

Sechs-Götter-Glaube

Der Sechs-Götter-Glaube ist die am weitesten verbreitete Religion in ganz [Mythossa](#), wo er nahezu auf dem ganzen Kontinent praktiziert wird. Allerdings haben sich die verschiedensten regionalen Ausprägungen entwickelt (siehe [Sechs-Götter-Glaube lindischer Prägung](#) als Beispiel), so dass sich die Kulte verschiedener Völker oft in vielem widersprechen. Die bekannteste Form ist die sog. „[astarische Prägung](#)“, welche manchmal auch als ursprüngliche, „reine“ Lehre angesehen wird. Die unten angeführten Beschreibungen beziehen sich auf die astarische Prägung, wie generell alles, wenn nur vom „Sechs-Götter-Glaube“ ohne die Angabe einer spezifischen Form die Rede ist.

Ashija

Zuordnung: Liebe, Freundschaft, Erholung, Entspannung

Waffe: Dolch

Domänen: Heilung, Tricks, Schutz

Beinamen: Festtänzerin, Göttin der Feste, Freundin der Einsamen

Spottnamen: Göttliche Hure

Farben: grün, blau

Ashija ist die unangefochtene Göttin der Feste. Viele Sterbliche widmen ihr gefeierte Feste, um sie noch spektakulärer und festlicher zu gestalten und es heißt, dass die Festtänzerin diesen Feiern gerne ihren göttlichen Zauber zuteil werden lässt. Mal einfach eine besonders gelöste Stimmung, welche den Betroffenen meist erst am nächsten Tag bewusst wird, mal ist es aber auch ein besonders guter Wein oder ein unbeschreiblicher Duft. Es wird auch von seltenen Fällen berichtet, in denen Ashija einem allein gelassenen Sterblichen, welcher einsam dahinvegetiert, als Freundin zur Seite steht, bis sie es schafft, dass er Sterbliche Freunde findet.

Einmal im Jahr, so sagt man, lädt Ashija einige Auserwählte in ihre verborgenen Festhallen ein, um das gewaltigste Fest Mythossas, Ashija's Frühlingsfest, zu feiern. Dieses Fest, welches genau 10 Tage andauert, ist auf ganz Mythossa bekannt und jeder, dem der Sinn nach Festen steht, träumt davon, einmal teilzunehmen. Zu diesem Fest lädt sie jedes Jahr genau 231 Sterbliche ein, die sich in diesem Jahr als würdig erwiesen haben. Selten lädt sie die selben Personen erneut ein, mit einigen Ausnahmen unter ihren Priestern.

Gemeinhin wird Ashija oft als die göttliche Hure bezeichnet, da viele ihre Vorliebe für Spaß und Vergnügen als Zuneigung zu Orgien und ähnlichen abtun. Einem Priester der Ashija gegenüber dies zu behaupten, kann oftmals sehr unangenehm ausgehen, da diese Behauptung als höchster Frevel verrufen ist.

Kerax

Zuordnung: Handwerk, Arbeit, Diebe, Händler

Waffe: Axt

Domänen: Stärke, Natur, Elementar, Zerstörung

Beinamen: Gott der klingenden Münze

Farben: Schwarz, Gelb

Die Anhänger Kerax sind Personen von solch unterschiedlichem Schlag, dass es gegensätzlicher kaum sein könnte. Die meisten seiner Anhänger sind einfache Händler oder Handwerker, die sich damit begnügen, durch ihre Arbeit ihr Geld zu verdienen. Jedoch gibt es dabei auch jene seiner Anhänger,

die sich an der Arbeit anderer bereichern. So gibt es viele Diebe und Scharlatane, die Kerax anbeten. Kerax wird auch der Gott der Schätze genannt, da sein Hauptinteressen wohl die Bereicherung ist. Der Sage nach hat der Gott der Schätze irgendwo in den weitläufigen Ebenen Mythossas einen gewaltigen Schatz versteckt, zu dem sich alle verschwundenen Gegenstände gesellen. Trotzdem ist er manchmal gewillt, den Suchenden unter die Arme zu greifen.

Krord

Zuordnung: Tod, Kampf, Krieg, Ehre, Niedertracht

Waffe: Schwert

Domänen: Zerstörung, Tod, Stärke, Ordnung

Beinamen: Herr der Hundert

Farben: Schwarz, rot

Die Legende spricht von einem großen Feldherren, der vor vielen Jahrhunderten, wenn nicht Jahrtausenden in einer großen, legendären Schlacht kämpfte. Niemand weiß mehr, um was es bei dieser Schlacht ging, doch bis heute werden die Geschichten dieses Feldherren erzählt. Mit einem einzigen Schwerthieb soll er gar fünf Feinde niedergestreckt haben. Seine überlegene Taktik und der unübertroffene Mut seiner Männer hat schließlich bewirkt, dass selbst diese kleine Armee, die er befehligte, gegen einen gewaltigen und vielfach in der Überzahl befindlichen Gegner siegte. So mancher erzählt von wenigen hundert Mann gegen ein Heer von Zehntausenden.

Dieser Feldherr, welcher heute auch als Herr der Hundert bezeichnet wird, war Krord. Bis heute versuchen viele Kämpfer in seine Fußstapfen zu treten. Die meisten Versionen der Geschichte um den Herren der Hundert sprechen von einem ehrbaren und fair kämpfenden Mann. Manche, weitaus seltener gehörte Versionen, erzählen jedoch davon, dass der Herr der Hundert sich in das feindliche Lager geschlichen haben soll, und den feindlichen Anführer hinterrücks erstochen habe. Die meisten Anhänger Krords sehen dies als Verleumdung. Manch anderer jedoch sieht in Krord gerade deshalb seinen Gott.

Auf einem der höchsten Gipfel der nördlichen Berge soll bis heute noch das Schwert des Herren der Hundert in einem Altar stecken. Bis heute ist es jedoch noch nie jemandem gelungen, dieses Schwert zu finden. Die Meisten, welche auf die Suche gingen, starben durch die Gefahren der Berge, oder wurden nie wieder gesehen.

Lesara

Zuordnung: Leben, Natur, Wandel, Wetter

Waffe: Kampfstab

Domänen: Elemente, Heilung, Natur, Tod

Beinamen: Eichenkönigin, Gütige

Farben: Grün, Braun

Auch wenn sie nicht die Erschafferin der Natur, des Lebens und der Wetter sein mag, so ist sie doch jene Göttin, die dafür verantwortlich ist. Diese gütige Göttin, die wahrscheinlich daher manchmal auch schlicht Gütige genannt wird, liebt alles Leben. Sie beherrscht das Wetter, mit dem sie den Lebenden wichtiges Wasser schenkt oder die Bäume mit dem Wind streichelt. Trotz dieser wahren Vorliebe für alles Leben sieht Lesara den Tod jedoch auch als natürlichen Bestandteil des Lebens, welcher nur für

den Fortbestand anderer da ist. Unnötiger Tod, durch Kriege oder durch die Mordslust anderer, wird von ihr jedoch nicht geduldet. Einem Jäger, welcher nur noch aus Profitgier auf die Jagd ging und weitaus mehr nahm, als er und sein Dorf brauchten, soll die Eichenkönigin, wie sie ob dieser Begegnung auch genannt wird, erschienen sein und ihm ein Ultimatum gestellt haben. Er jagte daraufhin niemals wieder mehr, als er selbst benötigte.

Zu ihren Anhängern gehören neben Druiden auch viele Heiler, aber auch Wetterkundige, welche versuchen, das Wetter, oder wie sie sagen: den Willen Lesaras, für die nächsten Tage vorauszusagen.

Taran

Zuordnung: Gerechtigkeit, Gesetze, Hierarchien

Waffe: Hammer

Domänen: Ordnung, Wissen, Gutes, Magie

Beinamen: Richtergott

Spottnamen: schlangenzüngiger Gott

Farben: Weiß, rot

Gerechtigkeit. Viele nehmen diesen Begriff viel zu leichtfertig hin, doch für die Jünger dieses mächtigen Gottes ist es das höchste Gut der Sterblichkeit. Dies bedeutet keineswegs, dass Gesetze blind befolgt werden sollten. Taran achtet durchaus darauf, dass die Gesetze gerecht und fair sind. Im Zweifelsfall wird aber immer auf die Gesetze des Landes bezogen. Im Gegensatz zum Glauben vieler stellt das Lehnrecht für Taran keine Ungerechtigkeit dar, obwohl so allein durch die Geburt der Stand festgelegt wird. Mehr noch, besteht Taran sogar auf strenge Hierarchien. Seine Priester und Paladine erklären diese Einstellung häufig damit, dass jeder sein Leben selbst in die Hand nehmen kann und einfach hinaus ziehen könnte, um irgendwo sonst sein Glück zu versuchen. Natürlich ist dies eine Einstellung, die vor Allem die Bauern nicht verstehen.

Gerade die Bauern, Tagelöhner und anderen niederen Schichten der Gesellschaft fühlen sich vom Gott der Gesetze verraten und hintergangen. Nach ihnen ist er ein falscher, schlangenzüngiger Gott, der seinen eigenen Prinzipien nicht treu sei.

Trotz dieser Verleumdung würden Priester Tarans selbst den noch so unwürdigen Dieb vor einer Ungerechtigkeit schützen. Oft werden jene Priester auch als Richter eingesetzt.

Tonea

Zuordnung: Wissen, Magie, Bildung, Rätsel

Waffe: Magierstab

Domänen: Wissen, Magie, Schutz, Tricks

Beinamen: Göttin der Bücher, Rätselfängerin

Spottnamen: tote Göttin

Farben: weiß, Blau

Die Göttin der Bücher mag arrogant wirken, doch für jene, die ihre Werte zu schätzen wissen, kann sie eine starke Verbündete sein. Nicht selten haben Magier und Gelehrte bereits ihre Gunst spüren dürfen. Zumeist erfolgte dies in leichteren, schnelleren Lernerfolgen. Anhänger der Rätselfängerin, wie sie auch genannt wird, sind meist wissensdurstige Gelehrte und vor allem Magier. Hierbei ist es egal, ob jene Magier diese Magie zum Guten, Bösen oder einfach nur zum Spaß einsetzen. Geschichten erzählen von einer Zeit, als Tonea auf Mythossa wandelte und die Magier ganz Mythossas in ihre Hallen einlud, um zu forschen und zu entdecken. Doch plötzlich war Tonea

verschwunden und niemand wusste, was mit ihr geschehen war. Noch viele Jahrzehnte wurden die Hallen genutzt, bis die letzten Eingeweihten die Mauern verließen und Toneas Grab, wie es heute genannt wird, dem Verfall überließen. Bis heute ist nicht geklärt, was damals geschah. Viele ihrer Anhänger tun diese Geschichten als Ammenmärchen ab, obwohl bis heute die Ruinen am westlichen Weltentor weithin sichtbar gegen die Wetter kämpfen. Heute gilt Toneas Grab wieder als Ort der Magier, jedoch wagte niemals jemand, die Ruinen wieder aufzubauen. Und bis heute sind viele Räume mit mächtigen Zaubern versiegelt, tief in den Mauern, was viele ihrer Anhänger in dem Glauben bestärkt, dass Tanea bis heute existiert.

Tanea wird ob ihrer bewegten Geschichte oft auch die tote Göttin genannt, obwohl ihre göttliche Magie bis heute wirkt. Diese Bezeichnung ist allerdings in all jenen Gebieten stark geschwunden in denen sich die Geschehnisse auf der Burg Leonrode in Astarienherum gesprochen haben, auf der die Stimme der Göttin selbst angeblich zu hören war, und den dortigen Schrein wieder geweiht hat.

From:
<http://www.zweikaiser.at/> - **Elasura & Lindland Wiki**

Permanent link:
http://www.zweikaiser.at/doku.php?id=lindland:religion:sechs_goetter_glaube_astarischer_praegung

Last update: **2020/08/29 17:55**

