

GÖTTER

Die Schöpfungsgeschichte brachte Alte Götter hervor, an die sich die Sterblichen nicht mehr erinnern können, aber auch Alte Dämonen, die immer noch als Götter verehrt werden. Der Unterschied zwischen ihnen besteht wohl nur in der Zuneigung der jeweiligen Unsterblichen zu den Sterblichen, und in der Art der Verehrung. Mittlerweile gibt es bereits zusätzlich zu den Hauptgottheiten eine Vielzahl von Halbgöttern und lokalen Heiligen, die ebenso wichtig oder unwichtig für die Bevölkerung sind, je nach Stärke des Glaubens und Region. Auch sterbliche Helden wurden bereits zu Heiligen oder gar Halbgöttern erklärt, und nicht immer mit deren Einwilligung.

Die Götter des Lebens

Lae [la_e]: "Die Hellerin"

Symboliken: Leben, Gesundheit, Schöpfungskraft, Jugend, Unschuld, Beschützer der Kinder
Wappentier: Schlange

Grössere Geheimbünde und Bruderschaften:

"Orden der Träne" (Wanderheiler), "Töchter der Lae" (Frauen und Mädchen ohne Schicksal, die in Krankenhäusern helfen), Die "Grünröcke" (Von der Armee ausgebildete Heiler, die auf den Schlachtfeldern eingesetzt werden. Erkennungszeichen = grüner Wappenrock mit weisser Schlange. Einen Grünrock absichtlich zu töten gilt als Kriegsverbrechen.)

Vordris [wordris]: "Der Strahlende", "Sonnengott", "Der Schäfer"

Symboliken: Fruchtbarkeit, Entfaltung, Schutz der Feldfrüchte und des Viehs
Wappentier: Hirsch

Grössere Geheimbünde und Bruderschaften:

Die Götter der Eroberung

Neenith [ninit]: "Die Schöne Göttin", "Die Tänzerin"

Symboliken: Beute, Belohnung, körperliche Lust, Rausch, Verlockung
Wappentier: Schwarzes Pferd (Stute, manchmal auch Hengst)

Grössere Geheimbünde und Bruderschaften:

Eine riesige Industrie betet diese Göttin an. Zudem gibt es den "Blut-Klan", eine Kaste von Raubmördern, die Neenith das Blut ihrer Opfer darbringt.

Ferak [ferak]: "Der Kriegsherr", "Der Dunkle Jäger", "Der Reisende"

Symboliken: Jagd, Eroberung, Krieg, Freiheit und Stärke, Schutzgott der Reisenden und Abenteurer
Wappentier: Wolf

Grössere Geheimbünde und Bruderschaften:

Die Götter der Liebe

Zhansha [sanscha]: "Die Hüterin", "Die Gnädige Mutter"

Symboliken: Herdfeuer, Heimkehr, Freundschaft, Frieden
Wappentier: Gans

Grössere Geheimbünde und Bruderschaften:

Colen [kolen]: "Grossväterchen"

Symboliken: Partnerschaft, Familie, Liebe, Ehe, Treue und Sittsamkeit
Wappentier: Bär

Grössere Geheimbünde und Bruderschaften:

Die Götter der Dunkelheit

Turrallah [turale_]: "Herrin der Nacht"

Symboliken: Diebstahl, Betrug, Lüge, Verstoßenheit, Unsichtbarkeit
Wappentier: Ratte, manchmal auch die Katze

Grössere Geheimbünde und Bruderschaften:

Hunderte. Alle möglichen Diebsgilden. Die grösste ist "Das Rattenpack" in Aerth, die erst kürzlich begonnen haben, Niederlassungen in anderen grösseren Städten aufzumachen

Skan [skan]: "Der Spieler"

Symboliken: Schlaueit, Handel, Gerissenheit, Glücksspiel, Schicksal
Wappentier: Fuchs

Grössere Geheimbünde und Bruderschaften:

"Bewahrer des Immerbeständigen Freihandels" (Schmuggler-Kartell), Das "Schwarzmarkt-Bündnis" (organisierte Hehler, die Schutzgeld-Abgaben an die Unterwelt zahlen)

Die Götter des Todes

Suroh [suro]: "Der Schwarze Mann"

Symboliken: Sieche, Hunger, Krankheit, Schlaf, Traum, Torwächter und Führer durch Anderswelten
Wappentier: Katze

Grössere Geheimbünde und Bruderschaften:

Die Grauen Wanderer (Überschreiten Dimensionsgrenzen), Die "Alte Garde" (versiegeln Risse zwischen den Welten, um die Sterblichen zu schützen)

Ruyeera [ruwtra]: "Herrscherin über das Totenreich"

Symboliken: Tod, Ewige Ruhe, Stille. Sie bestimmt, wie gut oder schlecht es Verstorbenen geht
Wappentier: Rabe

Grössere Geheimbünde und Bruderschaften:

Die Doktoren (Machen grausame Experimente zu Forschungszwecken über die moralischen Grenzen hinaus)

Die Götter der Wahrheit

Rasma [rasma]: "Die Allwissende", "Die Sehende Göttin"

Symboliken: Forschung, Magie, Wissen und Geheimnisse
Wappentier: Eule (früher Drache, aber das wurde nach den Drachenkriegen vor ~500 Jahren abgeschafft. Nur der Drachenorden benutzt noch den Drachen als Symbol)
Grössere Geheimbünde und Bruderschaften: Der OCD bzw "Die Conservatores" (Symbol Auge) oder auch die "Magische Polizei". Wissenssammler und Aufklärer. Benutzen Kristallspeicher zur Dokumentation und Beweisführung. Weiters der "Drachenorden", der überzeugt davon ist, dass Magie nicht für die Sterblichen bestimmt ist.

Garvaal [garwal]: "Der Gerechte", "Der Göttliche Richter"

Symboliken: Ehre, Recht und Gerechtigkeit, Wahrheit, Schutz
Wappentier: Adler
Grössere Geheimbünde und Bruderschaften: "Die Lichtbringer" (soetwas wie die Inquisition)