorts so weit, daß Schreine und andere rituelle Gegenstände zerstört wurden. Die Bewegung hatte große Teile des Landes erfasst und schien den ursprünglichen Glauben zu verdrängen.

Viele Ethnologen vertreten heute die Meinung, daß der Ursprung der Liva-Bewegung größtenteils in den kulturellen Einflüssen durch die Menschen zu suchen ist. Sie verweisen zurecht auf die Ähnlichkeiten zwischen dem Liva-Kult und der im menschlichen Siedlungsgebiet verehrten Fruchtbarkeitsgöttin **Lodhra**.

Ein weiteres Ergebnis der Hungerjahre war die Wiederaufnahme der Wanderbewegung, die zu einer Resterschließung der entlegensten Gebirgsregionen führte. Außerdem begannen fast alle Stämme, zur nomadischen Lebensweise zurück zu kehren. In den vielen isolierten Tälern

konnten so alle einzelnen Glaubensrichtungen überleben.

Das Ende des Liva-Kultes begann mit einem Machtkampf zweier Priester, der zu einer Aufspaltung in Flora und Fauna führte. Mit Verbesserung der Lebensverhältnisse und der Spaltung der Anhängerschaft verschwand dieser monotheistische Glaube wieder in der Vergessenheit.

### Diese Datei...

... ist die erste Auskopplung aus dem **Buch der Sekten**, das es noch nicht gibt, aber vielleicht mal geben wird ☺

... gehört zu **STURM** – <http://people.freenet.de/sturm>

... ist eine Ergänzung zum STURM-Grundregelwerk, das wohl als nächstes überarbeitet wird

Anmerkungen, Fehlerberichtigungen und Ideen an [sturmpost@freenet.de](mailto:sturmpost@freenet.de)