

Die Religionen der zivilisierten Rassen

Religion der Menschen

Am Anfang der Zeit standen die Altvorderen, die hohen Altgeister der Welt. Diese Wesen waren eine Mischung aus Geistern, Dämonen und irdischen Wesen. Von diesen Altvorderen dienten einige der Errichtung der Welt, andere der Zerstörung der Welt. Jedoch überwiegen die Altvorderen der Zerstörung. Dann kam ein Obsidiander, seines Namens Tek'Wandell, welcher es schaffte einen der Altvorderen in seinen Lebenskristall einzufangen. Die Altvorderen wollten ihn daraufhin zerstören, jedoch besiegte Tek'Wandell sie alle und vernichtete sie in seinem Lebensstein und opferte sich dabei selbst. Die magische Welt wurde daraufhin unter den Ikaril – den obersten Dämonen neu geordnet.

Aus dem Blut der Altvorderen wurde nach einiger Zeit jedoch ein Wesen geboren – das Wesen „Lorem“, was soviel heißt wie „Der-Ich-bin-Wir“, welcher alle Seelen der Altvorderen in sich vereint. Als dieser daraufhin die Ikaril angriff und vernichtete, verlor er seine Gabe zu erkennen was er in sich vereinte. Seid dem Wechseln sich die einzelnen Seelen als „Passionsgottheiten“ ab. Ob es aber nun eine Herrschaft einer Passion über Lorem für einen Tag oder einen Monat ist, hängt von denen ab, die an diese Passion glauben und sie brauchen. Wenn viele nun eine andere Passion anbeten, dann ist der Wechsel bald da. Die Passionen selbst wissen meist nicht, dass die anderen Passionen den gleichen Körper benutzen, obwohl alle immer in Lorem vereint sind. Doch es gibt ein gemeinsames Unterbewusstsein.

Nun kann es Vorkommen, dass sich die Passionen bekämpfen, und so kommt es zu Widersprüchen mit dem Unterbewusstsein, aus was Wahnsinn folgen kann. So sind auch 3 Passionen bekannt als die Wahnsinnigen Passionen. Man glaubt, dass es einst alle Altvorderen als Passionen gab, die sich aber alle gegenseitig vernichtet haben. Nun sind es nur noch 16 Passionen.

Esydos:

Wahnsinnige Passion: Nein.

Ideale: Glück, Anbetung, Leben, Tod, der stetige Wechsel zwischen Leben und Tod.

Manifestiert sich als: Unglaublich großer dürrer Mann, mit wehenden Stoffen umgeben.

Templer: Die Templer von Esydos sind oft auch Anhänger von Astendar, welche sie ebenfalls Anbeten. Man unterscheidet eine Gruppe von Anhängern, welche völlig in sich gekehrt, in fast meditativen Zustand vor sich hin leben, und andere, welche oft sich selbst schmerzen zufügen, um ihrem Gefühl Ausdruck zu verleihen.

Macht: Esydos kann Geister der Toten erwecken, Krankheiten beenden, Lebensfreude geben, und im Wind der Zeit weggeweht werden.

Allgemeine Aspekte: Gräber, Kinder, Freudentränen.

Astendar:

Wahnsinnige Passion: Nein

Ideale: Liebe, Kunst, Musik

Manifestiert sich als: sportlich, groß, muskulös/zart Mann/Frau mit spärlicher Bekleidung

Templer: Viele ihrer Templer sind Künstler und Musiker. Sinnliche Freuden wie ein köstliches Mahl, bequeme Kleidung oder ein lang anhaltender Kuss fasziniert sie. Durch ihr Verlangen geraten sie oft in Schwierigkeiten.

Macht: Astendar kann jeden Zuhörer mit Musik verzaubern, Lust und Liebe wecken, Jugend wiedergeben, Sich in ein Lied verwandeln und als Musik schweben.

Allgemeine Aspekte: leichter, warmer Regen, Musik, wunderbare Kleidung

Chrorrolis:

Wahnsinnige Passion: Nein

Ideale: Reichtum, Handel, Verlangen, Eifersucht.

Manifestiert sich als: korpulenter Mann jeder Rasse, verbittert, alt und deprimiert. Er trägt teure Kleidung und allerlei Gold- und Silberschmuck.

Templer: Die Templer von Chrorrolis sind gierige, fähige Händler und Geschäftsmänner. Sie sind geschickt im Feilschen und versuchen oft Verbindungen zu ihrer Passion zu verheimlichen, indem sie nichts sagende Kleidung tragen.

Macht: kann Gier erwecken, kann in allen Handelsdingen zu Kompromissen ermutigen, jeden Handelsweg in Gedankenschnelle bereisen.

Allgemeine Aspekte: Schatztruhen, Karawanen, Verkaufswaren, Essen.

Dis:

Wahnsinnige Passion: Ja

Ideale: Verwirrung, Unnötige Arbeit, Bürokratie, Sklaverei.

Manifestiert sich als: dünne, kränkliche Person beiderlei Geschlechts und jeder Rasse, die hungert und von der Sonne verbrannt ist.

Templer: Die Templer von Dis sind in schwarz gehüllte und haben blasse Gesichter (ab und an auch durch Puder/Illusionszauber).

Einige von ihnen sind so Reich von Sklavenhandel u. ä. dass sie ein Leben in Wohlstand führen können, andere sind nur arme Leute die darauf hoffen einmal so gelangweilt zu sein, dass sie sterben.

Macht: kann Verwirrung stiften, Kraft und Leidenschaft rauben, Menschen seinem Willen unterwerfen und zu jeden Ort reisen, an dem er schon mal war.

Allgemeine Aspekte: Papiere, Formulare, Verträge, Wälzer mit Vorschriften, Sklaven, Ketten.

Floranuus

Wahnsinnige Passion: Nein

Ideale: Trubel, Energie, Sieg, Bewegung, Anstrengung.

Manifestiert sich als: Mann aus puren Flammen, welcher niemanden verbrennt und nicht heiß ist.

Templer: Die Floranuus Templer sind überschäumende Optimisten. Sie sehen immer den positiven Aspekt, egal wie schlecht es auch war, was ihnen widerfahren ist. "Nach allem, was ich jetzt gelernt habe, kann ich beim nächsten mal nur gewinnen" hört man oft von ihnen.

Sie tragen farbenprächige Kleidung und sind immer auf eine körperliche Herausforderung aus.

Macht: Er kann Vitalität fördern, kann Verzweiflung in Begeisterung umwandeln und sich als Feuerball über den Himmel bewegen.

Allgemeine Aspekte: Feuer, Festivitäten, Ausgelassenheit, Wein, Strassen, Wind.

Mullo-Saban:

Wahnsinnige Passion: Nein.

Ideale: Magie, Zauberei, Mystik, Geheimnisse.

Manifestiert sich als: Ein Waldelfen-Ähnliches Wesen.

Templer: Die Templer von Mullo-Saban sind meist gleichzeitig Magier, oder Dämonenjäger aus den Wäldern um Traso-Masu, welche ihr Leben der Magie widmen.

Macht: Mullo-Saban kann Gedanken lesen, Geheimnisse aufdecken, sich in Mystische Wesen verwandeln, und schweben.

Allgemeine Aspekte: Mystische Wesen, Runen, fremde Zivilisationen, Zauberbücher.

Garlen

Wahnsinnige Passion: Nein

Ideale: Heim und Heilung.

Manifestiert sich als: korpulente Frau, die mit offenen Augen und gutem Herz alle empfängt.

Templer: Die Templer sind meist Ärzte, die die kranken Heilen oder unendliche Energie in Tod-Kranke stecken um diesen noch einen schönen Abend zu ermöglichen! Die meisten Templer sind weiblich.

Macht: kann Verwundungen heilen, Verängstigte Trösten, und in Gedankenschnelle zu jeder Behausung teleportieren.

Allgemeine Aspekte: Behausungen, Kinder, geschlossene Räume, Wasser, Wärme.

Jasprece

Wahnsinnige Passion: Nein.

Ideale: Wachstum, Pflege des Landes, Liebe zur Wildnis.

Manifestiert sich als: Wesen, halb eine beliebige Rasse, halb Tier.

Templer: Die Templer sind meist Fanatisten, die mit Gewalt eine Naturgebiet schützen und Eindringlinge töten. Einige gesellschaftlichere Leben in bäuerlichen Gemeinden, in denen Sie die pflanzen schützen, aber es einsehen, dass man die Felder bewirtschaften muss um zu überleben. Sie tragen meist grüne Gewänder.

Macht: Pflanzen Wachsen lassen, Tiere und Personen schneller Wachsen lassen, mit Tieren reden. Er bewegt sich durch Schlamm und Erde als bewege er sich durch Wasser.

Allgemeine Aspekte: Bäume, Bauernhöfe, Wälder, Samen.

Tuppulas:

Wahnsinnige Passion: Nein

Ideale: Schabernack, Gaukelei, Konversation, Schelmereien.

Manifestiert sich als: Narr mit unzähligen Glockenspielen über den Körper, und mit einem zweiten, lächelnden Mund, anstatt einer Nase, und hunderten Masken.

Templer: Die Templer von Tuppulas sind Narren und Gaukler, welche durch die Länder ziehen um mit ihren Künsten die Menschen zu belustigen.

Macht: Tuppulas kann Menschen zum lachen bringen, Vergesslichkeit verbreiten, sich Gesichter kopieren, und sich zu jeder lachenden Person begeben.

Allgemeine Aspekte: Masken, Glocken, Lachen, bunte Farbmischungen.

Lochhost

Wahnsinnige Passion: Nein.

Ideale: Rebellion, Wandel, Freiheit.

Manifestiert sich als: Kind jeder Rasse und jedes Geschlechts, dessen Gesichtszüge sich permanent ändern.

Templer: Die Templer sind meistens verborgen, da sie irgendwelche Revolutionen planen und für die Freiheit kämpfen. Sie leben oft im Untergrund und müssen permanent aufpassen, dass die Anhänger von Dis sie nicht töten wollen.

Macht: tröstet Gefangene, entflammt Revolutionen, öffnet Türen von Gefängnissen und kann mit dem Wind fliegen.

Allgemeine Aspekte: Starker Wind, entwurzelte Bäume, offene Tore.

Mynbruje

Wahnsinnige Passion: Nein.

Ideale: Gerechtigkeit, Erbarmen, Einfühlungsvermögen, Wahrheit.

Manifestiert sich als: alter Mann mit langem Bart und Halbglatze, sehr dünn und mit langem Gewand.

Templer: Sie tragen schlichte Kleidung und reisen oft von Ort zu Ort als Richter oder Detektive. Sie setzen sich für die zu unrecht behandelten ein und kämpfen für die Gerechtigkeit mit gerechten Mitteln. Das Wort eines Tempelers von Mynbruje dient als stichfestes Beweismittel.

Macht: Gedanken lesen, die Leiden anderer lindern, verschwommene Hinweise deuten, sich blitzartig von einem Verstand einer Person zu einem anderen teleportieren.

Allgemeine Aspekte: Waagschale im Gleichgewicht, Henkersbeil, Sterne, Ruhe.

Raggok

Wahnsinnige Passion: Ja

Ideale: Vergeltung, Bitterkeit, Eifersucht.

Manifestiert sich als: großer Mann, übersät mit Wunden die immer wieder heilen und ausreißen mit dem Kopf eines Widders und mit übergroßen Händen und Füßen.

Templer: Die Templer sind meist Geisterbeschwörer und sind nur glücklich wenn sie anderen Menschen Leid zufügen können. Viele von ihnen brauen Gifte und beuten andere aus, um ein Leben in Luxus zu führen.

Macht: Hass und Schmerzhaftes Erinnerungen wecken, die Untoten erwecken, von dem Verstand des einen zum nächsten Reisen und dabei Schmerz wecken.

Allgemeine Aspekte: Skelette, Untote, Wunden, Insekten, Schnee, Eis.

Danomar

Wahnsinnige Passion: Nein.

Ideale: Kämpfe, Wetten, Heldenmut.

Manifestiert sich als: Menschenähnliches Wesen jeden Geschlechtes, welches 6 Arme besitzt die je ein Schwert aus Saphir halten.

Templer: Die Templer sind Abenteurer und Wagemutiger die nur sich selbst in Gefahr bringen wollen. Das ist für sie der Sinn des Lebens.

Macht: kann Stärke und Kampffähigkeit erhöhen, Schmerzen betäuben und sich blitzschnell von einem Duell zum nächsten teleportieren.

Allgemeine Aspekte: Waffen, Banner und Fähnchen, Rüstungen, Schlachtfelder.

Uppandal

Wahnsinnige Passion: Nein.

Ideale: Konstruktion, Bau, Planung.

Manifestiert sich als: Handwerker jeder Rasse und jeden Geschlechts in Schmutziger Arbeitskleidung.

Templer: Sie sind nur zufrieden wenn sie gerade irgendetwas am bauen sind. Sie sehen ihre Bauwerke als Geschenke an, die sie ihrer Passion machen und sind permanent etwas am bauen oder am sammeln für einen Bau. Auch lieben sie alles Unbekannte und sie lieben es Pläne zu machen, die auf dem Papier meist gut aussehen, doch nicht durchführbar sind.

Macht: kann sehr rasch Werkzeuge herstellen, Gebäude, Festungen und Stadtmauern befestigen, Brücken erstellen und Türme errichten und in Gedankenschnelle von einer Stadt zur nächsten reisen.

Allgemeine Aspekte: Pläne, Hämmer, Kompass, Schmiedefeuer.

Krat:

Wahnsinnige Passion: Nein

Ideale: Schicksal, Hellscherei, Zeit.

Manifestiert sich als: nackter Mann, ohne Kopf, und einer mit rauchgefüllten Glaskugel anstelle dieses.

Templer: Die Templer des Krat sind nicht sehr zahlreich. Sie leben nach dem Motto: „Die Zeit ist der beste Lehrmeister, doch sie tötet alle ihre Schüler“. Somit sind die Templer sehr darauf erpicht Wissen zu sammeln, jedoch wollen sie es keineswegs weitergeben.

Macht: Krat kann Weisungen in die Zukunft geben, kann die Katzengeister von Mynbruje herbeirufen, die Vergangenheit ändern und Zeitlos reisen.

Allgemeine Aspekte: Jahrmärkte, Kalender, Kristalle und Ruinen.

Vestrial

Wahnsinnige Passion: Ja.

Ideale: Manipulation, Täuschung.

Manifestiert sich als: Verhangener schwarzer Mann oder Sopross mit blasser, grauer Haut.

Templer: Die Templer des Vestrial sind überall auf der Welt in ihren Schwarzen Roben bemüht ihre Intrigen durchzusetzen. Viele von ihnen sind dumm, doch andere sind unendlich mächtig. Einer von ihnen hat einmal geschafft einen der teranischen Thronfolger zu töten. Es ist anzunehmen, dass irgendwo reiche und mächtige Anhänger von ihm sitzen und nur darauf warten ihre Intrige durchzuführen.

Macht: Verwirren, mit Lügen betören, das wahre Verlangen einer Person erkennen, sich Menschen bis auf 1 Meile nähern, die gerade gelogen haben.

Allgemeine Aspekte: Dolche, Assasinen, Blut, Hinterhalte.

Religion der Obsidiander

Die Obsidiander sind ein sehr gläubiges Volk. Ihre Religion ist Nahe mit der, der Menschen verknüpft. Am Anfang waren die Altvorderen, die Allgeister, und diese wurden zunehmend für eine Plage, bis dann ein Obsidiander, Tek'Wandell es schaffte, sie zu vernichten, indem er sie einen nach dem anderen in seinen Lebenskristall einfiel. Dieser Held musste sich dafür opfern, doch man glaubte, dass, abgeleitet von der Länge, die die Altvorderen brauchten um in ihrem neuem Körper „Lorem“ wieder die gleiche Macht zu erlangen, wie vor ihrer Vernichtung, Tek'Wandell nach 4000 Jahren wieder auf die Erde kommt. Sie zählten die Jahre und warteten, dass sie Tek'Wandell von allem Unheil befreit. Nach 4000 Jahren kam kein Obsidiander, welcher das Böse vernichtete, jedoch gab es einen Menschen, welcher es schaffte Dämonenfürsten zu vernichten, drei an der Zahl. Die Obsidiander glauben daher, dass dieser Mensch die Seele von Tek'Wandell trug.

Durch ihre Religion ist Gewalt nicht nötig – mit der Zeit wird alles gut gehen. Frieden auf Erden ist das Endziel allen Lebens. Um den Frieden in kleinster Form zu erhalten gibt es einen religiösen Führer ihres Staates. Dieser herrscht milde und zurückhaltend über sein friedliches Volk, beschützt nur mit wenigen Soldaten die Geburtsstätten der Obsidiander und ihre heiligen Orte, damit die Wiedergeburt von Tek'Wandell nicht gestört werden kann.

Religion der Windlinge und Waldlinge

Der ausgeprägte Schamanenkult der Windlinge beruht auf den guten Kräften der Natur unter der Naturgöttin Maiya, die für das ewige Leben in der Natur steht, und im Gegensatz zu ihr, die Zerstörerischen Kräfte des Vulkanes, in der der Gott des grauenhaften Bösen thront, Merlos genannt.

Die Schamanen lehrten uns, dass die Ursprünge dieser Religion, schon vor Äonen von Jahren das Licht der Welt erblickten. Damals brach der Vulkan in regelmäßigen Abständen alle paar Windlingsgenerationen aus und vernichteten Großteile der Natur. Plötzlich hörte der Vulkan auf auszubrechen. Dies lag daran, dass sich Maiya, um die Natur und ihre Geschöpfe zu retten, sich in den Vulkan stürzte und Merlos angriff. Es begann ein ewiger Kampf, den keiner von beiden gewinnen konnte. Doch nun ihrer Göttin entrissen, mussten die Windlinge selbst die Natur pflegen, damit diese nicht zerstört wird.

Die Windlinge stärken einerseits Maiya durch ihren Glauben und helfen ihr andererseits durch die Erhaltung der Natur.

Nach der Legende wird irgendwann das Böse besiegt und Maiya kann beginnen ein Reich des Lichtes auf der Erde aufzubauen und endlich alles böse zu vernichten.

Doch dafür müssen die Windlinge helfen: Die Windlinge haben eine innere Reinheit, Mesio, welche ebenfalls von den Elfen erkannt wurde. Diese wird durch die Zerstörung der Natur langsam zerstört.

Die Waldlinge hingegen, haben in ihren langen qualvollen Jahren der Sklaverei eine etwas andere Interpretation der Gottheiten erkannt: Für Waldlinge gibt es kein "gut" und "böse" sondern mehr nur zwei Wege wie man überlebt. Sie bezeichnen Maiya und Merlos als "Angst" und "Kraft".

Sie, die sich daran gewöhnen mussten in Angst zu leben erkannten dann, wie schlecht dies eigentlich ist. Die Körper der Windlinge sind für sie Vergiftet von der Göttin der Angst. Windlinge sind klein, schwach und mit Flügeln ausgestattet. Sie wandten sich Merlos zu um von ihm die nötige Kraft zu bekommen alle Gegner im Kampf zu besiegen. Merlos wird nur gestärkt von den blutigen Siegen, die die Waldlinge davontragen und sie verachten die "Verherrlichung der Angst", so wie es für sie besonders die Windlinge machen.

Waldlinge gehen ungern Kämpfen aus dem Weg weil sie immer noch stärker werden wollen um Merlos noch besser dienen zu können. Durch das harte Training ist ihr Körper Muskulöser und Größer geworden. Waldlinge sind die Kinder der Zerstörung, und wollen damit ihre Religion zum Ausdruck bringen.

Religion der Talverrk:

Die Talverrk glauben an ihren Gott „Tal Racha“. Dieser wird meist dargestellt als ein Drache mit einem großen Kopf und unendlich vielen kleinen Feuer speienden Köpfen. Tal Racha ist ein bössartiger, mordlustiger und zerstörerischer Gott, welcher anfangs alle Talverrk hasst, da sie ihm unwürdig sind. Durch einige Rituale, die allesamt recht blutig verlaufen, schaffen es dann die Talverrk sich in seine Gunst (Mesio genannt, da eine wörtliche Übersetzung aus dem Talverrk Baremsch nicht möglich ist) zu ermeucheln. Wenn ein Talverrk in Tal Rachas Gunst genug gestiegen ist, dann wird dessen Essenz nach dem Tode des Talverrk zurückkehren in Tal Racha, der einst die Talverrk in Eiern legte. Dann leben die Talverrk in Tal Rachas Körper und sind Teil eines mächtigen Wesens das nie sterben kann. Wenn sie allerdings sterben ohne seine Gunst, dann werden sie gezwungen ihr Leben neu zu leben und wieder erst sich Stärke verdienen zu müssen.

Einige Rituale der Talverrk besagen zum Beispiel, dass das Blut eines Feindes, welches sich über den Körper des Talverrk erstmals ergießt, nicht entfernt werden darf sondern so lange trocknen muss, bis es nicht mehr zu entfernen ist. Die hohen Talverrk Gläubigen sind so angesehen bei den unteren Klassen, dass es diesen unmöglich ist gegen deren Befehl zu handeln.

Wenn ein Wesen jemals so Stark und Mächtig wird, dass seine Kraft an die von Tal Racha angrenzt, dann wird diese selbst zu Tal Racha und wird alle Feinde besiegen und nur die „guten“ Talverrk am leben lassen. Die Person die der Legende nach fast diese Macht erlangte war Teroh, der Wüstenheld. Doch nach seinen großen Siegen wurde er gemütlich und wurde leichtfertig und konnte so von einer Assasine getötet werden. Sein Grab blieb verschollen.