

Die Macht unter dem Covenant



Zusammenfassung:

Diese Sagaidee basiert auf einer Teilkampagne einer Saga, welche im Tribunal der Hochalpen gespielt hat. Grundidee ist, dass die Spieler herausfinden, was es mit der Quelle der magischen Aura in ihrem Covenant zu tun hat. Im Laufe der Saga finden sie heraus, dass die Quelle darauf beruht, dass einst eine Mitraskultstätte am Ort des Covenant bestand, deren Überreste (wenn man so will) eine magische Aura bilden. Dummerweise finden die Spieler auch heraus, dass eine dunkle Macht unter dem Covenant wohnt, welche ihre Existenz gefährden kann. Zerstören sie diese Quelle jedoch, so erlischt die Aura ihres Bundes.

Der Mitraskult:

Anmerkung: In den beiden Jahrhunderte um Christi Geburt gab es eine Art Sektenboom im Römischen Reich. Es wurden vor allem Religionen und Kulte aus dem heutigen Nahen Osten importiert und auch neue kreiert. Da man natürlich das Rad nicht immer neu erfindet, war es üblich, die Punkte von anderen Religionen zu übernehmen, was dazu führt, dass es oft viele Überschneidungen in Philosophie, kultischen Handlungen, etc. ergaben (die sogenannte Religionsmischung oder Synkretismus). Der persische Mithraskult war bis ins 4. Jahrhundert im Römischen Reich recht verbreitet. Wer die folgenden Passagen liest, dürfte gewisse Übereinstimmungen mit einer anderen, recht erfolgreichen Religion erkennen, die wesentlich jüngeren Ursprungs ist.

Mithras wurde von einem Vatergott ausgeschickt, um die Welt zu retten. Er wurde von einer Jungfrau in einer Felsenhöhle im Beisein von Hirten geboren und bewirkte verschiedene Wunder auf der Erde. In der mithräischen Ikonographie wird Mithras als Jüngling dargestellt, der eine phrygische Mütze (Mitra) trägt. Die Innenseite von Mithras' Mantel ist oft wie ein Sternenhimmel dekoriert.

Die zentrale Geschichte des Mithraismus ist die einer Stiertötung. Mithras hat den Stier verfolgt, überwältigt und in seine Höhle getragen. Dort tötet er ihn durch einen Dolchstoß in die Schulter. Aus dem Blut und Samen des Stieres erneuert sich alles Leben auf der Welt. Bei den Römern bekam Mithras auch den Beinamen Sol invictus (lat. "der unbesiegbare Sonnengott").

Mithras ist ein Gott des Guten und der Gerechtigkeit. Als solcher wurde er als "der Weg", "die Wahrheit", "das Licht", "der Sohn Gottes" und "der gute Hirte" bezeichnet, und wurde oft ein Lamm auf seinen Schultern tragend abgebildet. Mithras hielt mit 12 seiner Jünger ein Abendmahl bevor er starb, begraben wurde und am dritten Tag von den Toten auferstand.

Der Mithraskult war in römischer Zeit eine Mysterienreligion, die Männern vorenthalten war. Die meisten Anhänger waren römische Bürger, vor allem wohl Statthalter, Offiziere und Verwaltungsbeamte. Dies erklärt auch, warum sich Mithräen, die unterirdischen Kultstätten von Mithras, auch im gesamten Römischen Reich finden lassen.

Als Sonnengott wurde Mithras am Sonntag angebetet. Die Mithraisten feierten Abendmahlsfeiern (mit Brot und Wasser oder Wein), welche den Leib und das Blut des getöteten Stiers symbolisierten. Einmal im Jahr opferten die Mithras-Angänger symbolisch einen Stier. Die zwei großen mithräischen Jahresfeste feierten die Geburt des Sol Invictus am 25. Dezember (dem Abend der Wintersonnenwende nach dem Julianischen Kalender) und den Tod und die Auferstehung Mithras zur Frühlings-Tagundnachtgleiche. Dem Kult konnten Männer beitreten, die man taufte. Sonne und Sterne (Astronomie) standen neben dem o.g. Stier im Mittelpunkt der Religion, die Zahl sieben und das Kreuz spielen eine bedeutende Rollen. Die kultischen Handlungen waren von den frühchristlichen wohl nicht einfach zu unterscheiden (wobei letztere wohl die Handlungen des Kultes kopierten), wobei die Kultstätten eben unterirdisch waren und Platz für eine Gruppe Anhänger boten (die größeren fassten etwa 40 Leute). Das rituelle Abendmahl war eine mithräische Tradition.

Der Kultplatz unter dem Covenant:

Unter dem Covenant (bzw. falls das Covenant auch unterirdisch liegt: Im Coventant) liegt ein uralter Kultort, den schon mehrere Kulte verwendet haben. Niemand weiß, wann das Wesen dort auftauchte, vielleicht ein alter barbarischer Gott, der Geist eines keltischen Kriegers oder eine Wesenheit, welche schon immer unter der Erde lebte, um von den Menschen eines Tages entdeckt zu werden. Als die römischen Legionäre kamen, schlief das Wesen jedoch schon unter dem Berg. Die Römer errichteten unweit davon ein kleines Lager, um den Weg in den kalten Norden des Reichs zu schützen. Sie fanden die unterirdischen Gänge für ihre Vorhaben wunderbar und errichteten eine kleine Mitraskultstätte für die Bedürfnisse der Männer.

Die Korruption des Kultes:

Die kultischen Handlungen weckten das Wesen jedoch und für eine Weile beobachtete es die Legionäre und lernte von ihnen die kultischen Handlungen und die Geschichte von Mithras. Dann, eines Tages, erschien es den Betenden als Sol Invictus selbst und versprach ihnen seine besondere Zuneigung. Die Römer sollten die "Auserwählten" von Mithras sein und den Kult von Innen heraus reinigen und stärken.

Die Wesenheit war geschickt und lullte die Legionäre ein. Schon bald war der Kult korrumpiert und wich von den normalen Kulthandlungen des Mithras erheblich ab. Insbesondere wurden fast wöchentlich Stiere geopfert und deren Überreste in einen bodenlosen Schacht geworfen, welcher sich im Kultraum befand.

Die Wesenheit wurde durch die Opfer gestärkt und konnte mit den Überresten langsam die Gestalt eines Stieres annehmen. Ziel der Wesenheit war es, dem Berg zu entkommen und die Welt mit seiner Schlechtigkeit und Macht zu erfüllen. Ein neuer Kult konnte da nicht schaden.

Doch dann passierte es, dass die Legionäre abgezogen wurden und das Gebiet von den Römern geräumt wurde. Die Legionäre fuhren an einem anderen Ort mit ihren grausamen Handlungen fort, aber ohne die Nähe zum Wesen war dessen vollständige Generation nicht möglich. Später wurde die Gruppe auch als Ketzler an Mithras verfolgt, aber das ist eine andere Geschichte...

Die Christen

Das Wesen war unvollständig und suchte deshalb neue Anhänger. Die Zeiten hatten sich allerdings gewandelt und das Christentum hatte die Macht des Mithraskultes vollständig verdrängt. Ein langobardischer Adeliger lies den Berg zu einer verbotenen Zone erklären und zum Schutz vor dem Wesen um herum ihn fünf Bannstatuen errichten, welche die Wesenheit an seinen Platz bannte.

Diese fünf Statuen sehen aus wie Stiere und sind aus Bronze gegossen. Sie befinden sich in Höhlen um den Berg herum. Werden alle fünf Statuen zerstört, so kann sich das Wesen zumindest wieder außerhalb des Berges bewegen.

Die Spieler kommen ins Spiel:

Das Wesen hat seit den Langobarden geduldig gewartet, um eine Möglichkeit zu finden, seinem Gefängnis zu entfliehen. Der Aktionsradius des Weses ist jedoch auf die tieferen Regionen des Höhlensystems unter dem Berg begrenzt, selbst die unterirdischen Gänge des Covenants sind vor ihm sicher. Das Wesen ist jedoch auch die Quelle der magischen Aura für das Covenant. Dies sollte den Spielern bei Begegnungen mit dem Wesen klar werden - die Aura wird um das Wesen extrem ansteigen (auf 9 oder so).

Erkunden die Spieler jedoch die unteren Gänge, so werden sie unweigerlich auf das Wesen stoßen. Zusammengesetzt aus den Teilen der geopfert Tiere hat es das Aussehen eines verwesenden Stieres, ohne jedoch den süßen Geruch der Verwesung zu besitzen. Die Begegnung dürfte recht unheimlich sein, das Wesen wird sich jedoch als Tieropfer eines bösen Kultes ausgeben und den Spielern alles erzählen, um ihre Unterstützung zu erlangen.

Insbesondere wird das Wesen interessiert sein, die Statuen zu zerstören, um es frei zu setzen. Es wird behaupten, die Mithrasanhänger hätten die Statuen errichtet, um den Geist des Stieres auf Ewig im Berg zu binden. Nur eine Zerstörung könne dem Geist helfen, die Ruhe zu finden.

Nach der Zerstörung der Statuen wird es sich in der Umgebung eine Anhängerschaft aufbauen, angefangen von den einfachen Bauern bis hin zu Besitzern von Stieren (z.B. größere Bauern oder Gutsherrn), um durch rituelle Opferungen vervollständigt zu werden. In dieser Phase wird das Covenant lästig und sollte am besten verschwinden. Jede Opferung wird das Wesen und den Kult stärken - das Wesen wird versuchen, im Covenant Leute verschwinden zu lassen oder sie zum Kult zu bekehren. Die Menschen in den umliegenden Orten werden dem Bund nur jeden erdenklichen Weg versperren usw. Einzelheiten liegen hier beim Spielleiter... Nach der Zerstörung der Statuen wird das Wesen solange freundlich bleiben, solange es geht. Es sollte den Spielern nicht von Anfang an klar sein, warum die ganze Umgebung des Bundes plötzlich so aggressiv auf sie reagiert.

Mögliche Ausgänge:

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Saga zum Guten zu wenden:

- Die Spieler decken die Machenschaften des Wesens auf, indem sie in der Geschichte forschen und vielleicht auch den Geschichten der alten Bauern in den umliegenden Dörfern lauschen (der "Böse Berg" oder so). Ideal ist diese Lösung dann, wenn die Statuen noch nicht zerstört sind.

- Das Wesen kann vielleicht irgendwie zerstört werden, wobei ja dann die Aura des Covenants verloren geht. Hier wäre vielleicht ein Ritual oder ähnliches möglich, welches die Spieler im Laufe der Kampagne erlangen.
- Der Kult kann bekämpft werden, indem man z.B. die Kirche einschaltet und die Ketzer verfolgen lässt. Dies bringt jedoch möglicherweise den Bund selbst auch ins Fadenkreuz.
- Die Statuen lassen sich wieder aufstellen, wenn man das langobardische Ritual wiederholen kann. Die Statuen müssen dabei natürlich nicht aus Bronze sein, sondern können aus Stein o.ä. bestehen (oder vielleicht doch, dann müssen die Spieler einen fähigen Bronzegießer finden). Hierbei ist es natürlich schwierig, dass die Statuen von Anhängern des Kultes auch wieder zerstört werden können.
- Das Wesen kann seiner Macht beraubt werden, indem man auf die unterste Ebene der Höhlen gelangt und dort das Ende des Opferschachts findet. Wenn man die Knochen und Überreste der Stiere vernichtet, so verliert das Wesen viele seiner Kräfte. Der Abstieg in die Höhlen wie auch die Opferhalle selbst sollten schwierig sein (das Wesen kann z.B. die Stierknochen kontrollieren und zu neuen Wesen zusammensetzen, welche sich den Spielern in den Weg stellen).

Es gibt bestimmt noch mehr Möglichkeiten...

(c) 2004 Maximilian Kalus.