

Auszug aus "Über die Gottheiten der Ahnenflur" -
Elorim von Moorhafen, Jahr 4 n.d.L.

PROLOG

Götter sind hier nichts, woran man nur glaubt – man kann sie sehen und anfassen. Sie gehören zum Leben dazu wie der Winter und der Sommer. Fast jeder Ort und jede große Familie hat einen kleinen Gott oder einen Naturgeist, der treu über alle wacht.

Glaube und Verehrung nehmen in der **Ahnenflur** eine ganz andere Bedeutung ein – es herrscht ein ständiges Tauziehen zwischen den Zielen der Sterblichen und denen ihrer göttlichen Nachbarn. Die Götter müssen sich die Gunst der Menschen erst verdienen, sei es durch kleine Wunder, nützliche Dienste oder indem sie deren Entschlossenheit mit Streichen und Flüchen auf die Probe stellen. Die Sterblichen wiederum sind auf den Beistand dieser kleinen Gottheiten angewiesen, um sicher durch die Ahnenflur zu reisen oder darin ihr Tagewerk zu verrichten. Die mächtigste und am weitesten verehrte unter diesen niederen Gottheiten ist die **Die Große Eule Nikta, Hüterin der Zeitenwende**. Der Verlust ihres *Ernte-Auges*, während der **Späten Eroberungsfeldzüge von Lichthafen**, hatte die deutlichsten und verheerendsten Auswirkungen auf das Leben aller Bewohner der Ahnenflur.

Die verschiedenen Gottheiten der Ahnenflur haben höchst unterschiedliche Ansichten zum alles verschlingenden **Wildfraß**. Während einige die neu gewonnene Dominanz der Natur genießen, blicken viele der niederen Gottheiten mit Sorge darauf, wie sehr die Ahnenflur aus dem Gleichgewicht geraten ist. Auch wenn ihr Verhalten und ihre Beweggründe oft unergründlich bleiben mögen, so sind diese Wesen doch weitaus greifbarer als jene Götter, die nur aus der Ferne von oben herabblicken.

Ein ebenfalls weitreichendes Beispiel ist die Gottheit **Shun'Aush, die Granit-Ophidin**, deren Tod während der **Frühen Eroberungsfeldzüge von Lichthafen**, den Weg zur heutigen gleichnamigen Stadt **Lichthafen** ebnete.

Im folgenden ist eine Auflistung einiger interessanter Gottheiten und ihrer jeweiligen Domäne zu finden. Dies ist allerdings nur ein winziger Bruchteil der hunderten, wenn nicht gar tausenden Götter, die überall in der Ahnenflur wachen, lauern, rasten, jagen und spielen.

Die Große Eule Nikta, Hüterin der
Zeitenwende - Jahreszeiten, Wachstum &
Niedergang, Geburt & Tod

Fulgr, Steintürmer - Kleine Flussbewohner

Glimm, die Nebelkerze - Leuchtende
Insekten & Nebel

Hyacyins, Jene die das kleine Blüten
verbreitet - Bienen & Wildblumen

Ikla, die Firmamentmalerin -
Sonnenaufgang & Sonnenuntergang

Oove, der Hüter der Nachtblüte -
Nachtaktive Pflanzen & andere Kreaturen

Pomm, das Echo der hohlen Stämme -
Baumhöhlen & Waldgeräusche

Qui'Gar, Bittersüße Dornen - Unterholz,
Dornen und im Wald Verlorene

Rokhin, das Wandernde Horn - Hornträger &
Herdentiere

Schlickmaul, der Hungrige Schlund -
Fäulnis

Shun'Aush, die Granit-Ophidin - Fels- &
Erdreich, Beständigkeit

Vosh, der Schilfwanderer - Sümpfe & Moore



Skizze von Glimm, in menschenartiger Gestalt