

Skabelses historien

Racerne blev skabt ved verdenens fødsel, af de gamle guder. de førstefødte kaldes disse, de er mere tilpassede verdenen de lever i, og meget mere talrige. På trods af dette er mange af dem troløse, uden en sand erkendelse om gudernes eksistens. kun de mest langlivede husker stadig, sagnene om verdens skabelse.

"I starten var der kun en glødende kugle af jord, brændt af lyset som skinnede fra himlen, men som lyset sænkede fra sit højeste punkt og langsomt bevægede sig mod horisonten køledes jordens skorpe ned og livet opstod"

"menneskerne blev født i lyset som de første, med en naturlig tendens til at udforske den verden der lå foran dem, ondskab var endnu ikke vågnet så de blev heller ikke beskyttet imod den, og er derfor lette at korrumpere. Deres essens er så tæt på den oprindelige livs kilde at de kan avle børn med de andre racer, men også forbandet med et kort liv. for det klareste lys brænder altid kortest."

Skovene skød op over verdenen, og ud af disse kom elverne der boede blandt stammerne og jagede dyrene. I skyggerne bag dem gik faunen stille og vogtede over sin broder så han ikke gjorde vold på naturen eller glemte hvor han kom fra. Enkelte elvere gik ud af træernes skygge, og da skabelsens hellige lys stadig skinnede skarpt blev de skræmte og søgte ly i huler og grotter, der fandt de, som de første ondskaben, som ikke slap dem løs for deres sind var mørkt og korrupt og deres hud var bleg og usund. lektion var dog lært og de sidste elvere vil aldrig mere lade sig forlede af ondskabens mørke musik."

"Sammen med den første nat kom ondskabens racer, grove, uskønne og primitive, skabt i mørke uden mulighed for detaljer eller forfinelse, først gobliner, som brændte i solnedgangens sidste hellige lys, de blev mindre og lysere end orkerne som kun så genskæret i himlen, det var dog stadig nok til at de endnu frygter magiske flammer. Til sidst kom trolden et væsen skabt i det sorteste mørke, så blankt i sind at det måtte ledes af satyren, som er skabt til at ophæve mindet om lyset- faunens modsætning."

"En lang nat fulgte og verdenen rystedes i drøn og brøl fra kampen mellem lysets og mørkets børn. ondskabens tropper var født til kamp og sejrede først. De gode elvere og de mennesker der ikke tabte tro og håb lærte dog hurtigt, da de endnu havde mindet om dagen og ønskede at bringe

den tilbage sammen med sortfolkenes tab."

"Da solen endelig steg op igen, var det uden den hellige glans, men lyset svækkede dog stadig sortfolkenes mod og de belejrede sig i verdenens bjerge og de mørkeste skove."

Verdenen fortsatte på denne måde i utallige år, og den første tidsalder endte da de nye guder blev til. Væsener af uendelig kraft blandede sig i krigen, først med direkte indblanding, siden ved mirakler og skabelsen af de nye racer. Mange beviste deres magt ved at skabe et væsen og mange af de førstefødte vendte sig til dem, bort fra lyset og mørket, som de kun huskede som dag og nat.

Gudernes pagt

I begyndelse fandtes kun lyset og mørket, det gode og onde i verdenen. Ud fra dette opstod livet, og de førstefødte racer. Efter hvad de fleste vismænd regner med, var mindst 8000-9000 år opstod guderne.

Til at starte med var der flere guder end de fem vi kender nu. Disse guder samlede store hære af almindelige dødelige og kæmpede mod hinanden i gigantiske slag, hvor utallige døde. Og guderne som selv deltog, faldt der også adskillige af. Dette gik for sig over mere end tusind år, mens gudernes magt voksede og verdenen blev mere og mere ødelagt.

Ingen ved præcist hvordan det skete, men det menes at Guderne Ril'alun, guden for fødsel og frugtbarhed og Liemeth, guden for fred og tilgivelse, forhandlede fred mellem de sidste fire andre guder. Som et symbol på gudernes pagt, forenede Ril'alun og Liemeth deres magt og blev livsledsagere som et gift par mellem mand og kvinde og de tog det fælles navn Riliem.

Guderne trak sig herefter tilbage fra verdenen til deres hjem, paradisi lignende steder gemt omkring i verdenen. Derfra ledte de an i verdenens genskabelse, og tog sig af alle de sjæle som havde tjent dem i livet.

Sjælenes pagt

Guderne forpligtede sig da de modtog de førstefødtes hjælp og tro. Da de første blev døbt blev de lovet at de efter deres død ville deres sjæl rejse til gudernes hjem og leve der i evighed. Gudernes hjem er selvfølgelig forskellige og ligger gemt forskellige steder i verdenen. Ethvert væsen som modtager en religions dåb, og lever sandt ifølge religionens regler, vil på denne måde

leve sammen med deres gud til evig tid. Enkelte væsner bliver fra tid til anden sendt tilbage til verdenen, for at rette en stor fejl i deres guds øjne, enten i form af avatarer som ligner deres originale levende form, eller i mere ekstreme tilfælde i form af en engel, et lysende bevinget væsen med en ekstrem magt og livskraft. Engle er normalt sjælene fra de krigere der faldt i de første slag, da guderne stadigt selv vandrede i kamp ved deres side.

En avatar er mere lig sin gamle form, men er ofte smukkere, stærkere og beriget med magiske evner eller udstyr, og kan til forskel for en engel, stadigt skades med normale umagiske våben.

Mørkets pagt

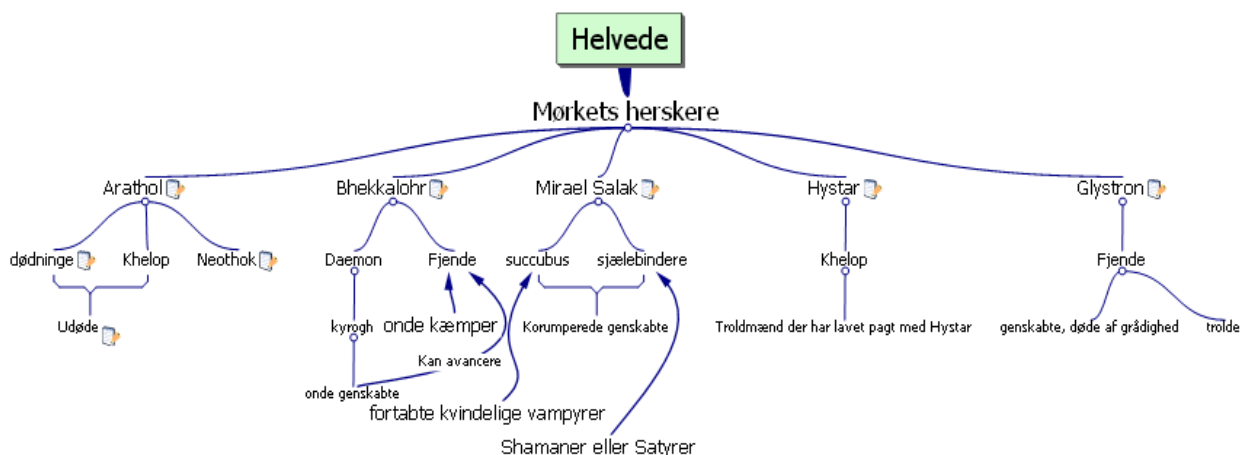
Mange, især shamaner, mener at endnu før guderne begyndte deres krige mod hinanden, fandtes mørkets fyrster, Troldmænd med utrolig magt, som var velsignet af mørket selv. På et tidspunkt fandt disse fem troldmænd det dybeste mørke. Dybt under jorden opdagede de en enorm hule hvor solens lys aldrig vil kunne nå ind, dette kaldte de Helvede. Her delte de hulen og de tilstødende huler mellem sig og samlede tropper under sig. I fællesskab udførte de et ritual som gav dem gudelignende kraft, ritualet dræbte alle deres tropper, men disse genopstod i hulen, ændrede, så deres krop mere lignede væsner fra de dybeste mareridt. Ritualet gjorde at alle væsener som følger mørket i deres liv, vil genopstå i Helvede. Derudover vil alle som tilbeder en gud, men som ikke følger dennes regler også ende i helvede efter deres død.

I helvede er der intet at spise og ingen der har brug for at indtage normal føde, i stedet er livet der en konstant kamp, hver gang man dræber en anden genskabt tager man dennes sjæl og bruger denne som energi, hvis man dræber flere end

man har brug for, kan denne energi bruges til magiske evner eller ændringer på kroppen. På denne måde bliver succesfulde genskabte stærkere og større. Med deres større evner kommer en større sult, så stærkere genskabte kræver mere end en enkelt dræbt sjæl per døgn. Sammen med et offers sjæl modtager man også dele af dennes frygt og mareridt, og når kroppen ændrer sig bliver det normalt til en form der til ligner denne frygt, samtidigt får den genskabte også smag for andre sjæle med lignende frygt. Kraftfulde genskabte kaldes dæmoner, selvom dette navn i sandhed kun passer på mørkets fyrster selv.

Dette vises tydeligst ved mørkets fyrster som selv lever efter Helvedes regler, deres form er ofte enorm og ligner det som de står for. De er samtidigt så magtfulde at selvom de adskillige gange er blevet overvundet af deres nærmeste tjenere, har deres sjæl simpelthen overvundet tjenerens og ingen åbenlyse ændringer er kommet over dem. Den stærkeste undtagelse er dog Arathol som for nyligt overtog pladsen som fyrste for de udøde fra dæmonen Pelkorza. Arathol var, da han levede en højpræst for Gadri, han blev besat af talrige onde spøgelses, de tvang ham til at udføre adskillige ritualer for mørkets fyrster som gav ham en tilstand lig en vampyr. Da han endeligt blev dræbt af de lokale mennesker blev hans sjæl hentet til helvede af en dødnings, som blev overvundet af Arathol's mange "sjæle" han overtog dødnings krop, og overrumplede Pelkorza som ventede en fanget sjæl, ikke en magtfuld magibruger i en dødnings usårlige krop. Arathol sidder nu på tronen i skikkelse af et enormt sammensat skelet med klohænder i overstørrelse.

Helvede er i konstant krig mellem fyrsterne, både for at udvide deres magt men også for at minimere interne drab i deres tropper.



Lysets pagt

Lyset er ligesom mørket ikke en guddom og giver ingen direkte ordrer til dem som følger dem. Men til forskel for mørket er der heller ikke nogle gudelignende væsner der arbejder i deres navn. Væsner der dør genopstår ikke i et paradys men reinkarneres i en ny og bedre form, hvis du i et liv har tjent lyset godt vil du blive bedre eller smukkere i dit næste liv, men hvis din indsats ikke har været fuldkommen kan du i stedet ende i en mere primitiv krop eller måske leve for en tid som et dyr. Den højeste form for liv er ærkeengle, de er ikke midlertidige skabninger, som englene guderne skaber, men er i stedet sjæle der gennem en lang række liv til sidst er genopstået som ærkeengle. Deres form ligner mest store lysende punkter, der kan flyve utroligt hurtigt, de vil aldrig slås eller dræbe, men udstråler i stedet glæde og liv i så høj grad at alle undtaget de stærkeste dæmoner må opgive at kæmpe. Den eneste alternativ for et så stærkt og ondskabsfuldt væsen vil være at flygte tilbage til helvede. Det er dog ikke ualmindeligt at Riliem sender avatarer eller almindelige engle for at støtte en lysets sag, da lyset og Riliems mål ofte overlapper.

Død

Når et væsen dør kan der ske en af tre ting

Sjælen rejser til sin guds rige, hvis den har været trofast og er begravet i en velsignet grav. Gudens rige et et paradys hvor sjælen skaber en ny krop og kan leve i evigheden, medmindre at guden mener at sjælen kan forbedre sig, og lader den reinkarnere.

En sjæl begravet uden velsignelse er fanget i sin rådnende krop, en oplevelse der er nok til at gøre enhver vanvittig. Denne gale ånd kan så til tider manifestere sig som et spøgelse, der vil forsøge at kontakte, venner og familie, og få sin grav velsignet.

Jo stærkere og klogere personlighed sjælen havde i live, jo bedre kan spøgelse kommunikere. Fra hvæsen og gråd for et svagt spøgelse til forståelig tale, dog altid i gåder og poesi, da en sjæl på vej til sin gud kommunikerer på et helt andet plan end de levende.

Ligeledes afgør spøgelses styrke, hvor langt fra gravendet kan bevæge sig. Lige ved graven for de svageste, begrænset til jorden eller huset hvor det er begravet, eller de stærkeste som kan rejse se op til 100 mil, men som dog ikke kan krydse rindende vand og som alle spøgelser kun kan vise sig om natten.

Alle spøgelser fremstår som bedrøvede eller

vrede, gennemsigtige udgaver af dem selv i live, svagt lysende og halvgennemsigtige, luften omkring dem er altid lidt koldere, og opmærksomme folk påstår de kan høre svage klokker, også kendt som døds-klokker.

En velsignelse over åndens grav, er ofte nok til at sende den videre på dens rejse. Men en gal ånd er dog ikke altid samarbejdsvillig, og ser ofte den velsignende præst som næring da livsenergi (mana) er et uimodståeligt lys de må gribe efter.

En lignende skæbne tilfalder sjæle der slet ikke begravnes, (en uhørt gerning selv blandt de sorteste slyngler, som tror på de gamle guder). Ofre for en voldelig død eller mørk magi rejser sig som zombier og jager deres drabsmænd, indtil de gives en ordentlig begravelse.

En røvet eller skændet grav vil også ofte resultere i en zombie rejser sig for at kræve sine ejendele tilbage. Rige mennesker lader også ofte deres tjenere begrave nær deres egen grav, når de måtte dø, så de på den måde kan tjene dem som beskyttere mod denne slags ransmænd. Mange uheldige røvere har ladet livet i forsøg på at røve krypter, blot for at falde for en horde af vrede udøde. En person dræbt på denne måde kommer ikke til sin gud, men forbandes til at slutte sig til gravens ejer som endnu en beskytter.

Den nye gud

Ifølge de nye guds præster er skabelses historien som vi kender den en løgn. De fortæller den sådan:

I begyndelsen var der kun herren og intetheden, herren følte at livet skulle være mangfoldigt så han skabte talrige andre lig ham som han kunne leve og tale med, disse kaldte sig selv guder og kaldte ham deres herre. Efter en tid skabte herren verdenen med dens dyr, planter samt mennesket. Andre racer opstod samtidigt som en form for affald, urene racer som ikke adlød herrens bud, disse var elverne, orkerne, gobliner og trolde. De mindre guder så dette og blev forfærdede over herrens enorme kraft. Forenet af deres skam og frygt lavede de en alliance. Mens herren sad og beskuede livet faldt de ham i ryggen og med deres samlede kraft, sårede de ham og kastede ham ind i midten af den verden han selv havde skabt. Der i den brændende kerne er han nu fanget, i live men svækket af angrebet og den uendelige hede. Guderne indledte nu store krige i verdenen hvor de forfulgte og udrydede alle som troede eller blot havde hørt om herren, skaberen af verdenen. Kun beboerne i en lille isoleret by højt mod nord overlevede og holdt troen ren mens

dette foregik. En dag så en ung mand i et syn herren, omgivet af flammer, herren sagde at han ville give ham stålets hemmelighed, en hemmelighed som han havde opdaget i jordens indre, et metal så stærkt at det ikke skulle slibes og som kunne lave stærke rustninger til krigerne som ville kæmpe i hans navn. Den unge mand blev pålagt at sprede herrens tro igen og fik titlen pave. Med stålets hemmelighed og en fast tro på at kun mennesker, frie for korrumperende magi er værdige til livet, spredte han hurtigt herrens ord til resten af den nordlige ø, og efter en hellig krig til hele øriget nu kendt som Olst.

På trods af at herren er fanget i jorden midte er han i stand til at skænke paven og hans tolv kardinaler magiske evner. Men indtil alle guderne er svækkede og deres tilhængere er døde, må resten af hans præster nøjes med mægtige rustninger og stærke våben.

De andre guders tilhængere kalder herren for "den falske gud" eller "den nye gud" dette er blot et tegn på deres uvidenhed, i sandhed burde de omtale ham som "den ene gud" "den sande gud" "skaberen" eller blot "herren"



(Tekst af Peter Madsen)

Den ene gud, er en forholdsvis ny religion, den har spredt sig fra det yderste nord, og har udbredt sig gennem de sidste 200 år, primært på grund af deres hemmelig om hvordan man smeder stål våben og rustninger. Kun meget få af deres præster kan rent faktisk bruge magi. Deres gud er fanget af de andre guders magt i jordens indre, men vil, når tilstrækkeligt mange er omvendt, komme tilbage og lede alle tro sjæle til det vidunderlige efterliv i paradiset.

Ethos

Den ene gud, eller bare "Gud" som de troende kalder ham. Han skabte verdenen og og de først fødte racer. Han skabte paradiset som alle rettroende vil leve for evigt i når verdenen. Han er guden for nyskabelse og opfindelser,

gammel viden er intet mod hans gaver. Han giver struktur og orden, han renser ud i det betændte og gamle og han vil fjerne de uværdige nye racer skabt af de falske guder.

For at vise sig værdig skal de troende følge med i kirkens ritualer, dvs. dåben, ægteskabsløftet og begravelsen, de forventes selvfølgelig at komme til middags messen så ofte som muligt. Fejler man i at følge disse regler vil man blive afvist ved porten til paradiset og vil vende tilbage til de levendes verden som en skamplet, et uværdigt væsen som kun kan finde trøst i død og ødelæggelse.

Af denne grund er døden noget som troende tager meget seriøst, især begravelsen, som ofte overværes af så mange som muligt, og gravsteder ligger ofte nær hjemmet eller midt i byen så de kan bevogtes og beskyttes.

I dagligdagen fylder den ene gud meget for de troende, de deltager i ritualerne og priser hans navn i deres tale, de bruger værktøj lavet med hans viden, og bor i byer tegnet af præsternes ingeniører. Alle erhverv er delt op i Laug som sikrer sig at kvaliteten af håndværkernes varer er i orden, de beskytter deres medlemmer mod håndværkere af den gamle tro, de holder deres egne retssager i stridigheder mellem medlemmer.

Kirkens opbygning og Hierarki

Paven: Den øverste af alle i Kirken. Det menes blandt nogle at han er udvalgt af Herren selv. Ved udskiftning vælges den nye pave altid blandt hans 10 "lærlinge" kardinalerne.

Kardinalerne: Der er altid 10 kardinaler, hverken mere eller mindre. Disse er pavens personlige lærlinge. Kardinalerne varetager Pavens bud og ser til at de bliver ført ud i verden.

Det er også gennem dem at kontakt til paven bliver foretaget.

Budbringere, Profeter, Prædikanter,

Pilgrimme: Disse er uden tilknytning til den egentlige kirke, men er folk med ordet i deres magt. Disse kan være krigere der har tjent under kirken i krig eller håndværkere der har indset sandheden osv. Mulighederne er mange. Det siges at enkelte blandt alle disse er velsignet af Herren og er i stand til at udfører mirakler i hans navn, men da der ikke er særligt meget "kontrol" med disse folk er det ikke bekræftet eller afkræftet.

Patriark: Denne titel indbærer at man er den ansvarshavende for et større område, med flere len under sig. Det er Patriarkens opgave at stå for administrative opgaver, såsom indkrævning af kirkeskat fra de enkelte len som han har under sig.

Præfekt: Denne titel indbærer at man er den ansvarshavende for et større område, med ca. 5-10 kirker/templer under sig (Hvilket vil sige at området er forholdsvist stort). Det er Præfektens opgave at stå for administrative opgaver, såsom indkrævning af kirkeskat fra de enkelte kirker/templer som han har under sig.

Prior: Denne titel indbærer at man er den ansvarshavende for et større område, med ca. 1-5 kirker/templer under sig (Hvilket vil sige at området er af en god størrelse). Det er Præfektens opgave at stå for administrative opgaver, såsom indkrævning af kirkeskat fra de enkelte kirker/templer som han har under sig.

Prælat: Dette er den daglige leder af den enkelte kirke/tempel.

Præst, Forkynder: Vejledere for de troende, de er også ansvarlige for at finde eventuelle nye lærlinge og står for begravelserne der sikrer de troende adgang til det vidunderlige efterliv. Der er normalvis flere tilknyttet den enkelte kirke/tempel. Dog kan der i tilfælde af nye område eller mindre kirker ske at det er en præst/ forkynder der står for den daglige ledelse af kirken/templet

Novice: Efter at have været lærlinge og have lært det mest basale om Herren opnår man titlen Novice, når ens læremester mener at man er klar til dette.

Akolyt: Er påbegyndt sin oplæring i Herrens ord

Aspirant: En person der venter på at finde en læremester, dette er som sådan ikke en titel der tildeles, men mere et navn til de der ønsker at blive præster. Dette kan være håndværkere, kriger osv

Laugs oldermand: leder af et håndværk, laugene arbejder ofte sammen med den ene guds præster for at lære om den ene guds vidundere, kirken får noget til gengæld da laugene sikrer at ingen uden for laugene kan lære deres hemmeligheder

Herren og skabelsen

Folket har gennem alle tider fortalt sagaen, men aldrig den fulde version, hvor kom de førstfødte racer fra? Nogle klynger sig til troen på lyset og mørket. Men sandheden er at det var den ene,

den sande gud der skabte verdenen og fyldte den med levende væsner. Det var først da han skabte selskab til sig selv i form af guderne at han lavede en fejl. Disse opkomlinge guder frygtede deres skaber men misundte ham også hans kraft, så de slog sig sammen og fangede den ene i jorden glødende indre i håb om at det ville tilintetgøre ham.

de svigefulde guder har i årtusinder der fulgte, jaget alle der kendte til sandheden om deres bedrag. Kun højt mod nord forblev en enkelt stamme fri for de nye guder, de har æret ham og modtaget belønninger i form af hemmeligheder især om smedekunst og om de fantastiske metaller som den ene gud har skabt i sit glødende fængsel.

Vor gud og skaber vansmægter endnu i jordens indre, men jo flere sjæler der vender sig til ham, jo flere præster vil modtage hans kraft og jo tidligere vil han vende tilbage med sin hævn.

Lovprisninger

en samling af bønner og historier

Løftet til de falske

I den mørke tid er Herren mit lys

Det lys der leder os gennem livet

Herren er vor styrke, vor vejleder.

Thi han vil løfte vort stål til sejr.

Når han igen rejser sig og indtager sin plads vil jorden skælve, skælve af frygt for den sande skaber.

Thi det Herren har skabt

det kan han knuse med den mindste bevægelse.

Vi er alle beviser på Herrens gerninger

Og stadig vælger folk at vende ham ryggen

Men når dommen skal fældes over verden

Skal de som knæler for de falske guder møde hans straf.

Møde den styrke og den vrede de falske frygtede Så meget at de spærrede Herren inde i jordens indre

Men vi anerkender hans magt, knæler for hans alter

Er velsignet af Herren, velsignet med stålets gave.

Lad det være så!

Guderne og deres følgere indbyrdes

Herunder kan du se hvordan guderne står overfor hinanden og hvem de helst samarbejder med. Jo tættere de står på hinanden, jo hellere vil de samarbejde om en sag eller i fælles forsvar. Jo længre væk de står jo større fjendskab er der normalt imellem dem. Samtidigt kan du også se hvor tættere deres mål står på mørket eller lyset alt efter hvor tæt de er på denne. F.eks. befinder Bjornir sig i midten, da alle både gode som onde nyder at være stærke så de kan fremme deres sag. Cesaron tro ledere såsom konger har brug for soldater og generaler og Gadris' biblioteker har brug for vagter til at beskytte deres bøger og lærde

Lyset	Riliem	Gadri	Bjornir	Cesaron	Bedrag	Mørket
Godhed og liv	Fred, tilgivelse og fødsel	Viden, nysgerrighed og magi	Fysisk styrke, mod og Udfordringer	Herredømme, lederskab og Slaveri.	Løgn, illusioner og falskhed	Ondskab og død



Lyset

Symboliserer: livet og alt godt i verdenen, natten og mørkets modsætning

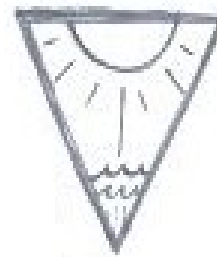
Tilbedere: Elvere og Faune, gode mennesker.

Symbol: en juvel eller en solskive.

Lysets præster kaldes druider og bruger det meste af deres tid vandrende i skovene. De samler andre gode væsner omkring sig til store ritualer i naturen hvor de hylder livet med sang og dans samt overdådige måltider.

Stort set alle elvere tilbeder lyset da de alle er vokset op med historierne om de elvere der i tidernes morgen blev fanget af mørket og lærte af lyve under deres lange fangenskab dybt i de underjordiske huler.

En gudstjeneste for lyset er ofte en meget højtidelig stund hvor alle er tavse og mediterer over deres liv og hvad de kan gøre bedre fremover. Nogle præster supplerer med krops bevægelser der symboliserer hvordan de trækker energi fra verdenen ind i sig selv og sender det tilbage igen.



Riliem (Fred)

Symboliserer: Helbredelse, tilgivelse, håb, fødsel, frugtbarhed

Tilbedere: bønder, jordmødre, unge forelskede

Symbol: En trekant på højkant, med vand nederst og solen over

Motto: "Når du skader andre dræber du din sjæl"

Skabte: småfolket

Riliem er faktisk ikke en gud men to, symboliseret som manden og kvinden, forenet i ægteskabet, det er dem som skaber børn, det er manden der jager og sår markerne, det er kvinden der høster og tilbereder maden. Så længe parret er i harmoni vil alle leve i fred og frugtbarhed. Krige og hungersnød er resultatet af en ubalance mellem manden og kvinden, mener Riliem troende.

Riliems præster findes overalt i verdenen, oftest på landet, de fleste byer har mindst en præst som ofte bor der med hele sin familie og har sin egen gård. Derudover rejser unge præster rundt i landet og missionerer og prøver at standse mulige konflikter, det er ikke ualmindeligt at disse rejser i selskab med en Gadri præst på søgen efter viden.

Præsteformularer	Mirakler
Bortmane udød	Forvandling
Charmering	Kontrol
Genskabe metal	Kærlighed
Helbrede	Rustning
Lys	Skjold
Magisk syn	Usynlighed
Paralyse	
Slibning	
Styrke	
Styrkeprøve	
Stå	
Søvn	
Velsignelse	
Vindstød	

Præsteformularer	Mirakler
Bortmane udød	Forvandling
Charmering	Kærlighed
Genskabe metal	Rustning
Helbrede	Skjold
Lys	Usynlighed
Magisk syn	
Mørke	
Paralyse	
Styrkeprøve	
Stå	
Søvn	
Velsignelse	
Vindstød	



Gadri (Viden)

Symboliserer: magi, klogskab, bøger, tiden, nysgerrighed, sandhed

Tilbedere: troldmænd, kloge mænd og koner, bibliotekarer, enkelte højelvere

Symbol: en lille bog gerne med et åbent øje på

Motto: "jeg ved intet...endnu" "livet er kun vejen til den yderste hemmelighed"

Normale positioner: Inkvisitører, dommere, bibliotekarer eventyrere

Skabte: Gnomerne

Gadris' kirke er meget løs opbygget, de fleste præster er tilknyttet et stort bibliotek af en eller anden slags, ofte i en storby, hvor det er nemt at finde og udveksle ny viden. Enkelte biblioteker er dog for sikkerhedens skyld placeret højt i øde bjerg egne, disse er bygget som godt beskyttede fæstninger, med talrige vager og paladiner som vogter over de underjordiske kamre fyldt med originale tekster fra fortidens store tænkere. Alle Gadri præster vil dog til enhver tid adlyde ordrer fra de ældstes råd. Denne forsamling af præster holder konstant kontakt med magisk telepati. Og bogstaveligt talt deler deres tanker, yderligere er de i konstant kontakt med Gadri selv og hans nærmeste avatarer..

Præsteformularer	Mirakler
Blodskniv	Forvandling
Bortmane udød	Kontrol
Charmering	Kærlighed
Frygt	Rustning
Helbrede	Skjold
Lys	Sygdom
Magisk syn	Usynlighed
Ondt øje	
Stå	
Søvn	
Velsignelse	



Bjornir (Styrke)

Symboliserer: forsvar, krig, dueller, smedekunst, ærefuld død

Tilbedere: Krigere, orker, dværge, smede,

Symbol: En drage

Skabte: dværgene

Motto: "lev fri, dø vel" "den der intet har at dø for, har intet at leve for"

Bjornirs kirke er delt i 3 fraktioner, den største er den blå, som er rene præster der lever og prædiker for Bjornirs styrke, de er af den overbevisning at man kun kan vise sin sande styrke hvis man bruger den i Bjornirs navn. Den røde fraktion er den mest krigeriske, mange af disse er tidligere krigere eller blot meget aggressive præster, de fleste orker følger denne fraktion.

Den hvide fraktion mener at man også kan vise Bjornirs styrke gennem sit sind og at man kan tale om mental styrke. De bruger mere magi og helbredelse og de fleste højpræster (dog ikke alle) kommer fra denne fraktion. De andre fraktioner har dog ikke den store respekt for dem, men kan ikke se bort fra at Bjornir belønner dem med magi. Bjornirs præster er meget glade for at finde potentielle følgere ved at arrangere konkurrencer. Den røde fraktion arrangerer dog mest styrkeprøver i form af turneringer, hvor de andre hellere bruger kapløb, brydning eller armlægning. At deltage i en Bjornir gudstjeneste involverer ofte fysisk arbejde, fulgt af højlydt sang, trommen eller brøl.

Præsteformularer	Mirakler
Frygt	Kontrol
Genskabe metal	Rustning
Helbrede	Skabe udød
Lys	Skade
Magisk syn	Skjold
Mørke	
Ondt øje	
Paralyse	
Slibning	
Styrke	
Styrkeprøve	

Stå Velsignelse Vindstød	
--------------------------------	--



Cesaron (Herredømme)

Symboliserer: Adelen, erobringstogter, racekrig, magt over andre som slaver

Tilbedere: røvere, adelen, personer med magt generelt

Symbol: En mønt, jo dyrere mønt jo højere rang har du

Skabte: hjerneæderen sammen med bedrag

Almindelige positioner: Kongelige rådgivere

Cesaron er de adeliges gud, men andre som higer efter magt over andre tilbeder denne gud, officerer som tilbeder Bjornir, høvdinge i primitive stammer og slave handlere giver ofte store donationer til Cesaron præster.

Det er meget ualmindeligt at Cesaron præster selv indtager ledende pladser i samfundet, de mener at Cesaron er gudernes konge og at hvis de selv får for meget magt, så vil de miste deres gaver fra Cesaron. I stedet antager de rådgivende positioner for de stærkeste ledere de kan finde. Reelt får de en enorm magt på denne måde, og de kan dermed med ren samvittighed styre samfundet i den retning de mener er Cesarons vilje.

Byer styret af Cesaron, er ofte præget af stærk overvågning af borgerne og kan ende i rene diktaturer.

En cesaron gudstjeneste gives normalt samtidigt med en tale af den lokale leder eller en domsafsigelse overfor kriminelle. Især henrettelser eller andre voldsomme straffe trækker mange troende til.

Præsteformularer	Mirakler
Bortmane udød	Kontrol
Frygt	Rustning
Gift	Skade
Helbrede	Skjold
Magisk syn	Sygdom
Ondt øje	Usynlighed
Paralyse	

Styrke Styrkeprøve Stå Søvn Velsignelse Vindstød	
---	--



Bedrag

(har mange forskellige navne da tilbederne ikke kan blive enige, blandt andre Himuk, Ataal, Shersroth)

Symboliserer: løgn, illusioner,

Tilbedere: Tyve, plattenslagere, prostituerede

Symbol: et lille spejl, eller en bølget kniv

Skabte: formskifteren, og deltog i skabelsen af Hjerneæderen sammen med Cesaron

Bedragpræster omtaler næsten sig selv som bedrag præster, i stedet skaber de kulter som tilbeder en opdigtet gud eller dæmon og giver dermed præsten og guden kraft gennem den løgn de selv tror på. De troende fortaber dermed deres sjæl ved at tilbede en falsk gud og præsten kan leve en løgn, en meget hellig ting i deres fokvakkede øjne.

Bedrag holder sjældent gudstjenester undtaget i forbindelse deres falske kirker, i stedet ser tilbedere af bedrag det som en form for bøn hver gang de lyver for nogen, jo større løgneren er, jo mere hellig er gerningen. At få andre til at tale usandt, også selvom vedkommende selv tror på det, er også en smuk gerning.

Folk som prostituerede og skuespillere tilbeder ofte bedrag de alt de gør på deres arbejde er en illusion og ikke deres rigtige liv.

Præsteformularer	Mirakler
Blodskniv	Forvandling
Charmering	Kærlighed
Frygt	Rustning
Gift	Skabe udød
Helbrede	Skjold
Mørke	Sygdom
Ondt øje	Usynlighed
Paralyse	
Stå	
Søvn	

Velsignelse Vindstød	
-------------------------	--



Mørket

Symboliserer: Natten, ondskab, det grimme der skjuler sig overalt, lysets parodi

Tilbedere: Orker, gobliner, satyrer og onde mennesker

Symbol: En sort cirkel

Præster af mørket kaldes shamaner, de bruger meget af deres tid på at samle så store flokke af tilbedere de kan kontrollere og bruger dem til at skaffe kirken levende ofre til mørket.

Shamaner er kendt for deres særdeles modbydelige ritualer og ofringer.

Præster af mørket gør så grufulde og udspekulerede gerninger som muligt da det sikrer dem en bedre position i helvede når de dør, de har dog ikke travlt med at dø, da de dermed går glip af muligheden for at bedre deres position og bringe mere mørke til verdenen

De faldne guder

Ukendt for det brede flertal, især på grund af at de ikke optræder i skabelses legenderne. Under gudekrigene hvor guderne vandrede på jorden og førte krig mod hinanden og deres omgivelser, var der flere guder der faldt. Inden dette skete havde de templer og troende folk overalt i verdenen, disse templer blev ofte revet ned eller sank af sig selv ned i undergrunden eller i havet. Man kan stadig finde rester og skatte fra denne tid, men det er også forbundet med stor fare, da ikke alle hviler roligt i døden.

Easrien var originalt en af de faldne guders paradis, dette sted var en frodig jungle i evig fred uden nogen form for rovdyr, alle væsner levede i harmoni. Gudens navn er ikke længere kendt, men da guden faldt i kamp på grund af sin pacifistiske natur, forfaldt riget også, et land uden rovdyr og en styrende magt ændrede sig hurtigt til et udmagret sted hvor dyrene sultede og til sidst blev ådselædere og kannibaler. Først da elverne fandt stedet og gjorde det til deres mål at redde det. De har nu fået stabiliseret bestanden af dyr, men der findes stadig mørke muterede skabninger dybt i junglen som naturen aldrig ville have ladet leve. I dette område findes også ruinen af en enorm pyramide, den øverste del af spidsen skåret i grøn jade.

Præsteformularer	Mirakler
Blodskniv	Forvandling
Bortmane udød	Kontrol
Frygt	Rustning
Genskabe metal	Skabe udød
Gift	Skade
Helbrede	Skjold
Lys	Sygdom
Magisk syn	Usynlighed
Mørke	
Ondt øje	
Paralyse	
Slibning	
Stå	
Søvn	
Velsignelse	
Vindstød	