

DIE PROPHEZEIUNG



rühren. "Ich habe das unbestimmte Gefühl, als müsste ich dir Hilfe auf deinem zukünftigen Weg geben, Bruder (Schwester). Dir stehen große Taten bevor, aber ich sehe einen finsternen Schatten über deinem Pfad ..."

Wenn sich der Held interessiert zeigt, führt ihn Sefira in ihr buntes Zelt. Nachdem sie eine Unzahl Vorhänge zur Seite gezogen und etwas Räucherwerk entzündet hat, bittet sie den Helden, ihr gegenüber an einem reich verzierten Mohagoni-Tischchen Platz zu nehmen. Sie stellt die Kristallkugel vorsichtig in eine

Ecke des Tisches und holt aus ihren vielen Überwürfen ein mit nachtblauer Seide umhülltes Päckchen hervor. "Gib mir deine Hand. Ich muss mich auf deine Aura einstellen."

Nach einigen Minuten Konzentration lässt sie die Hand des Helden los und beginnt, das Päckchen aufzufalten. Es handelt sich um farbenprächtige Inrah-Karten (siehe Kasten Seite 16), dünne Holztäfelchen, auf die handbemaltes Papier aufgezogen ist. Sie reicht dem Helden die Karten.

"Bitte vorsichtig mischen und dann mit der linken Hand drei Stapel abheben."

Danach nimmt sie die Stapel vorsichtig in umgekehrter Reihenfolge wieder auf. "Ich werde einen Baum legen. Störe mich jetzt nicht."

Sie deckt die oberste Karte auf. "Der Ritter des Feuers. Das bist du. Rastlos, getrieben von einer inneren Kraft, die dir selbst ein Rätsel ist, stets auf der Suche."

Sie deckt die zweite Karte auf und legt sie neben die erste. "Praios. Mut und Gerechtigkeitssinn treiben dich an. Sie sind dein Schwert."

Sie deckt die dritte Karte auf und legt sie neben die erste. "Die Erd-Drei. Festigkeit in Freundschaft. Das ist dein Schild."

Die vierte Karte wird über der ersten platziert. "Die Wasser-Fünf steht für Überflutungen, Katastrophen und allgemein große Not."

Die fünfte Karte findet ihren Platz über der vierten. "Nandus. Sohn der Hesinde und des Phex. Schutzgott abenteuerlicher Reisen, vor allem aber des geschickten Einsatzes der Klugheit. Große Not wird dich dazu bringen, eine gefährliche Reise zu unternehmen, auf der dich Klugheit und Findigkeit leiten. Du wirst Unterstützung und Begleitung finden durch ..."

Die sechste Karte bildet den Abschluss des Stammes. "...den Erzdämonen. (Sefira schluckt heftig, fängt sich dann aber wieder). Das Zeichen magischer Macht. Der Erzdämon ist deine Hilfe. Vertraue ihm ... nicht alles ist, was es scheint."

Der unterste Teil des Hauptastes ist die siebte Karte. "Die Erd-Zwei. Vertrocknet und verdorrt. Staub."

ZUM INRAH-SPIEL

Seit einigen Jahrzehnten erfährt neben dem Runenwerfen, Kristallkugel schauen, Handlesen, Vogelflugdeuten und der Astrologie das Kartenlegen eine steigende Beliebtheit. Die Erfindung der Druckkunst hat es möglich gemacht, dass heutzutage fast jede Gauklersippe über ein oder zwei Decks der *Inrah*-Karten und entsprechende kundige Personen verfügt. Viele Kartenleger bevorzugen allerdings handgezeichnete Karten, die auf dünne Holztafelchen aufgezogen sind. Woher das Inrah stammt, ist ungeklärt, seine erste Erwähnung findet es im Gebiet von Thalusa – und das bereits vor über 500 Jahren.

Die Karten stellen eine Verschmelzung vieler Volksmythen dar. So findet man auf den oft farbenprächtigen Karten die lokal bekannten Götter, die sieben Wandelsterne (Halbgötter) und das Madamal, Sumu und Los, Symbole von Leben und Tod, Zeichen aus dem täglichen Leben (wie den Sultan/Kaiser, den Bullen oder das Brot) und andere leicht erkenntliche Zeichen. Diese 49 Karten bilden den 'okkulten' Teil des Spiels.

Der 'profane' Teil besteht aus 72 Karten in den Reihen der sechs Elemente mit den Bildkarten des Fürsten, des Magiers, der Weissagerin, des Ritters und des Knappen und den Zahlenkarten vom As bis zur Sieben.

Eine Weissagung mit Karten kennt verschiedene Formen. Die wichtigste ist der *Baum*, der mit zwölf Karten gelegt wird, aber auch das kleine und das große *Schicksalsrad* finden Verwendung. Will der Kundige nicht die Zukunft selbst sehen, sondern nur eine Hilfestellung bei einer Entscheidung, die sein Leben beeinflusst, so legt er den *Stern*.

Die Inrah-Karten sind schnell so populär geworden, dass einzelne Figuren und Bedeutungen in Kunst, Religion und Philosophie Eingang gefunden haben. Bekanntestes Beispiel ist das Inrah-Brettspiel, bei dem auf beiden Seiten unterschiedliche Symbole aus dem Inrah-Kartenspiel Verwendung finden. Der profane Teil des Kartensatzes wird auch immer häufiger zum *Boltan*- oder *Fünfas*-Spiel verwendet (dem aventurischen Gegenstück zum irdischen Poker), das von tulamidischen Söldnern über ganz Aventurien verbreitet wurde.

Die achte Karte ist der Wipfel. "Die Sterne. Die Kraft der Sphären. Nähe zu den Himmeln. Der Erzdämon wird dich an den Ort führen, wo Staub und Sterne zusammentreffen. Das ist dein Ziel."

Die neunte Karte bildet die Basis des ersten Nebenastes. "Der Magier der Winde. Ein mächtiger Mann, ein Meister der Dschinne wie sein Herr, der Wind-König. Täuschung und Intrige, aber auch Dämonenbeschwörung."

Die zehnte Karte sind dessen Verästelungen. "Das As der Winde. Triumph und Sieg, aber auch das Luftelement an sich. Sieg des Wind-Magiers oder Sieg über den Wind-Magier, das liegt bei dir."

Die elfte Karte für den zweiten Nebenast. "Die Feuer-Sieben. Kampf und heldenhafte Konfrontation. Ein Duell möglicherweise. Eine sehr entscheidende Karte. Ein Entweder-Oder."

Die zwölfte Karte. "Boron. Wenn Du diesen Weg gehst, magst du in Bälde dem Herrn des Todes begegnen. Lass ab von diesem Pfad."

Sefira erwacht aus ihrer Trance. Sie sieht sich lange und eindringlich die zwölf Karten an. "Der Erzdämon ist mir ein Rätsel. Er steht für ungezügelter magische Macht, für eine Kraft, die aus den Sphären selbst kommt. Ich hoffe, du kannst dieses Rätsel auf deinem Weg lösen. Mögen die Zwölfe mit dir sein."

Sie bittet den Helden, jetzt ihr Zelt zu verlassen, da sie sehr geschwächt sei. In der Tat stehen Schweißperlen auf ihrer Stirn, und sie wirkt noch bleicher als sonst. Im Verlauf des Abends taucht Sefira wieder aus ihrem Zelt auf. Sie wird sich jedoch mit keinem der Helden unterhalten. Darauf angesprochen, erklärt sie, dass dies den Weg des Schicksals ändern könne, wozu sie nicht berechtigt sei.