

# Die alten Götter

Am Anfang gab es nur **IHN**.

Irgendwann schaute **ER** sich um und sah, dass etwas fehlte.

Also erschuf **ER** die Sterne, sowohl die wandernden als auch die stehenden. Und wieder sah **ER** sich um und sah, dass etwas fehlte.

Also erschuf **ER** die Sonne. Und wieder sah **ER** sich um und sah, dass etwas fehlte.

Also erschuf **ER** Kandar. Und wieder sah **ER** sich um und sah, dass etwas fehlte.

Also erschuf **ER** den Himmel und die Wolken. Den Regen und den Wind. Den Sturm und den Schnee. Und wieder sah **ER** sich um und sah, dass etwas fehlte.

Also erschuf **ER** die Berge, die Täler, die Ebenen und die Schluchten. Und wieder sah **ER** sich um und sah, dass etwas fehlte.

Also erschuf **ER** die Seen und Flüsse, die Meere und Sümpfe. Und wieder sah **ER** sich um und sah, dass etwas fehlte.

Also erschuf **ER** seine Kinder. Er erschuf Shinari, Kalirah und Mestal. **ER** erschuf Andrugar und Dabluhr. Und wieder sah **ER** sich um und was **ER** sah, befriedigte **IHN**.

Lange lebte **ER** mit seinen Kindern, aber eines Tages sah **ER** sich um und sah, dass etwas fehlte.

Also erschuf **ER** die Drachen und gab ihnen Kandar als Lebensraum. Und wieder sah **ER** sich um und was **ER** sah, befriedigte **IHN**.

In der Zwischenzeit fanden Kalirah und Dabluhr Gefallen aneinander. Sie kamen sich immer näher und bald waren sie sich selbst genug. Irgendwann waren sie sogar der Gesellschaft ihrer Geschwister und des **VATERS** überdrüssig. So zogen sie auf die Oberfläche von Kandar zu der Zeit, als **ER** die Drachen erschuf. Bald bereits sahen Kalirah und Dabluhr, dass ihnen und den Drachen etwas fehlte. So erschuf sie die Pflanzen und die Tiere, damit die Drachen sich an ihnen erfreuen und laben können. Dabluhr sah sich um und sah, dass die alten Tiere und Pflanzen im Laufe der Zeit immer unglücklicher wurden. Die Drachen bemühten sich zwar redlich, die unglücklichen Tiere und Pflanzen vom Angesicht Kandars zu tilgen, aber sie waren zu wenige. Also beschloss Dabluhr, den Tieren und Pflanzen das Geschenk des Todes zu geben. Und so war es. **ER** und seine Kinder sahen sich um und was sie sahen, befriedigte sie.

Auch Mestal sah sich auf Kandar um und sah, dass etwas fehlte. Die Drachen waren unglücklich, da sie nur selten mit den Göttern reden konnten. Und so ging Mestal hin und erschuf die Elfen.

Und wieder sah sie sich um und sah, dass die Elfen zu klein geraten waren. Die Drachen wussten nichts mit ihnen anzufangen. Also ging sie hin und brachte die Elfen auf die Halbinsel, die diese später nach ihr benennen sollten. Und wieder sah sie sich um und sah, dass die Elfen von großem Fernweh getrieben wurden. Also ging sie hin und gab den Elfen die Musik. Von nun an empfand kaum noch ein Elf das Bedürfnis, die Halbinsel Mestal zu verlassen. Und wieder sah sich Mestal um, und was sie sah, befriedigte sie.

Lange Zeit lebte **ER** von nun an mit seinen Kindern. Sie beobachteten die Drachen und sprachen mit ihnen in der alten Sprache. Sie beobachteten die Tiere und Pflanzen und erfreuten sich an ihrer Einfalt und Unschuld.

Irgendwann kam die Zeit, dass Shinari und Andrugar sich langweilten.

Also beschossen sie Kalirah und Dabluhr nachzueifern. Sie traten in einen Wettstreit zueinander, wer etwas besseres erschaffen könne.

Andrugar erschaffte die Zwerge und gab ihnen die Berge als Lebensraum. Dort versteckte er für seine Kinder Erze, damit sie diese suchen und sich an ihren Glanz erfreuen.

Shinari erschuf die Oger. Im Gegensatz zu den Zwerge lebten die Oger auf der Erde. Sie waren nicht klein und schwach wie die Zwerge, sondern groß und stark. Allerdings konnten sie ihre Intelligenz nicht mit jener der Zwerge messen.

Als Shinari sah, dass sie in dem Wettstreit unterliegen würde, gab sie den Ogern den Haß. Unbändigen Hass auf die Zwerge und sie schickte sie los, damit sie die Zwerge vernichten würden. Andrugar sah es und wurde zornig. Er gab den Zwergen die Fähigkeit des Waffenbaus.

Als Shinari dies sah ging sie hin und begann die Zwerge zu vernichteten. Voller Zorn und Hass stellte sich Andrugar ihr entgegen und sie bekämpften sich. Alles Land um ihren Kampfplatz wurde unfruchtbar und so entstand die Wüste Ged.

Mestal, die Sanftmütige, war über die Zerstörungswut ihrer Geschwister derart traurig, dass sie beschloss, Kandar auf immer den Rücken zu kehren. Sie wurde zur Vertrauten und Stütze von **IHM**.

Die Elfen waren so betrübt über die Abkehr von Mestal, dass es für Shinari einfach war, die Elfen ebenfalls mit dem

Haß zu impfen.

**ER** und Mestäl sahen sich um und sahen, dass nun, da die anderen Götter ihre Zeit auf Kandar verbrachten, etwas fehlte.

Also gingen sie hin und erschufen Maleha, ihre Tochter. Sie redeten mit ihr und waren zufrieden.

Aber Maleha war nicht wie die anderen Götter durch **IHN** alleine geschaffen worden. In ihr war auch ein Teil von Mestäl. Und so wuchs die Macht von Maleha mit jedem Jahr, dass sie existierte. Irgendwann konnte sie die Trauer ihrer Mutter nicht länger ertragen und beendete den Kampf von Shinari und Andrugar. Sie verbannte die Oger auf die Insel Gargrruhh. Sie verbannte die Zwerge unter die Oberfläche der Berge. Sie trennte Shinari und Andrugar. Sie gab Shinari die Inseln Gargrruhh, Lamesch und das Land Knargghrt. Sie verbot allen anderen Göttern, dieses Land zu betreten und sie verbot Shinari es zu verlassen. Sie gab Andrugar die Berge des Nordens und verbannte ihn auf immer unter die Oberfläche Kandars. Sie legte einen Bann auf die Wüste Ged, so dass sie auf ewig ein Zeichen des Götterzwistes sei.

Die anderen Götter waren entsetzt. Aber ihre Macht war zu gering, um sich Maleha zu widersetzen. Und **ER** und Mestäl hatten sich inzwischen von Kandar abgewandt, so dass ihnen auch von dort keine Hilfe zuteil wurde.

## Die Kinder von Kalirah und Dabluhr

Getrennt von ihren Geschwistern wurde die Beziehung von Kalirah und Dabluhr immer enger. Anfangs besuchten sie Andrugar noch in seinem steinernen Gefängnis und suchten einen Weg, Shinari zu befreien. Aber im Laufe der Zeit ließen ihre Bemühungen nach. Trotz ihrer immensen Trauer gingen aus dieser Beziehung fünf Kinder hervor. Der Älteste, Amun'Ra, zeigte bereits früh eine weder von seinen Eltern noch von seinen Geschwistern nachvollziehbare Begeisterung für den Staub, der in allen Ecken Kandars zu finden ist.

Der Nächstgeborene, N'Qua'Rit, war das genaue Gegenteil von Amun'Ra. Er liebte den Morgentau und den Nebel. Außerdem war er schon früh von der Geschichte und den Leistungen seiner Tante Shinari begeistert.

Die Mittlere der Kinder, Urle, war eine echte Nachtschwärmerin. Sie liebte nichts so sehr wie die Stille und Kühle der Nacht. Sie machte ihren Eltern viel Sorgen, da sie meistens den ganzen Tag schlief und plötzlich in der Nacht verschwand.

Der Zweitjüngste, Bergur, war der Liebling seiner Eltern. Er liebte die Wärme des Tages, war immer gütig und freundlich. Kein böses Wort kam über seine Lippen und er war das verbindende Glied zwischen seinen so unterschiedlichen Geschwistern. Insbesondere Urle war er zugetan.

Die Jüngste, Espulut, war auch ein Sorgenkind für ihre Eltern. Sie liebte das Wasser über alles und verbrachte fast ihre gesamte Zeit in diesem Element.

Durch die unermüdlichen Anstrengungen Bergurs wuchsen die Kinder Kalirahs und Dabluhrs trotz ihrer gegenteiligen Interessen zu einer unzertrennlichen Gemeinschaft heran. Ihnen lag das Wohlergehen ihrer Eltern sehr am Herzen. Insofern waren sie tief betrübt, dass ihre Eltern nicht über den Verlust ihrer Geschwister hinwegkamen. So beschlossen sie, den Bann von Maleha zu brechen und die Geschwister ihrer Eltern wieder zu befreien. Aber, da sie keine Kinder von **IHM** waren, war ihre vereinigte Macht kleiner als die von Maleha.

Zwar konnten die Kinder Kalirahs und Dabluhrs insbesondere durch die vereinigte Kraft von Urle und Bergur Andrugar aus den Bergen befreien und auch Shinari wieder den Zutritt zu ganz Kandar gewähren, aber die Flüche von Maleha waren so stark, dass die Freiheit der beiden Götter nur unter Aufbietung all ihrer Kräfte möglich ist.

Wenn Andrugar oder Shinari sich außerhalb ihrer Gefängnisse aufhalten, so sind ihre Kräfte innerhalb kurzer Zeit erschöpft. Danach müssen sie für lange Zeit in ihre Gefängnisse zurückkehren, um neue Kräfte zu sammeln.

Die Rache der Maleha an den Kindern Kalirahs und Dabluhrs folgte bald nach der Befreiung von Andrugar und Shinari. Aber das Maleha eine gütige Göttin war, beschloss sie, die Verbannungsorte für die Fünf so angenehm wie möglich zu gestalten. Und da sie ihre Macht fürchtete, gab sie ihnen die Möglichkeit, ihre Verbannungsorte regelmäßig für kurze Zeit zu verlassen, um ihre Eltern aufzusuchen. Allerdings sorgte sie dafür, dass immer nur einer der Fünf gleichzeitig frei auf Kandar wandeln konnte.

Für Amun'Ra erschuf Maleha eine Wüste nur aus Staub, so dass er auf immer von Staub umschlossen sei. Bei diesem Gebiet, in dem Amun'Ra bis heute verweilt, handelt es sich um die Staubwüste Tulamid auf dem südlichen Kontinent.

Für N'Qua'Rit erschuf sie ein Gebiet ewigen Nebels, auf dass er immer von der von ihm so geliebten nassen Luft umgeben sei. Auch erweiterte sie das Gebiet, welches Shinari betreten durfte, auf diese Halbinsel auf dem südlichen Kontinent, da sie die Kraft der Liebe zwischen den beiden spürte.

Für die Nachtschwärmerin Urle erschuf sie den Mond als Wohnort. Dort war sie immer der Nacht nahe und konnte über diese wachen.

Obwohl sie um die Liebe zwischen Bergur und Urle wusste, war ihre Furcht vor der vereinigten Macht der beiden zu groß. So beschloss Maleha, sie auf immer zu trennen. Sie verbannte Bergur in die Sonne, auf dass er Kandar am Tage beleuchte. Urle hingegen schickte sie auf den Mond, so dass Ihr auf ewig die Nacht gehöre. Espulut schließlich gab sie das Meer, die Flüsse und die Seen als ihr Reich.

So kam es, dass die Kinder Kalirahs und Dabluhrs auf ewig getrennt sein sollten. Aber die Sehnsucht der Fünf nach ihren Geschwistern war stark genug, um die Fesseln der Maleha zu lockern. Im Laufe der Zeit fanden die meisten von ihnen Wege, sich dennoch zu sehen. Aber dies wird im nächsten Teil der Schöpfungsgeschichte erzählt.

## Die neuen Götter

Nachdem Maleha die fünf Kinder Kalirahs und Dabluhrs in getrennte Gefängnisse verbannt hatte, begann sich zwischen ihnen eine große Sehnsucht zu entwickeln. Insbesondere wurde das Verlangen von Urle und Bergur, den jeweils anderen zu sehen, unglaublich groß. Und so änderten sie die Bahnen der Sonne und des Mondes, auf das sie sich begegnen.

Auch heutzutage sind diese seltenen Begegnungen zwischen den beiden Göttern noch zu sehen. Sobald sie sich umschlingen erlischt das Licht der Sonne und der Tag wird zur Nacht.

Aus diesen seltenen Begegnungen gingen im Laufe der Zeit vier Kinder hervor: Nemei, Eschque, Moobtrad und Serdan. Von ihnen will ich später erzählen.

Auch Amun'Ra und Espulut wollten sich sehen. Und so verschob Amun'Ra die Staubwüste nach Süden und Espulut ließ das Meer anschwellen, bis sich Staub und Meer berührten. Dies ist bis heute die Begegnungsstätte dieser beiden Götter.

N'Qua'Rit jedoch waren die Besuche seiner Tante Shinari genug. Aus anfänglichem Respekt wurde schnell Zuneigung und schließlich Verlangen. Aus dieser Beziehung gingen drei Kinder hervor: Diedahr, Nurght und Ersion.

Und so verging die Zeit. Während sich N'Qua'Rit immer weiter von seinen Geschwistern entfremdete, riss deren Kontakt untereinander nie wirklich ab, auch wenn sich Urle und Bergur nur seltenen begegneten. Aber Bergur übermittelte Tagsüber seine Liebesschwüre an Amun'Ra und Espulut, die diese in der Nacht an Urle weitergaben. Am folgenden Tag erfuhr dann Bergur von ihnen die Sehnsüchte Urles.

Und die Kinder wuchsen wieder heran. Obwohl N'Qua'Rit und Shinari ihre Kinder getrennt von den anderen Göttern hielten, konnten sie nicht verhindern, dass ihre Kinder von den anderen Göttern erfuhren. Eines Tages machten sich alle drei, Diedahr, Nurght und Ersion, auf, um die anderen Göttern kennen zulernen. Erst fanden sie die auf Kandar wandelnden Götter, später stellten ihnen diese die restlichen Götter, ja sogar IHN und Mestal, vor. Die Kinder N'Qua'Rits und Shinaris empfanden ihr bisheriges Leben als zu beschränkt, und beschlossen, sich über die Welt auszubreiten. Ihnen schlossen sich die vier Kinder Urles und Bergurs an, die bei ihrer Tante Espulut und ihrem Onkel Amun'Ra aufgewachsen waren, an.

Nachdem sie sich näher kennen gelernt hatten, stellten Ersion und Nemei fest, dass sie gut zueinander passen. Um die Konflikte ihrer Eltern zu vergessen, zogen sie sich etwas zurück und beschäftigten sich mit der Erschaffung einer neuen Rasse, den Menschen. Während dieser Arbeit zeugten sie drei Kinder, Costehl, Jumilla und Zehrt. Und so beschlossen sie, auch drei unterschiedliche Typen der Menschen zu erschaffen - die gelben, die weißen und die braunen. Jedes ihrer Kinder gaben sie eine dieser Menschenarten:

Costehl als ältestem gaben sie die gelben, Jumilla bekam die weißen und Zehrt die braunen. Danach verteilten sie die Menschen über ganz Kandar, auf das sie sich die Welt Untertan machen. Sie hatten die Menschen mit einem großen Vorteil ausgestattet, der Anpassungsfähigkeit. Dieser Vorteil, und das Geschenk der Magie von Diedahr und Serdan sollte dazu führen, dass die Menschen heutzutage den größten Teil Kandars besitzen.

Als Eschque sah, wie begeistert Ersion und Nemei von ihrer neuen Rasse waren, beschloss sie, ebenfalls Rassen zu erschaffen. Erst versuchte sie es mit verschiedenen Geflügelten, aber als diese ihr einfach davonflogen und Schutz auf der Insel Wusch suchten, kopierte sie die Idee von ihren Geschwistern und schuf eine ähnliche Rasse. Auch diese sollten aussehen wie die Elfen und Zwerge, aber sie sollte die fröhlichste aller Rassen werden. Und so erschuf Eschque die Halblinge.

Während ihrer Reisen durch die Welt fanden Diedahr und Serdan gefallen aneinander. Dies beruhte größtenteils auf ihrem gemeinsamen Interesse, der Magie. Und so schufen sie die Urenergie, aus der sich alle heutzutage bekannte Magie entwickelte. Aber schnell mussten sie feststellen, dass nur Götter (und einige Drachen) in der Lage waren, ihr Interesse zu verstehen und anzuwenden. So sahen sie nur eine Möglichkeit, ihre Idee zu einer Freude für die Elfen zu gestalten. Sie splitterten die Magie in viele Bereiche auf:

Die Grund-, die Mental und die Göttermagie, die prosaische und die alte Magie und schließlich noch die Elementenmagie.

Außerdem erschufen sie drei Wächter, die über die Verwendung der Magie wachen sollte. Diesen Wächtern gaben sie die Macht der Götter und gaben sie den anderen Göttern gegenüber als ihre Kinder aus. Jedem dieser Wächter gaben sie ein Aufgabe:

Gorbum, der bestgeratene, wurde von ihnen mit der größten Macht ausgestattet und er soll dafür sorgen, dass die Magie immer im Gleichgewicht bleibe. Niemals darf einer der beiden anderen Bereiche mächtiger werden als der andere.

Ibeta, der schönsten, gaben sie die weiße Magie. Sie sollte diese Magie weiterentwickeln, so dass die Anwender diese Magie zum Nutzen anderer verwenden sollen.

Hamalah, dem klügsten, gaben sie die schwarze Magie. Er sollte aus ihr ein Instrument der Macht erschaffen, so dass die Anwender fast unbesiegbar würden.

Aus dem Konflikt zwischen den selbstbezogenen schwarzen Magiekundigen und den selbstlosen weißen Magiekundigen erwarteten Diedahr und Serdan ein ewiges Streben nach Perfektion.

In der Zwischenzeit stellten die beiden letzten herumziehenden Götter dieser Generation fest, dass sie sich nicht ausstehen konnten und sie wurden zu Todfeinden. Da sie schnell bemerkten, dass sie sich nicht gegenseitig zu töten vermochten, beschlossen sie, dem anderen zu schaden. Da auch dies kein fruchtbares Unterfangen war, kamen sie irgendwann auf die Idee, dann doch zumindest den Geschwistern des jeweilig anderen zu schaden, und sie fanden beiden einen Weg dazu.

Nurght öffnete die Tore zu anderen Welten und Ebenen und gestattete den Dämonen, diese Welt zu betreten. Als ER sah, dass sein gesamtes Werk in Gefahr sei, wollte ER alles rückgängig machen. Aber Mestah und Maleha konnten IHN besänftigen und so nahm er den Dämonen nur die Fähigkeit, auf Kandar zu existieren. Zwar fand Nurght schnell einen Weg, dies zu umgehen, aber bis heute ist jeder Dämon auf Hilfe eines Bewohners Kandars angewiesen, um die Welt zu betreten.

In der Zwischenzeit erschuf Moobtrad überall auf der Welt Lebewesen, die mit den bisherigen Bewohnern der entsprechenden Gegend nicht zurecht kommen. Und so entstanden die übrigen Rassen und die Monster. Durch seine Taten fiel Moobtrad überall in Unnade, sowohl bei seinen Geschwistern als auch bei den Kindern N'Qua'Rits und Shinaris. Nur die Vermittlung Kalirahs und Dabluhrs verhinderte, dass Moobtrad und seine Geschöpfe vom Antlitz Kandars getilgt wurden.

Aber nun will ich diese Geschichte beenden, da ich alle SEINE Kinder und Kindeskinde vorgestellt habe. Wenn Du mehr über die Götter erfahren willst, so musst Du warten, bis Dir ein Buch mit einer Beschreibung des gesuchten Gottes in die Hände fällt. Demnächst werden ich auch hier einzelne der Götter näher beschreiben.

## Amun'Ra

Eine Kurzübersicht über diesen Gott ist leider noch nicht vorhanden.

## Andrugar

Eine Kurzübersicht über diesen Gott ist leider noch nicht vorhanden.

## Bergur

Bergur ist der Sohn von Kalirah und Dabluhr, Bruder von Amun'Ra, N'Qua'Rit, Urle und Espulut.

Gleichzeitig ist er auch Mann von Urle und Vater von Nemei, Eschque, Moobtrad und Serdan.

Bergur wird verehrt als Gott der Sonne. Seine Anhänger preisen ihn als gütig und liebevoll. Sie stellen ihn zumeist als blonden Hünen mit kindlichen Gesichtszügen dar, der in seiner linken Hand die Sonne trägt und die rechte Hand flehendlich erhoben hat, um Maleha gnädig zu stimmen, so dass er endlich seine gesamte Zeit mit Urle verbringen kann.

## Costehl

Eine Kurzübersicht über diesen Gott ist leider noch nicht vorhanden.

## Dabluhr

Eine Kurzübersicht über diesen Gott ist leider noch nicht vorhanden.

## Diedahr

Eine Kurzübersicht über diesen Gott ist leider noch nicht vorhanden.

## ER

**ER** ist der älteste aller Götter, der Erschaffer aller Grundlagen. **SEINE** Macht ist unendlich.

Allerdings hat **ER** sich vor unendlicher Zeit von Kandar zurückgezogen und lebt abgeschieden vom Rest aller Existenzen zusammen mit seiner Tochter und Frau Mestal.

Aufgrund seiner Macht gibt es keinen Kult, der **IHN** verehrt, da die Gefahr zu groß ist, durch eine unbedachte Tat **SEINEN** Zorn auf sich zu laden.

## Ersion

Ersion ist das Kind von N'Qua'Rit und Shinari, Bruder von Diedahr und Nurght. Ersion ist der Gefährte von Nemei und Vater von Costehl, Jumilla und Zeht.

Ersion wird verehrt als Vater der Menschheit und Gott des Weines und der Freude. Seine Anhänger preisen ihn als gutmütig und großzügig. Seine Priester sind für ihre guten Weine fast genauso bekannt wie für die wilden Trinkgelage, die sie in seinem Namen veranstalten. Laut den Aussagen seiner Priester soll er sich diesen häufig kurz vor Ende der Gelage zeigen oder ihnen Botschaften vermitteln. Leider sind die anderen Teilnehmer dieser Gelage zu diesem Zeitpunkt meistens nicht mehr in der Lage, dies zu bestätigen.

Ersion wird zumeist als wohlgelaunter, korpulenter, sitzender, leichtbekleideter Mann dargestellt, der ein (oder mehrere) Weinbehältnisse im Arm hat. In den meisten Darstellungen trinkt er aus einem dieser Behälter.



## Eschque

Eine Kurzübersicht über diesen Gott ist leider noch nicht vorhanden.

## Espulat

Eine Kurzübersicht über diesen Gott ist leider noch nicht vorhanden.

## Gorbum

Eine Kurzübersicht über diesen Gott ist leider noch nicht vorhanden.

## Hamulah

Eine Kurzübersicht über diesen Gott ist leider noch nicht vorhanden.

## Ibeta

Eine Kurzübersicht über diesen Gott ist leider noch nicht vorhanden.

## Jumilla

Eine Kurzübersicht über diesen Gott ist leider noch nicht vorhanden.

## Kalirah, Göttin des Lebens

Kalirah ist **SEIN** Kind, Schwester von Shinari, Mestal, Dabluhr und Andrugar. Kalirah ist die Gefährtin von Dabluhr und Mutter von Amun'Ra, Urle, Bergur, N'Qua Rit und Espulut.

Verehrt wird Kalirah als die Göttin des Lebens, die allerdings mit ihrem Gefährten die Meinung teilt, dass jedes Leben die Gnade des Todes verdient.

Kalirah wird von ihren Anhängern zumeist als schlanke Frau in wallenden Gewändern dargestellt. Ihre Gewänder werden normalerweise mit den Abbildungen von Babys, jungen Tieren und kleinen Pflanzen verziert. Üblicherweise wird Kalirah in knieender Pose, mit ihren Händen parallel zum Boden ausgestreckt, dargestellt. Häufig sieht man unter ihren Händen ein gebärendes Wesen, meistens eine Frau.

Von ihren Anhängern wird Kalirah als grosszügig und verständnisvoll geschildert. Allerdings soll sie auch gnadenlos gegenüber denen sein, die sich zu stark an ihrer Schöpfung vergehen.

## Maleha

Maleha ist die Tochter von **IHM** und Mestal. Allgemein gilt sie als die mächtigste aller auf Kandar wandelnden

Götter. Ihre Gläubigen beschreiben sie als warmherzig und großmütig. Dargestellt wird sie zumeist als schwertschwingende Amazone oder als Riesin mit Haaren aus Blitzen.

## Mestal

Eine Kurzübersicht über diesen Gott ist leider noch nicht vorhanden.

## Moobtrad

Eine Kurzübersicht über diesen Gott ist leider noch nicht vorhanden.

## Nemei

Eine Kurzübersicht über diesen Gott ist leider noch nicht vorhanden.

## N'Qua'Rit

Eine Kurzübersicht über diesen Gott ist leider noch nicht vorhanden.

## Nurght

Eine Kurzübersicht über diesen Gott ist leider noch nicht vorhanden.

## Serdan

Eine Kurzübersicht über diesen Gott ist leider noch nicht vorhanden.

## Shinari

Eine Kurzübersicht über diesen Gott ist leider noch nicht vorhanden.

## Urle

Eine Kurzübersicht über diesen Gott ist leider noch nicht vorhanden.

## Zeht

Eine Kurzübersicht über diesen Gott ist leider noch nicht vorhanden.