

De Goden



23/5/2023

Lillith

“De wereld is een wrede plek. Wat doe je met dat onrecht? Buig je je hoofd, laat je het gebeuren, accepteer je dat het zo gaat? Of sta je op, verhef je je stem, verander je de wereld?”

Wereldvisie

Met het vurige zwaard bestrijdt vrouwe Lillith het kwaad, tegen iedere prijs. Zij straft de misdadigers, want alleen boete kan een misdaad vergelden en alleen de angst voor vergelding houdt hen van zwakke wil in het gareel. Ze is de Moeder der Engelen: haar gevleugelde dochters strijden tegen demonen die de onschuldigen corrumperen. Haar volgelingen zoeken en straffen de misdadigers en kwaadwillenden.

Iedere sterveling wordt geboren met een gevoel voor wat goed en kwaad is. Dat is het geschenk van Lillith. Zij wil dat eenieder daar naar handelt. Blijf niet zitten als je weet wat er moet gebeuren. Weet je niet wat er moet gebeuren? Luister naar je hart, en je zal het antwoord vinden.

In de gewijde hallen van Lillith wordt discussie over wat rechtvaardigheid is nooit geschuwd. Het is een discussie die nooit klaar is, en dat is goed. Het gevecht tegen het kwade is immers geen strijd die je alleen buiten de muren van de tempel voert. Die strijd voer je ook binnen, binnen in de tempel, en binnen in jezelf. Een waardige volgeling van Lillith aarzelt niet als hij gelooft dat hij het juiste doet, al staat hij alleen tegen al zijn broeders en zusters.



Het grootste kwaad in de ogen van Lillith zijn zij die bewust schade doen. Laat je zwaard dus zakken, zodra je voelt dat je het verkeerde doet. Lillith zal je straffen door haar gift in te trekken. Je zal het verschil tussen goed en kwaad niet meer zien, en waanzinnig worden. Velen hebben geprobeerd om na een val weer terug in haar gratie te komen, maar wie is het ooit gelukt?

Niet alleen de moordenaars, maar ook de leugenaars, de bedriegers, zij die zand in de ogen van anderen strooien en manipuleren kunnen de toorn van Lillith verwachten. Zij verhullen het gevoel voor wat werkelijk rechtvaardig is, en richten zo met woorden meer schade aan dan een enkele krijger ooit met een zwaard kan doen.

Wetten en regels

- Bega nooit bewust een daad die het kwade doet versterken.
- Bestrijd het kwaad, waar je het ook ziet, met alles wat je hebt.
- Bestraf de kwaaddoeners, want alleen vergelding doet hun stoppen.
- Bevecht de leugens en hen die ze met opzet verspreiden.

Uiterlijk en sfeer

Zowel krijgers die vechten uit naam van het goede, als rechters en wijsgeren aanbidden Lillith. Goed onderhouden wapenuitrustingen, nette, lange gewaden; de volgelingen van Lillith willen uitstralen dat zij een hoger doel dienen. Ze kleden zich statig in nette kleren, zonder overbodige versieringen. Zwart of wit zijn kleuren die vaak gedragen worden, en ook wel eens blauw.

Gebruikte symbolen

- Vlammend Zwaard
- Gevleugelde Vuist
- Gepantserde Krijger

Volgelingen

De volgelingen van Lillith zijn vaak militair van karakter. Rond wijsgeren, rechters en magistraten verzamelen zich krijgers, die met heilige overtuiging misdadigers opjagen. Het komt ook voor dat er afsplitsingen vormen, door interne twisten. Volgelingen van Lillith zijn wel eens weggegaan, omdat ze het niet eens waren. Ze kunnen hun eigen orde oprichten, of alleen door de landen trekken en haar rechtvaardigheid brengen. Rechters, paladijnen en beulen, allen aanbidden Lillith om kracht te krijgen voor het doen van het harde werk in haar naam.

Anderen over Lillith

“Alles wat recht is, is goed in haar ogen. Alles wat krom is kan recht geslagen worden. Ongeacht de reden waarom iets krom is.”

Vayenna, meester van Nodens

“Lillith is een godin die omwille van het goede bereid is het slechte te doen. De vraag is, vecht je dan dan voor je idealen, of vooral tegen je vijanden?”

Sofia, meesteres van Solar

“Een heilig, kortdurend, allesverzendend, niet denkend, vernietigend vuur. Uiteindelijk is iedereen slechter dan jullie zijn en sta je alleen op een berg met lijken. Dan nog liever de aap.”

Nonus, meester van Raven

Kenmerkende parabel

“De kerker in de burcht was zoals altijd goed gevuld, maar exceptioneel schoongehouden. Precies zoals Magistraat Vinner dat wenst. Tijdens zijn dagelijkse ronde kijkt hij met afkeer naar de gevangenen. Hij weet immers dat de meeste bij vrijlating weer direct de fout in zullen gaan. In een snel impromptu gebed naar Lillith vraagt hij om wijsheid, een manier om deze mensen zo bang te maken voor de consequenties van hun daden dat zij niemand meer kwaad doen. Soms, soms denk hij wel eens dat niemand deze kerker zou moeten verlaten, maar dan zou hij de grens over gaan en daar komt niemand van terug.”

In de lagere catacomben treft hij de nieuwste aanwinst aan, een moordenaar. Betrapt toen hij de eigendommen van zijn slachtoffer op de markt probeerde te verkopen. Iedere idioot kon zien dat de wapenuitrusting niet van hem was. Het slachtoffer was zo gevonden, een oude ridder wiens kop was ingeslagen met een steen. De moordenaar huilde tranen met tuiten, bezwoer dat het niet bedoeld was en dat het hem speet. Alsof de Magistraat dat kan beoordelen, niet dat het relevant is. Deze man gaat de kerker in ieder geval niet verlaten. Terwijl de ijzers in het vuur worden gelegd wist de Magistraat wel één ding zeker. Voordat de dag voorbij is zal de moordenaar oprecht "spijt" hebben van zijn daden."

Luna

“Luna is de maan die licht brengt in het duister. Haar witte gezicht schijnt op wat verborgen is. Ze is de gids in de nacht, voor de eenzame reizigers en ook voor de zielen van de doden, op weg naar hun laatste bestemming.”

Wereldvisie

Luna's licht is koud, ze is kil en afstandelijk. Haar taak is het duister te verdrijven, en meer niet. Waar reizigers en zielen naartoe gaan, is haar om het even, zolang ze zien wat hun pad is. Compassie kan ze zich niet veroorloven, want het duister kruipt altijd dichterbij. Met afstand kan ze overzicht houden en de grootste hoeveelheid licht brengen. Luna verlicht het gat in de weg, maar reizigers moeten zelf op hun benen blijven staan. Als ze vallen, kunnen ze alleen zichzelf overeind helpen. Op dezelfde manier helpt ze de ziel op weg naar de eindbestemming. Alleen als ze hun pad zien, komen ze waar ze horen. Alleen als ze sterk zijn, zullen ze hun bestemming halen.

Door haar onverschilligheid is het niet verbazingwekkend dat maar weinigen Luna kennen als moedergodin. Toch bidden er vrouwen naar haar voor sterke kinderen. Er zijn ook veel vroedvrouwen die haar volgen. Zij zorgen voor de moeders en zuigelingen, levend of dood. Het is namelijk ook Luna die de zielen de weg toont naar het nieuwe lichaam waar ze in geboren zullen worden.

Luna ziet warmte en liefde als overbodig, maar een grotere hekel heeft ze aan leugens en geheimen. Dat zijn de dingen die zielen van hun pad af halen, die het reizen onmogelijk maken. Luna ontmaskert dieven en rovers, en de necromancers die zielen stelen. Ze toont hun gezichten aan de andere goden, zodat deze hun bezit kunnen verdedigen. Haar volgelingen maken hun daden bekend, maar laten het straffen over aan anderen.

Een volgeling van Luna is iets bijzonders. Die volgeling is een licht in de duisternis en moet volledig gewijd zijn aan hun taak voor Luna uitvoeren. Zij schenkt haar kracht enkel aan degenen die toegewijd genoeg zijn, om zich volledig in dienst te stellen van haar zaak. Alles in het leven van haar volgelingen wijkt om haar wil te dienen. Eenzaamheid is het lot van hen die de maan volgen.



Wetten en regels

Onthul geheimen en verdrijf het duisternis, alleen zo komt iedere ziel op de juiste plek. Het duister kruipt waar jij niet bent, dus verspil geen tijd met vriendschap of andere zaken die je op één plek vasthouden. Help de reizigers door de gevaren te onthullen. Het is niet aan jou om het doel van de reiziger te bepalen, noch te zorgen dat deze het haalt.

Uiterlijk en sfeer

De volgelingen van Luna zijn divers. Ze zijn vooral te herkennen aan hun persoonlijkheid: ongebonden door familie of vrienden, reizend van de ene naar de andere plek en volledig toegewijd aan hun heilige taak.

Gebruikte symbolen

- Een Maan
- Een Lamp
- Een wit pad tussen zwarte bergen

Volgelingen

De zeldzame priesters van Luna verspreiden haar licht in de duisternis. De gevaarlijkste wegen zijn gehuld in duisternis, en dat is waar ze gaan, altijd toegewijd aan hun heilige taak. De gidsen en landlopers, die de kronkelpadjes onderhouden. De vroedvrouwen en genezers, die van dorp naar dorp gaan. De wachters en rechters, vastberaden om samenzweringen te onthullen. Allen zouden hun vastberadenheid uit devotie aan Luna kunnen hebben ontleend.

Een volgeling van Luna is op een bepaald punt in het leven iemand tegen gekomen die een goede dienaar voor de maan in hun zag. Op hun beurt zal zij ook weer anderen zien die haar dienen in hun acties, en hen vertellen over haar weg en kracht. Er is echter te veel duisternis in de wereld om lang op één plek te blijven, dus priesters van Luna zullen dat zelden doen.

Anderen over Luna

“De godin wiens volgelingen haar naam het minste noemen. Stilte en afwezigheid tekenen haar aanwezigheid”

Nonus, meester van Raven

“De maangodin ziet zo veel moord en marteling, maar doet niets. Ze is of gewetenloos of te zwak om te handelen.”

Boudewynus, paladijn van Lillith

“Wie is ze eigenlijk?”

Wakende Bizon, sjamaan van Rakai

Kenmerkende parabel

“Ze sloeg haar armen om het kleine lichaampje. “Niet huilen nu!” Ze zei het meer tegen zichzelf dan tegen het meisje. Ze reikte haar het bundeltje aan, en wendde zich tot de moeder. De vrouw lag in bed, bleek als een laken, haar voorhoofd nat van het zweet. Het werk was nog niet klaar. Het werk was nooit klaar. De heldere stem van het meisje weerklonk door de koele nacht. Ze zong een eeuwenoud lied, duizenden malen doorgegeven. Nog steeds was het treurig, troostend, krachtig. Ze trok het laken over het hoofd van de vrouw in bed. Straks lag haar lichaam in de grond en zou ze

bidden om de ziel het licht van de Maan te tonen. "Ik heb alles gedaan wat ik kon, en zal alles doen wat ik kan. Uiteindelijk is het aan haar. Ik kan niet voor haar baren en ook niet voor haar reizen." De vrouw had niet de kracht gehad voor het eerste, zou ze wel de kracht hebben voor het tweede? Buiten hoorde ze de zuigeling huilen. De vrouw was alleen geweest. Het meisje zou de burens vragen het kind in huis te nemen. Anders zouden ze het meenemen naar de volgende moeder, en als die ook zou weigeren...

"Familie, dorp, vreemdeling, verder kunnen wij het kind niet dragen. Wil je zelf voor het kind zorgen? Goed, maar de Godin zal haar giften niet meer aan je geven." Ze hoorde het zichzelf al zeggen. Het meisje zou zeker huilen, zoals zij dat ook had gedaan, vroeger. Ze zou smeken, wetend dat het geen verschil zou maken. Het was een test, een test van de Godin, elke keer weer. Ze had hem al vaak gekregen, maar makkelijk werd het nooit."

Bijzonderheden

Je kunt als nieuw karakter niet beginnen als volgeling van Luna. Als je volgeling wil worden, zal je in het spel je aan haar moeten bewijzen. Ze schenkt haar kracht alleen aan de meest toegewijden.

Moksha

“De god der koningen, de beschermer van de leiders. Zij die het lot in eigen hand nemen, die weten waar ze staan en zien waar ze naartoe willen, leven onder het goedkeurend oog van Moksha.”

Wereldvisie

Moksha is een jonge god, nog kort geleden niet meer dan een gevallen engel van Solar. De verbittering van zijn val heeft een tomeloze ambitie in hem doen ontwaken. Die dreef hem om zonder scrupules te klimmen zo hoog als hij kon. Nu staat hij daar, op gelijke hoogte met zijn vader.

Hij veracht zijn vader, die in leven wil houden wat gedoemd is te sterven. Als je dat doet, wordt de schepping als geheel zwakker dan zij zou moeten zijn. Zij die niet op eigen kracht kunnen overleven, zullen nooit kunnen bijdragen aan een krachtige samenleving. De hulpbehoevendenden zijn slechts een last, en onwaardig. Zij die sterk zijn moeten zich niet laten weerhouden te groeien en klimmen. Eenieder heeft de plicht het beste uit zichzelf te halen. Alleen zo zal er een samenleving ontstaan die de naam “beschaving” waard is.

Medelijden is geen prijzenswaardig ideaal. Het is een misselijkmakend gevoel van verbloemde walging voor de slappelingen en de verliezers, voor al wat lelijk en minderwaardig is. Iedereen krijgt kansen in het bestaan, verspil je kracht niet aan de onwaardigen. Zij die zwak zijn, worden van medelijden slechts nog zwakker. Zij die vallen, zullen uitvinden welke kracht er in hen schuil gaat. De sterken zullen zelf opstaan en de weg terug naar waardigheid vinden. Laat de zwakken over aan hun lot, tot ze sterk worden.

Zij die kunnen leiden, dienen dat te doen zonder angst om te overheersen en te vertrappen. Ze dienen zichzelf niet te laten begrenzen door anderen, want ze hebben de plicht aan zichzelf, aan de wereld en aan Moksha om hun leiderschap zo goed mogelijk in te zetten. Wanneer ze daarin falen, zal er een nieuwe leider opstaan.

Wetten en regels

Medelijden is de dood van de geest, de corruptie die het zenuwstelsel verzwakt en het initiatief doodt. Accepteer nooit de leiding van een zwakkere, het is je plicht hun plaats over te nemen. Vecht slechts voor jezelf en ga uit van je eigen kracht. Het enige wat je in anderen kunt vertrouwen, is hun eigen zucht naar glorie.

Uiterlijk en sfeer

Moksha stelt uiterlijk vertoon van macht en rijkdom op prijs. Kleren maken immers de man en de volgelingen van Moksha zijn beter dan de rest. Ze streven naar beschaving en aanzien. Hun smaak is rijk, duur, met een voorliefde voor de kleur der koningen; purper paars.



Gebruikte symbolen

- De Kroon
- De Tentakel

Volgelingen

De volgelingen van Moksha organiseren zich in een strakke hiërarchie waarin iedereen weet waar hij staat. In het machtsspel van Moksha is geen positie voor eeuwig. Iedereen in de pikorde moet die positie iedere dag opnieuw veiligstellen. Wanneer men zwakte toont, zal men zeker vallen. Moksha stuurt actief in het eeuwigdurende spel om de macht en test voortdurend of de leiders hun positie waar kunnen maken.

Anderen over Moksha

“Moksha is een psychopatische demon met de krachten van een god. Zijn tentakels wikkelen zich om de gedachten van hen die macht zoeken door terreur en haat. Waar Moksha grijpt, verdwijnt vertrouwen en liefde en komt onderdrukking in de plaats, totdat deze onderdrukker onvermijdelijk omvergeworpen wordt door de volgende gekozen...”

Sofia, meesteres van Solar

“De omhooggevallen god over de rug van anderen, dat wordt er gezegd. En dat is misschien ook wel waar. Mijn mening? Een fantastisch spel is gespeeld en hij heeft zijn prijs geclaimd.”

Vayenna, meester van Nodens

“Hoe schrijf je zijn naam? Met dubbel x toch... Niet...? Dan Moksia...of... he, MoKSHa? Waar is de i dan...? Ik begrijp er niets meer van zo! Moge Lillith alle demonen voor goed uitroeien, dan hoeven wij die vreselijke namen niet meer te noteren!”

Een anonieme scribent

Kenmerkende parabel

“Het dilemma viel Curio zwaar. Het was een keuze die zijn carrière kon maken of breken. Hij keek uit over de stad, zijn stad. Gebouwd op heuvels lag ze als een deken langs de traag stromende rivier. Ze leek zo rustig vanaf het balkon van zijn villa, maar als je beter keek, zag je de mensen door de straten krioelen. Mieren, geen mensen, want in de dalen woonden geen burgers, alleen de verschoppelingen en buitenlanders. Hoe hoger je huis op de heuvel stond, hoe groter je aanzien, en Curio woonde op de meest prestigieuze van alle heuvels, nu nog wel tenminste.

Het leven in Fornese was niet alleen letterlijk een strijd naar boven. Het was de plicht van iedere burger zijn weg naar de hoogst mogelijke posities te vechten. Glorie en aanzien, daar ging het om in het leven. Die glorie was te vinden in het binnen halen van publieke functies. Hoe meer macht de functie je gaf, hoe groter de concurrentie. Alleen de best gekwalificeerde burgers konden die krijgen. Curio had het goed getroffen: zijn familie was oud, had veel geld en hij was dus van jongs af aan opgeleid voor het publieke leven.

Precies om die macht had generaal Tiberius naar hem geschreven. Tiberius was een vijand van de familie, en van hem persoonlijk. In de jarenlange vete waren al meerdere van zijn familieleden gesneuveld, en uit functies ontheven. Nu was Curio echter een van de weinigen die Tiberius uit de problemen kon halen. In de volksraad lagen wetten voor die de generaal uit zijn functie als Hoog

Magistraat zouden ontheffen en tot verbanning zouden dwingen. Natuurlijk had Tiberius er veel voor over om dat te voorkomen.

Als Tiberius de machtsstrijd zou verliezen, zou Curio alles kwijt zijn. De veilige optie was Tiberius laten verbannen, maar zou lang niet zoveel opleveren. Aan de andere kant had Tiberius nog zijn legioenen, en of die zouden vertrekken als de volksraad dat beval, was onzeker. Wellicht zou Tiberius hoe dan ook de stad binnen trekken, met of zonder de titel van Hoog Magistraat.”

Nodens

“Nodens, de bard. Nodens, de speler. Sommigen zeggen: Nodens, de nar! Want hij is de verhalenverteller, de verhalen-wever, die geniet van de verhalen die hij vertelt, er vol overgave in duikt en zijn masker op houdt.”

Wereldvisie

Nodens neemt de wereld niet serieus. Hij kijkt van een afstand en lacht, huilt, raakt in vervoering of barst uit in woede – maar echt om iets geven, dat lijkt hij niet te doen. Het is alsof al wat er gebeurt vermaak is: spannend voor even, maar niet iets om aan te hechten, want dan mis je het volgende verhaal...

...en wellicht zit hier een kern van waarheid in. Nodens houdt van de beweging, van een wereld vol intriges en kleurrijke personen, onverwachte gebeurtenissen, raadsels en prachtig drama. Is het aan de toeschouwer om in het drama zijn eigen waarheid te vinden, of om in te zien dat waarheid altijd betrekkelijk is? Wie maakt er om waarheid wanneer er schoonheid en plezier is? Schoonheid in drama en plezier in de pijn? Nodens lijkt altijd te spelen en zijn creativiteit volledig vrij spel te geven. Zo vindt hij naast de vertellers en de feestvierders ook de ambachtslieden aan zijn kant, die immers ook de schoonheid toegewijd zijn, evenals de kinderen. Wrede kinderspelletjes, zonder te zien welke schade je aanricht, dat speelt Nodens.

Uiteindelijk blijft zijn motivatie altijd in nevelen gehuld. Hij geniet van het drama, maar blijft zelf in de coulissen. Mocht je hem toch vinden en mocht zijn masker eraf vallen ... dan zie je niets dan een nieuw masker.



Wetten en regels

Speel, maak, verras en vermaak, doe elke dag iets anders en laat het leven leven!

Laat je spel niet afpakken door de strenge en starre mensen in de wereld. Zij willen stilstand en stagnatie, zij zijn de vijanden van het leven.

De waarheid bestaat niet, want iedereen kijkt door andere ogen.

Uiterlijk en sfeer

Volgelingen van Nodens houden van contrasten: zwart en wit, of juist felle kleuren – maar ook van kleding die kan verhullen en verstoppen. Kleding die maakt dat je niet lijkt op wat je bent.

Gebruikte symbolen

- Het Masker
- De Dobbelsteen

Volgelingen

De volgelingen van Nodens herken je aan hun creativiteit, een zucht naar vernieuwing, ontdekking en verandering. Nodens leeft onder beoefenaars van de vrije beroepen en niet in strenge kloosterordes. Hij wordt gevolgd door zowel troubadours als ambachtslieden, iedereen die behoefte heeft aan creativiteit. Wanneer een groep volgelingen samen optrekt (bijvoorbeeld bij een rondreizend theater), dan is een hiërarchie dodelijk voor het drama en dus uit den boze.

Anderen over Nodens

“Kansen moet je zien en moet je pakken. Zie je geen kansen, creëer dan je eigen kansen. Ik heb kansen gekregen, ik heb kansen gepakt, en ik heb kansen gecreëerd. Speel het spel. Zie, creëer, en pak je kansen. Want alleen zo kom je verder in het spel, alleen zo zie je niet alleen de wereld om je heen, je beleeft hem dan ook. Wees geen toeschouwer, wees een speler.”

Vayenna, meester van Nodens

“Nodens is een god met vele gezichten. Hij speelt spelletjes en treurt niet als er pionnen moeten sneuvelen voor zijn meesterzet. Zijn onvoorspelbaarheid kan je net zo goed geluk als doem brengen.”

Sofia, meesteres van Solar

“Nodens is een leugenaar. Hij laat je happen naar dromen en illusies als een hondje naar een plakje worst. Maar een leugen is altijd een zwaktebod. Wie niet de waarheid spreekt, spreekt niet van zijn eigen tekortkomingen. Zijn plan is zwak, zijn paradijs is een dorre vlakte, dus liegt en bedriegt hij om over te komen als een zoet geschenk. Een goed doel, een waar leider, spreekt de waarheid, houdt zich aan beloften. Wie een leugenaar volgt, volgt een leugen en bedriegt zichzelf.”

Colepoterus, voormalig meester van Moksha

Kenmerkende parabel

“Laat me spreken over Faros, een stad eens mooi en schoon, geprezen voor haar tempels, haar bewoners vroom en ingetogen. Zo was het tot een vreemdeling uit het oosten aankwam in de haven. Hij bracht een rode drank, gemaakt van druiven nooit eerder gedronken door de bewoners van de stad. Niet lang duurde het, tot de vrouwen dansten door de straten. Ze trokken de bergen in, waanzinnig in hun roes. Herders kwamen naar de stad, klagend over wilde vrouwen. Hun schapen werden opgejaagd, en verscheurd met blote handen. De dansende vrouwen aten, badend in het bloed. De koning kon niets anders doen, dan de vreemdeling te halen. Hij sloot hem op, diep onder het paleis. De vreemdeling, sterk als een god, verbrak zijn ketenen, en ontsnapte ongezien. Hij vermomde zich, en gaf de koning wijze raad. “Stuur niet je wachters zo de bergen in, maar kijk eerst met eigen ogen, naar wat de vrouwen doen.” De koning werd vermomd als vrouw, en dronk de rode drank. Hij liep vanuit de stad de bergen in, eerst verscholen tussen struiken. Als snel greep de drank de macht, en danste de koning met de vrouwen.

De vreemdeling, die sluipend was gevolgd, sprak een spreuk, en de koning was niet langer vrouw. De koningin, ook bevangen door de drank, zag hem aan als leeuw. Zij viel aan, de vrouwen in haar spoor. De koning werd gedood, en de koningin droeg zijn hoofd de stad in als trofee. Ze klom de muren op en hief hem hoog, voor de bewoners om te zien. In afschuw schreeuwden zij, en verbraken zo de grip van de drank. De koningin zag het hoofd voor wat het was, en wist wat ze had gedaan. Zonder aarzeling sprong ze van de muur, de dood te gemoed.

“Hoe kunnen wij boete doen, voor onze losbandigheid?” Vroegen de mensen aan de vreemdeling, want allen zagen dat hij wel door een god gestuurd moest zijn. “Vier elk jaar een feest,” zo sprak de vreemde man, “voer theater op en drink, dan zal Hij genoegdoening hebben, voor de lange jaren van stilte.” Zo geschiedde, en nu is Faros niet langer vroom, maar uitbundig, eens per jaar.”

Nymph

“Nymph is van alle goden het meest aards. Zij houdt zich bezig met de balans in de wereld. Wat sterft en wat leeft, maar ook wie krijgt en wie geeft. Vergis je echter niet, want balans is voor haar geen stilstand, maar een draaiende cirkel.”

Wereldvisie

Al wat leeft zal sterven en al wat sterft zal weer leven. Alles wat ooit gemaakt wordt, zal ook weer vergaan. Op de bomen van gisteren groeien de bomen van vandaag, en de bomen van morgen zullen daar weer op groeien. Nymph ziet toe op het ontstaan en vergaan in het bestaan van ons, de stervelingen. Ze neemt en geeft, zonder te oordelen. Nymph is als de zee, de vrijgevige bron van rijkdom voor de bewoners van haar kusten, en ook de dodelijke stormen en overstromingen.

Nymph verbindt het spirituele en het materiële met elkaar. Als een eik torent ze uit boven het woud, met haar wortels in de aarde, haar hoofd in de wolken. Het draaien van de cirkel, het voortdurende maken en breken, is volgens Nymph de enige weg naar groei. Als het woud wil groeien, zal de heide moeten wijken en als jij rijk wilt worden, zal je anderen armer moeten maken.

Door zowel te nemen, als te geven, leert Nymph ons dat al het bezit slechts tijdelijk is. We hebben ons lichaam tot we dood gaan. Ons geld hebben we tot we het uitgeven, of tot het gestolen wordt. Onze kleren slijten, ons voedsel verteert en verrot, ons huis zakt steen voor steen de modder in. Het stof, de rot, de modder, zijn allen weer een bron van rijkdom voor anderen. Het enige wat we over hebben aan het eind van ons leven zijn onze herinneringen en de dingen die we geleerd hebben. Onze zielen zijn gegroeid. Die spirituele groei is het doel van het leven van iedere sterveling, volgens Nymph.

Nymph oordeelt niet. Eigenlijk is het enige waar Nymph om geeft de cyclus van de materie in creatie. Nymph heeft wel één werkelijke vijand, en dat is Chaos. Chaos maakt creatie stuk. Het haalt materie uit de cyclus, en dat is onvergeeflijk!

Wetten en regels

Alles wat gemaakt is, zal stuk gaan. Alles wat leeft, zal sterven. Creatie is een kringloop. Bezit is altijd tijdelijk. Leeft om te groeien.



Uiterlijk en sfeer

Om te benadrukken dat het leven om groei draait, hebben priesters van Nymph voorkeur voor aardse kleuren, zoals groen en bruin, met patronen die verhalen vertellen. Zij hebben een voorliefde voor planten, bloemen en dieren. Sommige priesters kleden zich in simpele gewaden, die juist één kleur hebben, zoals wit, om te benadrukken dat bezit er niet toe doet.

Gebruikte symbolen

- Een groene cirkel
- Een boom
- Een slang die in de eigen staart bijt

Volgelingen

Je kan een priester van Nymph zomaar tegen komen op een stoffige landweg. Hij kan vragen om iets te eten, of zijn eten met jou delen. Hij kan als kluizenaar afgezonderd leven. Sommige priesters organiseren zich in groepen die kloosters onderhouden. Daar leven ze zonder eigen bezit, ze bidden of mediteren, en geven raad aan eenieder die aanklopt. Ze kunnen zich verzamelen rond een grove, ergens afgelegen in het bos. Ze kunnen kerken bouwen midden in de stad, waar mensen aan Nymph offeren, zodat ze nog een dag langer in rijkdom kunnen leven.

Anderen over Nymph

“Ik vraag me altijd af of Nymph nou een man of een vrouw is. Ach ja, voor de bomen en stenen waarmee die God vriend door de modder rolt, maakt het vast weinig uit.”

Curio, volgeling van Moksha

“Nymph is misschien zelf niet kwaadaardig, maar schuldig aan het in stand houden van de misdaad en het slechte. Zijn priesters verdoen hun tijd met schijnwetten. Laat hem het hoofd uit de aarde trekken en zien welke schade ze aanricht!”

Boudewynus, paladijn van Lillith

“Wijzer dan de priesters die hem aanhangen zal ik nooit worden. Laat je lange gewaden eens in je grove liggen en ren met me! Gekleed in enkel het bloed van je vijanden zal je meer over de aard van de wezens in de wereld leren dan in meditatie onder een boom. Open je ogen voor anderen om je heen.”

Wakende Bizon, sjamaan van Rakai

Kenmerkende parabel

“Een arme visser keek uit over de golven. Hij had in geen dagen iets gevangen. Hij had honger, zijn vrouw had honger, zijn kinderen waren mager en hadden honger. Hij wist niet meer wat hij moest doen. Ga niet naar de Druïde, zeiden de mannen in de haven. Ga niet naar de Druïde, zeiden de vrouwen in het dorp. Ga niet naar de Druïde, zeiden de kinderen die tikkertje speelden in de weilanden. De man ging naar de Druïde, die woonde in het bos.

“Offer aan de Vrouwe van de Zee”, zei de Druïde. “Geef haar om te kunnen nemen, maar doe het enkel als je bereid bent te verliezen.” De man offerde aan de Vrouwe. Hij gaf zijn vaders mes aan de Vrouwe. Hij gaf zijn trouwring aan de Vrouwe. Hij gaf haren van zijn kinderen, aan de Vrouwe.

De man voer uit over de golven. Hij ving dagen achter elkaar, netten vol met vis.

De man voer uit over de golven. Hij ving weken achter elkaar, netten vol met vis.

De man voer uit over de golven. Hij ving maanden achter elkaar, netten vol met vis.

Zo ging het jaren lang.

Hij had een mooi huis, met zijn mooie vrouw en zijn sterke mooie kinderen. Hij ving de meeste vissen.

Hij was niet arm meer, maar rijk. De rijke visser keek uit over de golven. Hij was op zee en zocht zijn mooie huis, zijn mooie vrouw, zijn sterke en mooie kinderen. Hij zag slechts een storm, en de Druïde, hoog op de kliffen staan. Hij meerde aan en miste zijn huis, zijn vrouw, zijn kinderen.

“De Vrouwe heeft ze genomen,” sprak de Druïde. “Voor al je boten en je vissen.”

De rijke man keek uit over de golven. Hij huilde al dagen. Hij vertelde de mannen in de haven, de vrouwen in het dorp en de kinderen in de weilanden, die tikkertje speelden. “Ga niet naar de Druïde. Offer niet aan de Vrouwe van de Zee. Laat je vallen van de kliffen en verslinden door de vissen. Geef jezelf, laat haar niet nemen, want het leven is verdriet.”

Rakai

“Hij werd al aanbeden door onze eerste voorvaders. Overleven betekende het gevecht aangaan, hij gaf hen kracht om te jagen en meedogenloosheid om te winnen. Met de voeten in de aarde, dat het bloed van de zwakkeren dronk. Gisteren of morgen had geen betekenis, er was enkel nu.”

Wereldvisie

Elk van de Negen zetelt op een Troon, een dictator die uitkijkt over zijn of haar schepping. Vanuit die Troon leiden touwen naar beneden, vervlochten met glasdraad, waar alleen hemelse handen zich niet aan zullen snijden als de marionet aan het einde in beweging wordt gebracht. Maar niet Rakai. Hij erkent de macht van de stam, kan niet bestaan zonder zijn broeders en zusters. Eén vinger maakt geen vuist. Rakai, Wana en Fenrir vullen hun bokalen met het bloed dat vanaf de slagvelden hun domein in sijpelt.

Zij van de andere geloven beweren dat het verleden op zijn knieën is gebracht en tijden zijn veranderd. Stervelingen wanen zich veilig in grote groepen en weten niets van de jacht. Zij lossen hun conflicten op door dialoog, en misdaad wordt berecht in een grote zaal waar zware tegels de grond verstikken. Rakai is daar een reliek, een boeman die enkel nog tot nut is in verhalen om kinderen bang te maken voor wat er onder het bed leeft.

Rakai weet dat dit niet meer dan rookgordijn is. Zodra het gevaar tastbaar wordt zie je hun ware aard. Dan klauwt het instinct zich weer vanuit het hart naar het gezicht, als een dier op jacht naar zijn prooi. Dan delven de zwakkeren het onderspit en blijken al die regels niets waard te zijn. Er zijn velen die Rakai niet willen begrijpen. Een boeman moet juist zijn wat niet thuis hoort in de stad. Met licht en gebed wordt hij binnen de muren geweerd en het hart is doof voor zijn schreeuw.

Hij is bloeddorstig, maar tegelijkertijd ook wijs. Hij kent de aard van alle wezens en op zijn manier heeft hij hen lief. Rakai ziet hoe vele wezens beperkt worden in hun zijn, niet in de laatste plaats door zichzelf. De rationele regels die zo velen zichzelf opleggen zijn knellend en staan alles wat goed is in de weg. Leef op je instinct en wees wie je werkelijk bent. Het sleutelwoord voor Rakai is intensiteit. Handel op de impuls, zonder reservering, zonder politiek en zonder zelfbehoud anders dan tot je tandvlees gaan. Twijfel nooit, maar stap in en doe.

Rakai spuugt op controle en verbreekt het liefst alle ketens. Het geschreven woord is misschien wel zijn grootste vijand. Het verblindt degenen die het lezen; zij zien alleen nog de woorden, terwijl ze naar de wereld moeten kijken. Elke letter is gebonden aan degene die erna komt, woorden staan in vast verband. Zij zijn de ketens van het bestaan. Het schrift beklemmt en benauwt creatie, die altijd beweging is, waar in boeken slechts één waarheid wordt vast gelegd. Aldus botst Rakai met Raven, met zijn boeken, en met Moksha, de slavendrijver. Samenwerking is makkelijker te vinden met Nymph, die veel wijzer is in haar gedrag.

Wijsheden

Wees wie je werkelijk bent, en vertrouw je instincten: zij zullen je sterken en laten overleven.

Alleen Chaos kent geen regels. Zorg dat de regels die je hebt simpel en puur blijven.

Breek de ketens van de slavendrijvers: zij willen je gebruiken en vormen tot een schaduw van wie je bent. Vernietig de papieren die de wereld vastleggen: zij verhinderen ons de wereld te voelen zoals hij is, ze verhinderen de wereld te zijn zoals hij is.

Uiterlijk en sfeer

Praktisch, maar indrukwekkend. Volgelingen van Rakai herkennen elkaar gemakkelijk omdat zij graag laten zien dat er met hen niet te sollen valt. Ze zien de waarde van symbolen, die precies vertellen wat ze zijn. In bloed leeft macht. In symbolen van bloed des te meer. Een tekening op het gezicht vertelt wat er in het hart leeft.

Gebruikte symbolen

- Symbolen geschilderd met bloed
- Trofeeën als teken van kracht

Volgelingen

Er zijn weinig vaste rollen te vinden onder de volgelingen van Rakai. Zijn naam wordt vaak aangeroepen door stammen die nog in contact staan met de aarde en sjamanen die met bloedige rituelen de wereld sturen. Veel krijgers volgen hem, hij geeft hen kracht en zij hem bloed. Allen die zien dat de weg van Rakai de juiste is, zijn welkom. Andere goden, geesten, dieren en mensen kunnen hun plek vinden in zijn familie. Doe wat goed voelt en leg je niet vast in dwingende verbanden; dat is de organisatie van Rakai en zijn volgelingen.

Er duiken duiken wel eens leiders op die zo krachtig zijn van lichaam en geest, dat zij de harten van hun volgelingen in vuur en vlam zetten. De gevolgen hiervan zijn vaak niet te overzien.

Anderen over Rakai

“Rakai is een god die geen genade of diplomatie kent. Het recht van de sterkste geldt, al is de sterkste een moordlustig beest.”

Sofia, meester van Solar

“Hij is grappig. Hij wil alleen maar vechten. Hij wilde de Nymiadar vrij laten zodat we konden vechten. Consequenties? Zien we dan wel.”

Vayenna, meester van Nodens

“Sommige Vortexianen volgen een boze aap.”

Nonus, meester van Raven

Kenmerkende parabel

“Crix en de andere jonge mannen en vrouwen hadden verder gereisd dan wie dan ook in de stam. Zij wilden bewijzen dat zij sterk en vindingrijk genoeg zijn om als krijgers te worden geaccepteerd. Eenmaal aangekomen op de voor hen vreemde kust duurde het niet lang voordat zij een nederzetting tegen kwamen. Het vooruitzicht naar de aankomende strijd deed hun harten in hun kelen bonzen en en maakte hun handen klam. Zij zwoeren dat Rakai gevoed zou worden, door hun bloed of dat van de vijand.

Na een woeste aanval op het dorp raakte Crix al snel teleurgesteld. Niemand van de dorpelingen kon zich goed verdedigen. De Dorpsoudste die hun taal sprak, stamelde wat over dat dit niet kon en dat zij gestraft zouden worden. Toen het voor de oude man duidelijk werd dat het toch ging gebeuren smeekte hij Crix om zijn levenswerk te sparen. Een boek over belangrijke mannen van dit land. Crix stak de man neer en verbrandde het dorp met het boek daarin.

Nu Crix stamhoofd is denk hij nog vaak terug aan deze gebeurtenis. Wat bezielde deze mensen toch? Hoe kon het dat zij waren vergeten om te zijn? En dat boek, de oude man heeft nooit geleefd maar enkel de verhalen van anderen gevangen. Verhalen die zonder het ingrijpen van Crix nooit anders verteld konden worden, of simpelweg vergeten worden zodra hun belang voorbij is. Crix heeft gedaan wat hij moest doen. Beloftes aan Rakai worden altijd voldaan....”

Bijzonderheden

Als enige van de negen reikt Rakai ook zijn hand uit naar andere gelijkgestemden goden zoals Wana (bloedgodin) en Fenrir (de ijswolf). Zij mogen als bondgenoten aan zijn tafel zitten.

Raven

“Raven, de wijze. Raven, de nieuwsgierige. Het liefst zou hij zelf zeggen: Raven, de alwetende – maar er is altijd meer te zien, meer te weten, meer te leren. Wie maakt erom hoe je eraan gekomen bent? Kennis is macht, en de belangrijkste vraag is: wat doe je met die macht?”

Wereldvisie

De kraalooijes van de raaf houden alles in de gaten. Waar de raaf niet kan kijken, kijken zijn hulpjes – uilen zijn zijn ogen in de nacht, ratten speuren daar waar ook overdag de zon niet reikt. Naast zijn dienaren onder het ongedierte zijn ook zijn volgelingen onder de mensen altijd op zoek naar kennis, naar geheimen die later van belang kunnen zijn. Daarin tonen zij zich even weinig scrupuleus als de god die zij volgen. Het maakt Raven namelijk niet uit waar die kennis vandaan komt: gevonden, gekocht, gestolen of weggenomen bij de doden. Zo komt het dat Raven ook dieven onder zijn rangen telt, en magiërs die hun elementaire krachten aanwenden om kennis te vergaren. Alles wat hij ziet, registreert en vastlegt kan in de toekomst van pas komen. Hij wil meer zien en alles beter begrijpen dan de rest, om met zijn inzicht de beslissingen te nemen die zijn belang het beste dienen. Raven is te intelligent om zich blindelings te schikken naar tradities en wetten. Wanneer je op zoek bent naar de waarheid, kan je jezelf niet verliezen in emoties. Als je iets ziet wat je niet zint, treur niet, wees niet boos, maar vind de kennis en macht om het te veranderen. Met de macht die jouw kennis je geeft kan je de wereld controleren. Zie de wereld voor wat hij is. Zie jezelf voor wat je bent. Schuw de schaduwen niet, en wees niet bang. Emoties zijn verspilling. Zo tracht hij te regeren vanuit de schaduwen. Hij zal zelden naar voren stappen als de leider. Liever laat hij dat aan iemand anders over, om op zijn beurt de leider te leiden, gebruik makend van zijn kennis. Sommigen fluisteren dat hij daarmee niet rechtdoorzee is; zelf zegt hij liever dat hij de werkelijkheid ziet zoals deze is, en daar zo slim mogelijk doorheen navigeert.



Wetten en regels

Zorg dat jij degene bent met de meeste kennis. Kennis is macht. Hoe je aan je kennis komt is niet van belang. Raven wil alles zien en alles weten, dus dien hem door te kijken. Als je ziet wat er gebeurt, openbaart de waarheid zich vanzelf. Verlies de controle niet. Laat je niet meeslepen door emoties, want ze verhullen de waarheid.

Uiterlijk en sfeer

Priesters van Raven kleden zich doorgaans eenvoudig, in grijze, donkere, aardse kleuren, wellicht hier en daar voorzien van een mooi glimmend sieraad. Voor alle dingen die ze vinden, of vast willen leggen, dragen ze tassen en boeken bij zich.

Gebruikte symbolen

- Het Boek
- De Raaf
- Het Oog (het liefst een zwart kraaloog)

Volgelingen

De volgelingen van Raven organiseren zich in kleine cirkels gecentreerd rond een bepaald kennisonderwerp, bijvoorbeeld in cultussen en kloosters. Leiding en respect is op basis van het niveau van kennis. De geleerden, maar ook de dieven, scharen zich onder de zwarte vleugels van deze hebbelijke god.

Anderen over Raven

“Raven is de god van kennis, bewaring en geheimen. Denk echter niet dat zijn kennis per se in jouw belang gegeven wordt. Raven kent geen moraliteit en het ligt er maar net aan welke waarheid of fictie de god het beste uitkomt. Als je de staat van de werkelijkheid tart kan feit zomaar fictie worden of andersom.”

Sofia, meester van Solar

“Hij zou met zijn smerige poten van andermans spullen af moeten blijven. Zeker als je er alleen maar op blijft broeden. Grijpt dan de macht met al die geheimen, wat een lafaard!”

Curio, volgeling van Moksha

“Een dwaas heeft vragen, een wijsgeer antwoorden. Raven neemt meer dan hij geeft. Is hij dan dwaas of wijsgeer?”

Covis, druide van Nymph

Kenmerkende parabel

“Lang geleden gingen drie mannen op reis. De drie mannen waren ieder op zoek naar het antwoord op een vraag en alle drie hadden gehoord over een put waarin alle wijsheid van de wereld te vinden was. De drie vonden uiteindelijk de put in het midden van de woestijn. Toen ze dichterbij kwamen verscheen er een Raaf. De Raaf zat op de rand van de put en keek de drie doordringend aan. De eerste man stapte naar voren. Hij was een krijger in het leger van de sultan, en zocht naar de manier om het hart van de mooiste vrouw van het land te winnen. “Welke kennis kun je me geven in ruil voor het antwoord?” kraste de Raaf. “Ik kan je vertellen hoe te vechten met zwaard, speer en schild.” antwoordde de krijger. De kraalogen van de raaf blonken terwijl hij sprak: “Vertel me hoeveel mannen het leger heeft, waar de zwakke plekken in de forten zitten en welke generaal het minst gerespecteerd wordt.” De krijger schrok. “Die geheimen zal ik nooit prijsgeven.” Bij het spreken van deze woorden vloog de Raaf op, en pikte de ogen van de krijger uit. De krijger vluchtte weg, en stierf alleen in de woestijn.

De tweede man was een koopman. De koopman zocht de beste plek voor een goudmijn. Met een bevende stem zei hij: "Ik kan je de namen noemen van alle schepen in de havens, welke koopmannen hun klanten oplichten, en waar mijn moeder haar juwelen bewaart." De ogen van de Raaf glommen. "Daal af in de put," sprak hij, "en op de bodem vindt je wat je zoekt. Maar pas op, houd je lusten in bedwang en neem slechts wat jou toekomt." Aldus daalde de koopman af, en vond op de bodem donkere gangen, gevuld met kasten vol boeken. Op een klein tafeltje lag een kaart van het land, maar zijn ogen vielen op een ander geschrift: hoe men lood in goud verandert. "De Raaf ziet het toch niet" dacht de koopman, en hij klom naar boven met beide papieren in zijn tas. De koopman was bijna boven, toen de Raaf naar het touw vloog. Hij pikte in de vingers van de koopman, die omlaag de diepte in viel. Met een doffe klap stopte zijn schreeuw.

De derde man was een dief, en geen domme. "Hoe kan ik het antwoord op elke vraag bezitten?" vroeg hij. "In ruil voor het antwoord, vertel ik alles wat ik gezien heb, en zal ik de wereld in gaan om jouw ogen te zijn." De ogen van de Raaf glommen, en de dief daalde af. Op de bodem vond hij het tafeltje, met daarop een bouwplan voor een paleis. De dief liet het lijk van de koopman en de andere geschriften achter. Hij keerde ieder jaar terug bij de put. De dief werd rijk. Hij bouwde zijn paleis om de put heen, en men fluistert dat hij daar nog steeds woont."

Bijzonderheden

Alle demonen die niet aan één van de Negen gelieerd zijn, zijn gebonden aan Raven. Raven heeft een bibliotheek van al zijn verzamelde kennis. De bibliotheek heeft de vorm van een diepe put of een mijn, waar ratten naar binnen kunnen om kennis op te diepen.

Solar

“Hij die licht brengt. Hij die verenigt. Hij die beschermt. Dat is Solar, die met zijn stralende warmte altijd het goede weet te vinden in de mens, en hen meer lief heeft dan enige andere god. Solar is het schild voor hen die niet voor zichzelf kunnen opkomen; de goedwillende vader, die stuurt waar mensen dwalen, maar ze ook vrij laat, en hun dwalingen vergeeft.”

Wereldvisie

Het vereist moed, om je vijanden vrienden te laten worden. Om te doen wat juist is, ook als dat betekent dat je moeilijke keuzes moet maken. Om jezelf wraak en vergelding te ontzeggen – velen vinden dit zwak, maar het zwaard opnemen is makkelijker dan de hand reiken. Vergeving is geen zwakte of gebrek aan daadkracht. Het is noodzakelijk, want zonder vergeving kunnen wonden nooit volledig genezen en zullen wij elkaar in een spiraal van geweld vernietigen.

Solar is de moedigste der goden. Hij is immers bereid om te vertrouwen in plaats van enkel te dicteren. Zijn vertrouwen is vaak geschonden. Hij heeft vele volgelingen en zelfs enkelen van zijn kinderen zien vallen, en dwalen van zijn pad. Dit hangt als een molensteen om zijn nek, maar desondanks ontvangt hij zonder terughoudendheid elke gekwelde ziel die zijn licht zoekt.

Solar koestert ons allen, maar het meest koestert hij hen die bereid zijn zich op te offeren voor het grote goed. Zij die liever te gronde gaan dan hun idealen verloochenen. Solar geeft kracht aan hen die hoop en verlichting brengen, hen die tegen het tij van onverschilligheid, hebzucht en egoïsme strijden. Solar steunt hen die vrede stichten, die opkomen voor de zwakken, die geweld alleen als laatste redmiddel gebruiken.

Zij die in het diepste duisternis nog stralen als de ster van barmhartigheid – zij vinden het schild van Solar aan hun zij.

Wetten en regels

Sticht vrede waar oorlog is. Hef je schild waar onrecht waart. Trek je zwaard alleen als je niets anders meer kan. Behandel je vijand als je beste vriend, en vergeef hem zijn dwaling.

Er is altijd hoop. Het is jouw taak om dat te laten zien, want hoop brengt in iedereen het beste naar boven. Veracht niemand. Iedereen, van de hoogste tot de laagste, van de sterkste tot de zwakste, speelt een rol in het verhaal van de schepping.

Uiterlijk en sfeer

Solariten kleden zich graag in lichte kleuren: wit en geel, wit en goud. Zij die strijden voor Solar dragen vaak kleuren die praktischer zijn, zoals oranje en bruin. Nooit zullen ze zich kleden om zich beter te voelen dan anderen, maar altijd om te tonen wie ze dienen en wat hun waarden zijn.

Gebruikte symbolen

- De Zon
- De Zonnestraal
- Het Schild

Volgelingen

Priesters en paladijnen van Solar groeperen zich graag in ordes die op basis van gelijkwaardigheid georganiseerd zijn. Leaders dienen hun ondergeschikten. Een paladijnenorde is een broederschap waar men gezamenlijk strijdt voor het hogere goed. Eenzame ridders, diplomaten in oorlogstijd, de heelmeesters in het armenhuis, allen bidden naar Solar, voor hoop, liefde, vergeving en kracht om door te gaan met hun strijd.

Anderen over Solar

“Solar stierf en leeft weer. Volg hem, zwakken der aarde. Misschien dat jullie kunnen voorkomen dat hij weer valt, maar op deze manier herhaalt de geschiedenis zich.”

Nonus, meester van Raven

“De God van de Zon geeft zó veel, dat zijn geschenken verrotten: dat is de les uit het verhaal over de val van Moksha.”

Covis, druide van Nymph

“Hij geeft oneindig veel kansen. Het houdt een keer op!”

Ubhurz, opgeraapt door Maledicta

Kenmerkende parabel

“Broeder Ailbrecht was net op tijd; was hij een dag later aangekomen dan hing die jongen nu aan de hoogste boom. De jongen had iemand in het dorp beroofd en met dieven maken ze hier korte metten. Als paladijn van Solar had Ailbrecht in de afgelopen jaren genoeg respect vergaard om de volkswoede te temperen en de jongen een vroegtijdige dood te besparen. Waarom? Wellicht zag hij in de jongen iets dat hem aan zichzelf deed denken, jaren geleden toen hij zelf niet veel meer dan een struikrover was. Maar uiteindelijk ging het broeder Ailbrecht erom dat deze jongen veel meer kon zijn dan dit, als hij maar de kans zou krijgen. Broeder Ailbrecht was niet naïef. Als hij de jongen nu zou laten gaan zou die binnen een jaar weer op het schavot belanden, en dan zou hij mede verantwoordelijk zijn voor alle schade die tot dat punt zou zijn aangericht.

Nee, dat gaat niet. De jongen zal nog een kans krijgen en Ailbrecht zou ervoor zorgen dat hij niet nogmaals van het pad zou dwalen. En zo geschiedde. De oude paladijn nam de jonge dief onder zijn vleugels als schildknaap en de dorpingen keken enigszins teleurgesteld toe hoe het onwaarschijnlijke duo het dorp verliet.”

Bijzonderheden

Niet lang geleden hebben vele Vortexianen Solar bijna ten onder zien gaan. Zijn hart was doorboord en als enkelen van zijn volgelingen niet het ultieme offer voor hem over hadden gehad, dan was één der Negen wellicht gestorven. Veel Solariten zien dit echter als een onderdeel van de normale cyclus. Immers, de zon bereikt altijd zijn laagste punt om vervolgens weer naar zijn hoogste punt te klimmen. De abrupte genezing van Solars verwondingen is voor zijn volgelingen een teken van zijn macht. Daarnaast kan niemand ontkennen dat het geloof van Solar onder de stervelingen nu sterker is dan ooit.

De Onsterfelijke God-Keizer Taira

Wereldvisie

Ooit was Taira een man, een sterveling; een sterk leider van zijn volk op de wereld Minoto. Hij weet hoe het is om honger te hebben, hij weet hoe het is om liefde te kennen en jaloers te zijn, hij weet hoe pijn en verdriet voelt, want ooit was hij net zoals de stervelingen die hem nu dienen. Door de liefde en verering van zijn volk werd de Onsterfelijke God-Keizer Taira onsterfelijk; een god. Heden ten dage zit de Onsterfelijke God-Keizer Taira nog steeds op zijn troon op Minoto, vanwaar hij over zijn volk regeert. Hij bevecht chaos en zorgt voor orde waar hij komt. Zijn leger is talrijk en geordend en zorgt ervoor dat op alle werelden waar hij komt met orde wordt geregeerd. Op Minoto is er maar één god die mag worden aanbeden; on- of andersgelovigen worden niet getolereerd. Het volk van de Onsterfelijke God-Keizer Taira is een volk van handelaars. Zij handelen niet primair in geld, maar eerder door te ruilen. Het volk van de Onsterfelijke God-Keizer Taira zal altijd welvaart kennen; zij delen met elkaar wat zij kunnen missen en zorgen voor de welvaart van zichzelf en een ander. Het zal hen aan niets ontbreken. Het volk van de God-Keizer is uiterst devoot en trots om zijn volgelingen te mogen zijn. Nimmer is het doelloos onder zijn leiding. Een ziel die zijn doel heeft bereikt dient te worden vrijgelaten zodat deze alsnog rust kan vinden. Het kan gebeuren dat iemand een taak of roeping voelt die hij of zij verkiest te voltooien, zelfs na overlijden. Onder de Tairanen zijn priesters, shamanen en necromancers die in zulke gevallen het onleven kunnen gunnen, met goedkeuring van De Onsterfelijke God-Keizer Taira. Dergelijke onnoden worden met respect behandeld en er zijn op diverse plaatsen speciale voorzieningen om hen het ongerief dat bij hun bestaansvorm hoort zo draaglijk mogelijk te maken.

Wetten en regels

Respecteer je leiders en volg hun bevelen op; zij weten wat goed voor je is.
Deel wat je kan missen met minder bedeelden van het volk.
De Onsterfelijke God-Keizer Taira staat voor orde en bestrijdt chaos. Hij staat boven goed en kwaad. Daarom verleent hij geen krachten aan zijn priesters vanuit de sferes Good, Evil en Chaos.
De naam en toenaam van de Onsterfelijke God-Keizer Taira wordt altijd volledig uitgeschreven.

Uiterlijk en sfeer

Het schedel-symbool dragen de volgelingen van de God-Keizer fier en opzichtig; zij zijn trots om bij zijn volk te mogen horen. Goud en geel zijn kleuren die geassocieerd worden met het licht en de weldaad die de Onsterfelijke God-Keizer Taira zijn volk brengt; vaak worden deze kleuren als opvallend detail gebruikt, gecombineerd met donkerdere kleuren zoals zwart, grijs of bruin.

Gebruikte symbolen

- De Schedel

Volgelingen

De leiders van het volk, de natuurlijk geborene, worden gekozen door middel van een test die door een priester wordt uitgevoerd. De hiërarchie is gebaseerd op dit leiderschap. Een natuurlijk geborene begint als One Bar (1BAR) en kan in rang groeien door devotie aan de Onsterfelijke God-Keizer Taïra of het volbrengen van uitzonderlijke taken en heldendaden. Een natuurlijk geborene met Bars spreekt namens de Onsterfelijke God-Keizer Taïra met zoveel stemmen als dat zij Bars heeft. Natuurlijk geborenen zijn vaak geharde krijgers die een voorbeeld in devotie zijn voor het volk. De cultuur onder de volgelingen van de Onsterfelijke God-Keizer Taïra is geordend en strikt, hiërarchisch en hard. Je luistert naar degenen boven je, je bereikt wat je verdient met hard werken. Aan de andere kant wil zijn volk ook de grootst mogelijke welvaart om samen verder te komen, waardoor zij ook voor elkaar zorgen. Wie goed doet, goed ontmoet.

Anderen over de Onsterfelijke God-Keizer Taïra

Aangezien de God-Keizer nog maar net toegetreden is tot de 9 zijn er nog maar weinig meningen over hem gevormd door de andere goden.

Kenmerkende parabel

“Een oude grijsaard zat voor zijn huis. Hij had honger, maar niet meer de kracht om zijn land te bewerken. Vroeger had de oude man gediend in de ordelijk marcherende legioenen van de Onsterfelijke God-Keizer Taïra, maar zijn lichaam was nu versleten. De oude man keek naar zijn buurman, een jongeling, die bezig was met het binnenhalen van de oogst. Hij was bijna klaar en het leek erop dat hij een goede oogst had dit jaar.

“Kun je me wat eten geven, buurman?” vroeg de oude man. De jongeling pauzeerde zijn werk en keek naar de magere grijsaard. “Maar uiteraard,” antwoordde de jongeling. “De Onsterfelijke God-Keizer Taïra heeft mij geleerd om, wanneer ik teveel heb, dat te delen met hen die het nodig hebben.” De jongeling gaf de oude man te eten wat hij kon missen. De oude man leefde nog drie maanden. Toen hij stierf liet hij de jongeling een boek vol liefdesgedichten na. De jongeling las de liefdesgedichten voor aan een dame waar hij zijn oog op had laten vallen. De jongedame liet zich graag het hof maken door hem. Spoedig daarop trouwden zij en ze kregen vele kinderen. Wie geeft zal het in veelvoud terug ontvangen.”

Overige goden

De Negen zijn de krachtigste en meest bekende goden. Ze zijn niet alleen bekend onder de Vortexianen, maar op een groot deel van de werelden in het multiversum. Op vele werelden staan ze bekend onder andere namen. De bevolking van deze werelden hebben vaak niet door dat ze De Negen aanbidden. Zo is hun invloed enorm verspreid.

Maar naast De Negen zijn er nog enorm veel kleinere en minder bekende goden. Sommige van deze goden zijn slechts bekend op één wereld of zelfs maar bij één volk op een wereld. Wanneer een volgeling van een van deze minder bekende goden naar andere werelden reist en daar het woord van deze goden verkondigt, zullen deze goden langzaam meer volgelingen en dus macht verzamelen. Wanneer zo'n volgeling naar de Vortex reist, kan dit ineens heel snel gaan. De Vortex is immers het centrum van het multiversum en hier verspreiden woorden zich het snelst. Zo zijn al enkele van deze kleinere goden op één van de Negen tronen beland.

Buiten goden zijn er nog andere krachtige wezens die veel weg hebben van goden. Ze hebben vaak dezelfde eigenschappen, maar zijn dan iets minder krachtig. Spirituele wezens zijn daarentegen vaak minder afhankelijk van hun volgelingen en hebben hierdoor meer mogelijkheden dan de goden. Er zijn echter enkele spirituele wezens die zich op gelijke voet weten te scharen met goden. En een enkeling is zelfs net zo krachtig geworden als De Negen.