

DIE ERSCHAFFUNG RANDARIAS

Der Entstehungsmythos von Randaria handelt von der Götterfamilie und wie sie die Welt formte.

Es waren einmal das Diesseits und das Jenseits, der wartende Lord und das Ende, die Brüder Ios und Mors, die durch den Kosmos schritten - auf der Suche nach einer Welt, die sie formen konnten. Sie schritten eine Unendlichkeit durch den Kosmos und fanden dabei entweder nur leblose Gesteinsbrock oder rohe Energie, keine guten Voraussetzungen für Leben. Es fehlte die Balance aus beidem.

Nach langer Suche fanden sie schließlich eine noch recht junge, wilde, ungezähmte Welt, auf der die Gewalten der Natur gegeneinander fochten und noch das Chaos regierte - Randaria. Sie entschlossen, Ordnung in dieses Chaos zu bringen und erwählten diese Welt, um sie nach ihrem Willen zu formen.

Ihre pure Anwesenheit begann Ordnung in das Chaos zu bringen und sie begannen die Welt nach ihrem Willen zu gestalten. Sogar die Naturgewalten und primordialen Kräfte entwickelten durch den Einfluss des Herrn der Zeit und dem Seelensammler das erste Mal in ihrer Existenz eine Art eigenes Bewusstsein.

Doch nicht zu würdigen wissend, womit sie gesegnet wurden, begannen die Primordialen gegen die Brüder aufzubegehrten

und das Formen der Welt in Frage zu stellen und ein Kampf entbrannte. Um sich weiter auf ihre Aufgabe konzentrieren zu können und sie zu unterstützen, schufen die Brüder ihre ersten Nachkommen: Mithras, den Herrn des Lichts, seine Aufgabe war es die Welt bei Tage zu beaufsichtigen, und Suelin, den Nachtschatten, die die Welt bei Nacht behüten sollte.

Während nun also zu jeder Zeit Randaria behütet wurde, konnten sich die beiden Brüder schließlich auf ihren langen Kampf gegen die primordialen Kräfte konzentrieren. Was sie jedoch nicht wussten, war, dass Mithras und Suelin ineinander verliebt waren. Unbeaufsichtigt vom Ewigen und vom Ende bekamen sie Nachkommen und angestachelt es ihren eigenen Schöpfern gleich zu tun, schufen sie ihre eigene erste Kreation: die Elfen.

Doch die Elfen waren fragile Geschöpfe und aus Rache und purer Bosheit vergingen die Primordialen sich an dem neuen Volk. Ihre Götter um Hilfe anflehend war das Volk der Elfen verzweifelt. Mithras und Suelin wandten sich an den Immerwährenden und die Dunkelheit. Diesem Chaos müsse ein für alle Mal ein Ende bereitet werden.

Die Brüder waren überrascht, aber es erfüllte sie auch mit Stolz zu sehen, wie ihre Schöpfung weitere Ordnung und Leben gebar. Ihre eigenen Nachkommen nun als ebenwürdig ansehend, machten sich die

Götter schließlich mit vereinten Kräften die Primordialen untertan und der Krieg der Ahnen war beendet.

Ihre Welt nun in guten Händen sehend zogen sich die Brüder Ios und Mors zurück. Der Herr des Lichts, der Nachschatten und all ihre Nachkommen kümmerten sich nun im Einklang mit ihrer sterblichen Schöpfung um die Welt und Randaria leuchtete hell als Licht der Zivilisation im Kosmos auf, die Ära der Erhabenheit begann.

Angezogen von der Strahlkraft Randarias fanden im Laufe der Zeit weitere Völker und Kreaturen ihren Weg nach Randaria. Einige von ihnen waren den Elfen nicht unähnlich, andere waren von chaotischer Natur. Inspiriert von dieser neuen Vielfalt probierten die Götter sich aus und immer neue Schöpfungen fanden ihren Weg in die Existenz.

Doch nicht alle Götter fanden ihre Berufung in der Ordnung und im Einklang. Die Götter waren sich uneins, wie sie mit der Welt voran schreiten würden und ein unerbitterlicher Kampf entbrach schließlich in der Götterfamilie. Die dunklen Götter versuchten die Schöpfung wieder ins Chaos zu stürzen und ließen unvorstellbares Leid über die Welt. Nur durch den Zusammenhalt der übrigen Götter und der Unterstützung einiger Völker gelang es schließlich die Oberhand zu gewinnen und die dunklen Götter aus Ran-

daria zu verbannen.

Damit so ein Unglück nicht noch einmal geschehe, zogen sich alle Götter von der Welt zurück und überließen sie ihren sterblichen Schöpfungen. Sie schworen nie mehr aktiv in die Geschehnisse der Welt einzutreten und zu diesem Zwecke wurde eine Barriere errichtet, die Randaria vor den Schrecken des Kosmos[‘] bis zum heutigen Tag schützt. Die Abkehr und der Segen markierten damit den Beginn der Welt, wie wir sie heute kennen.

GOTTHEITEN UND GLAUBE

Stand	Gottheit	Titel/Beinamen	Domäne
Erschaffer	Ios	Wartender Lord	Zeit, Vergangenheit, Heilung
Erschaffer	Mors	Ende	Tod, Erlösung, Schicksal
Hoher Gott	Mithras	Herr des Lichts	Licht, Ordnung, Sonne, Authorität
Hohe Göttin	Suelin	Nachtschatten	Dunkelheit, Ruhe, Erholung
Hohe Göttin	Vanora	Gleißender Eifer	Schönheit, Ehrgeiz, Leidenschaft
Hohe Göttin	Graia	Erdenmutter	Natur, Wildheit, Tiere
Hoher Gott	Lelloren	Flamme	Fortschritt, Wissen, Akanes
Hoher Gott	Comminus Velox	Händler und Täuscher	Wohlstand, Kommunikation
Dunkler Gott	Bellator	Blutschnitter	Krieg, Schlachten, Blut
Dunkler Gott	Thanatos	Verheerung	Chaos, Zerstörung
Dunkler Gott	Asmodeus	Herr der neun Höllen	Lügen, Verrat, Betrug
Dunkler Gott	Mammon	Gigant	Unterjochung, Recht des Stärkeren
Dunkle Göttin	Tiamat	Geschuppte Tyrannin	Mutter der Drachen
Dunkle Göttin	Lloth	Spinnenkönigin	Ignoranz, Versuchung, Gehässigkeit

Es gibt viele Götter, die ihre schützenden oder zerstörenden Hände über Randaria halten. Sie sind so real wie ein Baum oder ein Schwert, wenn auch nicht jedes Lebewesen in seiner Zeit auf unserer Welt Beweise für ihre Existenz erlebt. Die Hauptgottheiten sind, ob rechtschaffen oder niederträchtig, alle Teil derselben Familie und haben ihren Ursprung im Anfang und im Ende: den Gebrüdern Ios und Mors.



Die Gebrüder Ios und Mors, auch die ewigen Brüder genannt, stehen über den übrigen Göttern und mischen sich in der Regel auch nicht in die Angelegenheiten der anderen ein. Ihre Domänen, die Zeit und der Tod, ermöglichen erst die Schöpfung als solche. Ohne den Fluss der Zeit gäbe es kein hier und jetzt, keine Vergangenheit, wegen welcher wir Sterblichen handeln, und kein Abklingen von Wunden und Schmerz. Ohne ein Ende ist jede Existenz sinnlos, findet niemand seine Bestimmung und erlangt keiner seine Erlösung.



In fast jedem Tempel einer jeden Gottheit ist daher ein Schrein zu ihren Ehren zu finden, da ohne sie auch kein anderer Gott existieren könnte. Ihnen wird zu jeder Zeit eines jeden Tages und zu jedem Beginn und jedem Ende eines Lebens gehuldigt.

Neben den ewigen Brüdern gibt es auf der einen Seite die hohen Götter und auf der anderen die dunklen Götter. Sie sind das Gute und das Böse, die verschiedenen Facetten der Existenz, zwei Seiten der gleichen Medallie.



Die geliebten Mithras und Suelin sind die Oberhäupter der hohen Gottheiten. Mithras, auch der Herr des Lichts oder die aufgehende Sonne genannt, ist der Gott des Lichts, des Lebens und der Ordnung. Unter seiner Aufsicht bei Tage konnte sich Randaria erst zu dem Leuchtfeuer der Zivilisation entwickeln, dass es heute ist. Seine Anhänger sind auf ganz Randaria zu finden und seine Tempel in fast jeder größeren Stadt. Seine starke Hand bietet die Führung, die sich viele Anführer der Völker wünschen und einigen gerechten legendären Kriegern zuteilwurde.



Suelin, der Nachschatten oder die Herrin der Nacht, ist das Gegenstück zu Mithras und legt ihre schützenden Hände bei Nacht um Randaria. Sie ist die Ruhe und die Dunkelheit sowie die Hüterin der Monde Belin und Ruo. Ihre Anhänger sind geheimnisvoll und undurchsichtig, wobei das Wohl Randarias immer an erster Stelle steht. Genau wie die Tempel Mithras findet man ihre Tempel auf ganz Randaria und in jeder großen Stadt.

Vanora, die Anerkennende, ist die Göttin der Schönheit und des Ehrgeizes. Ihr brennender Wille überträgt sich auf ihre Anhänger und ihr Ehrgeiz treibt die Sterblichen ganz Randarias zu den außergewöhnlichsten Leistungen an. Von manch anderem eher als überambitioniert betrachtet, sind ihre Anhänger diejenigen, die die Geschicke der Welt lenken wollen und die wahre Schönheit der Welt in ihren Ambitionen sehen. Die Anerkennende belohnt auch jene, die außergewöhnliche Leistungen in ihrem Leben vollbracht haben, auch ohne einen eisernen Willen gehabt zu haben.



Die Erdenmutter Graia ist die Göttin der Natur, des Wilden und der Tiere und Bestien. Viele naturverbundene Völker und Individuen stehen ihr nahe und beten zu ihr. Sowohl Schäfer auf den Wiesen, als auch Druiden im Sal'tur Silva verehren sie. In den letzten Jahrhunderten hat sich ihr Dogma aber auch im Sachischen Reich als vorherrschender Glaube etabliert. Es finden sich überall ihre Tempel und ihre Kirche ist sehr nah an dem König des Reiches.



Lelloren, die Flamme der Erkenntnis, ist der Gott des Fortschritts, des Wissens und des Arkanen. Sein Geschenk an die Sterblichen erlaubt es ihnen Magie abseits der

einzelnen Domänen der anderen Göttheiten zu wirken, zu studieren und selbstständig weiter zu entwickeln. Ein Schrein zu seiner Ehren steht in jedem Haus des Wissens und jeder Universität Randarias. Ein jeder Arkanist und Magieschmied auf Randaria verehrt ihn und bittet um sein Wissen.



Der zwiegesichtige Gott Comminus, oder Velox, je nachdem, welches Gesicht er zeigt, ist der Gott des Wohlstands, des Handels, Austauschs und der Kommunikation. Velox wird manchmal auch als Gott des Täuschens und Verbergens angesehen. Er wird daher gleichermaßen von Händlern und Geschäftstreibenden, sowie von Dieben und Ganoven angebetet.



Die dunklen Götter werden angeführt von dem Schlächter, dem Zerstörer und dem Herrn der neun Höllen. Diese drei führten den großen Betrug an, der zum Krieg zwischen den Göttern und schließlich zur Abkehr und zum Segen führten.

Bellator, der Schlächter, ist der Gott und Herr des Krieges, der Schlachten und des Blutes. Seine Kriegsaxt treibt die weniger zivilisierten Völker Randarias in Schlachten in Verheibung von einem ruhmrei-

chen Tod. Der Glaube an den Schlächter ist vor allem unter Orks sehr verbreitet.

Stein-, Frost-, Wolken- und Sturmriesen ihre Macht. Auch die näher verwandten Völker wie Oger und Trolle beten den Giganten an und bitten um seine Gunst.

Der Zerstörer, Thanatos, sät Chaos und Zerstörung im Kosmos. Sein Ziel folgt keinem großen Plan, Pläne sind ihm eher zu wider, auch ist es ihm gleich, von wem oder woher die Zerstörung kommt. Thanatos wird daher von vielen verschiedenen primitiveren Völkern verehrt, allen voran von Kobolden und Goblins.

Asmodeus, der Herr der neun Höllen und Herr der Lügen, ist der Gott des Betrugs und der unlauteren Lüge. Er herrscht über die Neun Höllen, eine der äußeren Ebenen der Existenz. Er wird angebetet von Teufeln und Tieflingen, Betrügern und Lügnern jeder Art. Er stellt gerne die Anhänger anderer Gottheiten auf die Probe und gibt sich als ihr Gott aus, um in ihrem Namen Leid und Zerstörung zu säen. Oftmals bemerken die Betroffenen erst Jahre später, dass sie Opfer des Herrn der Lügen wurden und welchen Schaden sie tatsächlich angerichtet haben.

Mammon, der Gigant, ist die Gottheit der grausamen Riesen. Er verkörpert die Unterjochung der Schwachen und das Recht des Stärkeren. Er verleiht den Hügel-,

Tiamat, der geschuppte Tyrann und die Mutter der Drachen, ist ein riesiger, fünfköpfiger Drachengöttin. Jeder der Köpfe hat eine andere Farbe und personifiziert eine der Rassen der chromatischen Drachen. Sie hat einen immer weiter wachsenden Hort an Schätzen und Reichtümern, der stetig von ihren Anhängern genährt werden will. Der Legende nach hatte Tiamat vor Unzeiten einen weiteren, silbernen Kopf, der von Mithras abgetrennt wurde. Aus diesem Kopf wuchs ein neuer Körper mit eigenem Bewusstsein und so wurde das Gegenstück zu ihr, der Gott der metallischen Drachen, Bahamut geboren.

Lloth, die Spinnenkönigin, ist einer verräterische und mörderische Göttin. Ihre Domänen sind die Ignoranz, Gehässigkeit, Verrat und Vorsatz. Sie ist außerdem die Göttin der großen Spinnen und der Dunkelelfen. Die Boshaftigkeit ihrer Anhänger ist oftmals bereits in ihrem Antlitz ersichtlich und man sollte niemanden von ihnen trauen.