

## Kaintorea

Weit hinter den Grenzlanden gibt es ein Inselreich mit Namen Kaintorea, das aus einem Kontinent entstand genauso groß wie Eridmea.

Dort herrscht unumschränkt der Kriegsgott Kaintor, an seiner Seite seine ewig junge Geliebte Inesh. Unter diesen beiden gibt es noch diverse junge Götter, aber von diesen weiß man in Eridmea so gut wie gar nichts. Das einzige, was man in Eridmea über Kaintorea weiß, ist, dass diese Irren alle paar Jahrzehnte eine Flotte mit jungen Männer losschicken, um Inseln im eridmeischen Königreich zu erobern. Sie scheitern (fast immer), aber das scheint die Kaintorianer nicht zu interessieren.

### Kaintor:

**Gott der Kriegswut, Eroberung**

**Symbol: Axt**

Kaintor war früher Teil des alten Pantheons, er ist seit Schöpfung der Welt existent und einer der größten, existierenden Götter. Er ist der wilde Gott des Krieges und der Berserker. Seine Geschichte ist wechselhaft, immer wieder beging er Heldentaten, doch er geriet auch immer wieder mit Tarash, dem Herrn des Pantheons, aneinander, weil er diesen kaum als Herrn akzeptieren konnte. Er wurde zum Menschen, tötete eine andere Göttin, wurde aus dem Pantheon verbannt, wieder aufgenommen und wieder verbannt. Er rettete Eridmea und versuchte es zu zerstören – das einzige, dessen man sich bei ihm völlig sicher sein kann ist, dass er sein Volk, das er sich geformt hat, liebt – und niemals eine Gelegenheit zum Krieg ausschlagen wird.

**Priesterfähigkeit:** Berserkertum

**Priestertabu:** dürfen niemals aufgeben oder auf den Knien liegen bleiben

**Nähere Infos:** bei der SL erfragen

### Inesh

**Göttin des Glücks**

**Symbol: entweder Würfel ODER Spindel**

Inesh ist die Göttin des Glücks, sie wurde von zwei Göttern gezeugt, die miteinander im Wettstreit lagen: Anuket, dem Gott des Meeres, und Pathor, dem Gott der Weisheit. (ja, beide männlich!) Sie war früher Teil des Pantheons, doch als Kaintor daraus verbannt wurde, folgte ihm Inesh voller teenagerhafter Empörung gegenüber ihren Vätern und voller Schwärmerei für den großartigen Krieger Kaintor.

Inesh ist die Göttin des Glücks, jeder Spieler aber auch jeder Entdecker, Freibeuter oder Pirat ruft ihren Namen. Manchmal nennt man sie auch die Göttin der Nacht und der Sterne. Es heißt, dass die Sterne am Himmel Juwelen (Lichter, Steine, etc.) sind, von einem innerem Feuer erleuchtet, die sie jeden Abend von neuem auf ihren Mantel aus Schwärze auswirft und die bei Tagesanbruch von ihr herab geschüttelt werden, so dass sie rotglühend ins Meer stürzen.

Intime gilt bei vielen Erdimeern diese Göttin nicht mehr als Teil des alten Pantheons, weil sie sich von diesem abgewandt hat um sich Kaintor in seiner Verbannung anzuschließen. Aber die Götter würden sie immer noch als Teil ihrer Gemeinschaft ansehen - halt ein Backfisch auf Abwegen!

WICHTIG: für alle, die früher auf dem Roots waren. Ja, Inesh war mal die Göttin der Navigation! ABER da die Götter nicht wollen, dass die Menschen reisen, haben sie dieses Wissen ausgetilgt. Sie gingen sogar soweit ihr zu befehlen, die Fixsterne vom Himmel zu nehmen, so dass keine Navigation möglich ist. Dies hat auch das Wesen der Göttin verändert! Glück ist wankelmütig, persönlich, ungeordnet. Die Sterne / Navigation waren geordnet, für alle gleich, dauerhaft!

Ihre Priesterinnen und Priester sind freundliche Leute, Spieler und manchmal auch Gaukler, oft aber auch sehr begabt, wenn es darum geht, gute Ratschläge zu geben, Pechsträhnen zu beenden, Dinge wieder ins Lot zu bringen und Flüche zu beenden

**Priesterfähigkeit:** Glück verändern

**Priestertabu:** eine Einladung zum Spiel ausschlagen

## Niedere Götter:

In der Hauptstadt Kaintoreas existiert ein Labyrinth voll mit Untieren und Fallen, in dem alle jene geprüft werden, die behaupteten, Kinder des Gottes zu sein. Wer auch immer diese Arena überlebt, dem wird ein Teil des Reiches gegeben, damit er sich und seinem Vater Ruhm bringe. Diese Regelung sorgt natürlich für eine Menge kleine Götter, die allerdings in Eridmea nicht bekannt sind. Näheres folgt.