Die Religionen des Kaiserreichs

Die Religionen des Kaiserreichs

von

Bruder Mikhael Karkuxor, Kaiserliche Akademie

Dieses Buch ist mein bester Versuch, eine Übersicht der Pantheons und den darin zusammengefassten Geistern der vorherrschenden Kulturen von Tamriel niederzuschreiben. Diese Liste ist bei Weitem nicht vollständig - allein die Kaiserstadt Cyrodiil rühmt sich einer großen Menge Heiliger und heiliger Geister. Die Liste enthält lediglich die wichtigsten Geister, die von den einheimischen Mitgliedern der jeweiligen Kultur angebetet werden. Manche et'Ada, besonders die Daedra, sind häufig auch in anderen Kulturen bekannt. Spezielle Namen tauchen in dieser Liste jedoch nur dann auf, wenn sie eine besondere kulturelle Bedeutung haben. Dass in diesem Buch nichts über die Götter der Argonier aus der Schwarzmarsch zu finden ist, liegt an meinem Unvermögen, die obskuren und widersprüchlichen Berichte zu diesem Thema in Einklang zu bringen.

DIE ACHT PANTHEONS

CYRODIIL: Akatosh, Dibella, Arkay, Zenithar, Mara, Stendarr, Kynareth, Julianos, Shezarr, Tiber Septim, Morihaus, Reman

HIMMELSRAND: Alduin, Dibella, Orkey, Tsun, Mara, Stuhn, Kyne, Jhunal, Shor, Ysmir, Hermaeus Mora, Malooh

SUMMERSET-INSELN: Auri-El, Trinimac, Magnus, Syrabane, Y'ffre, Xarxes, Mara, Stendarr, Lorkhan, Phynaster

VALENWALD: Auri-El, Y'ffre, Arkay, Z'en, Xarxes, Baan Dar, Mara, Stendarr, Lorkhan, Hermaeus Mora, Jone, Jode

MORROWIND: Almalexia, Vivec, Sotha Sil, Boethiah, Mephala, Azura, Lorkhan, Nerevar, Molag Bal, Malacath, Sheogorath, Mehrunes Dagon

YOKUDA: Satakal, Ruptga, Tu'whacca, Zeht, Morwha, Tava, Malooc, Diagna, Sep, HoonDing, Leki, Onsi

HOCHFELS: Akatosh, Magnus, Y'ffre, Dibella, Arkay, Zenithar, Mara, Stendarr, Kynareth, Julianos, Sheor, Phynaster

ELSWEYR: Alkosh, Khenarthi, Riddle'Thar, ja-Kha'jay, Mara, S'rendarr, Lorkhaj, Rajhin, Baan Dar, Azurah, Sheggorath

ANMERKUNGEN ZU DEN GÖTTLICHEN GEISTERN DER PANTHEONS

Akatosh, Drachengott der Zeit: Akatosh ist der Höchste der Neun Götter - dem größten religiösen Kult in Cyrodiil und seinen Provinzen - und neben Lorkhan eine der zwei Gottheiten, die sich in jeder Religion Tamriels finden. Er gilt allgemein als der erste während des Weltenbeginns entstandene Geist. Seine Entstehung erleichterte die der anderen Geister und so bildeten sich die verschiedenen Pantheons der Welt. Er ist der höchste Gott des cyrodiilischen Kaiserreiches, für dessen Bewohner er Ausdauer, Unbesiegbarkeit und ewige Rechtmäßigkeit verkörpert.

Alduin, der Weltenfresser: Alduin ist die Nord-Variante von Akatosh und ähnelt seinem Gegenstück bei den Neun Göttern nur oberflächlich. So entspringt zum Beispiel sein Beiname Weltenfresser den Mythen, die ihn als den grausamen und verheerenden Feuersturm beschreiben, der die letzte Welt zerstörte, bevor die gegenwärtige erschaffen wurde. Die Nord sehen im Gott der Zeit deshalb sowohl den Schöpfer als auch den

Vorboten der Apokalypse. Er ist nicht das Oberhaupt des nordischen Pantheons, das in der Tat gar kein Oberhaupt besitzt (siehe auch Shor), wohl aber der Ursprungsgott - wenn auch düster und furchterregend.

Alkosh, Drachenkönig der Katzen: Anaquininische Gottheit der Pre-ri'Datta-Dynastie. Er ist eine Variante des altmerischen Auri-El und daher eine Verkörperung Akatoshs als kultureller Held der frühesten Khajiit. Seine Anbetung wurde während der Einrichtung des Riddle-T'har beschlossen. Noch heute erfreut er sich im Ödland von Elsweyr großer Beliebtheit. Alkosh wird als furchtloser Drache beschrieben - eine Kreatur, die für die Khajiit "nur eine wirklich große Katze" ist. Im Mythischen Zeitalter trieb er ein frühes aldmerisches Pogrom des Pelinal Weißplanke zurück.

Almalexia, Mutter Morrowind: Die meisten Spuren von Akatosh verschwanden während des sogenannten "Exodus" aus den uralten Legenden der Chimer. Dies geschah hauptsächlich wegen seiner Verbindungen zu den Altmer und der Achtung, die sie ihm entgegenbrachten. Die meisten Aspekte Akatoshs, die den sterblichen Rassen so wichtig sind - Unsterblichkeit, Verwurzelung in der Geschichte und Abstammung - tauchten praktischerweise in Almalexia wieder auf. Sie ist das beliebteste Mitglied von Morrowinds göttlichem Tribunal.

Arkay, Gott des Kreislaufs von Leben und Tod: Er ist Mitglied des Pantheons der Neun Götter und wird auch in anderen Gegenden geschätzt. Arkay besitzt meist in den Kulturen eine größere Bedeutung, in denen sein Vater Akatosh entweder weniger mit der Zeit in Verbindung gebracht wird oder seine Verbindung zurzeit für Laien nur schwer verständlich ist. Er ist der Gott der Begräbnisse und der Beisetzungsriten und wird manchmal mit den Jahreszeiten in Verbindung gebracht. Seine Priester sind unerschütterliche Gegner der Totenbeschwörung und der Untoten. Man sagt, dass Arkay nicht existierte, bevor die Götter unter Lorkhans Aufsicht, sein Drängen und seine List die Welt erschufen. Aus diesem Grunde wird er manchmal auch der Gott der Sterblichen genannt.

Auri-El, König der Aldmer: Auri-El ist der Akatosh der Elfen. Er ist die Seele von Anui-El, der wiederum die Seele von Anu dem Ein und Alles ist. Er ist das Oberhaupt

der meisten Aldmeri-Pantheons. Die meisten Altmer und Bosmer berufen sich auf direkte Abstammung von Auri-El. In seiner einzigen bekannten schwachen Stunde erklärte er sich einverstanden, bei der Schaffung der Ebene der Sterblichen mitzuwirken - jene Tat, durch welche die Elfen für immer von den Geisterwelten der Ewigkeit getrennt wurden. Um seinen Fehler wiedergutzumachen, führte er im Mythischen Zeitalter die ursprünglichen Aldmer gegen Lorkhans Armeen, bezwang den Tyrannen und gründete Altmora und Alt-Ehlnofey, die beiden ersten Königreiche der Altmer. Anschließend stieg er vor den Augen seiner Anhänger zum Himmel auf, um ihnen zu zeigen, wie sie der Ebene der Sterblichen entfliehen können.

Azura, Göttin der Dämmerung und des Morgengrauens: Azura war die Ahnin, die den Chimer die Mysterien erklärte, durch die es diesen gelang, sich von den Altmer zu unterscheiden. Einige ihrer konventionelleren Lehren werden manchmal auch Boethiah zugeschrieben. In den Sagen wird Azura häufig eher als kosmische Kraft der gesamten Rasse beschrieben, weniger als Ahnin oder Göttin. Sie ist auch als das Abbild von Sotha Sil bekannt. In Elsweyr ist Azura eine beinahe eigenständige Wesenheit, wird aber immer noch mit der Abstammung der Khajiit von den Altmer in Verbindung gebracht.

Baan Dar, Gott der Verbrecher: In den meisten Gegenden ist Baan Dar eine unbedeutende Gottheit - der Geist der Diebe und Bettler. In Elsweyr wird ihm hingegen größere Bedeutung beigemessen und als der Ausgestoßene betrachtet. Dieser Aspekt Baan Dars verkörpert den "Geistesblitz" beziehungsweise den verzweifelten Einfallsreichtum der lange leidenden Khajiit, deren Pläne stets die Absichten ihrer Feinde - seien es Elfen oder Menschen - in letzter Sekunde durchkreuzen.

Boethiah, Prinz der Heimtücke: Boethiah wurde vom Propheten Veloth angekündigt und ist der göttliche Urahn der Dunkelelfen. Durch seine Erleuchtungen lösten die späteren Chimer beziehungsweise das Gewandelte Volk all ihre Bindungen zu den Aldmer und schufen eine neue, auf daedrischen Prinzipien basierende Nation. Von der Philosophie über die Magie bis hin zur "verantwortlichen" Architektur werden alle kulturellen "Fortschritte" dem Dunkelelfen Boethiah zugeschrieben. Alte Gleichnisse der Veloth berichten gleichermaßen, wie Boethiah alle nur erdenklichen Feinde besiegte - Geschichten aus der Gründerzeit der Chimer-Nation. Boethiah ist auch als das Abbild

von Almalexia bekannt.

Diagna, orichalkischer Gott der schrägen Klinge: Dieser uralte, brutale Kult der Rothwardonen entstand während des Massakers an den siebenundzwanzig Schlangenvölkern. Diagna war eine Verkörperung des HoonDing, dem yokudanischen Gott des freien Weges (siehe unten), die es schaffte, in eine permanente Gestalt überzugehen. Indem er dem yokudanischen Volk orichalkische Waffen brachte, verhalf er ihm zum Sieg über die Linkshänder-Elfen. In Tamriel führte er eine eingeschworene Gruppe von Anhängern gegen die Orks von Orsinium, als diese den Höhepunkt ihrer Macht erreicht hatten, verschwand aber danach im Nebel der Geschichte. Heute ist er kaum mehr als ein lokaler Geist in den Drachenschwanzbergen.

Dibella, Göttin der Schönheit: Das beliebte Mitglied der Neun Götter wird in Cyrodiil von fast einem Dutzend verschiedener Kulte verehrt. Manche davon widmen sich den Frauen, manche den Künstlern und der Ästhetik und wiederum andere den Liebeskünsten.

Hermaeus Mora, der Waldmensch: Der uralte atmoranische Dämon überzeugte einst beinahe die Nord, Aldmer zu werden. Die meisten Mythen von Ysgramor handeln davon, wie man sich der List des Hermaeus Mora entzieht. Er wird auch der Dämon des Wissens genannt und, wenn auch nur über seinen Bruder/seine Schwester Mephala, entfernt mit den Ursprüngen des Kults der Morag Tong, der "Waldlandgilde", in Verbindung gebracht.

HoonDing, Gott des freien Weges: Der yokudanische Gott der Beharrlichkeit gegen die Ungläubigen hat sich immer wieder dann manifestiert, wenn die Rothwardonen ihrem Volk "den Weg freimachen" mussten. In der Geschichte Tamriels ist dies nur dreimal vorgekommen: zweimal während der Ra-Gada-Invasion in der Ersten Ära und einmal während des Tiber-Krieges. Man sagt, der HoonDing sei in seiner letzten Inkarnation entweder ein Schwert, eine Krone oder beides gewesen.

Jhunal, Runengott: Nachdem der Nord-Gott der hermetischen Aufträge beim Rest des

Pantheons in Ungnade gefallen war, wurde er zu Julianos von den Neun Göttern. In der modernen Mythologie Himmelsrands kommt er nicht vor.

Jode, Gott des großen Mondes: Der aldmerische Gott des großen Mondes ist auch als Masser oder Maras Träne bekannt. In der khajiitischen Religion verkörpert Jode lediglich einen Aspekt des Mondnetzes, auch ja-Kha'jay genannt.

Jone, Gott des kleinen Mondes: Der aldmerische Gott des kleinen Mondes ist auch als Secunda oder Stendarrs Kummer bekannt. In der khajiitischen Religion verkörpert Jone lediglich einen Aspekt des Mondnetzes, auch ja-Kha'jay genannt.

Julianos, Gott der Weisheit und der Logik: Julianos ist der cyrodiilische Gott der Literatur, des Rechts, der Geschichte und des Widerspruchs. Er wird oft mit Jhunal, dem Nord-Vater der Sprache und der Mathematik in Verbindung gebracht. Von Tiber Septim gegründete und Julianos gewidmete Mönchskloster sind die Hüter der Schriftrollen der Alten.

Kyne, Kuss zum Schluss: Nord-Göttin des Sturms. Sie ist die Witwe von Shor und die Lieblingsgöttin der Krieger. Oft bezeichnet man sie auch als die Mutter aller Völker. Ihre Töchter waren es, die den ersten Nord den Gebrauch des Thu'um beibrachten - der Stimme.

Kynareth, Göttin der Luft: Kynareth ist Mitglied der Neun Götter und die stärkste der Himmelsgeister. In manchen Legenden ist sie die erste, die Lorkhans Plan zustimmte, die Ebene der Sterblichen zu erschaffen, und schuf den Platz dafür in der Leere. Sie wird ebenfalls mit dem Regen in Verbindung gebracht, einem Phänomen, das es vor dem Entfernen von Lorkhans göttlichem Funken nicht gegeben haben soll.

Leki, Heilige des Geisterschwertes: Leki, die Göttertochter des Großen Vaters, ist die Göttin der irrenden Schwertkämpfer. Die yokudanischen Na-Totambu kämpften einst im Mythischen Zeitalter miteinander, um zu entscheiden, wer sie gegen die Linkshänder-

Elfen führen sollte. Ihre Schwertkämpfer waren allerdings alle so kampferfahren, dass niemand unterlag. So führte Leki den flüchtigen Täuschungsangriff ein. Daraufhin gab es einen Sieger und der Krieg mit den Aldmer begann.

Lorkhan, der verschollene Gott: Diese Schöpfer-Gottheit der Heimtücke und der Versuchung findet sich in jeder mythischen Überlieferung Tamriels. Am bekanntesten ist er unter dem aldmerischen Namen "Lorkhan" oder auch "Schicksalstrommel". Er überzeugte oder verleitete die ursprünglichen Geister zur Erschaffung der Ebene der Sterblichen, wodurch er den bestehenden Zustand durcheinanderbrachte - ähnlich wie sein Vater Padomay, der zum Weltenbeginn die Instabilität in das Universum brachte. Seit der Erschaffung der Welt ist Lorkhan teilweise unfreiwillig von seinem göttlichen Zentrum getrennt und durchstreift die Schöpfung der et'Ada. Er und seine metaphysische Position im "Lauf der Dinge" werden auf viele Arten interpretiert. In Morrowind wird ihm beispielsweise ein Bezug zum Psijic-Bestreben nachgesagt, einem Prozess, in dem Sterblichen auferlegt wird, die Götter zu übertreffen, von denen sie geschaffen wurden. Für die Hochelfen verkörpert er die unheiligste aller höheren Mächte, da er es war, der sie für immer von der Geisterebene trennte. In den Legenden taucht er fast immer als Feind der Aldmer und damit als Held der frühen Menschheit auf.

Lorkhaj, Tier des Mondes: Anaquininische Gottheit der Pre-ri'Datta-Dynastie, gleichzusetzen mit Lorkhan, dem Verschollenen Gott.

Magnus, auch Magus: Magnus, der Gott der Hexerei, beschloss im letzten Moment, nicht an der Schöpfung der Welt teilzunehmen, auch wenn er dafür einen hohen Preis zahlte. Seine Überreste fühlen und beherrschen die Sterblichen unter dem Namen Magie. Einer Sage zufolge war Magnus derjenige war, der die Pläne und Diagramme zur Schöpfung der Ebene der Sterblichen erschaffen hat - auch, wenn die Idee dazu von Lorkhan stammte. Manchmal wird er durch ein Astrolabium, ein Teleskop oder häufiger durch einen Stab dargestellt. Den cyrodiilischen Legenden zufolge kann er in die Körper mächtiger Magier fahren und ihnen seine Kraft zur Verfügung stellen. Er wird mit Zurin Arctus, dem König der Unterwelt, in Verbindung gebracht.

Malacath, Gott der Flüche: Malacath ist das wiederbelebte Exkrement, das einst

Trinimac war. Er ist ein eher schwacher, aber rachsüchtiger Gott. Die Dunkelelfen sagen, er sei Malak, der Gottkönig der Orks. Er prüft die Dunmer auf körperliche Schwächen.

Malooc, König der Horden: Malooc ist ein göttlicher Feind des Ra Gada. In der Ersten Ära führte er die Goblins gegen die Rothwardonen. Als die Armee des HoonDing seine Goblinhorden besiegte, floh er in den Osten.

Mauloch, auch Malacath: Der Gott der Orks belästigte die Erben König Haralds für lange Zeit. Nach der Schlacht am Drachenwall um 1Ä 660 flüchtete er in den Osten. Es heißt, dass seine Wut den Himmel mit schwefeligem Hass erfüllte. Das Jahr wurde später das "Jahr des Winters im Sommer" genannt.

Mara, Göttin der Liebe: Die fast universelle Gottheit tauchte erstmals als Fruchtbarkeitsgöttin im Mythischen Zeitalter auf. In Himmelsrand ist Mara die Dienerin von Kyne. Im Kaiserreich verkörpert sie die Mutter-Göttin. Manchmal wird sie auch mit Nir in der "Anuade" in Verbindung gebracht, dem weiblichen Prinzip des Universums, das die Schöpfung gebar. Je nach Religion ist sie entweder mit Akatosh oder Lorkhan verheiratet - oder die Geliebte von beiden.

Mehrunes Dagon, Gott der Zerstörung: Man verbindet die beliebte Daedragottheit mit den Gefahren der Natur, etwa Feuer, Erdbeben und Überschwemmungen. In manchen Kulturen ist Dagon allerdings nur ein Gott des Blutvergießens und des Verrats. In Morrowind ist Mehrunes Dagon eine besonders wichtige Gottheit. Dort repräsentiert er die nahezu unwirtlichen Landschaften.

Mephala, androgyne Gottheit: Mephala ist der Weber oder der Spinnengott. In Morrowind war er der Ahn, der die Chimer die notwendigen Fähigkeiten lehrte, um ihren Gegnern zu entgehen oder sie heimlich zu töten. Feinde gab es zu jener Zeit reichlich, da die Chimer nur eine kleine Gruppe waren. Zusammen mit Boethiah schuf Mephala das Clan-System, das später den Grundstein für die Fürstenhäuser bildete. Er schuf die Morag Tong. Mephala ist auch als das Abbild von Vivec bekannt.

Molag Bal, Gott der Pläne, König der Notzucht: Er ist ein wichtiger Daedra in Morrowind und dort stets der Erzfeind von Boethiah, dem Prinzen der Heimtücke. Er ist die Hauptursache für die Probleme der Dunmer und der vorangegangenen Chimer. In den Legenden versucht Molag Bal ständig, die Erblinien der Fürstenhäuser durcheinanderzubringen oder auf andere Art die dunmerische "Reinheit" zu beflecken. Ein Volk von Supermonstern, das angeblich in Molag Amur lebt, ist das Ergebnis seiner Verführung Vivecs im vorigen Zeitalter.

Morihaus, Erster Atem des Menschen: Eine uralte Heldengottheit der Cyro-Nord, die der Legende nach der Eroberer der Zitadelle ist. Durch diese Tat in mythischen Zeiten erlangten die Menschen die Kontrolle über das Tal der Kernländer. Man verbindet ihn oft mit den Nord-Kräften des Thu'um und deshalb auch mit Kynareth.

Morwha, Göttin der Muttermilch: Die yokudanische Fruchtbarkeitsgöttin ist eine elementare Gottheit des yokudanischen Pantheons und die Lieblingsfrau des Großen Vaters. In verschiedenen Gegenden Hammerfells, darunter in Stros M'kai, wird Morwha noch heute verehrt. Sie wird durchgängig als vierarmig beschrieben, damit sie sich "mehr Männer greifen" kann.

Nerevar, Götterschlächter: Der chimerische König von Resdayn im goldenen Zeitalter des alten Veloth war der Vorbote der Dreifaltigkeit und fiel in der Schlacht am Roten Berg. Für den Glauben der Dunmer ist er der wichtigste Gott. Ihm wird nachgesagt, den letzten Zwergenkönig Dumac getötet und sein Herz gegessen zu haben.

Onsi, Knochenschaber: Ein angesehener Kriegergott des yokudanischen Ra Gada, der den Menschen beibrachte, aus ihren Messern Schwerter zu machen.

Orkey, Alter Nörgler: Ein Lehngott der Nord, der wahrscheinlich während der aldmerischen Herrschaft über Atmora erstmals von ihnen angebetet wurde. Die Nord glauben, dass sie bis zu Orkeys Erscheinen einst so lange wie die Elfen lebten. Durch

heidnische Tricks überredete er sie zu einem Handel, der ihr Leben "an die Zahl der Winter band". Den Legenden zufolge hatten die Nord zu einem Zeitpunkt dank Orkeys gemeiner Magie sogar nur eine Lebenserwartung von sechs Jahren. Daraufhin erschien Shor, entfernte den Fluch auf ungeklärte Weise und belegte die nahen Orks mit seinem größten Teil.

Phynaster: Der Heldengott der Summerset-Inseln brachte den Altmer bei, durch Verkürzung ihrer Schrittlänge ihr Leben um hundert Jahre zu verlängern.

Rajhin, der Wanderer: Gott der Diebe der Khajiit, der in der Gegend der Schwarzen Kiergo in Senchal aufwuchs. Er ist der berühmteste Dieb in der Geschichte von Elsweyr und soll der Kaiserin Kintyra eine Tätowierung von ihrem Nacken gestohlen haben, während sie schlief.

Reman, der Cyrodiil: Als göttlicher Held des zweiten Kaiserreichs war Reman der größte Held der akavirischen Unruhen. Er überzeugte die Invasoren tatsächlich, ihm bei der Errichtung seines eigenen Reiches zu helfen, und eroberte bis auf Morrowind ganz Tamriel. Reman legte die Riten der Kaiserkrönung fest, inklusive des Fluchgelübdes auf das Amulett der Könige, einem Seelenstein mit beträchtlichen Kräften. Die dunmerischen Morag Tong beendeten seine Dynastie am Ende der Ersten Ära. Man nennt ihn auch den Weltlichen Gott.

Riddle'Thar, Tanz der Zwillingsmonde: Riddle'Thar, die Gottheit der kosmischen Ordnung der Khajiit, wurde Elsweyr durch den Propheten Rid-Thar-ri'Datta offenbart, der Mähne. Riddle'Thar ist eher eine Sammlung von Lebensregeln als eine einzelne Erscheinung, doch einige seiner Verkörperungen erscheinen gerne als bescheidene Boten der Götter. Er ist auch als der Zuckergott bekannt.

Ruptga, Großer Vater: Die Obergottheit des yokudanischen Pantheons, im Allgemeinen als "Großer Vater" bekannt, war der erste Gott, der herausfand, wie man den Hunger von Satakal überlebt. Nach ihm lernten auch die anderen Götter den "Übergang", einen Prozess, durch den sie ihr Leben über die normale Zeit hinaus verlängern können. Der

Große Vater hängte auch die Sterne in den Himmel, um geringeren Geistern den Weg zu weisen. Als es aber zu viele Geister gab, um einen Überblick über sie zu behalten, schuf Ruptga sich einen Helfer aus der toten Hülle vergangener Welten. Dieser Helfer ist Sep (siehe unten), der später die Welt der Sterblichen schuf.

Satakal, die Haut der Welt: Der yokudanische Gott des Alles ist eine Synthese der Eigenschaften von Anu und Padomay. Im Grunde genommen ähnelt Satakal dem nordischen Alduin, der eine Welt zerstörte, um die nächste zu schaffen. In der yokudanischen Mythologie tat und tut Satakal dies viele Male und rief so die Geburt von Geistern hervor, die den Übergang überleben konnten. Aus diesen Geistern wurde schließlich das yokudanische Pantheon. Satakal ist bei den Alik'r-Nomaden beliebt.

Sheogorath, der verrückte Gott: Angstvolle Ehrerbietung gegenüber Sheogorath ist in Tamriel weitverbreitet. Zeitgenössische Quellen deuten darauf hin, dass seine Wurzeln in den aldmerischen Schöpfungsgeschichten liegen. Darin heißt es, dass Sheogorath geboren wurde, als Lorkhans göttlicher Funke erlosch. In einem wichtigen Mythos wird er als "Sithis-förmiges Loch der Welt" bezeichnet.

Sheor, der Böse: In Hochfels gilt der Böse als Quelle aller Zwietracht. Es scheint, als sei er ursprünglich der Gott der Missernten gewesen. Die meisten modernen Theologen sind sich jedoch darin einig, dass es sich bei Sheor um eine dämonisierte Version des Sheor der Nord handelt, geboren in den dunklen Jahren nach dem Fall von Saarthal.

Sep, die Schlange: Sep, die yokudanische Version des Lorkhan, wurde geboren, als der Große Vater einen Helfer brauchte, um den Geistertausch zu ordnen. Sep hielt allerdings den Hunger von Satakal nicht aus und überredete deshalb einige andere Götter, ihm bei der Schaffung einer leichteren Alternative zum Übergang zu helfen. Wie wir alle wissen, war das die Welt, wie wir sie heute kennen, und die Geister, die Sep folgten, wurden hier gefangen und mussten ihre Leben als Sterbliche leben. Für seine Entgleisungen wurde Sep vom Großen Vater bestraft, sein Hunger lebt aber als Leere zwischen den Sternen weiter: ein Stück Nichts, das versucht, den Übergang der Sterblichen zu den Fernen Ufern zu stören.

Shezarr, Gott der Menschen: Die cyrodiilische Version von Lorkhan, dessen Wichtigkeit abnahm, als Akatosh in den Vordergrund der kaiserlichen - in Wahrheit der alessianischen - Religion trat. Shezarr war der Geist, der hinter jedem menschlichen Unternehmen steckte, vor allem, wenn es gegen die aldmerischen Aggressoren ging. Manchmal bringt man ihn mit der Schaffung der cyrodiilischen Kampfmagier in Verbindung. Im gegenwärtigen Zeitalter der Völkerverständigung ist Shezarr in Vergessenheit geraten.

Shor, Gott der Unterwelt: Shor ist die Nord-Version des Lorkhan und wechselte nach der Schöpfung der Menschen auf deren Seite. Fremdländische Götter wie die der Elfen verschworen sich gegen ihn, besiegten ihn und verbannten ihn in die Unterwelt. Atmoranische Mythen beschreiben ihn als einen blutrünstigen König des Krieges, der die Nord wieder und wieder zum Sieg gegen ihre aldmerischen Unterdrücker führt. Vor seinem Untergang war Shor das Oberhaupt der Götter. Manchmal nennt man ihn auch den Gott der Kinder (siehe oben, Orkey).

Sotha Sil, Mysterium von Morrowind: Der dunmerische Gott Sotha Sil ist das am wenigsten bekannte Mitglied des Tribunals. Es heißt, er würde in seiner verborgenen Uhrwerksstadt die Welt neu gestalten.

Stendarr, Gott der Gnade: Stendarr ist einer der Neun Götter und hat sich aus seinen Nord-Ursprüngen in einen Gott des Mitgefühls oder gelegentlich auch der gerechten Herrschaft entwickelt. Es heißt, er habe in seinen späteren Jahren Tiber Septim begleitet. In frühen altmerischen Legenden ist Stendarr der Apologet der Menschheit.

Stuhn, Gott der Erpressung: Nord-Vorgänger von Stendarr und Bruder von Tsun. Stuhn war ein Kriegergott, der als Shors Schildknappe gegen das aldmerische Pantheon kämpfte. Er machte den Menschen die Vorteile von Kriegsgefangenen klar und zeigte ihnen, wie man sie in seine Gewalt bringt.

Syrabane, Gott der Hexer: Syrabane ist ein aldmerischer Gott der Magie. Er stand

Bendu Olo beim Sturz der Krecken bei. Durch besonnenen Einsatz seines magischen Ringes hat Syrabane viele von der Geißel der Thrassianischen Pest befreit. Wegen seiner Beliebtheit bei den jüngeren Mitgliedern der Magiergilde nennt man ihn auch den Gott der Lehrlinge.

Tava, Vogelgöttin: Tava, die yokudanische Göttin der Luft, ist besonders berühmt dafür, die Yokudaner nach der Zerstörung ihres Heimatlandes zur Insel Herne geführt zu haben. Seitdem wurde sie in die Mythologie von Rynareth integriert. Unter Seeleuten in Hammerfell ist sie immer noch sehr beliebt und ihre Schreine finden sich in den meisten Hafenstädten.

Tiber Septim, Talos, das Drachenblut: Als Erbe des Throns der entzweiten Könige ist Tiber Septim der wichtigste Heldengott der Menschheit. Er eroberte ganz Tamriel und läutete die Dritte Ära und das dritte Kaiserreich ein. Man nennt ihn auch Ysmir, den "Drachen des Nordens".

Trinimac: Als starker Gott der frühen Aldmer, mancherorts beliebter als Auri-El, war er ein Kriegergott der ursprünglichen Elfenstämme und führte ihre Armeen gegen die Menschen. Es heißt, Boethiah habe Trinimacs Form angenommen und auf diese Art viele Aldmer dazu gebracht, ihm zuzuhören. So brachte er sie dazu, Chimer zu werden. In manchen Geschichten soll er Trinimac sogar gegessen haben. Danach verschwand Trinimac aus der mythischen Welt, um später als der schreckliche Malacath wiederzukehren. Die altmerische Propaganda sieht die Ursache dafür im schädlichen Einfluss der Dunmer.

Tsun: Toter Nord-Gott der Prüfungen des Schicksals. Er starb, als er Shor vor fremden Göttern verteidigte.

Tu'whacca, der gerissene Gott: Yokudanischer Gott der Seelen. Vor der Erschaffung der Welt war Tu'whacca der Gott der Gleichgültigkeit. Nachdem der Große Vater den Übergang geschaffen hatte, fand Tu'whacca eine neue Aufgabe: Er wurde zum Bewahrer der Fernen Ufer und hilft bis heute den Rothwardonen, ihren Weg ins Jenseits zu

finden. In den weltoffeneren Gegenden Hammerfells wird sein Kult manchmal mit Arkay in Verbindung gebracht.

Vivec, Meister von Morrowind: Dichtender Kriegergott der Dunmer. Vivec ist der unsichtbare Hüter des heiligen Landes und immer auf der Hut vor den dunklen Göttern des Vulkans. Er hat die Dunmer schon oft vor dem sicheren Tod gerettet. Gegen 2Ä 572 lehrte er sie, einen Tag lang unter Wasser zu atmen, sodass er Morrowind überfluten und die akavirischen Invasoren töten konnte.

Xarxes: Xarxes ist der Gott der Vorfahren und des verborgenen Wissens. Er war einst Schreiber von Auri-El und zeichnete seit dem Beginn der Zeit sämtliche kleinen und großen aldmerischen Leistungen auf. Xarxes erschuf seine Frau Oghma aus seinen Lieblingsmomenten der Geschichte.

Y'ffre, Gott des Waldes: Der wichtigste Gott des bosmerischen Pantheons. Während Auri-El der König der Götter ist, sehen die Bosmer in Y'ffre den Geist des "Jetzt". Den Waldelfen zufolge herrschte nach der Schaffung der Ebene der Sterblichen überall Chaos. Die ersten Sterblichen wurden wieder zu Pflanzen und Tieren. Da verwandelte sich Y'ffre in den ersten der Ehlnofey oder Erdknochen. Nachdem diese Naturgesetze festgelegt waren, hatten die Sterblichen einen Anflug von Sicherheit in der neuen Welt, weil sie diese endlich verstehen konnten. Wegen der Lektionen, die er die ersten Bosmer lehrte, wird Y'ffre manchmal auch der Geschichtenerzähler genannt. Manche Bosmer verfügen noch immer über das Wissen aus der Zeit des Chaos und können dieses sehr effektiv in Form der Wilden Jagd einsetzen.

Ysmir, Drache des Nordens: Die Nord-Form von Talos widerstand der Kraft der Stimmen der Graubärte lange genug, um ihre Prophezeiungen zu hören. Später konnten ihn viele Nord nicht anschauen, ohne einen Drachen zu sehen.

Z'en, Gott der Mühe: Bosmer-Gott des gerechten Lohns. Studien weisen auf Wurzeln in der argonischen und der akavirischen Mythologie hin. Vielleicht wurde Z'en von kothringischen Seeleuten in Valenwald eingeführt. Obwohl er angeblich ein Gott der

Landwirtschaft ist, offenbart sich Z'en manchmal auch als Erscheinung einer viel höheren kosmischen Ordnung. Sein Kult verschwand kurz nach der knhatenischen Grippe.

Zeht, Gott der Bauernhöfe: Der yokudanische Gott der Landwirtschaft leugnete nach der Erschaffung der Welt die Autorität seines Vaters. Deshalb machte der Große Vater die Feldarbeit zu einem so mühsamen Unterfangen.

Zenithar, Gott der Arbeit und des Handels, Händlergott: Zenithar ist Mitglied der Neun Götter und verständlicherweise mit Z'en verbunden. Im Kaiserreich ist er hingegen ein weitaus kultivierterer Gott der Kaufleute und der mittleren Adelsschicht. Seine Anhänger behaupten, er sei trotz seines mysteriösen Ursprungs der Gott, "der immer gewinnt".

Die Religionen des Kaiserreichs

FormId	dragonborn.esm:028276
Owning plugin	dragonborn.esm
Local FormId	028276
Editor ID	DLC2Book3ValuableVarietiesofFaithintheEmpire
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook06
Value (gold)	13
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	61
Leveled lists	5
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.