Übersicht

weil eine Missernte die Gesellschaft schädigen würde, die dieser schützt. Götter können regional unterschiedlich starke Bedeutung haben, aber Gottheiten, welche die grundlegenden Aspekte sterblicher Existenz beschreiben, sind universell vertreten.

Beschreibung

Die Götter sprechen zumeist nicht direkt zu den Sterblichen. Einige sehr wenige Auserwählte, zum Beispiel eine Linie von Aasimar aus Kilyard in Diensten von Khestys, bilden hierbei eine Ausnahme. xxxx

Auswirkungen

Die Existenz der Götter ist erwiesen und ihr Wirken gilt als gesichert. Nicht nur gibt es zahlreiche Wunder in den Annalen und Überlieferungen, die auf göttliches Einwirken zurückgeführt werden können, darüber hinaus verleihen Götter unter gewissen Umständen ein Maß ihrer Macht an Sterbliche, so zum Beispiel jene, die den Weg des Klerikertums gehen, und manchmal gibt es auserwählte Seelen, die für die Erfüllung einer bestimmten Aufgabe mit dieser Macht ausgestattet werden.

Nachleben

Sterbliche hoffen, ins Nachleben zu dem Gott einzugehen, der ihnen am Wichtigsten ist, aber auch jene, die nicht zu religiös leben, glauben an eine Existenz nach dem Tode, die in ihrer Vorstellung häufig einer idealisierten Version ihres tatsächlichen Lebens entspricht. Der Gott fällt ein Urteil über die Seele und siedelt sie am entsprechenden Platz im Nachleben an. So kann ein zwergischer Schmied, der Zeit seines Lebens herausragende Arbeit geleistet hat, aber die Traditionen nicht immer

zufriedenstellend befolgte, nicht hoffen in die Hochhallen der Kunstwerker Ull's aufgenommen zu werden, aber trotzdem einen angesehenen Platz in den mittleren Rängen einnehmen. Man ist sich auch nicht allerorts einig über die Gestalt des Nachlebens. Meistens sind die Abweichungen eher unbedeutender Natur und werden toleriert, andere als Ketzerei gewertet, so zum Beispiel die Auslegung des Nachlebens als eine Ebene des Stillstands und der Verzweiflung durch radikale Anhänger Qums.

Liste der bekannten Götter

- Aptis - archaischer Gott der Jagd, des Tötens und des Blutes, Verehrung ist in der Wildnis von Yskia erhalten
- Arumas - waldelfischer legendärer Ahn, vertritt das Gleichgewicht im Kreis des Lebens und respektvolle Jagd
- Brani - zwergischer Gott des Krieges, auf ganz Nyrea verbreitet
- Chyrom - Gott des Feuers, der Schmiede und des Herdes, Adaption des zwergischen Ull auf Aelios
- Daamu - Göttin des Urwassers und aller Gewässer, vornehmlich in Geneza verehrt
- Deione - Göttin der Buchstaben, des Lernens und Lehrens und der Geschichtenerzähler auf Aelios
- Die Lichtmutter - die gnadenlose Göttin des reinigenden Lichts, Geneza
- Direus - aelionischer Gott der Schlachten und des Krieges
- Evharat - lokaler Schutzgott des Handels von Nosaq
- Gronn - Gott der Landwirtschaft und des Wagemuts auf Derlean und Camthrys
- Hagi - aelionischer Gott des Glücks und guten Gelingens
- Hokhar - soldatischer Schlachtengott, weitgehend von Tytia abgelöst, auf Derlean und Camthrys
- Hoor - ein archaischer Gott der Erde mit einigen verlassenen Tempeln auf Aelios, Derlean und Camthrys
- Inass - aelionische Göttin des Mondes und der Sternschauer
- Iostar - geringerer Gott der Schmiede, kaum verbreitet, gut möglich dass es ihn gar nicht gibt
- Khadun - zwergischer Gott der Unterwelt, auf ganz Nyrea verbreitet
- Khestys - Göttin der Geburt, der Hebammen und Heiler, auf ganz Nyrea verbreitet
- Kilene - fast vergessene Göttin des Lichts, auf der Suche nach einem Anhänger
- Kraare - Schutzgöttin von Eres auf Aelios, die Göttin der Flüsse
- Laiar - Gott der Wege, Kreuzungen und Handelsplätze, Schutzgott der Reisenden, auf ganz Nyrea verbreitet
- Leith - archaische Gottheit aus der Zeit der Cairn-Könige, "der Lehrer"
- Merian - Fürst des Schlafes und des allnächtlichen Träumens, in Geneza verehrt
- Naida - der Gott des Neides im Imperium Voss
- Nersis - die launische Göttin des Feuers und der Schausteller in Geneza
- Neva - Göttin des Meeres, vor allem der Großen Schwemme
- Pelander - Gott der Gerechtigkeit und Ordnung, der Gesetze und des Gerichts, auf ganz Nyrea verehrt
- Qum - Gott der Familienbande und des Todes, auf ganz Nyrea verehrt
- Qum-Khes - doppelgesichtige Verschmelzung von Qum und Khestys, vor allem in Geneza von Bedeutung
- Së - eine archaische Sonnengöttin auf Aelios
- Tytia - Göttin der Heiler und des (mitunter auch selbst)gerechten Krieges, auf ganz Nyrea verehrt
- Ull - zwergische Hauptgottheit, auf ganz Nyrea verehrt und besonders mit der Schmiede assoziiert
- Urra - Göttin der Erde, der Ernte und des Wachstums auf Aelios
- Uthos - eine weitere Adaption des zwergischen Ull, ein Schmiedegott, nahezu identisch zu Chyrom
- Vecella - Göttin des Handwerks und der handwerklichen Berufe, des Handels und Wohlstands auf Aelios
- Zarionas und Zenyra - die Zwillingsgötter der Tavernen, auf ganz Nyrea verbreitet und rege vereehrt

Reisetagebuch

Die Befreier des Nordens brachten im Zusammenhang mit Miqui in Erfahrung, dass längst nicht alle Seelen zu den Göttern eingehen. Zum Einen muss der Gott, wenn er auch nicht das Bewusstsein um eine spezifische sterbliche Seele besitzt, sich doch entweder selbst in der Nähe aufhalten oder dort einen angemessenen Tempel oder Schrein besitzen, über welchen die Seele in seinen Nimbus einkehren kann. Außerdem stellte sich heraus, dass Seelen als Kraftquelle für die göttliche Macht, den Nimbus, dienen, wie sie an sterbliche Kleriker, manche Paladine verliehen und das Wirken von Wundern eingesetzt wird. Dabei können die Seelen sogar aufgebraucht und vollends zerstört werden.

? GM Eyes Only

Geheimnisse
[Inhalt.]

Konsequenzen

[Inhalt.]

Fortsetzung

[Inhalt.]

Hotlinks

- [Inhalt.]
- [Inhalt.]

Revision #12
Created 2026-08-11 12:53:47 UTC by Ira
Updated 2026-10-30 18:23:17 UTC by Ira