

DIE GÖTTER VÄRNS

Alvas und Idâr

Bevor der Mensch auf Vâr erwachte war der Planet unwirklich und kein Leben hätte je darauf existieren können. Da beschlossen Alvas und Idâr ein Licht zu schaffen, das die Welt erhellen sollte. So erdachten sie das Morgengestirn und die drei Nachtgestirne. Die Sonne sollte über den Tag herrschen und somit die Zeit des Tages anzeigen. Die Monde jedoch sollten die Zeit der Nacht anzeigen und er gab ihnen die Herrschaft über die Nacht. Als das geschehen war, begann das Leben auf Vâr. Alle Pflanzen und Tiere wurden von den Göttern erschaffen. Und so begann auch das Erwachen der Rassen. Als erstes wurden die Zwerge erschaffen. Alvas und Idâr übergaben ihnen die Welt. Als die Zwerge jedoch an das Licht des Tages traten, wurden die Götter jedoch enttäuscht. Die Zwerge lehnten das Land ab und blieben lieber in den Höhlen des Gebirges. Bitter enttäuscht über die Entscheidung der Zwerge, und dem Zorne nahe, beschloss Alvas seine Schöpfung rückgängig zu machen. Idâr flehte ihren Gemahl an, er möge Geduld haben und einen weiteren Versuch wagen. Und so geschah es auch. Alvas und Idâr beschlossen eine andere Rasse zu erschaffen. So erwachten die Elfen auf Vâr. Sie sollten das Land hüten und vor Schaden bewahren. Für lange Zeit blieb es so, Alvas und Idâr blickten wohlwollend auf ihre Schützlinge herab und lehrten sie. Viele Jahrhunderte später baten die Elfen um Hilfe für die beschwerliche Arbeit. Alvas und Idâr hatten ein Einsehen und erschufen die Menschen. Die Menschen waren nicht so perfekt wie die Elfen aber neugierig und wild. Die Menschen sollten den Elfen untertan sein und ihnen helfen. Doch die Menschen betrachteten das Land als ihr Eigentum, nicht als Lehen der Götter. So beschlossen Alvas und Idâr Nachwuchs zu bekommen, auf das die Menschen, die sich rasend schnell vermehrten, auch unterwiesen wurden, wie dereinst die Elfen. Alvas und Idâr bekamen elf Kinder. Für mehr als ein Äon war es so und es war gut so.

Streit unter den Göttern

Vor viele Jahrtausenden. Alvas und Idâr's Kinder waren längst erwachsen und herrschten gleichberechtigt neben ihnen über die Welt Vâr. Doch eines Tages trat der ehrgeizigste Sohn Alvas an seinen Vater heran und forderte ihn auf ihm, dem jungen Daimon, die Allmacht zu übertragen. Es entbrannte ein fürchterlicher Streit zwischen Alvas und Daimon, und selbst Idâr und die anderen Götter vermochten ihn nicht zu schlichten. Und so geschah es, dass Daimon sich von den anderen Göttern abwandte und Alveran verließ. Voller Zorn sann Daimon nach Rache. Da Daimon die Schwäche der Menschen kannte, begann er ihre Herzen mit Hass, Neid und Zwietracht zu

vergiften. Und so brach ein neues Zeitalter an. Auch das geschah vor Äonen und bis zum heutigen Tag ist es so.

Die 13 Götter der Westreiche

Alvas, der Göttervater, die ersten Menschen kannten ihn auch unter dem Namen Juvas. In alten Kirchengemälden findet sich auch der Name Aynuras. Dies jedoch nur äußerst selten und nur für spezielle Invokationen. Er ist der Allvater. Sein Symbol ist die Sonne und er steht für die Flamme, die Kraft und das Gute in den Wesen. Sein Antlitz strahlt heller als das eines jeden anderen Gottes.



Idâr. Sie ist die Gemahlin des Alvas, die Göttermutter. Sie ist die Göttin der Nacht und der Geheimnisse. Für sie steht der Mond, damit auch in der Nacht ein jeder seinen Weg findet. Auch über Idâr finden sich bisweilen andere Bezeichnungen in den Aufzeichnungen der Kirchen. Dort trägt sie den Namen Uenys.



Leyk, ist der Gott der Weisheit. Er ist der Träger des okkulten Schlüssels. Er allein kennt alles okkulte Wissen, und er war es der den Wesen gestattete, sich der arkanen Kräfte zu bedienen. Sein Symbol ist die Lampe und der Schlüssel. Seit den Tagen, da Leyk den Wesen gestattete die arkanen Kräfte zu gebrauchen kennt man ihn auch unter dem Namen Akemis.



Tyris. Tyris ist der Gott des Handwerks, er wird auch der Wunderbringer genannt. Seine Schmiede und sein Amboss erlauben es ihm, Sterne zu schmieden. Tyris ist der Schutzpatron aller Handwerker und Schmiede. Sein Symbol sind der Hammer und Amboss.



Wödur. Er ist der Gott des Niederganges und des Todes. Wödur ist in allen Kulturen der Westreiche auch unter dem Namen Moruim oder Moryen bekannt. Ihm obliegt es die Seelen der gefallenen und gestorbenen zu prüfen. Nur wenn er, der Herr des Todes, die Seele ohne Makel befindet, ist der Weg in die heiligen Hallen Alvas frei. Wödurs Symbol ist die Waage.



Friyg. In alten Schriften findet sich sehr häufig auch der Name Haerlyn. Er war es der im Rat der Götter Daimon verurteilte. Er ist der Herr des Rechts und der Gerechtigkeit. Er ist der Schutzpatron der Westreiche. Sein Symbol ist der Hammer.



DIE GÖTTER VARNIS



Alesia. Sie ist die Göttin der Fruchtbarkeit, der Ernte und des Lebens. Sie ist es die alles Leben gibt. Sie wird zu allen Jahreszeiten angerufen. In einigen Teilen Varns wird sie zudem als Die Göttin der Jagd und des Tiere verehrt. Ihr Symbol ist das Blatt.



Aahr. Er ist der des Krieges. Er ist der Führer des Sensenwagens und häufiger Begleiter Wödur's dem Gott des Todes. Aahr, in alten Schriften auch als Xaahr bezeichnet, ist das Gegenteil seiner Schwester Sera. Er ist die Unbarmherzigkeit und der Zorn, aber auch der Gott der Kampfkunst und der Waffen. Sein Symbol ist die Brennende Klinge.



Yord. Er ist der Herr der Meere und des Wetters. In vielen alten Sagen und Legenden ist Yord auch unter dem Namen Raynon bekannt. Seiner Gnade obliegt es, zusammen mit Alesia, die Ernten gedeihen zu lassen. Er ist der Gott aller Seefahrer und vieler Druiden und Schamanen, die ihn als Wettergott verehren. Sein Symbol ist der Dreizack.



Daimon. Er ist der Eine, der die Schöpfungen der Anderen vernichten will. Er ist der Schatten, die Finsternis. Er ist der Herr der Niedertracht, der Verleumdung und des Mordes. Sein Name ist verpönt und unter Strafe verboten. In den alten Schriften der Frankothinger Kirche taucht auch der Name Swâffur oder Saerany auf. Sein Symbol wird niemals offen getragen. Selten finden sich Abbildungen seines Symbols, und wenn dann die des einen Auges.



Sera. Sie ist die Göttin der Liebe, der Partnerschaft und der Vergebung. Sie ist es, die den Wesen Trost spendet und ihnen Hoffnung gibt. Sie ist die Führerin aus der Dunkelheit und Verzweiflung. An ihr sollen alle Wesen sich wieder aufrichten. Auch in den alten Schriften findet sich ihr Name. Hier jedoch als Dhor. Ihr Symbol ist die Muschel.



Melgor. Er ist der erste unter den Söhnen Alvas. Er ist der Götterbote. Er ist der Beschützer der Menschen. Sein Schild schützt alle. Zuallererst ist er es, der Daimon entgegentritt. Hinter seinem Schild findet ein jeder Schutz und Geborgenheit. Sein Symbol der geflügelte Stab.



Renja. Sie ist die Herrin der Paladine. Sie ist die Tugend, der Mut. Sie ist die Aufrichtigkeit und die Ehrhaftigkeit in Person. Sie ist die Trägerin des flammenden Schwertes. In den alten Schriften steht geschrieben, dass Sie, einst jenes Schwert führen wird, welches ihren Bruder Daimon erschlagen wird. Ihr Symbol ist das silberne Langschwert.