



# *Die Götter Etraklins*



*Gesammelt von den Sonderkurieren Etraklins,  
den Priesterschaften von Quill und Niella  
Niedergeschrieben in den Tempeln der Tahnee*

*"Dieses Werk soll einstmals, wenn es vollendet ist, alle Götter enthalten, die bekannt, verehrt, vergessen und verachtet sind. Kurz gesagt: alle Götter.*

*Dies ist wohl ein Vorhaben, das nie vollendet werden kann, denn Viele sind in Vergessenheit geraten über die Zeiten und Neue werden entstehen. Doch heißt dies nur, dass dieses Werk nie zur Vollendung gelangt, ein ewiglich wachsendes Buch, dessen Wissen stetig zunimmt. (...)*

*Wann immer ein neuer Glaube so weit bekannt ist, dass sich etwas nieder zu schreiben lohnt, so wird dies geschehen."*

*So lautete die Vorbemerkung zum ersten Band, der erschien.*

*Nachdem der dritte erschienene Band nun doch sehr umfangreich geworden ist und mehr einem großen Lagerfeuer gleicht, das lange braucht, bis es errichtet ist, dann aber auch die Nacht ein gutes Stück erleuchtet, wollen wir nun für denjenigen, der sich nur einen kleinen Einblick in die Religionen Etraklins verschaffen will, ein Kerze entzünden, die zwar nicht so weitreichend Licht und Wärme spendet, aber doch schnell und gezielt das Gesuchte zu erhellen vermag.*

*Sei noch bemerkt, dass nicht jeder Glaube, über den hier zu lesen ist, in der Ausübung gleichermaßen anerkannt oder geachtet ist.*

*Auch ist nicht jede Gottheit enthalten, die in Etraklin einen Schrein oder Anhänger hat, sondern einzig die Götter, die dem Lande schon seit langem bekannt sind.*

*Candeira Ardensi  
Hohepriesterin der Tahnee*

## **Cantor**

Gott der Kälte

Dieser Gott wird in den nördlichen, kalten Regionen teilweise fanatisch verehrt. Einige sagen, er sei nur ein Dämon, der sich zum Gott aufschwingen will, wenn er genügend Anhänger und Macht gesammelt hat. Seine Anhänger neigen dazu, den rituell getöteten Gegnern des Kultes ein C auf die Stirn zu zeichnen. Meist wird dafür Blut verwendet.

Der Steinkreis des Cantor, der in der ehemaligen Tolemac gelegen war, wurde entweiht und die Steine des Kreises an die Fürstenhäuser und einige Tempel übergeben, um die Macht des Kreises dauerhaft zu brechen. Generell wird die Verehrung von Cantor unterbunden, da die Anhänger zu Gewalttaten neigen.

## **Gnordin**

Gott des Zweifels, der Blinde Gott

"Die Wege Gnordins sind nicht immer klar zu sehen, bisweilen dornig und hinderlich, doch der wahre wissenschaftliche Geist wird sich davon nicht beirren lassen, sondern systematisch - hier prüfend, da abwägend - der Spur folgen."

(Aus der Einleitung von: Das Buch Gnordin von Peter Nomigkeit)

Der Glaube der Gnordiker, wie die Anhänger Gnordins genannt werden, zählt zu den am meisten missverstandenen Konzepten im religiösen Bereich überhaupt. Über keine andere Glaubensgemeinschaft wurde so vieles Irreführendes und Falsches weitergetragen, so dass ihr Ruf zu unrecht in den letzten Jahren gelitten hat.

Ich möchte hier nicht all die Unterstellungen und Fehlannahmen aufzählen, die man mit Gnordikern in Verbindung gebracht hat, sondern nur darauf hinweisen, dass sie ausnahmslos auf der Tatsache beruhen, dass sich die Verbreiter der Gerüchte einfach nicht genug mit dem Thema beschäftigt haben, wahrscheinlich, weil es ungewohnt kompliziert ist. Um es kurz zu machen: Gnordin-Anhänger sind nicht blind, nicht wahnsinnig, und sie zweifeln auch nicht an sich selbst.

Gnordin ist, wenn man ihn unbedingt innerhalb des Reigens der Zuständigkeiten der Götter einordnen muss, der Gott der Finsternis. Und es wird gemeinhin gesagt, er sei mutmaßlich blind und eventuell wahnsinnig.

Bekannt ist wiederum, dass sich die Gnordiker gern des angewandten (und oft pflichtgemäßen) Zweifels bedienen, vor allem wenn es um Dispute geht. Dies (und die Ablehnung einer zu hohen Genauigkeit, wie sie etwa durch Zahlen dargestellt wird) hat inzwischen dazu geführt, dass sie in der Öffentlichkeit zum Teil nicht immer ernst genug genommen werden. Das ist natürlich ein Fehler; nicht nur, weil sie immer noch oft hohe Ämter wie Richter oder Ankläger oder Verteidiger innehaben, sondern auch, weil es zeigt, wie schnell Konzepte abgelehnt werden, nur weil sie nicht offensichtlich simpel sind.

Im übrigen gibt es auf Dria bei den Magiern sogar eine Akademie der Zweifel, so dass jene Methode somit nicht mal einen Alleingang darstellt, sondern auch von anderen herangezogen wird.

Für viele Jahre hatten die Gnordiker die Jurisdiktion von Etraktin in ihren Händen, zwei Jahre sogar einen Sitz im Rat. Seit dem neuen König hat sich da einiges geändert: er, dem sie zum Thron verholfen haben, hat die Urteile über Adlige sich selbst und seinen Fürsten vorbehalten. Nur noch im einfachen Volk dürfen die Gnordiker Recht sprechen. Und das tun sie auch.

Auf jeden Fall steht fest, dass die Kriminalität in den Städten leicht abgenommen hat, seit sich der Kult mit Verfolgung und Ahndung von Verbrechen beschäftigt. Man darf dabei jedoch nicht vergessen, dass Gerichtsverhandlungen (und mehr noch die staatliche Aufsicht über die Stadtwachen) lediglich ein Nebenaspekt des Wirkens der Gnordinanhänger sind.

## **Graxis**

Gott der Verbindung

Dieser Orden glaubt an die Zusammenhänge, die es zwischen allen Dingen gibt und sucht nach Beweisen dafür, im Kleinen wie im Großen. Sie wollen die Verbundenheit der Dinge untereinander wiederfinden, die dereinst verloren ging.

## **Meredelune**

Göttin des Mondes

Der Glaube an Meredelune, oder auch die Eglise Nuit ist Staatsreligion in Kirson. Sie steht für Milde, Wärme und Sanftheit. Die Farben der Eglise sind blau und gold; das Wappen ist eine schwarze Mondsichel vor goldenem Hintergrund. Meredelune steht des Nachts am Himmel, um die Gläubigen zu schützen. Sie ist eine Göttin des Schöpfens und Heilens. Die Eglise Nuit ist die vom Herrscher protegierte Kirche in Kirson. Dort ist das Zentrum des Glaubens. Es gibt nur wenige Missionare in anderen Ländern. Die Aktivitäten der Eglise Nuit werden hauptsächlich vom Kloster monastere de nuit in Kirson gesteuert. Der wichtigste geistige Führer der Kirche ist der Abt dieses Klosters. Um die weltlichen Belange kümmert sich vor allem der Kanzler des Reiches Kirson. Mitglieder der Eglise Nuit zeigen Hilfsbereitschaft gegenüber allen.

Die Eglise de Nuit ist in den wieder angebrochenen Kriegszeiten der Trost der Bevölkerung. Jeder einzelne Priester ist ein Garant des Guten und ein wandelnder Zufluchtsort für Bedürftige und Hilflose.

Heilung wird auch den Nichtgläubigen gegeben. Ein wahrer Gläubiger wird sich an Gottesdiensten (die nachts stattfinden, und mit dem Mondkreislauf zusammenhängen) beteiligen, und beizeiten etwas spenden. Priester widmen ihr Leben der Heilung und Schöpfung sowie des Schutzes aller, die Schutz brauchen. Wissen und Heilung. Viele Priester sind mit Forschung beschäftigt, und mit dem Unterricht (viele junge Adelige Kirsons genießen die Ausbildung der Kirche). Die Eglise de nuit hat in Kirson eine Universität errichtet.

Der Glaube hatte seine Blütezeit vor einigen hundert Jahren, und erlebt momentan in Kirson eine kleine Renaissance (da der Graf diesen Glauben protegiert).

## **Mondgöttin**

Diese Göttin wird bei Vollmond von den Mondtänzern im Wald von Shal verehrt. Sie spendet diesen Waldelfen Freude und Leben. Zur Zeit hat diese Göttin nur sehr wenige Anhänger.

## **Niella**

In manchen Ländern ist die Göttin Niella bekannt. Offiziell gehört sie zum Pantheon der Nahen Götter, was eine besondere Nähe zu den Menschen und anderen Lebewesen andeutet. Es bedeutet aber auch, dass sie nicht Göttin "von irgendwas" ist, so wie es Götter "des Kampfes, des Winters, des Ausgleichs" oder "des Feuers" gibt. Sie ist eine Nahe Göttin, und das ist genug.

Der Glaube an sie ist nicht sehr stark verbreitet, da sie üblicherweise keine spektakulären Erscheinungen veranlasst und ihre Anhänger nicht so aggressiv werben wie etwa die Anhänger von Kriegsgöttern u.ä. Es handelt sich mehr um eine ruhige, freundliche Göttin, die dort eingreift, wo es ihr notwendig erscheint, und ansonsten die Entwicklung intelligenten Lebens, vor allem der Menschen (und der Elfen) beobachtet.

Nicht einmal ein Gnordinkleriker würde so weit gehen zu bezweifeln, dass Niella eine gute Göttin ist, vielleicht sogar die göttliche Personifikation des Guten selbst, obwohl das Gute manchmal handfester Durchsetzung bedarf. Wie dem auch sei...es existieren sowohl in Etraklin als auch in Schemurien Tempel von Niella, und sogar in Dria soll es den einen oder anderen Tempel für sie geben.

Sie wird auf Bildnissen in diesen Tempeln oft als schöne junge Frau mit dunklen Augen und langen blonden Haaren dargestellt. Man mutmaßt, diese Darstellung ginge auf eine Erscheinung zurück, die der etraklinische Künstler Cered von Daliqui im Jahr 678 vor Mithal (das ist das Jahr 703Ph) hatte und danach das bekannte Niella-Fresko schuf, das den Tempel von Zaidran (westlich von Cardis) schmückt.

Die Anhänger von Niella tragen meist helle Kleidung; rund 65% sind Frauen, der Rest Männer. Kernpunkte der Religion sind Güte, Gerechtigkeit, Toleranz und Hilfsbereitschaft. Es gibt spezialisierte Heiler und Paladine. Obwohl die Anhänger Niellas grundsätzlich friedliche Lösungen suchen, sind sie bereit, für die Dinge, an die sie glauben, auch mit dem Schwert einzustehen, wenn es keinen anderen Ausweg gibt.

Wie bei den meisten Religionen üblich, kann ein jeder, der sich dazu berufen fühlt, in einem Tempel der Niella oder bei einem ihrer Priester vorsprechen, um in den Glauben aufgenommen zu werden. Anders als bei den meisten Religionen ist das allerdings nicht so ganz einfach, da sowohl die Tempel als auch die Priester nicht so leicht zu finden sind, wie man sich das manchmal wünscht.

Die Tempel sind verborgen, teilweise in Kellern von größeren Häusern, im Hinterhof oder nur durch schmale Gassen zu erreichen. Manchmal enthält auch ein Haus, das man für leer hält, einen Schrein, oder die Treppe, die man nie beachtet hat führt zu einem heiligen Ort hinunter.

Die Tempel sind keineswegs verboten. Sie sind nur verborgen, da Niella keinen Wert auf äußere Pracht legt.

Wenn man einmal einen Tempel oder einen Schrein findet, der Niella geweiht ist, muss man dies nicht unbedingt bemerken. Die wenigsten dieser Räume haben so wunderschöne Fresken, wie man eines in ??? findet. Einige der Schreine sehen aus, wie mehr oder weniger gut eingerichtete Lazarette, je nach Vermögen der Priesterschaft. Andere wiederum lassen durch nichts erkennen, dass sie bewohnt sind, außer, durch eine gewisse Sauberkeit, die sich überall bemerkbar macht.

Dies alles hat natürlich einen Sinn. Als eine Göttin der Heilung steht Niella den Lazaretten näher, als den schönen Künsten, ihre Tempel sollen Orte sein, an denen Leben gerettet und geschützt werden kann. Dazu braucht es Sauberkeit, die nötigen Vorrichtungen und auch Platz. Wenn ein Verwundeter erst über einige gut gepolsterte vergoldete Bänke gehoben werden muss, bis man ihn gut hinlegen kann, geht kostbare Zeit verloren. Viele Ausschmückungen sammeln nur Staub und stehen im Weg. Kostbare Polster sind zu schnell von Blut beschmiert, wenn die Priester der Niella das tun, wozu sie berufen sind: den Verletzten zu helfen. So ist die Einrichtung meist eher zweckmäßig und gut zu reinigen als schimmernd und ablenkend. Spenden von dankbaren Leuten werden oft dazu verwendet, noch mehr, noch besser helfen zu können, nicht für nutzlosen Prunk.

Außerdem:

Lockende Pforten ziehen oft die an, die nicht wirklich glauben, sondern nur beeindruckt sind, große Tempelschätze reizen die, die sich bereichern wollen, innerhalb des Ordens oder auf diebische Weise. All diese sucht Niella nicht als ihre Helfer aus.

Schlichte, einfache Tempel die dem Sinn der Göttin geweiht sind geben den Priestern die Umgebung, die sie benötigen um den Dienst an ihrer Göttin zu verrichten. Hier finden sie Ruhe und Zuflucht.

### **Auftreten**

Die Priester von Niella gleichen in vielem ihren Tempeln. Sie sind nicht leicht zu finden. Werden sie gebraucht, finden sie den Ort. Sie tauchen auf, manche sagen "wie Ratten aus ihren Löchern" und helfen, wo es geht. Ihre heilende Hand legt sich auf die Wunden und oft sind die Priester wieder verschwunden, bevor man ihnen danken kann.

Unauffällig wandeln sie über die Straßen der Städte. Ihre Kleidung ist meist von hellem Grau, egal ob Robe, Kleid oder Hosen. Wenn man sie sieht, vergisst man sie oft wieder oder hält sie auch für Lehrlinge eines anderen Faches, Schreiber oder anderes.

Priester der Niella tragen ihren Glauben nicht mit großen Worten und schönen Roben. Sie leben ihren Glauben im Stillen und überzeugen mehr durch ihre Taten. Die grauen Roben passen zu den Tempeln, dienen nicht dazu, die zum Glauben zu locken, die nur etwas her machen wollen. Grau passt zu dem unauffälligen Wesen der Göttin, grau ist praktisch, wird nicht so leicht schmutzig und zeigt die Flecken nicht, wie andere Farben.

### **Aufnahme**

Niella zu helfen ist kein Weg, den man sich wählt, es ist ein Weg, den man geht. Ob die Göttin ihre Anhänger wählt, oder ob sie sich einfach zu der Göttin hingezogen fühlen, das mag wechseln. Auch wie die Gläubigen die Tempel finden, mag wechseln. Es gibt Anhänger von Niella, die nur noch keine Novizen oder Priester sind, weil

sie noch niemanden gefunden haben, der sie unterweist. Sie tun dennoch ihr Werk in Niellas Namen, auch wenn die Göttin ihnen noch keine zusätzliche Kraft verleiht.

Niella ist eine nahe Göttin. So kann es vorkommen, dass sie direkt zu denen spricht, die ihr folgen, auch wenn sie ihr noch nicht geweiht sind. Es soll auch vorkommen, dass sie sich ihre Priester direkt weiht, wenn es keinen einfacheren Weg gibt.

Was noch wichtig ist, bevor man aufgenommen wird, ist die Tatsache, dass man den Orden jederzeit verlassen kann. Man kann als Niella-Priester unabhängig von einem Tempel wirken oder man kann ganz aus der Priesterschaft austreten. Niella fesselt ihre Helfer nicht und sie sucht auch nicht nach Unwilligen.

#### Was passiert nun, wenn man in die Reihen Niellas aufgenommen wird?

Der Novize erhält den Segen Niellas und zwei Symbole, so er diese noch nicht besitzt. Die zwei Symbole kann auch ein Anhänger Niellas bereits besitzen, ohne je einen Priester gesehen zu haben, da sie keine magische Macht besitzen und auch sonst in keiner Weise so beschaffen sind, dass man sie nicht selbst fertigen könnte. Es sind ja auch nur Symbole.

Es handelt sich um eine schwarze und eine weiße Scheibe, die in der Mitte ein Loch haben, durch welches ein Band oder eine Kette gezogen ist. Ob man die Scheiben um den Hals, am Gürtel oder in der Tasche trägt ist nicht von belang.

Niella gibt ihrem neuen Novizen die Kraft, einen Segen zu wirken. Dafür verlangt sie von ihm nichts. Ihr muss beim Eintritt in den Glauben nichts gegeben oder geopfert werden, sie nimmt jeden mit seinen Fähigkeiten an, denn alles, was in ihrem Namen und zu ihrem Ziel getan wird, macht sie glücklich. Es wäre nicht sinnvoll, ihre Priester schwächer zu machen. Sinnvoll ist nur, die Fähigkeiten eines jeden Einzelnen zu nutzen, so gut es geht. Wenn einer vorher Schmied oder Bauer, Wirt, Söldner oder Magier gewesen ist, so wird er nichts von dem, was er kann, verlieren, wenn er sich Niella anschließt. So sind die Priester auch nicht unbedingt auf die Gaben anderer angewiesen sondern können selbst ihr Tagewerk verrichten um zu leben und den Tempel auszustatten mit dem, was gebraucht wird. Auch hier gibt es keine Mindestabgabe, jeder gibt, was er entbehren will.

#### **Der Novize**

Der Novize versucht, die Symbole und ihre Bedeutung zu ergründen. Er versucht, sich ganz Niella zu öffnen und so wenig wie möglich auf seine früheren Fertigkeiten zurückzugreifen. Dies tut er nicht, um sich von seinem alten Leben loszusagen, sondern um die neuen Wege besser zu verstehen, sich ihnen besser zu öffnen. Seine Studien richten sich ganz auf den Glauben, sein Wirken richtet sich nur nach dem Ziel. Viel kann er meist noch nicht tun, um das Ziel zu erreichen, aber er kann lernen. Der Novize erlernt zum Beispiel die erste Hilfe, die Kunst des Feldschers, die Art, wie Verbände gereinigt und angelegt werden, er lernt, dem zu helfen, der es benötigt, nicht dem, den er mag. Doch ein Novize lernt noch mehr. Heilkräuter und ihre Anwendung gehören dazu, sowie erste Grundkenntnisse darin, wie man sie sammelt, lagert und zu Salben und Tränken verarbeitet, oft auch die Pflanzung und Pflege der Kräuter.

Die Lehre der heilsamen Steine und deren Elixiere wird ebenso berücksichtigt wie die Kunde von helfender und schädlicher Erde. Kurz, der Novize lernt alles, was er braucht, um ohne die Hilfe von Niella zu heilen. Dann erlernt er einige Zauber, die ihm einige dieser Arbeiten abnehmen können.

Wenn er die Symbole, den Weg und die Grundlagen verstanden hat, so wird er einer Prüfung unterzogen, um Priester von Niella zu werden.

#### **Der Priester**

Wie die Prüfung aussieht und von staten geht, hängt sehr davon ab, was der Novize vorher schon konnte, was er gelernt hat und wie seine Persönlichkeit beschaffen ist. Es gibt keinen allgemeinen Test, jeder wird gesondert geprüft, von einem Priester oder von Niella selbst, mehr oder weniger offen. Er wird wissen, wann er die Prüfung bestanden hat.

Was geschieht nun?

Der Priester bekommt die grauen Gewänder, oder erwirbt sie selbst, und erhält ein graues Symbol, das bis auf die Farbe den Scheiben der Novizen gleicht. Der Priester kann und darf (und sollte) nun wieder auch all sein "altes" Wissen verwenden. Er kann mehr Zauber von Niella bewilligt bekommen. Die Gebiete, die ihm als Novize lagen, werden weiter ausgebaut. So lernt er mehr über Kräuter und Tränke oder das Schienen von Knochen, je nach Veranlagung und Neigung.

Die Priester folgen dem Ruf der Göttin, wenn sie gebraucht werden. Sie lernen, sich zu schützen, sich zu verteidigen.

Priester von Niella predigen nicht. Sie beten zu ihrer Gottheit. Wenn sie andere zu ihrem Glauben bekehren wollen, so tun sie dies durch ihre Taten, doch sie geben nicht damit an.

Wenn ein Priester alles gelernt hat, was ihm in dieser Stufe möglich ist, so kann er einer neuerlichen Prüfung unterzogen werden, der Prüfung zum Hochpriester.

### **Die Hochpriester**

Es handelt sich hierbei nicht, wie bei Hohepriestern, um die Oberhäupter des Ordens. Es gibt im Glauben an Niella keine strengen Hierarchien, es gibt ein Miteinander lernen und im Zweifelsfall allein arbeiten. Das höchste Gebot ist stets, das Leben zu erhalten und das Leid zu mindern. Das kann allerdings auch heißen, eine Gefahr zu bekämpfen, die anderen nach dem Leben trachtet.

Was tut ein Hochpriester also?

Ein Hochpriester trägt das heiligste der Symbole von Niella, eine graue Scheibe mit einem hellen blauen Blitz darauf. Hochpriester erlernen den Umgang mit dem Schwert. Sie sind nicht die, die am meisten zu sagen haben, sondern die, die im Glauben so weit gekommen sind, dass man ihnen die Klinge anvertrauen kann und muss. Auch Novizen und Priester können den Schwertkampf lernen, ein Hochpriester muss es. Er muss gewillt und in der Lage sein, mit allen Mitteln den Weg der Göttin zu gehen.

Die oberste Pflicht der Hochpriester besteht darin, ihre Glaubensbrüder zu schützen.

### **Quill**

Gott der Schrift und der Bildung

Lange als unbedeutend eingestuft, gewinnt der Orden des Quill an Ansehen. Er hat einen Priester im Hohen Rat, richtete in vielen größeren Städten Schulen ein, um den Bildungsstandard zu heben.. Der Hohepriester von Quill gehört den Beratern des Rates von Etrakin an.

### **Scatric**

Gott der Zerstörung und des Vergessens.

Er verehrt, so glaubt man, von einer kleinen Gruppe Verrückter. Scatric steht für Entropie, Chaos, Wahnsinn, Allzerstörung, Auflösung. Er hat einen irrationalen Hass auf jedwede Ordnung, auch auf sich selbst, da seine Intelligenz auch ein Zeichen von Ordnung ist. Er will die Auflösung des Geistes. Er strebt mehr die Zerstörung des von Menschen - oder andere - gemachtem als von natürlich gewachsenem an. Scatric belohnt seine Anhängerschaft nicht für Gebete, sondern für zerstörerische Taten. Da viele Anhänger schon weit in ihrer eigenen Zerstörung fortgeschritten sind, hält man den Scatric Kult oftmals nur für das Hirngespinnst einiger Verrückter, doch gibt es in jeder größeren Stadt eine Anzahl geistig noch gesunder Anhänger. Scatric hilft all denen die in sinnlosem Hass und blinder Wut zerstören. Sein Zeichen ist ein sich ständig wandelndes, magisches Symbol, welches in Blut auf einen Spiegel gemalt wird. Wenn das Zeichen sich nicht mehr ändert sondern verblasst, wird die Welt untergehen, lehrt der Kult.

### **Tahnee**

Göttin des Feuers

### **Katechismus**

Schöpfung:

Im Anbeginn war die Welt bedeckt vom Mantel der Dunkelheit. Es war feucht, leblos und kalt als unsere Vorväter die Welt betraten. Sie fürchteten sich, froren und hungerten. Die Wesen der Dunkelheit machten Jagd auf sie, versklavten, vergewaltigten und erschlugen sie.

Doch schließlich stieg Tahnee von ihrem Platz am Firmament zu uns herab um uns mit ihrem Feuer beizustehen. Und mit der ersten Berührung ihres Fußes auf der Erde zermalmte sie die Grausamste der Dämonenstädte. Da

erhob sich ein großes Geschrei unter den Dunklen, voll von Hass und Angst da sie wußten das sie die Herrschaft über die Welt nun verloren hatten und so flohen sie in alle Winde.

Doch die Göttin blieb bei uns und lehrte uns das Wissen und Begreifen der Möglichkeiten des Feuers. Seither bietet das Feuer uns Licht und Wärme in der Nacht. In ihm bereiten wir unsere Nahrung und erschaffen Gerätschaften mit denen wir Nahrung gewinnen und unser Heim verteidigen können.

Das Feuer ist der Freund des Menschen, wer es achtet dem nützt es, doch wer es missachtet wird von ihm verbrannt.

### **Sinn des Lebens:**

Die Welt ist nicht für den Menschen gemacht, aber mit dem Feuer kann der Mensch sich die Welt nach seinem Willen formen. Aber viel Fleiß und Mut sind notwendig um die Gottesfürchtigen Künste auszuüben die sich des Feuers dienstbar machen. Doch ohne sie wäre unser Leben voller Furcht und Kälte.

### **Leben und Tod:**

Das Feuer der Liebe zwischen Mann und Frau entzündet die Flamme des Lebens, aus der wir alle entsprungen. Das Feuer gibt uns Licht und Wärme und ermöglicht uns die größten Kunstwerke zu erschaffen.

Und auch nach dem Tode nimmt das Feuer sich unserer wieder an. Es verbrennt den Körper zu Asche damit auf ihr neues Leben seine Heimstätte finden kann. Die Seele jedoch wird von der Göttin aufgenommen und zu einem Teil der ewigen Flamme, zu einem Flammenzünglein das irgendwo auf der Welt seinen Dienst für unser Wohl leistet.

Das Feuer ist der Beginn und der Untergang jeder Zivilisation.

Die Fackel in der Dunkelheit. Das Wachfeuer in der Nacht

(Weiteres ist der Chronik des Landes Etraklin, der Chronik des Hauses Arancelaan und den Sagen und Legenden zu entnehmen.)

### **Uhlum**

Gott des Todes

Er heißt König der Toten, Wächter des Jenseits, Schützer der Ewigen Pilgerer ebenso aber auch Patron der Wandernden. Uhlum ist streng neutral. Als Symbol hat er ein Kreuz auf einem Grabhügel. Uhlum selbst wird meist als hagerer, älterer Mann mit Sense dargestellt. Uhlumpriester sind Wanderpriester und vollziehen Beerdigungszeremonien und ähnliches. Sie haben keine Beschränkungen in Bezug auf Rüstungen, können Kampfstab, Sense und Dolch als Waffen verwenden.

Zu Sonnenaufgang sammelt Uhlum die Seelen ein.

### **Ulric**

Gott des Winters, der Wölfe und der Schlacht

Dieser Gott ist den neutralen Entitäten zuzuordnen. Er ist eher schlecht gelaunt, unnachgiebig und verzeiht schlecht.

Er sorgt dafür, dass Schlachten ritterlich (Blut und Ehre) geschlagen werden. Er liebt die Kälte ebenso wie die Wölfe, welche im Rudel vereint einer für den anderen stehen.

Ulricgläubige lassen andere Götter neben ihm stehen, sorgen dafür, dass immer ein Licht im Schrein Ulrics leuchtet, ermorden niemanden von hinten und lügen nicht.