

Von Blumen

und Steinen

- der Tsatempel



von

Frederik Bartels-Juretzki

(rincewind_krm@gmx.de)

und

Annette Juretzki

(ich@cailyn.de)





Inhalt

1. Von Anbeginn zu Anbeginn – Einleitung	1
2. Für den Moment erbaut - Ein Tsatempel	1
2.1 Jeder Tag ein Neubeginn - Tempelablauf	2
2.2 Wenn die Seele spricht - Göttinnendienst	
2.3 In Deinem Namen neugeboren - Spätweihe	5
3. Der steinerne Schmetterling - Burg Blumenau	6
3.1 Tsas Kinderschar - Blumenaus Bewohner	8
3.2 Tausend Pfade - Szenarioideen	9

Achtfacher Dank an Lars-Philip und Marco. Gepriesen sei Tsa, dass sich unsere Pfade kreuzten.

Verwendung der Marke und Inhalten von DAS SCHWARZE AUGE mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH. Copyright © 2007 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Diese Spielhilfe wurde 2008 für den Wettbewerb "Simiapokal 2" von Frederik Bartels-Juretzki und Annette Juretzki erstellt. Näheres zum Wettbewerb unter www.selemer-tagebuecher.de



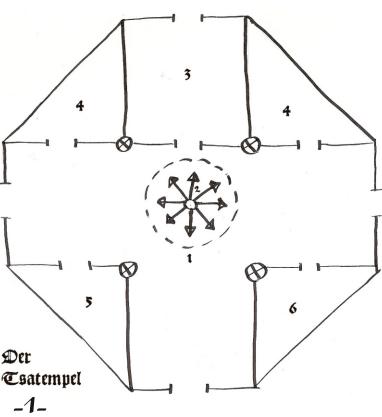
Optimismus und Idealismus, Friedsamkeit und Freude, Wandelbarkeit und Verantwortungslosigkeit, Zerstörung und Neubeginn - Tsa ist so vieles und noch soviel mehr. Und ihre weltlichen Anhänger versuchen diesem Ideal nachzueifern, weshalb es kaum möglich ist, eine allgemeingültige Aussage über die Tsakirche zu treffen. Zu häufig würden sich doch Ausnahmen finden lassen. Ähnliches gilt auch für die Tempel der jungen Göttin, im Grunde ist keiner wie der andere. Somit lässt sich der im ersten Teil beschriebene Tempel samt seines Innenlebens auch nur als Beispiel verstehen, wie ein in eine feste Gemeinde eingebundener Tsatempel sein könnte. Alle Beschreibungen sind neutral gehalten, so dass sie sowohl auf das Horasreich als auch die Tulamidenlande (und alles dazwischen, und drunter und drüber natürlich auch) anwendbar sind. Zuerst wird auf das Tempelgebäude und den Alltag des Tempellebens eingegangen, woraufhin dann die Aspekte des Gottesdienstes und der Ablauf einer Spätweihe nochmal etwas genauer betrachtet werden, schließlich sind dies auch zwei Gebiete die einer Heldengruppe in ihrem Leben intensiver begegnen können.

Der zweite Teil befasst sich mit dem Tsatempel zu Binsweiler, samt seiner Priester und seiner recht außergewöhnlichen Geschichte.

2. für den Moment erbaut -Ein Tsatempel

Die vor allem in wärmeren Gefilden vorkommende Bauweise des Tempels der Wandelbaren folgt dem Gedanken der tsagefälligen Acht, denn acht Richtungen sind es, in die ein jeder Weg, auf dem es Neues zu entdecken gibt, führen kann. Der achtseitige, steinerne Bau wird von einem flachen, auf vier Säulen ruhenden Runddach gekrönt, dessen Zentrum eine kreisrunde, etwa einen Schritt durchmessende Öffnung aufweist. Diese ist zwar aus dem Tempelinneren leicht zu verschließen, doch für gewöhnlich steht sie offen, um der Göttin stets einen neugierigen Blick auf den zentralen Altar und die davor Betenden zu ermöglichen. Die äußeren Wände sind mit allerlei Malereien versehen, wovon die meisten aus Kinderhand stammen. Natürlich werden sie regelmäßig erneuert und übermalt, so dass der kunterbunte Tempel von weitem eher an ein maraskanisches Gewand denn an einen Sakralbau der Zwölfe erinnern mag.

Aufgrund eines umstrittenen Gebotes, wonach der wahrhaft Tsagläubige einen Ort niemals zweimal nacheinander auf die gleiche Art betritt, verfügt der Tempel über vier Eingänge, wobei die vorderen drei direkt in den Altarraum (1) münden, der hintere jedoch zunächst durch die Schlaf- und Wohnstätte der im Tempel betreuten (Waisen-) Kinder führt(3). In der Mitte des Tempels befindet sich der mit einer kleinen, achtgesichtigen Statue versehene und durch das offene Dach sonnenbeschienene Altar (2). Die stets mit frischen Blumen geschmückte Göttin kann von hier aus jedem Neuankömmling fröhlich anlächeln und ihn zum Verweilen in ihren Hallen einladen. Auch die





Die Waisenkinder sind im zweitgrößten Raum des Tempels untergebracht, hier befinden sich ihre Schlafstätten sowie ihre meist spärliche Habe. Auch die tägliche fleischlose Kinderspeisung wird hier vorgenommen, Spiel und Unterricht finden dagegen im gesamten Tempel statt. Für die Allerkleinsten aus Tsas Kinderschar stehen in den zwei Privatgemächern der Geweihten (4) je zwei Wiegen bereit, um ihnen ein wenig Ruhe bieten zu können. Zudem dienen diese durch Vorhänge vom Betraum abgetrennten Bereiche als Skriptorium für die wenigen im Tempel geführten Bücher und Chroniken und natürlich als Schlafgemach für den jeweiligen Priester und seinen Novizen.

Der Tempel verfügt außerdem über eine kleine Küche nebst unterirdischer Vorratskammer (5), denn auch Arme und Reisende können hier auf eine kleine Mahlzeit hoffen.

In der Sakristei (6) können sich die Geweihten auf den Gottesdienst vorbereiten, hier werden auch die Tempelreliquien sowie eventuelle Chroniken gelagert. In seltenen Fällen ziehen sich die Priester hierher zur Meditation zurück, um abseits des im Tempel pulsierenden Lebens etwas Ruhe zu finden.

Der Außenbereich des Tempels verfügt über einen

Gemüsegarten, Blumenbeete und eine kleine Wiese, die zum Spiel und zur Haltung von Nutztieren dient. Diese werden selbstverständlich nicht verspeist, aber Eier und Milch bieten eine willkommene Abwechslung im Speiseplan.

2.1 Jeder Tag ein Neubeginn - Tempelablauf

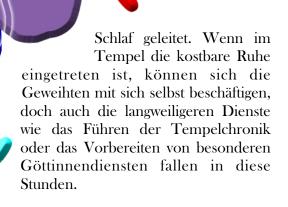
Die in allerlei Regeln, Gesetze und Rituale gepresste Ordnung mag den Dienern des gestrengen Praios wohlgefällig sein, doch für einen Tsajünger sind sie zu starr, zu unbeweglich und damit zu leblos. So verwundert es nicht, dass die alltäglichen Aufgaben, die in einem Tsatempel anfallen mögen, keinem festen Muster folgen.

Die Andachten und Göttinnendienste finden eher willkürlich statt, denn die Herrin Tsa gibt ihren Gläubigen genügend Zeichen, wann es einmal wieder an der Zeit für eine Predigt ist.

Die Hauptaufgabe eines Tsapriesters liegt daher nicht unbedingt im regelmäßigen Abhalten von flammenden Predigten, sondern im Schutze derer, die seiner Göttin am wohlgefälligsten sind. Dere ist ein gefährlicher Ort, so dass Kinder oft frühzeitig ihre Eltern durch Krankheit, Krieg oder Hunger verlieren. Es ist Aufgabe der Tsakirche, die Not dieser Kinder zu lindern und ihnen ein liebevolles Heim zu bieten. Neben den im Tempel selbst untergebrachten Waisenkindern kümmern sich die Geweihten auch um die Kinder ihrer erkrankten Gemeindemitglieder, bis diese wieder genesen sind. Die Kinder erhalten im Tempel regelmäßige Mahlzeiten und werden ganz im Sinne der Göttin erzogen.

Der Tag beginnt mit einem gemeinsamen Morgengebet, im Anschluss nehmen die Priester gemeinsam mit ihren Schützlingen das Frühstück ein. Die kleineren Kinder können bis zur Mittagsstunde sorglos ihren Spielen nachgehen, während die größeren bei den profanen Aufgaben wie der Pflege des Gemüsegartens und dem Bereiten des Mittagsmahles helfen können.

Am Nachmittag bringen die Priester den Kindern durch allerlei Spiele und Geschichten das Wesen ihrer Göttin und die leider oft verborgene Schönheit des Lebens näher. Gleichzeitig werden die Kleinen ermutigt, selbst nach der Göttin zu suchen und sich so zu beschäftigen, denn die Geweihten brauchen auch Zeit für die Sorgen ihrer Gemeinde. Der Abend wird mit einem Dankgebet an die fröhliche Göttin beschlossen, im Anschluss werden die Kinder mit einer Geschichte in den



2.2 Wenn die Scele spricht Göttinnendienst

Ein Priester der Tsa hasst Vorschriften, und nichts könnte schlimmer sein, als ein genauer Plan wie, wann und wo er zu beten habe. Um sich Tsa nah zu fühlen braucht er kein festes Gebet, keinen perfekt komponierten Choral, ja nicht einmal ein bunt bemaltes Gebäude, das ihren Namen trägt. Er findet Tsa in der Morgenröte, die durch das Küchenfenster bricht. Das fröhliche Pfeifen des stolzen Vaters, der zum ersten Mal die Windeln seiner Tochter wäscht, sagt für ihn mehr, als ein festgeschriebenes Gebet es je könnte, und eine muntere Gruppe Kinder, die Fang-den-Elf! spielt, ersetzt ihm jede Andacht. Er weiß und spürt Tsa bei den Menschen und ihrer Umgebung, solange es schön, fröhlich und neu ist, ist sie da. Die Krokosse, die durch den Frühjahrsschnee brechen sind sind zu gleichen Teilen Opfer, Gebet und Gabe für und von der jungen Göttin. Doch ein Priester ist durch seine karmale Kraft auch von Tsa durchdrungen, so dass er sie eben auch im Kleinen schon wahrhaftig spüren kann.

Die profanen Gläubigen hingegen brauchen mehr als eine kleine Frühlingsblume um sich vollkommen von der Göttin durchdrungen zu fühlen. So wird eine tsagläubige Müllerin mit einem Lächeln ihrer Göttin gedenken, wenn sie die ersten Flugversuche junger Schwalbenküken sieht, aber dieser Moment, so göttingefällig er auch ist, ersetzt nicht das tiefe Gefühl von Geborgenheit, dass sie im gemeinsamen Gebet mit allen Dorfbewohnern im Tempel empfindet. Wenn der Kinderchor schief, aber mit Hingabe, Tsas unendliche Liebe und Güte preist, und die Priesterin für all die Gefühle der Müllerin die passenden Worte findet, während Hundewelpen tapsig ihre Beine umspielen, dann fühlt sie sich wirklich von Tsa behütet, und die Angst um den Mann an der Front ist dann ebenso

W20	Grund	Kernaussage	
1-2	Geburt eines Kindes	Wenn das Leben die Tür schließt, öffnet Tsa die Fenster.	
3-4	Initiation eines Kindes	Die Welt ist schön!	
5-6	Geburt von Kalb oder anderem Tier	Wer Feuer mit Feuer bekämpft, kann nur verbrannte	
		Erde gewinnen.	
7-8	Traum/Vision/spontane	Was du nicht willst das man dir tu',	
	Inspiration des Priesters	das füg' auch keinem anderen zu.	
9-10	Dem Priester ist gerade danach	Nur wer die Hoffnung verliert, hat alles verloren.	
11-12	Wunsch eines Gläubigen	Kinder sind das schönste Geschenk Tsas.	
13-14	Schwere Schicksalsschlag eines Gemeindemitglieds	Tsa liebt jeden Menschen bedingungslos, genauso wie er ist.	
15-16	Große Hoffnungslosigkeit unter den Gläubigen	Vor jedem Neuaufbau kommt die Zerstörung.	
17-18	Hochzeit zweier Gläubiger	Man ist niemals zu alt, um von Neuem zu beginnen.	
19-20	Ankunft der Kriegswerber	Wer Eines bis zur Vollendung meistert, kann trotzdem	
		nur die eine Sache.	

W20	Beispielerzählung	Kinderbeitrag	Ritualgegenstände
1-2	Mittelreichisches Heldenepos	Gesang	Knospender Zweig
3-4	Nivesische Redensart	Instrumental	Bunte Blumen
5-6	Horasisches Kinderlied	Tanzen	Asche
7-8	Thorwalsche Sage	Schauspielerei	Kinderspielzeug
9-10	Al'Anfanische Weisheit	Gedichte vortragen	Instrument
11-12	Tulamidisches Märchen	Die Gedanken laut hinaus- beten	Farben
13-14	Maraskanisches Sprichwort	Besucher werden mit kleinen Basteleien beschenkt	Ein Klumpen Lehm
15-16	Andergastsche Fabel	Bilder zur Predigt werden gemalt	Eidechseneier
17-18	Bornländisches Gedicht	Kunststücke werden vorgeführt	Ein verlassenes Vogelnest
19-20	Spontan selbstausgedachte Fabel	Keine Kinder in der Gemeinde	Alte Haut von Reptilien/ Spinnen

vergessen wie die schmerzenden Gelenke von der harten Arbeit. Der Tempel ist ein Rückzugsort, etwas Heiliges, das nur Tsa gehört. So sind diese Gottesdienste gerade in kriegsgebeutelten Regionen wichtig, an einem Ort und an einer Zeit, die nur Tsa und Niemandem sonst gehört, die frei vom alltäglichen Leben und somit frei von alltäglichen Qualen ist. Es wird gelehrt, dass die Welt voller kleiner, besonderer Dinge ist, die schon in sich allein so wunderbar sind, dass sie nichts anderes bedürfen und alles Schlechte überstrahlen. Dennoch sind die Menschen auch dankbar darüber, dies an einem Ort zu erfahren, an dem all diese Dinge so gebündelt sind und somit Tsas Anwesenheit so stark ist, dass das Schlechte einfach keinen Einzug erhalten kann.

Kein Tsa-Göttinnendienst gleicht einem anderen, da sie nicht nur von Priester zu Priester variieren, sondern auch ein Priester selbst kein bestimmtes Schema hat, sondern den Menschen so von Tsa kündet, wie er sich gerade danach fühlt. Und so muss ein Göttinnendienst auch gar nicht immer im Tempel stattfinden, da es viel tsagefälliger sein kann, an einem sonnigen Tag von einer Blumenwiese aus zu künden. Die Tabelle (Seite 3) soll als kleine Inspirationshilfe dienen, so man als Spielleiter seine Spieler sagen hört: "... und dann nehm' ich noch am Tsa-Gottesdienst teil." Ob man diesen Gottesdienst dann wirklich Phexens Zufall überlässt, oder sich einfach ein paar passende Ideen herausfischt, sei natürlich jedem selbst überlassen, und natürlich müssen nicht alle Elemente Bestandteil einer Andacht sein, ebenso wie man auch weitaus mehr Details mit einfließen lassen könnte.

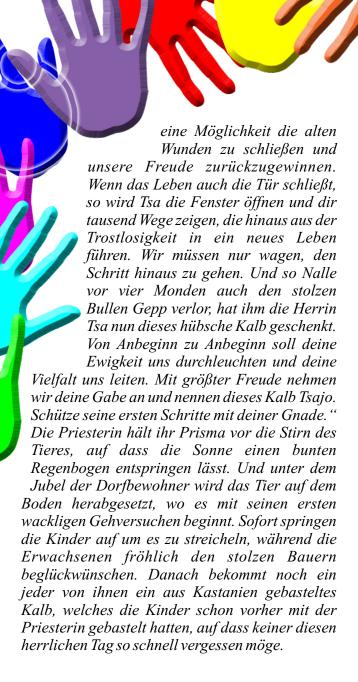
Beispiel: 6-1-11-13-4

Das ganze Dorf scheint sich um den Stall von Bauer Nalle versammelt zu haben, vor dem die alte Priesterin im bunten Tsagewand auf einem Melkschemel sitzt, liebevoll ein junges Kalb in den Armen haltend. Es ist mit einem Kranz frischer Blumen geschmückt, die in ihrer bunten Farbenpracht auch rings um die Geweihte verteilt sind. Die Kinder sitzen in einem Halbkreis vor ihr und lauschen mitsamt den Erwachsenen gebannt ihrem Märchen aus den fernen Tulamidenlanden. "Das arme Waisenmädchen Nûrhan musste ihr Dorf verlassen, da es dort kein Brot mehr für sie gab, und zog so mit nichts als ihren Kleidern am Leib in die Welt hinaus. Am Wegesrand fand sie einen Löwen, der vor Schmerzen jammerte und jaulte, denn sein Schwanz war unter einem großen Felsen begraben. Da bekam Nûrhan Mitleid und befreite ihn. Da Löwen aber so stolze Tiere sind, wollte er sich nicht der Scham hingeben, dass ein Mensch ihm helfen musste, und rannte weg. Das machte aber nichts, Nûrhan wusste ja, wie das gemeint war, und freute sich, einem Tier geholfen zu haben, und ging ihren Weg weiter.

Doch ohne Brot bekam sie auch bald Hunger. Wie gut, dass sie bald zu einem Dorf kam, mit goldenen Feldern soweit das Auge reicht. Hier musste wahrhaft keiner Hunger leiden, doch die Menschen waren dürr und schwach. Kaum bei ihnen angelangt kamen Räuber aus den Hütten und hielten Nûrhan fest. Diese Räuber verkauften alles Getreide um ganz viel Gold damit zu verdienen, und ließen den Menschen kaum noch was zum Essen. Und mit ihren bösen Waffen zwangen sie auch die arme Nûrhan zu arbeiten, ohne ihr auch nur ein Stückchen Brot zu geben. Das Mädchen wollte weglaufen, aber sie hatte Mitleid mit den armen Dorfbewohnern, und so entschied sie, ihnen zu helfen. Des Nachts schlich sie in die Hütte der Räuber, klaute ihnen alle Waffen und versteckte sie. Als die Räuber am nächsten Morgen ihre Waffen nicht fanden wurden sie böse und wollten Nûrhan weh tun, doch da hörten sie ein schreckliches Gebrüll aus den Bergen und bekamen ohne ihre Waffen eine solche Angst, dass sie ganz schnell davon liefen. Nûrhan aber hatte keine Angst, denn sie erkannte ihren Löwen, der von nun an das Dorf bewachte, so dass kein Räuber mehr zurückkam. Die Dorfbewohner aber waren glücklich und feierten ein großes Fest für das Mädchen, und von nun an durfte sie bei ihnen bleiben. Die Waffen machte der Schmied zu Werkzeugen, damit sie wenigstens einen Nutzen hatten."

Die Kinder klatschen glücklich in die Hände, und auch die Erwachsenen freuen sich über die schöne Geschichte. Selbst das Kalb beginnt etwas zu blöken.

"Von Nûrhan lernen wir, dass das Leben manchmal gemein ist und sehr weh tun kann, und das ohne, dass wir wissen, warum. Aber Tsa liebt uns, und egal wie schlimm es kommt, es gibt einen Weg für einen Neuanfang, sie schenkt uns immer



2.3 In Deinem Namen neugeboren -Spätnreihe

"Ich zerschlug Männer und Frauen, und machte Kinder zu Waisen. Und es war ein leichtes.

Ich zerschlug alles Leben in fremden Wappenröcken, bis ihr Blut mein Gewand wurde. Und es war ein leichtes.

Ich zerschlug ihre Arme, und ich zerschlug ihre Beine, und stahl ihnen jede Hoffnung auf ein neues Leben. Und es war ein leichtes.

Ich zerschlug dieses Leben und ich zerschlug meine Waffe, denn ich erkannte, dass ich unter den vielen Pfaden eines freudenreichen Lebens den falschen gewählt hatte. Und es war ein leichtes.

Du zerschlugst mich, und lässt mich trotz aller Frevel in deiner Gnade neu auferstehen, und zeigst mir deine tausend Wege zu einem neuen Sein im Schatten meiner alten Erinnerungen. Ich flehe dich an, gib mir Kraft. Denn noch nie war es so schwer, einfach nur zu leben." - Gebet des ehemaligen Söldners Alonso vor seinem Eintritt ins Tsa-Noviziat

Die meisten Priester fanden schon in ihrer Kindheit zu Tsa. Nach ihrer Initiationsfeier folgte das Noviziat und auf dem jährlichen Konvent kam es dann zur Weihe.

Die Spätberufenen hingegen stammen aus allen Schichten, und verschiedenste Ereignisse führten sie zu einem Leben im Sinne Tsas. So kann es durchaus sein, dass ein gestandener Abenteurer von dem vielen Blute seiner Klinge müde ist und er nun einen neuen Weg beschreiten möchte, denn in Tsas Sinne gilt es nun, Zerstörtes wieder aufzubauen. Gerade durch die vielen Kriege der letzten Jahren hat so manch ein Veteran vergangener Schlachten zur jungen Göttin gefunden, denn Tsa ist gnädig und vergibt. Ein spätes Noviziat dauert meist nur etwa ein Jahr. Anfangs gilt es vor allem Tsas Lehren zu lauschen, den vielen Geschichten ihrer (lokalen) Heiligen und der Märchen und Sagen von den Schwachen, deren innere Stärke jedes Schwert zerbrechen ließ. Sollte man vorher ein Waffenknecht gewesen sein, so läutet das Zerstören der eigenen Waffe rituell das Noviziat ein, während es zu den Aufgaben des neuen Novizen gehört, aus dem alten Eisen etwas Neues zu schmieden. Dabei zählt der Gedanke vom Kreislauf von Zerstörung und Neuaufbau weit aus mehr als das tatsächlich Resultat, welches meist aufgrund mangelnder Schmiedekenntnisse kein Kunststück ist. Für Tsa ist "gut gemeint" eben nicht das Gegenteil von "gut".

Der späte Novize wird von vornerein in den Tempelablauf eingebunden, denn so lernt man doch am besten. Vor allem das Hüten der Kinder zählt zu seinen Hauptaufgaben, denn er soll lernen, dass gerade die jüngsten und schwächsten Mitglieder in Tsas großer Familie ihre größte Stärke sind. So lange es Kinder gibt, so lange ist die Hoffnung nicht verloren. Gleichzeitig gilt es aber auch, dass der Novize viel Freizeit haben soll, um neue Interessen zu finden. So sein früheres Sein ihn doch zu fester Struktur und einem harten Leben zwang, so schenkt ihm die junge Göttin nun alle Zeit all jenes einmal auszuprobieren, was er schon immer einmal tun wollte. Und wenn es ihm nicht gefällt, dann macht er halt etwas anderes. Da Hierarchien Tsa ohnehin fremd sind, bekommt ein

3. Der steinerne Schmetterling -Burg Blumenau

Angebote und Bitten. Der erste Gottesdienst erfolgt meist nach der Weihe, so der Novize sich iedoch zu einer Predigt inspiriert fühlt. so wird ihm niemand den Mund verbieten. Denn wer vor Tsa sprechen will, der darf es tun, gleich wer er ist. Meist hat diese erste Predigt dann auch einen Bezug auf das alte Leben, das man hinter sich ließ, welche Fehler man begannen hatte und welches Leid man erfuhr. Gnade und Wandel werden zu den wichtigsten Eigenschaften Tsas erkoren, und so soll vor allem einem selbst und weniger der Gemeinde Trost und Hoffnung gebracht werden. Da eine solche Predigt aber sehr befreiend sein kann, wird kein Priester sie unterbrechen. Gerade nach den kriegsreichen Jahren gehört die Seelensorge auch zu den Aufgaben eines späteren

Novize keine Befehle von Priestern, sondern lediglich

Spätestens am Ende des kurzen Noviziats folgt eine Reise durch das Umland, und in jedem Ort, in dem man einkehrt, wird im Namen der Göttin so gut geholfen wie man nur kann. Das Ziel der Reise ist jedoch der alljährliche Konvent, dessen Austragungsort stets wechselt. In der dortigen Gemeinschaft der Tsageweihten wird aus dem einstigen Schüler der Eidechse ein Vertrauter der Eidechse, der nun selbstständig seinen Weg gehen und von Tsa künden kann. Vor allem wird er dort aber von vielen neuen Philosophien und Auslegungen von Tsas Lehren erfahren, und womöglich die nächsten Jahre damit zubringen, das ein oder andere erst einmal auszuprobieren, wieder zu verwerfen und sich etwas Neuem zu verschreiben. Denn so gilt es unter den tausend möglichen Wegen Tsa zu folgen, seinen ganz eigenen zu finden. Und dann einen anderen auszuprobieren.

Priesters, und diese wird er vor allem dann gut

erfüllen können, wenn er auch mit sich selbst im

Reinen ist.

"So stürzte die arme Tsalinja von den Burgzinnen und brach sich das Genick. Als der alte Bronjar aber sah, was er angerichtet hatte, da wurde ihm ganz traurig ums Herz, denn so sehr er die Herrin Tsa auch anflehte, sie mochte ihm seine Taten nicht vergeben. So gelobte der ehemals grausame Rittersmann, sich fortan nur noch der Herrin selbst zu verschreiben, auf dass sie ihn eines Tages erhören möge. Und so kam es, dass er, der er Zeit seines Lebens kinderlos bleiben sollte, sein ganzes Hab und Gut und auch seine finstere Burg den Dienern der jungen Göttin vermachte, auf das Tsalinja nicht umsonst gestorben war." - aus einer Gutenachtgeschichte der Tsageweihten Ulmjescha Pederow

Das im südlichen Bornland gelegene Dörfchen Binsweiler beherbergt mit Burg Blumenau einen der ungewöhnlichsten Tsatempel Aventuriens. Dereinst vom hiesigen Bronjaren Grimow Torjin Muselken zu Binsweiler der Tsakirche vermacht, wacht diese nun von den trutzigen Mauern der kleinen Burg über das beschauliche Dorf mit seinen 200 Seelen. Da das Bornland kein Lehenssystem im herkömmlichen Sinne kennt und regionale Herrscher uneingeschränkt über ihr Land bestimmen können, stellt Binsweiler das wohl einzige Protektorat der Tsakriche dar. Der Einfluss der jungen Göttin ist im ganzen Dorf spürbar, denn so die Binsweiler dem Waffenhandwerk abgeschworen haben, bleiben die Felder fruchtbar und die Familien kinderreich.

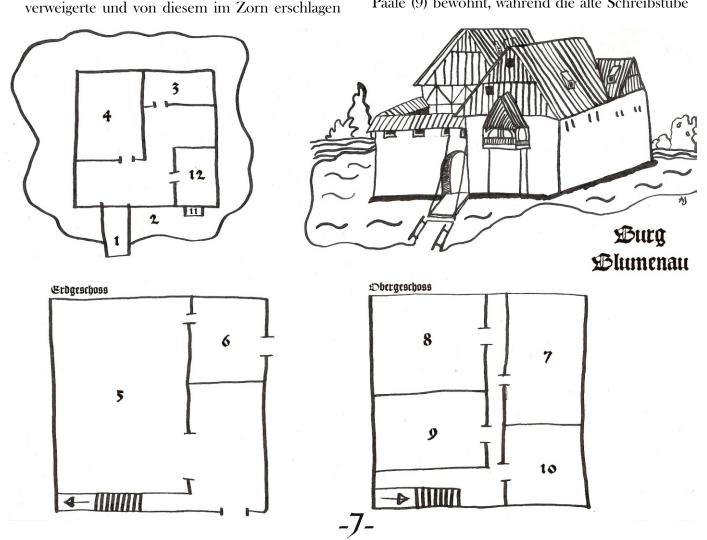
Etwas abseits des Dorfes erhebt sich inmitten einer saftigen Wiese die kunterbunt bemalte Tsaburg, deren Zinnen mit Blumenkästen geschmückt wurden. Eine alte Zugbrücke (1) ist der Zugang über den mit dem nahe gelegenen See verbundenen Wassergraben (2), an ihrem Rand können Besucher auch ihre Waffen in einem hölzernen Fass abladen, denn diese sind auf Burg Blumenau nicht gestattet.

Einmal im Innenhof angekommen, werden kriegskundige Besucher schnell erkennen, dass es mit der Wehrhaftigkeit der Feste schlecht bestellt ist, denn die wenigen Verteidigungsanlagen sind längst unbrauchbar gemacht worden: Das eiserne Fallgitter wurde schon vor Jahren eingeschmolzen,

die Ketten der Zugbrücke sind verrostet, in den Pechkübeln sprießen bunte Blumen und große Teile des Wehrganges sowie des ehemaligen Gesindehauses (3) wurden im Dorf als Baumaterial verbraucht. So wird vor allem das zweigeschossige Haupthaus (4) genutzt, auf dessen Fassade ein halbfertiges Mosaik aus bunten Steinen prangt, in dessen Zentrum ein Schmetterling stolz seine Flügel präsentiert. Der alte Rittersaal (5) wurde in einen Altarraum verwandelt, wobei der eiförmige Schrein auch hier in der Mitte des Raumes aufgestellt wurde, damit sich die Gemeinde zu den Göttinnendiensten rundherum verteilen kann und Tsa so inmitten ihrer Kinder steht. Wandmalereien erzählen die traurige Geschichte der Lokalheiligen Sankta Tsalinja, die vor vielen Jahren dem hier ansässigen Bronjaren wegen seiner Grausamkeit den Segen

wurde. Zu ihren Ehren wurde eine kleine Heiligenstatue neben dem Altar aufgestellt, so sie aufgrund ihres Opfers stets an der Seite ihrer Herrin durch die ewiglich neuen Gärten wandeln wird. Wie man sich im Dorf erzählt, wurde die stählerne Opferschale aus der Rüstung des reuigen Mörders und späteren Tempelstifters geschmiedet. Auch die übrigen ehemals in diesem Saal präsentierten Waffen ereilte ein ähnliches Schicksal, so dass es innerhalb der Burgmauern erstaunlich viele eiserne Gebrauchsgegenstände gibt. Des weiteren befindet sich im Erdgeschoss die nach wie vor genutzte Küche (6).

Die ehemals kahlen Wände des oberen Stockwerkes sind teils bemalt und teils mit bunten Tüchern verhangen, auch die winzigen Fenster wurden verbreitert und mit bunt gefärbtem Leinenstoff abgedichtet, um mehr Sonne in das alte Gemäuer hereinzulassen. Das alte Schlafgemach (7) dient der momentanen Tempelvorsteherin Ulmjescha Pederow und ihrer erst wenigen Monde alten Tocher als Heimstätte. Die beiden Gästezimmer werden von der Novizin Moschanne (8) und den hier ebenfalls lebenden Waisenkindern Arlinm, Helmjew, Selwine und Paale (9) bewohnt, während die alte Schreibstube



als Sakristei (10) dient. Hier werden auch die Reliquien der Sankta Tsalinja, bestehend aus einer Haarlocke und einer alten Puppe, sorgsam behütet.
Überhaupt begreifen die Kinder die gesamte Burg als großen Abenteuerspielplatz, die besonders Mutigen wagen sogar den halsbrecherischen Sprung vom alten Wachturm (11) in den Burggraben. Die unbestrittenen Höhepunkte des Jahres stellen jedoch

die im Tsa und im Rondra

stattfindenden Vorstellungen des Zirkus Fidibus dar. Zu diesem Anlass üben alle Kinder des Dorfes über Monde ihre Kunststückehen ein, um sie dann gemeinsam mit den Tsageweihten den staunenden Erwachsenen des Dorfes in einer großen Vorstellung vorzuführen.

Doch natürlich dient Blumenau dem Dorf nicht ausschließlich als Tsatempel, aufregender Spielplatz und billiges Baumaterial. So ist der alte Stall (12) der Burg nun der zentrale Kornspeicher des Dorfes und der Altarraum wird auch als Austragungsort der Dorfversammlungen genutzt, da er dank des großen Kamins der größte beheizbare Raum in ganz Binsweiler ist. Zu guter Letzt bietet die längst nicht mehr kriegsbereite Burg einen sicheren Rückzugsort, denn mag sie auch keinem gut organisierten Angriff standhalten, so ist sie dennoch ein unüberwindbares Hindernis für jede marodierende Räuberbande.

3.1 Tsas Kinderschar - Blumenaus Bewohner

Die resolute Norbardin *Ulmjescha Pederow* ist die aktuelle Vorsteherin des Tempels zu Binsweiler. Nachdem sie über vierzehn Götterläufe als Wundärztin durch das Land reiste, fand sie endlich zu Tsa und wurde innerhalb weniger Jahre zur Vertrauten der Eidechse geweiht. Tief geprägt durch all die Verwundungen, die sie behandeln musste, ist sie zu einer besonders strengen Vertreterin des Gewaltverzichts geworden. Ihre selbst auferlegte Queste zu Ehren der Herrin Tsa ist das Bekehren von acht mal acht Waffenknechten, allein ist dies bisher mit wenig Erfolg gesegnet. In der Zwischenzeit kümmert sie

sich liebevoll um die Kinder des Dorfes, in dem sie großen Einfluss besitzt. Ihre wilde dunkelbraune Lockenpracht lässt die Mittdreißigerin erstaunlich jung wirken. Neben ihren Aufgaben im Tempel dient sie den Binsweilern als kompetente Medica, die sich mittlerweile auf die Kunst der Tierheilung spezialisiert hat. Insgeheim plant sie jedoch, den Tempel an ihre Novizin abzutreten und im Dienste ihrer Queste weiter zu reisen, sobald ihre erst mehrere Monde alte Tochter *Tsadrewka* alt genug ist.

Die schüchterne Schülerin der Eidechse Moschanne Wraschumske hat es in ihrem Leben nie leicht gehabt: Stets von den anderen Kindern des Dorfes wegen ihres Buckels und der ihr Antlitz verunstaltenden Hasenscharte gehänselt, verlor sie früh die Mutter an den eisigen Winter und musste mit ihren vierzehn Götterläufen den der Tollwut anheim gefallenen Vater erschlagen, der im Wahn auf sie los ging. Dennoch hält sie trotzig an den Lehren der jungen Göttin fest, auf dass sich auch ihr Leben dereinst wandeln möge. Sie geht ihrer Mentorin Ulmjescha freudig bei allen Aufgaben zur Hand. Ihre große Leidenschaft gilt jedoch dem krabbelnden Getier, denn kann sich nicht auch eine Raupe zum wunderschönen Schmetterling verpuppen? Aus diesem Grund arbeitet sie auch schon seit Monden am neuen Mosaik des Haupthauses, denn ihr größter Wunsch soll zugleich ihr Geschenk an die Göttin sein.

Kahlgeschoren, breitschultrig und vernarbt wie er ist, scheint der Söldling Khorwin so gar nicht in das friedliche Bild der beschaulichen Burg Blumenau zu passen. Als Veteran vieler Schlachten hat er den blutrünstigen Schnitter Kor zu seinem Herren auserkoren und wollte Binsweiler eigentlich nur auf der Suche nach gutem Gold bereisen, doch dort traf er auf die sich nicht von seinem brutalen Gebaren einschüchtern lassende Ulmjescha. Furchtlos trat sie ihm entgegen und versucht seither, ihn von seinem kriegerischen Weg abzubringen. Fasziniert von ihrer unbeirrbaren Geduld kehrt er seit jenem Tag regelmäßig zurück, um mit der Tsapriesterin hitzige Dispute auszutragen. Über ihre stundenlangen Gespräche kamen sich die wahrhaft Gegensätzlichen näher, und es wird gemunkelt, dass Tsadrewka Khorwins Lenden entsprang. Fremde versucht der aufbrausende Kämpe durch sein herrisches Verhalten einzuschüchtern, doch in Ulmjeschas Armen wird er friedlich wie ein junges Reh.



Die aufgelöste Ulmjescha bittet die Helden um Hilfe: Seit mehreren Wochen werden die Kinder ihres Tempels von schrecklichen Alpträumen geplagt, in denen immer wieder ein dunkler Mann erscheint. Die Lage spitzt sich zu, als eines der Kinder nicht mehr aus seinen Träumen erwachen kann. Handelt es sich beim dunklen Mann um den rachsüchtigen Geist des alten Burgbesitzers Grimow Torjin Muselken zu Binsweiler? Oder sucht der traumgängerische Druide Sirudan nach einem geeigneten Schüler, an den er seine Kunstweitergeben kann?

Ischtan von Bornhöhen, ältester Sohn des Bronjaren Ugo von Bornhöhen, hat sich unsterblich in Rowin, den Stallknecht seines Vaters, verliebt. Da dieser ihn aber bereits mit Versoja von Moorbawske verlobte, blieb dem jungen Ischtan in seiner Verzweiflung nichts anderes übrig als mit seinem Geliebten ins benachbarte Binsweiler zu fliehen, wo ihn Ulmjescha auch mit offenen Armen empfing. Nun droht Ugo jedoch Burg Blumenau mit seiner Landwehr zu nehmen, sollte ihm sein Sohn und sein entflohener Leibeigener nicht zurückgebracht werden. Die Helden können Ischtan entführen und seinem Vater übergeben, oder ihm helfen samt seinem Geliebten Rowin das Bornland ganz zu verlassen. Oder wäre der holden Versoja nicht ohnehin der jüngere Bruder *Orschin* lieber?

Der im kleinen Wäldchen lebende Kobold Dändelbardulinske ist verschwunden, schon seit Tagen hat Moschanne ihn nicht mehr gesehen. Die Bewohner des benachbarten Moorenbrück könnten ihn gefangen haben, weiß doch jedes Kind, dass einem Kobold ein Bart aus echtem Gold wächst, wenn man ihn im vollen Madaschein an den Füßen an eine Linde hängt, unter der einst Drillinge geboren wurden. Oder holte ihn der Magier Wulfen Laikis, der in seinem Turm tief in den Sümpfen das Geheimnis der koboldschen Magie erforschen will? Vielleicht ist Dändelbardulinske aber auch einfach nach Hause zurückgekehrt, hat er doch mit dem ebenfalls verschwundenen Waisenjungen Helmjew einen würdigen Schelmen gefunden. Nur vergaß er in der Eile das Tor zu seiner Heimat wieder zu schließen...

