

# Azuran

## Überlieferter Entstehungsmythos Azurans

Die antike Entstehungsgeschichte fand das Team um Dr. Dr. von Rothschmied in einer kleinen tempelähnlichen Höhlenanlage südwestlich der [Stadt Raid-Craft City](#).

### Inhaltsverzeichnis

- [1 Überlieferter Entstehungsmythos Azurans](#)
- [2 Die Karte](#)

Einst lebten vier mächtige [Avatare](#) in dieser Welt, jeder von Ihnen bezog seine Macht aus einem anderen Reich. So gehorchte Elkire das Erdinnere mit den immensen Kräften und enormen Temperaturen. Thussil hingegen herrschte über die eisigen, unerbitterlichen Winde. Das kosmische Licht der Gestirne war das Reich des Sartess. Und die tosende, alles verschlingende See fügte sich bereitwillig dem Willen von Zurtrepelew.

Diese Geister akzeptierten und respektierten einander, denn sie wussten, dass die Welt auf der Macht der Vier basierte und ohne auch nur einen ihrer Brüder zerbrechen würde.

In ihrer großen Weisheit erschufen sie ein Land, kreisrund und von perfektem Maße. Gerecht und vorausschauend wollten sie gemeinsam über das Land wachen und schon bald entschieden sie, es in vier Bereiche aufzuteilen, für jeden der Brüder eines. Als Folge der Vierteilung hatte nun aber plötzlich jeder der [Avatare](#) nur eine Grenze zu jeweils zweien der anderen Brüder. Der dritte Bruder schien unerreichbar. Ein Streit entbrannte vor allem zwischen Sartess und Elkire und zertrennte so die Mächtigen, bis Zurtrepelew die Lösung gefunden hatte: Sartess sollte das östliche Gebiet bekommen, Elkire dagegen das westliche Gebiet. Zurtrepelew im Süden und Thussil im Norden trennten die beiden größten Streithähne voneinander und vermittelten zwischen beiden.

Der Plan schien auch aufzugehen, doch schon bald verloren der eisige Thussil und der Wassergott Zurtrepelew einander aus den Augen. Jeder arbeitete für sich daran die anderen zwei Brüder auseinander zu halten oder zwischen ihnen zu vermitteln. Und so kam es, dass Thussil die zerstrittenen Brüder im Norden miteinander verband, während Zurtrepelew seine Meeresfluten zwischen die kampfbereiten Gottheiten fließen ließ, indem er den Meeresspiegel anhob. Sartess und Elkire verloren dabei nur an den Küsten ein wenig Land, Thussil ließ die verschlingenden Fluten einfach gefrieren, Zurtrepelew aber verkleinerte sein eigenes Land und bewachte schließlich nur noch einzelne Inseln. Das Gleichgewicht der Vier war also gestört. In einer gemeinsamen Übereinkunft vereinten die Vier ihre Kräfte und erschufen in ihrer Mitte ein neutrales Zentrum, das jedes Ungleichgewicht stabilisieren sollte. Zugleich sollte in diesem Zentrum jedes Reich gleich stark wirken. Keines sollte die Oberhand gewinnen können. Und so begab es sich alsbald, dass ein fünftes Land zentral in [Azuran](#) entstand und als Knotenpunkt der vier [Avatare](#) und deren magischen Kräfte fungierte. In ihrer großen Weisheit, wählten die Mächtigen ein Land, bevölkert von magisch ungelehrten Lebewesen. Diese Lebewesen sollten das Gleichgewicht wahren, ehren und respektieren.

Glaut man diesem Entstehungsmythos, so Von Rothschmied, ist das Auftauchen von [Raid-Craft](#) in diesem Land ein aktueller Beweis für die wahre Existenz der [Avatare](#). Um den Entstehungsmythos tiefergehend zu erforschen, zog das Team um den Theologen und Historiker in die verschiedenen [Gegenden von Azuran](#) und entdeckte so unter anderem auch die Namensbedeutung des Landes. So erklärt er in einer seiner Publikationen:

**"Dr. Dr. von Rothschmied" schrieb:**

Die Menschen der verschiedenen Stammesvölker nannten den gesamten Kontinent "[Gegenden von Azuran](#)", was ursprünglich vermutlich "Gegen den Allzustand" bedeutet haben könnte. Also entgegen dem Gleichgewicht. Doch ein kleiner Stamm in den Tiefen des Eislandes von Thussil dokumentiert die Namensgebung als [Gegenden von Azuran](#) - der neuen (ausgleichenden) Kraft.

## Die Karte