

Die Götter der Rabenlande



Wurm

im Erlenland Seelengeleiter (Psychopomp) Vipera,
im Rabenland Psychopomp Aspis in Fernhafen, will Falender zurückerobern,
hohe Kultur, Bibliothek in Fernhafen, Raben-Anbeter sind Ketzer



Rabe

Schlange ist Fruchtbarkeit, Elfen & Halbelfen, Heiler, Gestaltwandler, anerkennt Strom

Rabenschwestern: Ailander vor 700 Jahren gegründet (Jamharda), beliebt in den Dörfern,
ziehen umher

Sensenmänner/Schwarzschnitten: Weltuntergangskult, schwarze Kleidung/Federn, Baladar,
Rabe = Corax Aasfresser, Menschen im Rabenland ausrotten, danach sich selbst töten,
zerstückeln Opfer und hängen an Bäumen auf, „Nimmermehr!“, Vater Geno (Elf)



Rost und Häma

Rabe aus Eisen, Schlange aus Holz, Eisen = Härte, Holz = Leben

Rostbrüder: Rostfürst Kartorda, Narben & Entstellungen, Masken, Ketten & Kohlekugeln;
verachten, aber tolerieren Orden der Schlange, verfolgen Anhänger des Raben

Eisengarde: Ritterorden, Reittiere oft mit Dämonen verschmolzen,

Schwester der Häma: weiblicher Gegenpart



Hüne

Schmiedegott, Zwerge, Sonne = „Hünes Esse“, Sterne = äußere Schmieden,
Wiedergeburt



Lehm

formte die Welt auf Geheiß des Beschützers, Handwerk, Leben, Magie
bei den Orks **Leim** genannt

Scherbenmaid: Prophetin, Elfe, Smaragd selbst zerschmettert → Maiden, Maidenholm



Klage

Luftgöttin, Frau des Raben, Wetter

Maha (Schriftsprache): Druiden, Piktogramme in Lehmtafeln



Strom

Wassergöttin, Elfen, Halbelfen



Nachtläufer

unbezähmbare Kraft der Natur, Mond ist sein Auge, Nebel, Schutzgott aller Wesen der Nacht

Nachtläufer Wächter in der Blutmark/Aschenland



Horn und Habe

Horn: Feuer, Vulkan, Asche, Aslenen, Quarden, Zertome

Habe: „Blaue Göttin“ inneres Feuer, Leben, Lernen, Fruchtbarkeit, Dämonenfeindlich



Roter Wanderer (Rubor)

Sonne, Hünes Esse

Gegenspieler Habe (blau) und Farbe: Regenbogengott



Eor

Mondgöttin, verehrt von Goblins und heimlich von Halblingen

Mutter, List & Verschlagenheit