

Kleine Götter des Meeres:

1. Tymir
2. Paros
3. Cyrene Seefluch
4. Namtar
5. Boreal
6. Der Robbengott

Tymir

der perlmuttfarbende, ist ein häufig angebeteter Anuketsohn und gilt als sanfter Fürbitter, der die Wut seines Vaters abschwächen kann und den Menschen zugetan ist. Viele Anuketempel, gerade im Inneren Ring besitzen einen Tymirschrein. Zugleich gilt er als naiv und gutgläubig, Schwächen, die immer wieder ausgenutzt wurden. Er wird als wunderschöner junger Mann mit schillernder Haut beschrieben. Tymirs Mutter soll Eschgal gewesen sein. Der Perlorden ist ein ganz dem Tymir gewidmeter Bund innerhalb der Anuketkirche, der Armenspeisungen und Heilungen durchführt und von großen Teilen der Mutterkirche nicht ganz ernstgenommen wird.

Paros

ist ein netter kleiner Gott, der Gott der Schmuggler und Leute, die einfach nur harmlos und versteckt ohne Ärger durchs Leben gehen wollen. Er ist ein Gott von dem seine Jünger behaupten, es habe ihn schon immer gegeben, er sei sogar älter als Anuket. Paros gilt als Patron einfacher, armer Fischer und als Scharlatan, dessen Trugbilder seinem Schutz dienen. Er ist den Legenden nach kein heroischer Gott, sondern vorsichtig und diebisch. Dargestellt wird er als kleiner Fisch oder Schwarm kleiner Fische, die sich gemeinschaftlich als Hai tarnen. Er verabscheut jede Form von Gewalt und wird auch von einigen Schmugglerfamilien und Betrügern verehrt, was ihn in die Nähe Alogrimondes rückt.

Der Gott lehrt seine Anhänger die Kunst der Heimlichkeit, die seitdem so manchem Abenteurer das Leben gerettet hat. Nicht gesehen zu werden, wenn man still im Schatten sich versteckte, sich vorsichtig zu bewegen und umher zu huschen, ohne dass jemand einen sieht. Es grenzt an Unsichtbarkeit, die Gabe die er ihnen verleiht – doch die Bedingungen sind hart. Jeder, der eine Gabe von ihm bekommt, muss ein kleiner Fisch sein – und absolut friedfertig. Wer versucht die Gabe für Gewalt oder Mord zu missbrauchen, wird bemerken, dass der Gott der kleinen Fische seine Gabe nicht nur von ihm nimmt, sondern auch noch ausgeprägt zornig sein kann, dass man ihn ausgenutzt hat.

Cyrene Seefluch

ist eine Göttin um die sich viele Geschichten ranken. Sie war eine Priesterin des Libos, die beschlossen hatte ihrem Herrn auf ungewöhnliche Weise zu dienen. Sie hatte ein Schiff voller Spielleute, Sänger, Lustknaben und Frauen, Wein und anderen Drogen und zog von Insel zu Insel den Namen ihres Gottes huldigend. Auch unter dem Meeresvolk hatte sie Freunde, so war ihr Nereneia, eine Tochter Anukets, lieb wie eine Schwester. Eines Nachts erklärten nun die

Feiernden in einer Hafentaverne, Libos sei ein viel wichtigerer und größerer Gott als Anuket und verkündeten dies auch noch lauthals, während sie in besoffenem Kopf ins Meer pinkelten. Dies ärgerte eines der Kinder Anukets so, dass es eine Sturmflut schickte. Der Hafen, das Schiff, alle wurden zerschmettert und ertränkt nur eine nicht: die Libospriesterin. Denn Nereneia schaffte es in letzter Sekunde sie zu retten. Nun war unsere Priesterin zwar von heiterem Gemüt gewesen, aber der Tod von so vielen Feiernden, die Vernichtung ihres Schiffes, die Grausamkeit des Meeres ließen sie verbittern. Nereneia wollte ihr helfen und brachte ihr allerhand Zauber bei, beschenkte sie mit Artefakten, versuchte sie zu trösten. Dann kam es, dass Nereneia ihre Freundin zu einer Feierlichkeit Anukets einlud, damit sie sich aussöhnte mit diesem. Doch die Meerhexe stahl den Kelch des Gottes Anuket, trank daraus und erhielt so selbst Göttlichkeit, stahl ihm Zeichen seiner Macht und versuchte am Ende ihn hinterrücks umzubringen. Anuket zürnte ihr und verfluchte sie, zu einer Ausgestoßenen zu werden (halb Frau, halb Fisch, aller Wein verwandelt sich in ihrer Hand in Wasser etc.). Verbittert zog sie sich zurück, unterwarf das Volk der Sirenen als deren Gottheit sie gilt und herrscht in einem finsternen Reich voller Riffe und zerstörter Schiffe.

Es ist nicht überliefert wie es geschah, aber ein Held schaffte es vor rund hundert Jahren, die Begegnung mit ihr zu überleben und ihr das zu geben, was sie wollte – Kinder. Seit dieser Begegnung gibt es Sirenen im hohen Norden, die klüger und stärker sind als ihre Schwestern an anderen Orten – und bei denen auch männliche Sirenen geboren werden, so dass sie wirklich ein eigenes Volk bilden können, ohne auf menschliche Männer zurückzugreifen zu müssen. (was sie trotzdem tun, wenn sie Lust darauf haben)

Namtar

der Bestientöter, ist Quelle aller möglichen Legenden – es ist noch nicht einmal klar, ob es ein Mann oder eine Frau war! Sie / er besiegte die große Seeschlange, tötete Meeresungeheuer, ist angeblich Kind Candras und Kaintors, Candras und Anukets, Candras und Herons, Mensch geboren oder alternativ auch aus dem Magen eines Hais geschlüpft. Sicher ist, dass Namtar als Mensch begann und dann sich zum Gottstatus empor kämpfte. Von vielen Männern und Frauen wird sein Name gerufen, wenn sie die Dörfer oder Schiffe gegen die wildgewordenen Kinder Anuekts verteidigt.

Boreal

die Herrin des Nordens ist eine Tochter Ineshs – leider nicht Kaintors. Inesh ließ sich von einem Elfenkünstler schwängern, um Kaintor eines auszuwischen. Der rastete aus, erschlug den Mann und schwor, er würde auch das Kind töten, egal ob männlich oder weiblich. Inesh verzauberte daraufhin das Ungeborene, damit es weder das eine, noch das andere wäre. Als das Kind geboren wurde setzte Kaintor es in einer Schale im Meer aus, nach dem Motto: ich bring es nicht um und wenn es das überlebt, erkenne ich sie als Tochter und Sohn an. Boreal trieb ins ewige Eis und wurde dort von Robbengestaltwandlern (Selkis) gefunden und großgezogen. Die freundliche kleine Robbengottheit mochte sie. Doch trotz allen Schutzes war das Überleben sehr schwierig und Boreal wurde hart – so hart und schön wie das Eis, das sie/ihn umgab. Sie/ er tötete die Raubtiere, die „ihr Volk“ bedrohten und lernte die Haut zu wechseln, so wie die Selkis. Sie malte mit Licht den Himmel an, so wie ihr Vater es mit Farbe auf Papier gemacht hatte und fand den vom Himmel gestürzten Nordstern. Durch ihn entdeckte er, dass wenn man einen Splitter von ihm

nahm, dieser immer in die gleiche Richtung zeigte, egal, wohin sie zog. Damit konnte sie einen Kompass erschaffen, der wirklich immer in eine Richtung zeigte. Um diese Kostbarkeit zu erhalten, wurde sie zur Hüterin des herabgestürzten Nordsterns. Als es an der Zeit war, dass ihre Mutter, Inesh, sich bei ihr meldete, jagte sie sie davon. Als sein „Stiefvater“ Kaintor auftauchte, um ihm zu erklären, dass er ihn für würdig erachtet, von ihm adoptiert zu werden, weigerte er sich. Sie zog sich die Haut einer Eisbärin über und kämpfte mit ihm, bis Kaintor sie bezwang. Da nahm sie die Haut eines Seeleoparden und kämpfte weiter, zog ihn ins Wasser – doch wieder besiegte er sie. Da nahm sie die Haut eines Orkas und stieß ihn immer weiter in die Tiefen der See – doch auch hier hätte er sie fast besiegt. Doch im Gegensatz zu Eisbär und Seeleopard sind die Schwertwale Wesen die in Gemeinschaft jagen und als eine Gruppe von ihnen eine in Bedrängnis sahen, kamen sie hinzu und verbissen sich in Kaintor, bis dieser von seinem Opfer abließ. Die Göttin / der Gott des Nordens erklärte ihm, sie hätte keinen Vater, sondern sei ein Bastard, ein Mischling, eine Chimäre, gezeugt zwischen Elf und Gott, weder Mensch noch Tier noch Mann noch Frau - der Norden gehöre ihr, sowie allen Bastarden, allen deren Väter erschlagen wurden durch Mörderhand, allen, die nicht Teil der Gemeinschaft sein konnten. Da wich Kaintor von ihr und Boreal verwandelte sich zurück und herrschte von da an über die eisige Wüste des Nordens.

Der Robbengott

Manche Leute werden einfach gnadenlos unterschätzt! Die Anhänger des Robbengottes gehören dazu. Dick, gemütlich und total harmlos aussehend, vergessen Leute einfach, dass Seeleoparden als Robbenverwandte üble Killer sein können. Oder dass diese Leute in Umgebungen überleben, wo andere nach wenigen Stunden tot sind, weil sie erfroren, vom Eisbären gefressen, Schneeblind geworden sind. Die Anhänger des Robbengottes sind auf jeden Fall eine Menge, aber eines sind sie nicht: einfach nur niedlich.

Der Robbengott ist ein Gott, der eigentlich nur der Gott seines Volkes war, bevor er sich des Nordlichtes annahm. Dennoch ist er lokal begrenzt und in Eridmea so gut wie unbekannt. Das Leben seiner Leute ist einfach und hart, sie sind Fischer und Jäger, die Magie schamanistisch. Ein Teil ihres Lebens verbringen sie als Menschen, einen anderen Teil als Seehunde, jeder von ihnen besitzt einen Pelz, den er sich umlegen kann, um zu wandeln. Das Leben dort oben mag hart sein, doch für sie ist es schön und aus dem wenigen, was sie haben, formen sie wundervolle Kunstgegenstände. Sie leben im Einklang mit ihrer Umwelt, achten und respektieren die Wesen, mit denen sie leben, sind in einem Weltgebäude verankert, wo alles, was lebt, einen Geist hat und nichts ewig stirbt. Wenn jemand des Robbenvolkes stirbt, dann wird sein Geist zum Ahnengeist und nimmt den Platz in den Reihen der Geister dort ein, lebt als Geist noch in der Hütte seiner Nachfahren mit, oder kehrt einfach zurück in den nächsten Wurf, der geboren wird.