

Andurin – Legenden und Erzählungen

z



Inhaltsverzeichnis

DER KELCH DES LEBENS	3
DER HAMMER DES DERGARM	3
DIE ÄHRE DES LEBENS	3
WIE DIE MENSCHEN DEN ZWERGEN DEN GLAUBEN BRACHTEN	3
DER SCHLACHTPLAN DER GÖTTER	4
DER WELTENSPLATER.....	4
DAS AUGEN DER WAHRHEIT	4
DER STEIN DER SONNE	4
DIE WAAGE DES RECHTS.....	4
DAS EWIGE LICHT	4
DER BAUM ANJUNS UND DER HOHE RAT.....	5
DIE HEILIGE SCHRIFTRÖLLE DER HERANE	5
SAGE ZUR ERSCHAFFUNG DER MAGIE	5
DIE WÄCHTERINNEN DES LANATARWALDES	6
ZUR WIEGE DES LICHTS UND DEM PAKT ZWISCHEN URDORIA UND ZOLTAN	7
DIE SCHEIBE URDORIAS	8
DAS EISREICH	8
SARG DES ER.....	10
DER EWIGE TOD.....	10
BLUT DER SUCHER	10
ZOLTANS TREUESTER DIENER – „ER“	10
STACHEL DER SPINNE	11
DER ALTAR DER QUALEN	11
DAS BEIN ZARRADOKHS.....	12
DER LEIB ZARRADOKHS.....	12
URDORIA.....	12
DER LICHTSCHEIN LOTHARIENS	14



Andurin – Legenden und Erzählungen

Der Kelch des Lebens

Der Kelch des Lebens ist ein Gefäß, das das Kind Ginayas stets bei sich trägt. Man sagt, wer aus dem Kelch trinkt, wird den Willen Ginayas erfahren. Doch geht der Kelch verloren, so wird die Sonne nicht mehr scheinen, bis das Kind Ginayas den Kelch wieder bei sich trägt.

Der Hammer des Dergarm

Ein Hammer, dessen Aufenthaltsort bei den Zwergen in Heranes-Sichel vermutet wird. Er verfehlt sein Ziel nie und macht jedes mit ihm angefertigte Stück zu einem grandiosen Meisterwerk. Die Zwerge, so erzählt man sich, sollen mit ihm einen Teil ihrer Höhlen gehauen haben. Unter den Zwergen ist er bekannt als NAZKA UMGOR.

Die Ähre des Lebens

In einem der zahlreichen Dergarm-Kloster soll es die Ähre des Lebens befinden. Man sagt, mit nur einem Korn dieser Ähre ließe sich eine ganze Stadt ernähren. Doch dürfe sie nur in Zeiten allergrößter Not eingesetzt werden. Ansonsten verdorre sie und jeder, der davon aße verwandle sich unweigerlich in ein Geschöpf des Bösen. Aus Angst vor diesen Folgen sei die Ähre des Lebens noch nie eingesetzt worden.

Wie die Menschen den Zwergen den Glauben brachten

... es war eine beschwerliche Reise durch das Gebirge. Als es begann, zu gewittern, suchten ich und meine Reisegefährten Unterschlupf in einer Felsspalte des Bergs. Dort entzündeten wir ein Lagerfeuer, um uns zu wärmen und unsere nasse Kleidung zu trocknen. Plötzlich tat es einen Schlag. Erst dachten wir, es sei das Gewitter, doch das Geräusch kam aus dem Innern des Felses. Als einer von uns den Stein abklopfte, bemerkten wir einen Hohlraum. Mit einem Hammer ließ sich der dünne Schiefer einschlagen und es tat sich dahinter ein Gang auf, schwach erleuchtet von Pilzen und Flechten, die hier natürlich zu wachsen schienen. Voller Neugier rafften wir unsere Sachen zusammen und folgten mit noch klammer Kleidung dem Gang. Zunächst wurde es kühler, doch der Luftzug flüsterte uns, dass am Ende des Ganges etwas sein musste. Erneut ein lauter schlag, der von den Wänden widerhallte, und wir beschleunigten unsere Schritte. Dann merkten wir, wie es langsam wärmer wurde, je weiter wir in den Fels vormarschierten. Plötzlich tat sich ein Schlund vor uns auf und ein sagenhaftes Bild zeichnete sich vor uns. Der Schlund, oder vielmehr der gewaltige Spalt, der sich tief hinab und weit hinauf von links nach rechts durch den Berg zog, war von zahlreichen Fackeln und Feuern erleuchtet. Am Rand entlang schlängelten sich Pfade hinauf und hinab, dazwischen immer wieder Gänge, die sich weiter in den Berg fraßen, oder kleine Aushöhlungen. Als wir einem Pfad folgten, staunten wir nicht schlecht, als plötzlich eine Gestalt vor uns stand, die uns grimmig anblickte. Sie sprach etwas, doch wir verstanden kein Wort. Plötzlich sind wir umringt von einem knappen Dutzend dieser Gestalten... Menschen möchte ich sie nicht nennen, doch gänzlich unähnlich waren sie uns auch nicht, kleiner als wir, aber erstaunlich stämmig und ungeheuer bärtig... mit einer erstaunlichen Ähnlichkeit zu einem Abbild Dergarms, das ich einst in einem Buch fand. Dann ging alles schneller, als ich es hätte erwarten können, und wir hatten eiserne Fesseln an Händen und Füßen und sahen uns hinter Eisenstäben wieder.

Es dauerte einige Tage, die wir dort verbrachten. Doch gelang es uns mit der Zeit, uns mit den Wachen und Besuchern zu verständigen, die uns neugierig beäugten. Wir waren zwar immer noch Gefangene, doch entwickelte sich ein beidseitiger Austausch und ehrliches



Andurin – Legenden und Erzählungen

Interesse. Wir erzählten den kleinen Personen, wir nannten sie irgendwann einfach Zwerge, wo wir herkamen und wie wir in Häusern aus Stein, Holz oder Lehm leben. Die Zwerge erzählten uns dafür vom Leben unter dem Berg. Als uns die Zwerge von ihrer größten Leidenschaft, der Schmiedekunst, erzählten, kramte ich ein altes Buch über unsere Götter hervor und zeigte ihnen das Bildnis Dergarms, wie er seinen Hammer auf einen Amboss niederschwang. Die Zwerge deuteten auf das Bildnis und riefen aufgeregt „Kaarlik“. So brachten wir den Zwergen den Glauben an Dergarm, den sie „Kaarlik“ nennen.

Der Schlachtplan der Götter

Der Schlachtplan der Götter ist ein heiliges Pergament, auf dem sich viele mystische Zeichen befinden, die sich sehr langsam und unvorhersehbar bewegen. Es heißt jene, welche die Zeichen zu deuten vermögen, können Bruchstücke von Truppen- und Feindbewegungen erkennen. Es sei jedoch unmöglich sie komplett zu deuten.

Der Weltenspalter

Der Weltenspalter, die heilige Weidenrute, die dem Träger in Zeiten der größten Not sagenhafte Stärke verleiht. Sie kann jede Rüstung durchschlagen und hält jeder Waffe stand. Mit ihr kann ein jedes Lebewesen, ob Mensch, ob Dämon oder sonst was verletzt werden. Doch wie man Sie verdient, erhält oder gar findet ist unbekannt.

Das Auge der Wahrheit

Das Auge der Wahrheit ist ein Brennglas ohne bekannte göttliche Kräfte. Es hat die Form eines Kristalls und kann in einer heiligen Mine abgebaut werden. Beim Halten in die Sonne bündelt es das Licht Lothariens und verbrennt jene die schuldig sind. Es wird immer sicher verwahrt, so dass es einen Inquisitor nicht aus Versehen in Brand steckt, was früher schon vorgekommen sein soll.

Der Stein der Sonne

Der Stein der Sonne ist ein sehr altes Zepter aus sehr frühen Königszeit, so wie es vom rechtmäßigen Herrscher getragen wird, leuchtet es in allen Farben und stellt ihn in sehr rühmliches Licht. Es wurde von der Lotharier Kirche erschaffen, um die Herrschaft des Adels zu unterstreichen.

Die Waage des Rechts

Die Waage des Rechts ist eine sehr kleine Waage aus hell leuchtendem reinem Kristall. Legt man einen persönlichen Gegenstand eines Angeklagten auf die Waage und bringt die Anklage vor. So ist er schuldig, wenn sie im Ungleichgewicht ist. Bleibt sie im Gleichgewicht ist er unschuldig. Der Aufenthaltsort geriet vor langer Zeit in Vergessenheit.

Das ewige Licht

Das ewige Licht der eine Kristall, der Licht in jedes Dunkel bringt, wenn man die heiligen drei Wörter spricht. Von Lotharier selbst geschaffen und mit Licht gefüllt. Da die Wörter im Laufe der Zeit entfallen sind, gibt es mehrere Steine, die als das ewige Licht vermutet werden.



Andurin – Legenden und Erzählungen

Der Baum Anjuns und der Hohe Rat

Wie die meisten Orden ist auch die Kirche Anjuns hierarchisch aufgebaut. Geführt wird die Kirche vom Hohen Rat. Die Zusammensetzung des Rates sucht auf Andurin jedoch ihresgleichen, denn die Anzahl der Mitglieder bestimmt der Baum Anjuns und schwankt zwischen 20 und 40 Personen. So viele Blätter wie der Baum im Frühling trägt, hat der Rat Mitglieder.

Der Baum ist das Heiligste des Anjun Ordens. Der Rat ist ständig bei ihm und tagt um ihn herum. Genaueres über den Baum ist nicht außerhalb der Mauern des Rates bekannt, doch es heißt, seine Blätter seien gigantisch groß.

Der Baum bestimmt den Gerüchten zufolge nicht nur die Anzahl der Ratsmitglieder. Dem Baum werden darüber hinaus noch weitere Eigenschaften zugeordnet.

Er soll auch die Ordensstruktur anzeigen, je nachdem, wo welche Äste mit welchen Abzweigungen gewachsen sind.

Die Anzahl der Früchte an jedem Hauptast soll die Zahl der jeweiligen Auftraggeber anzeigen. Doch fällt zwischendurch (nicht in den Monaten Lotharien bis Anjun) eine Frucht vom Ast oder ein Blatt (nicht in den Monaten Herane bis Anjun) so soll ein „Verräter“ unter den Auftraggebern oder (bei Blatt) unter den Ratsmitgliedern sein. Dies soll schon mehrfach zu großem Streit geführt haben.

Als Streitschlichter soll der Stamm der Ruhe da sein. Er steht über allen und sorgt für Ruhe und dass alle sprechen können, hat aber selbst kein Mitspracherecht. (Außer durch Manipulation bei der Gesprächsführung).

Der Frühling ist immer eine geschäftige Zeit für den Rat. Der Baum wächst und sprießt und somit stellen sich viele Fragen, welche durch den Rat geklärt werden müssen. Wie viele Blätter nachwachsen? Wer muss gehen oder kommt noch jemand dazu? Und wenn ja, an welchem Ast wächst das Blatt und kommt noch ein Leitwolf dazu, oder eine Bienenkönigin oder ein Königsadler oder wächst gar ein neuer Ast und was hat das dann zu bedeuten?

Die heilige Schriftrolle der Herane

Einmal begonnen zu lesen ist es unmöglich wieder damit aufzuhören. Sie muss immer so viel auf wie ab gerollt werden und endet niemals. Sie enthält die größten Geheimnisse Andurins, manch einer behauptet, sogar die Geheimnisse der Götter. Der Leser benötigt nie wieder Schlaf und wird sein Lesen nur durch den Tod beenden können. Erzählt der Leser einem zweiten, was dort geschrieben. so wird ihm nach dem zweiten Satze die Zunge verfaulen. Die Rolle ist durch nichts, was der Herane bekannt wäre zu zerstören.

Sage zur Erschaffung der Magie

Herane, von ihren Geschwistern oft als die Kleine, oder das Küken verspottet, wollte ihren Anhängern etwas an die Hand geben, um sich gegen das Böse zu erwehren. So Erschuf Herane die Magie.

Von ihren Geschwistern wurde sie dafür verspottet, erkannten sie doch nicht das gesamte Potential dahinter, sondern nur die Anfänge, die als Spielereien abgetan wurden.

Doch der unstillbare Wissensdurst von Herane wurde stärker und sie Sog alles Wissen der Welt in sich auf. Von den anderen Göttern wurde sie angehalten sich nicht mit diesem unnützen Tun abzugeben. War es doch wichtiger sich um ihre Anhänger zu bemühen, damit sie nicht dem Vergessen anheimfiel.



Andurin – Legenden und Erzählungen

Zur Zeit Zarradokh's Verrates schlugen die Götter alle Warnungen in den Wind. Herane war die Einzige, die den Drachen und Menschen von Anfang an Glauben schenkte.

Doch selbst nach dem Fall Zarradokh' konnten sie nicht anerkennen, dass es Herane war, die das Chaos voraussah und es abwendbar war.

Dieselbe Ignoranz war es, die 4000 Jahre später die Dämonenkriege möglich machte, mit der die Anhänger des Neunten seine Macht stärken wollte.

Wieder waren es allen anderen voran die Gläubigen der Herane, die unter Führung der Hochelfen den Dämonen in den Weg stellten und sie zurückdrängen konnten. Und so geschah es, dass die Göttin Herane der Hochelfe Lanathar den Auftrag gab, mit der Magie der Elfen das sagenumwobene Schwert „Ylfmagol“ zu erschaffen.

Unter den Anhängern Heranes konnte aber kein Kämpfer gefunden werden, der das Schwert hätte führen können. So geschah es, dass Lotharien einen Kämpfer des Lichts sandte, um dem Bösen das endgültige Ende zu bereiten. Dieses führte dazu, dass die Gläubigen des Lotharien den Ruhm für den Sieg über die Dämonen für sich beanspruchten.

In Ihrer überwältigenden Weisheit und um des Friedens willen intervenierte Herane aber nicht. War doch das Ergebnis wichtig und nicht der Ruhm.

Lotharien aber wurde die Macht der Magie gewahrt und wollte Gerechtigkeit schaffen, indem er jedem Menschen die Magie schenken wollte.

Doch Herane, die sich der Gefahren gewahrt, da nicht jeder Mensch mit einer solchen Macht umzugehen wüsste, ersann mit Urdoria einen Plan, um das zu verhindern. So sollte ausgewählten Seelen bei der Geburt die Kraft der Magie zuteilwerden. Dafür gewährte Herane einigen wenigen Anhängern der Urdoria die Kraft in die Zukunft zu blicken.

Die Wächterinnen des Lanatarwaldes

Die Wächterinnen entstammen den letzten Überlebenden des alten Volkes, welches Nedjement verließ.

Als Heimatlose gewährten die Hochelfen ihnen den Einzug in den Lanantarwald, jedoch nur den Frauen. Und für alle Zeiten sollte es so bleiben.

Es war vielleicht eine Geste der Barmherzigkeit, sicher ist jedoch, dass die Hochelfen schworen die Menschen zu meiden. Um aber ihren Wald von eben jenen Menschen freizuhalten mussten sie sie abwehren, womit sie doch Kontakt zu ihnen hätten. So übernahmen die Wächterinnen diese Aufgabe.

Ein Grund für die Bereitschaft der Hochelfen für diesen Kompromiss mag sein, dass es eine Frau war, welche freiwillig ein Schicksal schlimmer als den Tod wählte. um das Böse zu bannen.

Eine Frau stellte ihren Leib zu Verfügung, um darin den Geist des dunklen Magiers zu fangen. Eine Frau ging, sehenden Auges, den Weg der ewigen Verdammnis, eingekerkert in ewigem Eis.

Nicht tot, nicht lebendig, für alle Zeit der Welt.

Liandras war ihr Name und die Hochelfen haben sie und ihre Geschichte nie vergessen.

In Anerkennung ihres Opfers, boten sie den Frauen Nedjements eine Heimat und eine Aufgabe.

Auch die Wächterinnen haben Liandras nie vergessen. Sie verehren ihre Vorfahrin genauso wie sie sie fürchten, denn sollte Liandras jemals aus ihrem Gefängnis befreit werden, dann würde sie die neue Geisel allen Lebens.

Sie ist ihre Heldin, und sie ist ihr Monster, mit dem sie ihre Kinder erschrecken.



Andurin – Legenden und Erzählungen

Gehorche, Kind, sonst kommt Liandras dich holen.

Die Wächterinnen geringschätzen alle Männer, warum ist jedoch nicht wirklich bekannt.

Vielleicht als Konsequenz all der Zeit in der sie nun ohne Männer leben. Nur selten dulden sie Männer neben sich und nur zu dem einen Zweck eine Erbin zu gebären.

Eine Tochter im Leben einer jeden Wächterin.

Die Knaben ziehen sie zwar auf, doch sobald sie alt genug sind, allein zurecht zu kommen, im Alter von acht Menschenjahren, schicken sie sie fort. Nur die Mädchen haben eine Zukunft im Wald, die immer gleich aussieht. Selbst eine Wächterin zu werden.

Seltsamerweise empfangen die Wächterinnen von Natur aus weit mehr Mädchen als Knaben, sodass es nur sehr wenige Söhne des Lanantarwaldes auf Andurin gibt. Und jene bewahren ihre Herkunft für gewöhnlich für sich.

Obwohl direkt vom alten Volk abstammend haben sie nur noch wenig äußerliche Ähnlichkeit mit ihren Ahnen. Zu viele Generationen hindurch vermischte sich ihr Blut. Nichtsdestotrotz wissen sie wohl um ihr Erbe und ihre Herkunft. Lebt durch sie viel der alten Sitten und Gebräuche fort. Doch niemals teilen sie dieses Wissen, sondern verbergen es wohl. Auch weil die Hochelfen dies erwarten.

Zuviel Unglück beschwor das alte Volk durch sein Wissen und Forschen herauf.

Man munkelt, die Hochelfen nahmen die Frauen auf, um sich von ihnen huldigen zu lassen.

Das schöne Volk sei eitel.

Tatsache ist jedoch, dass beide Völker sich nur selten gegenüberstehen. Ihre Bande sind alt und unveränderlich, sodass eine stete Erneuerung und Erinnerung nicht notwendig ist.

Doch versorgen die Hochelfen, welche die Weisesten sind und mächtige Magier, ihre Wächterinnen mit allem was sie wissen müssen. Nur so ist gewährleistet, dass diese verstehen, was auf Andurin vor sich geht, selbst wenn sie fernab davon leben.

Und die Wächterinnen sind unerbittlich darin den Wald vor allen Ungebetenen zu schützen.

Warum es Frauen sind?

Vielleicht wegen Liandras und ihrem Opfer. Vielleicht weil Frauen im Allgemeinen mehr nach Stabilität als nach Macht streben.

Niemand weiß wie viele es gibt. Gemessen an der Menge der Pfeile, die schon aus dem Dickicht heraus Eindringlingen zum Verhängnis wurden, mögen es Hunderte sein. Gesehen hat man stets nur wenige. Eine Handvoll, nie mehr.

Doch immer sind es Dutzende, die im Verborgenen auf versteckte Befehle warten, welche denen zum Verhängnis zu werden, die die Wächterinnen nicht von ihren unschuldigen Motiven überzeugen können.

Nur eine von ihnen spricht; sie mag ihre Anführerin sein oder nicht. Man nannte sie schon die Stimme der Wächterinnen.

Es ist unmöglich die Wächterinnen zu besiegen oder zu überlisten. Man kann sich nicht vor ihnen verbergen und man ist nicht schnell genug, um ihren versteckten Schützen zu entkommen. Sie sind erbarmungslos und warten nicht auf Erklärungen derer, die sich verdächtig verhalten.

Klug ist, wer den Wald nicht betritt! Niemals! Denn der Wald ist ihr Reich.

Dort gibt es nichts zu holen, außer dem Tod!

[Zur Wiege des Lichts und dem Pakt zwischen Urdoria und Zoltan](#)

Der Pakt von Urdoria und Zoltan, Jedes Ende ist ein neuer Anfang

Urdorias Macht wohnt der Wiege des Lichts inne.



Andurin – Legenden und Erzählungen

Diese Wiege ist eine Sanduhr, die seit Anbeginn der Zeit läuft und niemals abläuft. Falls sie es doch einmal tut oder zerstört wird, muss Urdoria die Uhr neu erschaffen. Dazu benötigt sie aber die Hilfe eines Anderen Gottes.

Urdoria konnte Zoltan überzeugen, indem sie ihn für diesen Fall erlaubt, das Ende Andurins einzuläuten. Gleichzeitig wird mit der Uhr eine neue Welt geschaffen. Um Zoltan zu überzeugen, soll Urdoria folgende Worte gesprochen haben: „Wenn wir alles zerstören und nichts mehr aufbauen was würden wohl dann unsere Eltern sagen?“

Zudem war sich Zoltan sicher, dass Urdoria früher oder später erneut auf ihn zukommen wird, um eine neue Uhr zu erschaffen.

So kam es, dass Anfang und Ende der Welt für immer miteinander verbunden wurden.

Urdoria konnte Zoltan außerdem ein weiteres Zugeständnis abringen: Priester und Gläubige der Urdoria kehren nach dem Tod nicht in die Hallen Zoltans ein, sondern werden als Vögel neu geboren. Diese Vögel finden ihren Weg zum Baum des Lebens, dem Weidenbaum Urdorias, und schützen ihn bis in alle Ewigkeit. Der Standort des Baumes ist unbekannt und über seine Kräfte ist wenig bekannt.

Die Scheibe Urdorias

Sie ist für jeden sichtbar aber für niemanden Greifbar - es ist der Mond. Urdoria hat ihn an den Nachthimmel gehängt, um den ersten Lebewesen Mut zu spenden, dass auf jede Nacht ein neuer Tag folgt, wenn die Scheibe den Boden berührt.

Andere Glauben jedoch, wenn die Scheibe den Boden berührt, ende die Welt. Dieser Disput führte fast zu einem Schisma der Urdoria Gläubigen.

Das Eisreich

Dies ist, was überdauert hat.

Alles, was noch bezeugt werden kann, von den Letzten des alten Volkes.

Fünfzehn Tagesmärsche entfernt der südlichen Grenze zum Ödland, inmitten des Landes, erhebt sich ein Gebirge, welches einen Talkessel umschließt. In diesem Talkessel wurde vor aller Zeit eine gewaltige Stadt erbaut.

Nedjement.

Eine prächtige Stadt, reich und voller Leben. Sinnbild seiner Bewohner; eines Volkes in der Hochblüte der Kultur.

Heute ist sie tot und entvölkert.

Nedjement ist nicht zerstört. Kein Krieg, keine Naturkatastrophe suchte sie heim. Und doch ist sie für alle Zeit verloren, das reiche Land unter ewigem Schnee vergraben und von Eis erstarrt.

Das einzige Leben dort heute, sind die Eisdrachen. Und ihr Blut ist, was der Stadt einst zum Verhängnis wurde und diese gefangen hält.

Die letzten des alten Volkes berichten, wie es kam, dass alles, was sie ausmachte dem Untergang anheimfiel.

Ihr letzter Herr und Gebieter, Beschützer ihrer Stadt, begann einst nach Wissen und Macht zu trachten, um sein Volk vor allen Gefahren schützen zu können. So edel sein Ansinnen, so verheerend wurde sein Wunsch. Die Hochelfen, welche weiter im Süden lebten, aber in Freundschaft zu den Menschen im Norden verbunden waren, warnten davor zu viel zu



Andurin – Legenden und Erzählungen

wollen. Doch sie blieben ungehört. Der Herr der Stadt erwiderte, die Elfen fürchteten die Menschen könnten ihrer Macht gleichkommen und sie wünschten niemanden neben sich. Er und die Seinen schlugen ihre Warnung in den Wind.

Seine Ziele längst vergessen, suchte er in allen Sphären nach einem Artefakt größter Macht. Nicht mehr zu sagen ist, wie er es schließlich fand, aber er fand es und von diesem Tage an verging was einst blühte.

Jede Macht hat ihren Preis, so warnten die Elfen, gemahnten an die Vernunft und die Mäßigung.

Der Preis jener Macht war, dass sie Leben einfordert.

Für jede Anwendung, für jede Tat, Leben von gleichem Wert!

Selbst der umsichtigste Magier kann nicht bestimmen wer leben darf und wer nicht, ohne die Grenze der Verderbtheit zu überschreiten.

Der Herr der Stadt verlor jeden Bezug zur Welt und zu seiner Bestimmung als ihr Diener und Beschützer und mordete zügellos mit jeder unnötigen Nutzung seiner Macht. Die Menschen taten, was sie konnten, schreckten schließlich auch vor der Tötung ihres einstigen Herrn nicht zurück.

Doch sie konnten ihn nicht überwinden. Der Körper starb, der Magier blieb zurück.

Verzweifelt wandten die Menschen sich an die Elfen, die einzigen deren Wissen groß genug sein musste, um einen Weg zu finden ihn aufzuhalten.

Die Elfen halfen. Doch nur weil der Magier dereinst nicht nur das Volk der Menschen bedrohen würde und es aller Weisen Pflicht ist das in ihrer Macht stehende zu tun, um größtes Unheil zu verhindern.

Der Preis für die Bezwingung des Magiers würde jedoch ebenso hoch sein, prophezeiten sie. Da er den Tod überlistet hatte, musste er gebannt werden.

Der Hort der Macht, der Drachenschädel, durch Magie verkleinert, den der Magier bei sich trug, war seine Stärke und Schwäche zugleich.

Ein Mensch musste den Drachenschädel an sich nehmen, neuer Körper des Magiers und, durch seine Sterblichkeit, Gefängnis für ihn werden.

Schweren Herzens wählte eine Menschentochter den Opfertod. Unter Aufbietung aller ihnen zur Verfügung stehender Kraft bereiteten die Elfen und Menschen ihr den Weg zum Drachenschädel, den sie an sich nahm und somit den freien Geist des Magiers in ihren Körper zwang. So geschehen legten die Magier der Elfen und Menschen sogleich den Schlaf des Eises über die Stadt und mit in ihr die junge Frau, so kalt und durchdringend, dass das ganze Land erfror.

Und auf das der Magier niemals freikäme, banden sie die stärksten Kreaturen ihres Wissens an den Zauber. Die Eisdrachen leben seither in der Stadt. Solange sie alle leben, bleibt der Magier gefangen.

Als es getan war, zogen die Elfen sich aus der Welt zurück und entfernten sich von den Menschen, welche sie so maßlos enttäuschten. Die nun heimatlosen Menschen brachten, was sie bei sich tragen konnten, auf ihre Schiffe und zogen auf den Flüssen gen Süden, tiefer in das Land, oder weiter in den Norden, um neue Städte zu bauen, in welchen sie das Wissen um ihre traurige, selbstverschuldete Vergangenheit zu bewahren trachteten, auf das sich ihre Fehler nie wiederholten.

Und über die Wahrheit des Eises, und warum kein Mensch dorthin gehen soll.

Eine Gruppe blieb an den Grenzen des Eislandes zurück, um sie zu bewachen, für alle Zeit.

Doch viele der Schiffe gingen auf dem Weg in den Süden verloren. Sie sanken, blieben im Eis stecken, wofür sie nicht gebaut worden waren, und das Wissen ging verloren. Was aus den



Andurin – Legenden und Erzählungen

Schiffen, die gen Norden zogen wurde weiß niemand, man erhielt niemals Kunde oder Zeugnis von ihnen.

Heute, ungezählte Jahre später, leben die letzten der Grenzwächter noch immer an den Gestaden des Eislandes. Doch die Härte ihres Lebens, ihr beständiger Kampf gegen die Kälte, die wolfsartigen Raubtiere, welche mehr als bloße Tiere zu sein scheinen da so geistreich, wenn man es vor den Göttern so nennen mag, haben sie ihr Erbe vergessen lassen.

Die tödliche Kälte im Norden hält das Land seither gefangen.

Leise geht das Leben dort vor sich, keines Menschen Fuß betrat die Stadt mehr.

Schneehasen, Mammuts und die Eishirschherden ziehen durch das Weiß. Stürme fegen darüber hinweg, gefrieren im Winter tauen im Sommer, verändert beständig das Angesicht des ewigen Eises.

Ein grausamer Frieden.

Zu finden ist die Stadt heute nur noch mit der Hilfe der Grenzwächter, welche das Leben von Eisnomaden leben. Doch sie würden niemanden dorthin führen, denn auch wenn sie die Geschichte nur in ihren Legenden kennen, sie von Generation zu Generation weitererzählen, wissen sie doch, dass die Stadt und der Zauberer gebannt in der jungen Frau, für alle Menschen verboten ist.

Für alle Zeit.

Sarg des ER

Der Sarg von ER soll sich in den heiligen Gewölben unter dem Haupttempel in Rosaris befinden. Der Sarg soll das Leben zu einem unbekanntem Preis konservieren.

Der ewige Tod

Eines der bekannten Relikte der Kirche Zoltans ist eine Henkersaxt, die als „der ewige Tod“ bekannt ist. Die Seele dessen, der durch diese Axt den Tod findet, wird von seiner Reise ins Jenseits gehindert. Daher soll diese Seele niemals zu den Göttern finden und ewig durch das Nichts streifen.

Blut der Sucher

Der kranke und schwache Körper der Sucher beinhaltet nur noch wenig Blut. Verzehrt man dieses kostbare Blut der Sucher, soll man augenblicklich in direkten Kontakt mit Zoltan treten. Dabei stirbt der Körper, erwacht aber nach einem Tag wieder. Der Herr des Todes geht über das Blut seiner Sucher einen Handel ein. Wer die Reise zu Zoltan angetreten ist, hat nur sieben Tage zeit, zwei seiner Gleichen als Opfer zu erbringen, um nicht selbst sein Ende zu finden. Das Erlebnis durch den Verzehr des Blutes der Sucher ist nur wenigen gestattet, da der Sucher bei der Blutentnahme stets verstirbt.

Zoltans treuester Diener – „ER“

ER sei von Zoltan persönlich als erster und treuester seiner Anhänger geschaffen worden. Unter dem heiligen Boden des Haupttempels zu Zoltan in Rosaris soll er ruhen.

Einst habe ER die Kirche Zoltans aus der größten Krise befreien können und ER bat darauf seinen Meister die ewige Dienerschaft zu beenden. Unter der Bedingung, dass ER einen ehrwürdigen Nachfolger schafft, stimmte der Herr des Todes dieser Bitte zu.



Andurin – Legenden und Erzählungen

Nach einer Ewigkeit der Auswahl von angemessenen Nachfolgern habe ER sich für den Menschen Rodkoh entschieden. Diesem übergab er die Bürde des Ersten unter Zoltan durch den Kuss des Zoltan und machte ihn damit selbst zu einem Vampir.

Rodkoh jedoch verriet ER und seinen Meister Zoltan, indem er nach seiner Verwandlung floh. Von diesem Verrat der Menschen enttäuscht, beschloss ER seine Dienerschaft auf ewig weiterzuführen.

Viele bringen daher die Existenz von böswilligen Vampiren auf Rodkoh zurück.

Im Laufe der Geschichte Andurins soll ER schon mehrfach Sterblichen erschienen sein. Einige behaupten, dass, als sie dem Tode nahe, schon an der Pforte zu Zoltans Hallen standen, ER als Fährmann ihnen seine Hand ausstreckte. Anderen soll er jedoch an heiligen Orten des Zoltan erschienen sein.

Meistens wird ER als schmale, lange Gestalt beschrieben, welche sich in dunkle bis schwarze Gewänder hüllt. Mal sei seine Stimme hallenfüllend, mal würde er dabei nicht einmal seinen Mund bewegen.

Stachel der Spinne

Der Stachel der Spinne soll ein Ritualdolch von Zarradokh-Geweihten sein.

Nur mit diesem sollen Beschwörungen von Dämonen und Schergen durchgeführt werden können.

Man soll dadurch auch in der Lage sein, das beschworene Wesen zu verletzen. Es sollen auch Opferungen und Rituale damit möglich sein.

Man sagt, dass bei der Opferung, die einen Zarradokh-Gläubigen zum Priester macht, der Dolch (oder der gerade verwendete Gegenstand) durch das Blut des Opfers zum Stachel der Spinne wird.

Jemand der durch den „Stachel der Spinne“ stirbt wird nicht durch Zoltan zu den anderen Göttern geleitet.

In der Götterdämmerung wird berichtet, dass man den Dolch auch „Zarradokhs Rache an Zoltan“ nennt.

Der Altar der Qualen

Der Altar der Qualen war in der Zeit, als die Anhänger Zarradokhs von den Inquisitoren Lothariens verfolgt wurden, ein einfacher Tisch und die Hohepriester waren damals noch keine Dämonen.

Der erste Hohepriester Zarradhoks wurde damals gejagt. Als er gefasst wurde, haben die Inquisitoren ihn sehr lange und ausgiebig mit Freude gefoltert.

Er war oft dem Tode nahe, wurde aber immer geradeso am Leben gehalten. Die Tortur endete erst nach Monaten der Qual, als sie ihn versehentlich auf den Tisch festgekettet mit Werkzeugen zu Tode folterten. Erst kurz vor seinem Tod verriet er dann doch alles und verfluchte die ganze Welt, nacheinander alle Götter und zum Schuss auch Zarradokh.

Durch seinen Verrat wurden viele Zarradokh Gläubige ermordet. Viele Jahre später geriet der Tisch in die Hände eines Hohepriesters des Zarradokh.

Der Tisch, durch die Qualen so mit Hass und Zorn geladen, dient seither als Altar zur Erschaffung mächtiger Dämonen!



Andurin – Legenden und Erzählungen

Das Bein Zarradokhs

Das Bein Zarradokhs ist ein Spinnenbein, so groß wie eine Haarnadel und so scharf wie ein Rasiermesser. Es gibt insgesamt 8 davon. Schneidet man sich mit einem der Beine ein Körperteil ab, so verwandelt man sich für eine Stunde in eine Spinne in einer beliebigen Größe wie sie existieren.

In der Gestalt als Spinne trägt man die Verletzung nicht, verwandelt man sich zurück hat sich die Wunde zu einer hässlichen schwarz grünlichen Narbe geschlossen.

Der Leib Zarradokhs

Eine Knolle die den Opfern meist vor der Opferung gegeben wird. Sie lähmt die Muskeln leicht und betäubt das Opfer, macht es aber nicht bewusstlos oder schmerzempfindlich.

Urdoria

Urdoria steckt in jedem Beginn, Neuanfang und Wandel. Sie ist der Funke Mut, den man aufbringt, um neue Wege zu gehen und alte, sture Gewohnheiten abzulegen. Das Kribbeln in den Fingern oder der Drang, in die Welt hinauszuschreiten, oder die Stimme im Kopf, die sagt, dass ein anderer Weg vielleicht besser ist. Das alles ist Urdoria, die in den Menschen einen Wandel anstoßen möchte. Alles, was ist, kam durch Urdoria!

Durch den Fisch symbolisiert die Kirche den ständigen und unaufhaltbaren Wandel und der Mond, auch als Scheibe Urdorias bekannt, steht für den wiederkehrenden Neubeginn. Die Farben Blau und Silber verdeutlichen den Drang nach Freiheit und die Reinheit des Geistes. Der bedeutsamste Beginn eines Lebens ist die Geburt. Eine Geburt ist ein Neuanfang in so vielen Ebenen, dass die Präsenz von Urdoria sehr stark ist. Daher ist dieses Ereignis von unsagbarer Bedeutung für Urdoria-Angehörige und genießt bei ihnen einen hohen Stellenwert.

Die Kirche Urdorias ist im Vergleich zu den anderen Kirchen eher klein. Die interne Struktur und Hierarchie sind flach und einheitlich. Mit jungen Jahren übergibt man sein Leben dem stetigen Wandel Urdorias und lernt in den Klöstern. Jene, die Begabung für die Magie aufweisen, kehren in Akademien ein und studieren dort. Um den Rang des Priesters zu erreichen, halten nichtmagische Schüler ein Ritual ab, magische Schüler steigen in den Akademien in den Rang des Magiers auf.

Der Rat der Urdoria besteht aus elf Mitgliedern und wird von dem großen Seher geleitet. Dieser Rat wählt sich etwa alle elf Jahre in einem spirituellen Treffen neu.

Von Ihrer kleinen Schwester Herane hat Urdoria die Verantwortung erhalten, das Geschenk der Magie mit der Geburt zu vergeben. So ist es die Aufgabe der Priester, im Geburtsfall spirituelle Hilfe zu leisten. Die hohe Anzahl an Magiebegabten ist aber nicht das Einzige, was die Anhängerschaft Urdorias auszeichnet. Es ist nicht ungewöhnlich, dass Priester in Trance Einblicke in die Zukunft erlangen. Diese wichtigen Informationen sammelt der Rat, um sie zu deuten.

Zu den Aufgaben der Priester gehört die Segnung des Morgens bei Sonnenaufgang und die Taufe von Gläubigen.

Scheidet ein (Mitglied oder Priester?) der Gemeinde dahin, so wird es als Vogel auf den großen Weidenbaum Urdorias, der Ursprung allen Lebens sein soll, einkehren und die Ewigkeit dort im Seelenfrieden verbringen.

Um der Göttin zu huldigen, opfert man Tränke und Salze in gesegnetem Wasser.



Andurin – Legenden und Erzählungen

Beginn, Neuanfang und Wandel sind nur ein Teil der Aspekte, die Urdoria vertritt. Die Göttin ist ebenfalls sehr beliebt bei Seefahrern und Wanderern, da sie die Freiheit und das Fernweh verkörpert. Jeder Seefahrer, der neue Wege geht und unentdecktes Land sucht, der wird von Urdoria begleitet und gesegnet.

Nicht zu vergessen sind die heimatlosen Streuner, die ebenfalls an Urdoria glauben, diese aber als Trasira anbeten. Viele ihrer ältesten haben die Gabe der Hellsicht und Lehren ihren jüngeren Mitgliedern das Wissen über Trasira und Ihrer Gabe.

Die Streuner haben eine ganz eigene Kultur, wie sie mit Trasira umgehen. Der Aufstieg in ihrer flachen Hierarchie wird durch ein festliches Ritual im Rahmen der Gemeinde vollzogen. Obwohl sie den Urdoria-Gläubigen nicht abgeneigt sind, bleiben die Streuner hauptsächlich unter sich und beteiligen sich zum Beispiel auch nicht an Tätigkeiten des Rates.



Andurin – Legenden und Erzählungen

Der Lichtschein Lothariens

- Werke zur Erbauung des jungen Gelehrten Band I -

Die Academia zum Lichtschein Lothariens

– *Adepta majora Celeris von Silberfels* –

Liebe Leserschaft, mir wurde von Magnifizenz Archomagus Ignatius von Ehrenstein Primus Clarobservantia und XXXII. Inkarnation des Laradost aufgetragen das Wissen, die Geschichte über unsere Academia zusammenzutragen. Da es sehr viele Informationen zu dem Thema gibt enthält diese Ausarbeitung sicher nicht alle Informationen und Tatsachen, ich bitte das zu entschuldigen.

Der Legende nach wurde Laradost, der einzige, wahre und erste Lichtsucher, um fünf Uhr am fünften Lotharien im Jahr 5555 n.Z.F. Geboren. Obwohl er der Sohn eines Bauern und einer Magd war, leuchtete das Licht Lothariens in ihm.

Das Licht brachte ihn dazu sich auf den Weg zu machen um die Wahrheit die in Erde, Luft, Wasser, Feuer und Leben liegt zu suchen. Dieses Verlangen das innerste Prinzip der Welt zu erkennen, trieb ihn von Stadt zu Stadt, von Gelehrtem zu Gelehrtem und von Tempel zu Tempel. Doch sogar bei den Elfen, die von sich sagen sie wären so alt wie die Wälder und der Himmel, konnte er nicht finden wonach er suchte.

Als er dann am Rand Andurins verzweifelt an einer Klippe stand erschien ihm ein Schwan in gleißend hellem Licht. Der Schwan sagte ihm er soll zu den Polen der Elemente, Feuer, Wasser, Luft, Erde und der unsichtbaren Kraft, die den Menschen unbekannt ist, reisen. Dort sollte er finden, was er sucht.

Also machte sich Laradost auf den Weg an die unwirtlichen Orte, an denen nur die Elemente allein existierten. Es heißt, die Elemente verzehrten ihn nicht, sondern ließen ihn in ihr Reich weil sein Geist stark und unbeirrbar war. An jedem der Pole wurden ihm Prüfungen von den Elementen auferlegt. Durch diese Prüfungen kam er der Wahrheit immer näher, er erkannte die Bedeutung der fünf Tugenden und wurde zu einem neuen Menschen. Zum Schluss erreichte er den verborgenen Pol der unsichtbaren Kraft. Als er dort die letzten Prüfungen gemeistert hatte, fiel es ihm wie Schuppen von den Augen. Er sah die Welt nicht mehr nur mit den einfachen Sinnen der Sterblichen, sondern auch durch ein drittes Auge, das ihn die Ströme der Magie, die alles durchdringen und verändern, sehen ließ. Wo Landschaften waren, lagen Muster der Macht, wo Tiere oder Pflanzen waren, sah er Myriaden von Lichtern leuchten im Fluss der Essenz, die das Blut der Schöpfung ist.

Schon bald lernte er sein neues Wissen zu gebrauchen und die ersten Zauber der sterblichen niederzuschreiben.

Da er wusste, dass auch er irgendwann sterben würde, erwählte er sich vier Schüler, um sein Wissen der Welt den Menschen zu erhalten.

Er wählte seine Novizen gut, sie waren gelehrig und trugen die Fünf Tugenden in ihrem Herzen. Da aber keiner an die Weisheit und Macht von Laradost herankam, fürchteten sie, dass mit der Zeit das Wissen schwinden würde. Sie suchten einen Weg, um den Geist von Laradost auf ewig in unserer Welt zu erhalten.

Sie vollführten ein Ritual, um die Seele des Lichtsuchers mit seinen Eleven zu verbinden.

Angeblich geschah das mit der Hilfe Lothariens selbst, das wird von der modernen Priesterschaft allerdings abgestritten.



Andurin – Legenden und Erzählungen

Als dann die Zeit gekommen war, dass sein Körper zu schwach für seinen Geist wurde, entschlüpfte seine Seele und wurde im Herzen des Schülers wiedergeboren, der die Fünf Tugenden am stärksten verinnerlicht hatte. Diesem wurden die Weisheit und die Stärke des Lichtsuchers geschenkt und er erwählte sich einen neuen Schüler, sodass sie wieder zu fünf waren, da diese Zahl heilig für sie war.

Im Laufe der Jahre lebten die Fünf stets zurückgezogen von der Welt und widmeten sich der Erforschung des Arkanen. Von Zeit zu Zeit zog einer von Ihnen aus, um einen neuen Novizen zu finden, wenn einer von ihnen dem Sterben nah war.

Nach langer Zeit diskutierten die Fünf, ob es an der Zeit wäre, das Erbe des Lichtsuchers der Menschheit zu offenbaren.

Sie entschieden sich am fünften Lothariens des Jahres 8.214 nZF, ihre Lebensweise zu verändern. An diesem Tag wurde der Lichtsucher und die Academia das erste Mal laut den Schriftrollen des Erzchronisten Tartes von Weidenau erwähnt. Eine Abschrift davon findet man in den Gewölben des Wissens von Andurin.

Das war auch der Tag, an welchem der Grundstein des weißen Turmes gelegt wurde und ihre fünf Magnifizenzen, Helerion von Schwanenwacht XVII. Inkarnation des Lichtsuchers, Bonifaz von Andurin, Venestius von Zelos, Elrist von Weidenau und Marzia von Zordis gelobten einander und ihren Novizen die Treue. Sie legten auch den Schwur ab, ihr Wissen mit den Sterblichen zu teilen und ihnen zur Seite zu stehen.

In dem Moment, als sie den Schwur ablegten, wuchs der weiße Turm aus dem Grundstein in den Himmel und war ab dann ihr Gildenhause.

Die Nachricht, dass die Academia zu Lothariens Lichtschein gegründet war, wurde verbreitet und es meldeten sich viele Aspiranten, die sich anschließen und das Wissen studieren wollten. Jeder Primus wählte 5 Aspiranten, wobei Elrist von Weidenau seine Novizen aus den Häusern der Adeligen wählte, um sich gut mit den Herrschern des Landes zu stellen. Diese Tradition setzte sich fort, sodass auch heute noch ein Fünftel der Studierenden aus den Adelshäusern stammen. Ihr Einfluss half der Academia in schlechten Zeiten, als man ihnen Argwohn entgegenbrachte und Sanktionen auferlegen wollte, zu bestehen und das Wissen zu bewahren. Lehrstätten mit weniger einflussreichen Mitgliedern brachten Werke von ihren Meistern zu ihnen, um auch deren Wissen zu bewahren.

Den schlechten Jahren folgten auch wieder gute, in denen sich viele Aspiranten der Academia anschließen wollten. Der Rat der fünf Magnifizenzen wurde zu klein, um alle zu unterrichten, deshalb wurde den fähigsten Adepten der Rang eines Magister Magus verliehen, der sie berechnigte zu lehren und Novizen auszubilden. Es wurde auch Studierenden anderer Academia, sowie Aspiranten und Akolyten, die nicht die Gabe besaßen, erlaubt, sich anzuschließen, wenn sie einen Schwur auf die Lex Lucis ablegten und bereit waren, ihren Beitrag zur Erhaltung der Academia zu leisten. Und so wuchs die Academia seit dieser Zeit stetig und heute befinden sich dort 400 Studiosi, 100 Magi und Fünf Archomagi.

Für sie alle scheint Lothariens Lichtschein, der den ersten Lichtsucher auf den Weg zur Erleuchtung führte, noch heute, denn sie alle sind gewillt dem Pfad zu Erkenntnis und Größe zu folgen.