

Legenden und Mythen

Larhgos

Wie Larhgo entstand und von den Göttern gesegnet wurde

Vor finstren Urzeiten, so höret: da war dies einst ein gottlos Land, die Bauern arm und trist und der Boden brach. Die armen Leut beteten zu falschen Göttern, da sie die Wahren nicht kannten oder waren gar überhaupt nicht fromm. Da erbarmten sich die Götter und formten dies Land schön und nach ihrem Willen, gaben ihm Fruchtbarkeit und Berge voller Erz, gaben ihm Wahrheit und Wein. Das gefiel den Göttern gar sehr und nie hat man etwas schöneres gesehen, da nahmens die Götter für sich und Lorghum, der Göttervater machte eine große Tat, von der die frommen Menschen noch heuer sprechen. Da warf er seinen Speer und tief bohrte dieser sich in den Leib der Erden. So war es, daß das Land von den Göttern genommen und gesegnet war, denn sie liebten es. Und die Speerspitze Lorghums spriest noch immer aus dem Boden in den Landen, die die Menschen fortan Gerland nannten, und wird sie das auch immer tun, solange Larhgo von den Göttern gehütet wird.

Fortan lebten die Menschen glücklich und fromm in dem herrlichen Larhgo und huldigten den Göttern für ihr Gabe und Größe. Gesegnet waren die Früchte der Erde und das Leben der guten Leute Larhgos und werden sie's auch immer bleiben.

Wie die Burg Ludwigstein erschaffen wurde

Es waren dunkle Zeiten in Larhgos Herzen, als auf der einstgen Elbenfeste Hanstein, nunmehr eine Ruine, ein gar finstger Magus hauste.

Untote schaarste er um sich, Dämonen und dunkle Kreaturen aus der Tiefe waren ihm willfährig, das Böse beschwor er herauf.

Die Wolken brauten sich unheilvoll zusammen, sogar die Vögel hielten inne zu singen und die Bürger hatten keinen schönen Tag mehr gesehen, seit die Kämpfer Ludwigsteins mit diesem Übel konfrontiert. Der Mut der Ritter sank und man glaubte gar, die Götter darselbst hätten ihre Augen abgewandt vom bösen Schicksal der Bürger und versteckten ihren Blick hinter den dichten Wolken, heraufbeschworen vom Dunkel.

Doch die Götter wandten sich aber nicht ab. Sie schickten ein Zeichen zur Hilfe und um den Mut der Tapferen erneut zu entflammen.

An nur einem einzgen Tag, so heißt es, und es war nur ein Tag, ein einzger, da erschufen die Götter eine Feste, stark in ihren Grundmauern, unerschütterlich und mit einem großen Zeichen, weithin sichtbar, dem Turm, der die Baumwipfel überragt, der die Grafschaft überschaut. Dies war die Feste Ludwigstein, benannt nach dem Berg, dem Ludwigstein, auf dem sie steht.

Gar wunderbarlich war dies, denn kein Mensch hat geschaut, wie die Götter sie errichtet.

Doch nun höret, wie die Feste, welche von den Göttern an nur einem Tage erschaffen, von den Menschen gefunden.

Die Bürger und Krieger, müde und mutlos, bar der Hoffnung, nahmen ein paar Büsche und Sträucher beiseite und da war sie.

Ihr Erscheinen brachte den Mut zurück in die Herzen der Krieger, das Volke konnte in ihren wehrhaften Mauern Schutze finden und nunmehr erstarkt von der göttlichen Feste, die gegenüber der Hanstein dem Bösen trotzte, schlugen sie den dunklen Magus und gewannen so ihr Land, ihre Hoffnung und ihre Sicherheit wieder.

Und so soll es gewesen sein.

Die Vision dreier Krieger Crons

Die Nordmark sah finstere Zeiten, war sie doch zerstritten und zersplittet durch dreier Fürsten Fehde, die jeder nach dem Land des anderen düsterten. Streit und Krieg zerrüttete das Volk und die Gerechten schlugen ihre guten Brüder - das war kein rechtes Streiten, kein gerechtes Kämpfen. Der Gott Cron, der Herr des Krieges, der auch über die Toten wacht und der gerechte Schwertarm Lorhgums ist, konnte dies nicht länger mit ansehen und war erzürnt über dieses Wüten. Auch wenn der Kriegslärm ihn erfreut, so wollte er doch das gute und gerechte Sinnen in die Herzen jener bringen, die die Schwerter schwingen.

Legendär war, was nun geschah. Da erkor er sich nämlich drei Krieger, die ihm rechtens und kräftig erschienen und seinen guten Zwecken dienen konnten. Er erwählte sie und offenbarte sich ihnen in einer Vision. Es waren ihrer dreie, drei Krieger, die tapfer stritten, ihre Namen waren Garn, Roderik und Langoras. Cron öffnete zur Wintersonnennwende die Pforten des Himmels und ließ den dreien seinen Boten, den weißen Reiter, erscheinen. Wie betäubt besahen sie dies Schauspiel, das Cron ihnen zukommen ließ, entrückt und berauscht von dieser Vision, in der sich Cron offenbarte und ihnen die Regeln zur Erfüllung eines ihm gerechten Lebens gab. Da gründeten sie den Orden, die Bruderschaft des Cron. Sie wussten in ihrem Herzen, daß sie den Reiter wiedersehen würden und an Crons Tafel kämen, wenn sie ihm nur folgten.

Und große Visionäre nannte man sie, da sie etwas aufbauten, dem Willen der Götter folgend. Respekt und Liebe begleitete die drei auf ihren Wegen, da sie diese Vision geschenkt bekamen und große Krieger wurden sie, von denen man noch heute redet und die man nie vergessen mag, solange sie leben und darüber hinaus, denn dafür wird Cron schon sorgen.

Die Ballade vom einohrigen Jshtaristen

Eine gar tragisch Geschichte ist dies, so höret, wie aus einem stolzen Elben ein finsterer Geselle wurd.

Es war vor vielen Tagen, da lebte einst der Elb namens Garonil in Larhgos Landen, groß von Struktur und edel und stolz im Herzen. Da geschah es, daß eine Räubersbande ihr Unwesen trieb, denn in diesen alten Tagen war Ludvigstein noch unsicher und gefahrvoll. Diese finsternen Gesellen waren in der Überzahl und schlugen ihn nieder. Ein Ohr schnitten sie ihm ab, das trugen sie als Trophäe mit anderen Ohren an einer Kette. Den Körper ließen sie zurück, tot und verlassen. In jenen finsternen Tagen, in denen Larhguns Sonne selten schien, da haben so manche Leute noch dunkle und finstere Dinge getan, die entgegen den Göttern sind und damit haben solche Leute Garonil wiederbelebt und des Nachts ins Leben zurückgeholt. Jshtar, dem die Nacht gehört, hat sich sogleich Garonils angenommen.

Und da geschah es, daß er begann, böse zu werden und Unheil über Larhgo zu bringen. Fortan nannte er sich Garonil da Jshtar und er gründete eine Sekte, die Jshtar anbetete und führte sie an. Er zog zur Burg Fanstein, tötete fast alle Bewohner und nahm eine Jungfer von dort mit. Nur die Mühen aufrechter Kämpfer hinderten ihn, sie dem Dunklen zu opfern. Mit dem Artefakt Jshtars, der dunklen Kugel, riß er hernach noch viele anständige Larhgoten ins Verderben. Trüb und böse und finster war sein Leben und nichts war mehr über von dem guten Elb von einst. Sein Leben war trist und wer ihm begegnete, den traf auch das Unglück. Das gefiel den Larhgoten und den Göttern nicht und so wurde Garonil da Jshtar geschlagen zusammen mit seinen unrechten Männern. Er starb endlich und wurde vom göttlichen Gericht bestraft. Die Larhgoten aber freuten sich, daß dieses Unheil gebannt war, während Garonil vom Richter des Totengerichts geschlagen wurde. Und niemand dachte mehr an den einstigen guten Elb, denn das ist das Unglück, das Jshtar bringt.

Der Mythos um Mellon

Lang, lang ist es her, da stand in Ludwigstein eine sagenhafte Mine. Tief führte sie ins Dunkel der Erde und zahlreich und lang sollen ihre sich abwärts windenden Gänge gewesen sein. Kostbares Silber ohne Ende wurde von fleißigen Zwergen geborgen und Reichtum war gegeben für alle. Eines Tages, da geschah ein Unglück und eine Unacht zerstörte das Dorf: es war nämlich eine gemütliche Ansammlung von Häusern der Arbeiter nahe der Mine und, so heißt es, ein solcher ließ eine Laterne ins Stoh fallen. Da passierte es, daß alles niederbrannte bis auf die Grundmauern. Doch die Leute zögerten nicht und bauten das Dorf neu auf und nannten es Brandthelm. Da kam auch schon das nächste Unglück und Orks wollten sich des Reichtums bemächtigen und besetzten die Mine. Doch sie konnten vertrieben werden und flohen. Es war das Silber und all der Reichtum, so sagt mancher, das den Ort verfluchte und Unheil beschwor. Dies war nun, als die Götter entschieden, diesen Platz mit seinem verfluchten Silber zu entrücken und dem Vergessen anheimfallen zu lassen und sie legten einen Schleier darüber, so daß die Mine und das Dorf Brandthelm nie wieder gefunden werden konnten. Und wer in dem undurchdringlichen Schleier verschwindet, der kehret nie zurück, so wie manch Wagemutiger, der sich auf die Suche machte. Und keiner sollt mehr wissen, wie das Leben unter dem Schleier des Vergessen für die Minenarbeiter ist: die Vögel singen kein Lied und die Sonne scheint niemals und in ihrer Eier verzehren sich die Arbeiter nach dem Silber der Mine. Und würde man sie finden, so wären es ausgemergelte Geister, reich an Silber, doch trist. Da vergaßen die Menschen und sogar die Zwerge die Mine mit der Zeit und sie wurde zu einer Legende, von der kaum noch einer zugegen, der glaubt, daß es sie wahrhaftig gab. Und so ist die Mine Mellon heuer ein Mythos, doch ist sie wahr.

Die Geschichte von König York

Es begab sich zu einer Zeit, die im Ungewissen lag. Der alte Elbenkönig regierte nicht mehr und es ward kein Herrscher zur Stelle, denn der Erbe war als Kind schon entschwunden.

Nun aber begab es sich, daß einige treue Larhgoten diesen Erben zu suchen trachteten, denn sie glaubten ihn nicht im Reich des Todes. Da hörte man von dem magischen und heiligen Amulett, jenes welches den Namen des Herrscher zeigt. Dieses aber konnte nur von einem der fünf Weisen gelesen werden.

Und, oh Unglück, das Amulett war entzwei, nein entdrei und man machte sich auf, tapfer und ohne Furcht, aber mit Hoffnung, diese Teile zusammenzufügen, auf daß man erhalte das ganze Amulett in seiner göttlichen Pracht. Und so geschah es. Das Amulett fand zusammen und der König Larhgos ward genannt.

Dies aber war die Zeit der Menschen, das Zeitalter der Elben war vorüber und eine neue Ära, die der Menschenkönige begann.

Nun aber hört von der Herrschaft König Yorks, der einst als Wirte sich verdingte. Er herrschte weise und gut und war ein beliebter König.

Doch das Schicksal hatte anderes vorgesehen. Dies ist die grausame Geschichte von König Yorks Tod. Ein Bösewicht trachtete dem guten König nach dem Leben und schickte ihm einen Schierlingsbecher. Doch in Wirklichkeit, so heißt es, liebten die Götter diesen weisen gütigen Herrscher so sehr, daß sie ihn bei sich sehnten.

Der Tod persönlich war gekommen, so erzählt man, um ihm den tödlichen Trunk zu reichen und keiner konnte es verhindern, denn es war sein Schicksal. Und so starb König York, der große weise Herrscher, der unsere Zeitrechnung mit seinem Tode begründete.

Das Land war erfüllt mit Trauer und Klagen hörte man allenthalben und das heilige Feuer verzehrte seinen Körper, wie es Brauch ist. Und man schwor sich zu gedenken und man rief aus im ganzen Lande, zu begründen einen Tag der Feier im Andenken an König Yorks Tode. Jedes Jahr zur Zeit seines Todes sollen die Feuer brennen im ganzen Lande und gedenkt werden und sie sollen heißen wie der große König, geliebt von den Göttern. Und so heißen die Feuer Yorksfeuer, benannt nach dem gütigen Herrscher, dem Begründer unserer Zeit.

Die große Schlacht Gerlands und der schicksalhafte Tod Königin Miraiis

Bitterer Wind und der Gestank von Dämonen und Orken zog einst über die so schönen Landen in Gerland. Denn der böse Dämon mit den dreizehn Köpfen - so weiß es jeder Larhgot - nahm das Land für sich. Die trüben Bewohner flohen in Verzweiflung und der Dreizehnköpfige wüstete mit entsetzlicher Wut. Da kam die Königin und weiste ihrem Volk den Weg, diesem Monster die Stirn zu bieten, und so suchten sie magische Artefakte und Wege, die Bestie zu schlagen. Die Blicke der Götter ruhten auf den braven Larhgoten, welche endlich frohgemut und tapfer in die große Schlacht nach Gerland zogen, geschrieben in ein Buch, welches den Tod und seinen Zeitpunkt, zu dem er komme, in schwarzen und güldnen Lettern festhalte. Und so geschah es, daß die Königin ihrem Schicksal begegnete und ihr Leben musste lassen. So war geschickt worden eine feige Verräterin, die den bösen Anhängern Ishtars diente, und - oh zum Graus für das larhgotische Volk! - die gütige Königin

Nun höret: der Tod Königin Miraiis aber ward von den Göttern schon lange bestimmt undmeuchelte. Und so musste Königin Miraii fallen und das Kriegsvolk, das war zerüttet und verzweifelt und raupte sich die Haare im Unglück ob der zahllosen Toten. Doch da waren sie sich einig für Larhgo unter den Blicken der Götter und fassten sich ein Herz und wollten streiten zur Ehre ihrer gefallenen Königin. Und es war ein Hauen und Stechen und Waffen wurden geschwungen mit Eifer und Ehr. Viele noch fanden den Tod, um sich zu Miraii an die göttliche Tafel zu gesellen, doch nun jubelt zu hören, daß sie besiegten den Dämon: sie gingen hin und schlugen auf die hölligen Scharen ein und der Dämon, dem war Schaden zugefügt und so floh er geschlagen von dannen. Und Larhgo wird lange nicht mehr von ihm hören, noch sehen, denn er ward geschlagen und vertrieben. So fanden Larhgo und Gerland wieder Frieden und konnten um seine gütige Königin trauern. Und dies war die große Schlacht um Gerland und der schicksalhafte Tod der Königin Miraii.

Die Sage der Urzeiten Frosthiers

Einst vor langen Zeiten, als in Frosthir noch keine Menschen lebten, da war dies Land nur eine karge und leere Einöde, über welche der bittere Eiswind strich. Alleine Bären hausten dort. Doch nicht nur gewöhnliche Bären nannten diese Ödmark ihre Heimstatt, sondern auch die Frostbären. Mythische Geschöpfe, aus dem Schnee geboren, vom Eis genährt. Und so tragen sie den Winter in sich, bringen ihn mit sich - sie sind der Winter. Weit um sie herum fällt der Schnee, liegt Frost und weht der kalte Eiswind. Unter der Erden fließt der mystische Eisfluß Gjoll, dessen weitverzweigte Arme den ganzen Raum unter Frosthir durchziehen, so wie die Adern durch die Glieder der Menschen sich winden, ein Fluß ganz aus Eis. Er ist es, der den Frostbären ihre Kräfte gibt, welcher ihr Lebensodem ist. Südlicher denn die Grenzen zu Larhgo, zu Hammerburg wandern die Frostbären niemals, denn dort fließt Gjoll nicht und ihre Kräfte würden schwinden in dem dort gar zu milden Winter für ihre frostige Natur, sie wären des Todes.

Eines Tages nun sei ein junges Mädchen, hübsch und mutig, fasziniert von der eisigen Landschaft, über die Grenze geschritten und betrat Frosthir. Mutig stellte sie sich den Bären entgegen, die sie hungrig bedrohten, da erschien der Anführer der Frostbären: Björn. Sofort als er sie erblickte, entflammte sein Herz in Liebe zu ihr. Grimmig vertrieb er die anderen Bären und nahm das Mädchen mit in sein frostiges Zuhause bei seiner Sippe, von nun an sollte sie an seiner Seite bleiben.

Doch der Bruder des Anführers, Firin, listig und ruchlos, neidete schon immer seines Bruders Autorität und ersann aus Rache einen Plan. Er gab dem Mädchen ein Getränk, gegärt aus Hopfen und Weizen. Davon berauscht gab sie sich Firin hin.

Das aber sah der Anführer Björn und er wurde wütend und tötete seinen Bruder auf der Stelle in Raserei.

Doch bald darauf bereute er und verfiel in Trauer ob seiner wutentbrannten Tat, denn nie wollte er glauben, daß sein Bruder Böses täte und sah somit die Schuld in dem Mädchen und nahm an, daß sie Firin mit ihrer Schönheit und Tapferkeit verführte. Er sah nicht, daß Firin wild, finster und hinterlistig war, genau wie dessen Nachkommen: wilde Nordmannen mit schwarzer Seel.

Das Mädchen aber ward schwanger und bekam vier Kinder. Björn glaubte

die Kinder als Sprößlinge seines Bruders, doch waren es tatsächlich die Nachkommen seiner selbst.

Sie sahen aus wie Menschen, waren wie Menschen, aber besaßen das Herz der Frostbären, ihren Mut, ihre Tapferkeit, ihr wildes Feuer und ihre Liebe zu Eis, Frost und Schnee.

Björn aber brach mit seiner Liebsten und wollte ihre Bekundungen nicht hören. Enttäuscht schickte er sie fort und sprach, er wolle sie und ihr Geschlecht, entsprungen aus seines Bruders Samen, nicht mehr sehen. Das Herz von Björn brach und so auch das des Mädchens. Sie zog sich zurück in eine einsame Höhle, um auf den Tod zu warten, wo sie auch heute noch sitzt, zu einer wunderschönen Figur aus Eis und Schnee erstarrt.

Ihre Kinder aber zogen von dannen, um sich niederzulassen, ein jeder in eine Himmelsrichtung.

Der Fischer, der Seefahrer, welcher die Weisheit besaß, den Lauf der Sonne und der Gestirne zu lesen und so auf See zu navigieren, zog nach Osten an die Küste, dorthin wo das Meer noch nicht zugefroren war und erhielt den Segen Lorghums.

Die Kriegerin, mutig und stark, welche sich ein Banner erkor ganz aus Eis, zog nach Norden, um gefährlichen und wilden Feinden aus fremden Landen die Stirn zu bieten und erhielt den Segen Crons.

Die Jägerin, welche die Wälder kannte, die Spuren lesen konnte und die Sprache der Tiere und des Wildes beherrschte, zog nach Westen, wo die Kiefern wachsen und die Kristallwälder stehen und erhielt den Segen Alinas. Der Junge, welcher wie sein Onkel das Geheimniss des Brauens verstand, zog nach Süden, wo der Hopfen wächst und Weizen gedeiht und erhielt den Segen Irshinns.

So begründeten diese vier Kinder das Geschlecht der Frosthirer und deren Kinder, die Nachkommen Björns, leben so in diesen Landen und sie jagen und sie fischen, sie kämpfen und sie brauen. Und sie sind tapfer und mutig, stark wie die Bären, wild und heiß im Herzen und sie lieben das Eis, den Schnee und den Frost und trotzen der Kälte.

Die Frostbären aber, sie leben weiterhin in diesen Landen, unerkant unter den Menschen.

Denn wie einst die Sippe Björns, so erfüllen auch deren Nachkommen noch immer und für alle Zeiten den alten Schwur, mit den Erben des Mädchens nicht zu verkehren. Keinem Menschen wird es je gelingen, einem Frostbären zu nahe zu kommen, denn sie wollen es nicht und werden es niemals

geschehen lassen.

Und so haben die Menschen vergessen, daß es die Frostbären gibt und sie den ewigen Winter bringen.