

Religionen in Tollgund und Silurien

Als SC kannst du dir eine der Religionen aussuchen – oder eine eigene mitbringen. Die folgende Liste der Glaubensrichtungen ist nicht vollständig.

Die Silurier pflegen eine oder auch mehrere Religionen ihrer Vorfahren. Viele bedienen sich je nach Situation mehr dem einen oder anderem Glauben. Oft dominieren die Vorfahren den Glauben der jeweiligen Sippe. Auch neue Glaubensrichtungen beeinflussen alte Bräuche und lassen Silurien in ein farbiges Licht erstrahlen. Oder eher in ein buntes durcheinander.

Naturgeister Bollborks:

Die Bollborker haben das Wissen um die Naturgeister und leben danach. Sie wissen, dass die Naturgeister Ursache für alle kleinen und großen Naturereignisse sind und sich dabei oft wenig um die Menschen scheren. Trotzdem ist es möglich mit Naturgeistern in Kontakt zu kommen, sie um etwas zu bitten, aber auch sie zu verärgern.

Allen Naturgeistern sollte immer wieder Respekt entgegengebracht werden. Die Stämme erwählen sich Schutzgeister. Die Gelehrten des Klosters folgen seit der Gründung Bollborks KRÖTE und KRÄHE. Auch ein Nicht-Bollborker kann an der Religion Bollborks teilhaben.

Erynorana Kult:

Von den ecianischen Einwanderern nach Silurien gebracht. Anhänger der Religion glauben an die Dualität des Lebens. Alles auf der Welt hat immer zwei Seiten: Tag und Nacht, Mann und Frau. Deshalb verehren Erynorana Priester ein Zweigestirn an Göttern. Beide Götter werden gleich verehrt, da die eine Seite ohne die andere nicht existieren kann. Die Anhänger glauben, dass die Welt zusammenbricht, wenn dieses duale Gleichgewicht zerstört wird. Daher sind viele Priester misstrauisch gegenüber anderen Religionen, deren Vorstellung nicht zur Dualität passen.

- Erynor – männlicher Gott, Gott der Sonne und des Tages
- Rana – weibliche Göttin, Göttin des Mondes und der Nacht

Vhaninger Götterpantheon:

Ein Vhaninger glaubt an die Existenz aller Götter des Pantheons und wird je nach Situation auch den entsprechenden Gott anrufen. Trotzdem wählen sich viele einen persönlichen Schutzgott aus, dessen Domäne am ehesten der jeweiligen Lebensart entspricht. Traditionell sind daher die Anhänger des Kriegsgottes Scylða und der Meeressäuggöttin Grithuna. Übersichten über Götter:

Scylða [sköldá] - Kriegsgott

- Symbol: Rundschild mit Buckel, manchmal auch mit aufliegender Streitaxt
- Typisch: mutig, angriffslustig, stark, Sprüche: „Möge Scylðas Schild dich beschützen!“

Thjallik [tjállik] - Gott der Lust, der Feier, des Metes, der Musik, des Spiels

- Symbol: Flöte
- Typisch: lebensbejahend, genießerisch, Leben im Überfluss, risikobereit
- Trinkspruch: „Beim Flötenspiel Thjalliks!“



Grithuna [grritúna] - Göttin des Meeres, des Wetters und des Sturmes

- Symbol: zweiköpfige Meerjungfrau,
- Typisch: launisch/unberechenbar, Sprüche: „Bei der zweiköpfigen Meerjungfrau...“,

Ifnir – Göttin der Erneuerung und des Frühlings

- Gekreuzte weiße Rose und goldene Ähre
- Beschützerin der Heiler und Bauern, Eigenschaften: warmherzig, freundlich, offen

Euðora – Gott des Handwerks (sprich: eiuthora, th wie im englischen)

- Symbol: Schmiedehammer
- Beschützer der Handwerker, Eigenschaften: grimmig, entschlossen, ausdauernd

Njölfr – Gott der Nacht, des Nebels und des Todes

- Symbol: Schwarze Seeschlange
- Beschützer der Diebe, Mörder, Totengräber, Eigenschaften: kaltblütig, verschlagen

Rekkara – Göttin der Jagd und der Tiere

- Symbol: gekreuzte Pfeil und Wurfspeer
- Beschützerin der Jäger und Viehhüter, Eigenschaften: zielstrebig, geschickt, still

Nach dem Leben: sofern man ein mutiges Leben und einen stolzen Tod gehabt hat, segelt man zusammen mit seiner Sippe und seinen Vorfahren auf einem Drachenboot. Die Reise geht direkt Richtung Sonne. Versager rudern. Die mutigeren dürfen segeln. Die Helden singen Lieder und trinken Met.

Herither Naturtotems:

Die Herither glauben daran, dass die Götter in der realen Welt existieren und durch spirituelle Totems repräsentiert werden. Dabei wird jeder Mensch bei seiner Geburt von einem Totem auserwählt, welches von da an seinen Lebenspfad bestimmt. Ziel eines jeden Herithers ist es daher, diese Bestimmung zu finden, was bei vielen Herither meist durch Ereignisse in der Kindheit geschieht, und dann diesen Pfad zu verfolgen.

- Der große Geist des Adlers
 - Pfad der Anführer und Adligen
- Der große Geist des Jaguars
 - Pfad der Jäger und Krieger
- Der große Geist des Fuchses
 - Pfad der Diebe und Assassinen
- Der große Geist der Mondeule
 - Pfad der Erfinder, Künstler und Wissenden
- Der große Geist des Pferdes
 - Pfade der Händler und Kauffrauen