



Zelkor

Zelkor er guden for viden, magi, balance, lov og orden. Han er lovens vogter og videns beskytter. Han opfordrer sine tilbedere til at søge viden gennem hele livet, og derfor bliver hans præster ofte beskrevet som nogle af de klogeste. Det ses ofte, at skoler og biblioteker er støttet af Zelkors kirke, samt at Zelkors præster underviser og deler viden, da Zelkor mener at viden skaber fremgang og udvikling.

Zelkor mener, at konflikter skal løses gennem diplomati, og han opfordrer til at enhver konflikt eller sag løses med snak, og med våbnene lagt på hylde. Det ses yderst sjældent, at Zelkor selv er i konflikt med de andre guder, men han blander sig til gengæld i de andre guders konflikter som fredsmægler.

For Zelkor betyder balancen alt. Han ved, at for at balancen kan fungere, så må alle dø før eller siden, for at give plads til at andre kan fødes. Balancen i Zelkors øjne omhandler også, at der er forskel på den rige og den fattige. Det er nødvendigt for den fattige, at have den rige og se op til, for at den fattige kan arbejde hårdere, og for at balancen kan fungere, er hårdt arbejde nødvendigt.

Zelkor opfordrer sine præster til at indsamle viden og sprede den i så stort omfang, som muligt, samt at sprede viden til alle som måtte ønske denne.

Blandt Zelkors tilbedere er der utroligt mange skrivere, magiker, lovsigere, dommere, diplomater og sprogkyndige, men han har da også mange andre tilbedere. Blandt mennesker og elvere finder man også adelige, læger, alkymister og mange andre blandede professioner blandt Zelkors tilbedere. Blandt elverne er det dog oftest folk, som har med viden at gøre til hverdag – herunder bl.a. også diplomater. Hos dværgene finder man også Zelkor-tilbedere – hovedsageligt blandt lærde.

Når han går på jorden, tager han skikkelse som det folk forventer at se. Hans farver er hvid og mørkeblå.

Templerne

Templerne er spredt ud over hele Talansar, dog med en smule flere i den vestlige del af Talansar. Zelkors hovedtempel ligger Kartabo i Rosenheim. Hvis ikke templerne selv har et bibliotek, ligger de gerne nær byens bibliotek og har tætte bånd hertil. Nogle finder templerne lettere rodede, medens andre er fascinerede over de mange bøger og skriftruller, som ofte er at finde her. Mange templer støtter ofte skoler eller har en skole knyttet til templet.

Præsteskabet

Zelkors præsteskab er nok det bedst strukturerede. Templer og præster indgår i et netværk, som hurtigt kan bringe viden videre. Det er et kendt faktum, at man til tider har brugt Zelkors templer, til at få en besked fra den ene ende af riget til den anden på meget kort tid. Præsteskabet fokuserer også meget på at indsamle og sprede viden, og er især stærkt blandt mennesker og elfvere. Vogtere og præster aflægger deres løfter til at opretholde balancen, ordenen og sprede viden, selvom man også kan finde vogtere eller præster, der har svoret at vogte ét tempel eller ét bibliotek. Nogle gange ender de med at styre deres egne biblioteker, mens de andre gange hjælper med at indsamle viden eller beskytte dem, som indsamler den.

Præsternes løfte

- "Jeg sværger at tjene Zelkor og hans sag, hvor end det bringer mig."
- "Jeg sværger at bringe Zelkors viden til alle, som ønsker at lytte."
- "Jeg sværger at være Zelkor evigt tro, hvad end dette må koste mig."
- "Jeg sværger at opsøge ny viden og dele alt den viden jeg har, så længe jeg lever."
- "Jeg sværger at beskytte viden og sandhed mod misbrug og løgne."

Vogtere af Zelkor

Disse kaldes Visdommens Beskyttere, og dette er netop, hvad de er. Ikke i den forstand, de holder viden hemmeligt, men at de indsamler den og beskytter den, hvor den bliver opbevaret. Ud over Zelkors templer, beskytter de også biblioteker.

Det ses også, at Zelkors vogtere underviser på skoler, samt at de spreder Zelkors visdom.

Vogterens løfte

- *"Jeg sværger at tjene Zelkor og hans sag, hvad end jeg må gennemgå for dette."*
- *"Jeg sværger at følge Zelkor, hvor end det må lede mig."*
- *"Jeg sværger at vogte Zelkors helligdomme, hvad en det må koste mig."*
- *Jeg sværger at jeg altid vil opretholde balancen, hvor end jeg går."*
- *"Jeg sværger at beskytte viden og sandhed mod misbrug og løgne."*

Forholdet til de andre guder.

Zelkor har ingen allierede, da han stort set altid forholder sig neutralt til de andre guder. Zelkors eneste fjende er Lochkarn. Zelkor og Lochkarn er direkte modsætninger, da Zelkor står for neutralitet og balance, mens Lochkarn for kaos og store omvæltninger. Han ser uddøde, som en hånd af balancen mellem liv og død, og derfor ser man ofte, at Zelkor samler viden, der kan bruges til at bekæmpe Lochkarn og hans væsner.

Gudstjenesten

Gudstjenesten holdes oftest i Zelkors templer eller et sted for lærdom.

Påkaldelsen:

Gudstjenesten indledes gerne med Zelkor påkaldes - ofte gennem simple ord som "Zelkor, Visdommens, Lærdommens gud, jeg påkalder dig!". En ofring af enten en magisk skriftrulle eller lærdom gives til gudstjenesten.

Indledningen:

Herefter tiltales menigheden og Zelkor. Der forklæres kort, hvad denne gudstjeneste vil handle om.

Centrum:

Dette er selve gudstjenesten. Afholdes den tæt på eller i forbindelse med en højtid, tales der gerne om, hvad der sker denne højtid. Når ikke en højtid er nær, tales der nogle gange om begivenheder i området. Er der nogle, som hemmeligholder viden og hvorfor? Hvordan er de andre guders indflydelse i området? Nogle der forsøger at hindre videregivelsen af viden? Spiller ondskaben ind i området? Hvad kan vi lære her?

Velsignelsen:

Herpå kommer gudstjenestens velsignelse. Ofte beder præsten menigheden knæle eller bøje sig under denne.

Afslutning:

Gudstjenesten afsluttes gerne med præsten takker guden - ofte simpelt igen som "Vi takker dig, Vise Mentor, for din tilstedeværelse og din velsignelse."

Gudstjenesten er nu slut. Præsten bruger nogle gange afslutningen til at informere om nogle ting, eller tage en snak med menigheden.

Zelkors hellige skrifter

Zelkor lærer os at vi skal opsøge og dele viden. Derfor er Zelkors hellige skrifter ikke så meget historier om ham, men hele verdens historie.

Magiens skabelse

Magiens historie strækker sig tilbage til den tid kun Guderne kender til. Hvad de opstod af ved guderne intet om, men den kraft der skabte dem og deres magt findes stadig i denne verden, og er blevet opsøgt af mange racer der har søgt magt. De første der mærkede og forsøgte at tøjle denne kraft, mistede tit sig selv i deres eget hovmod. De forårsagede store ødelæggelser med deres kræfter. De fik jordens grundvold til at skælve og havets dyb til at hæves kun for at vise deres magt. Guderne indså at de dødelige, med magten til at udslette byer, ja endda civilisationer ikke kunne rummes i denne verden. Disse kræfter er i dag bundet til Guderne.

Skabelse af Talansars Guder.

I Begyndelsen var der Modsætningen - alt og intet - Kaos.

Kaos herskede over Kosmos, Kaos var Kosmos. Ud af Kaos skabtes to Skikkelser, Kaoban og Kaobin, "Han og Hende, som kom af Kaos". Dog var de ikke selv Kaos. Sammen var de Harmoni, og de levede lykkeligt i mange Dage, for de var uskyldige og anede ikke omverdenens Kaos.

Snart fik de dog Øje på det Kaos, der omgav dem, men de så også at der, hvor de gik, fjernede Kaos sig for deres Skridt. Men Kaos kom altid tilbage, og de følte ikke, at det Liv de levede var dem kært, så de opsøgte Kaos for at se det og fandt det store Hjerte. Orkanens Øje. Helt uden en Tanke kastede Kaoban sig ind i Hjertet af Kaos og ofrede sig selv. Kaos forsvandt, men ligeså gjorde Kaoban.

Kaobin var knust og græd. I sine Tårer lagde hun de første Følelser Verden endnu havde oplevet. Først var hun fuld af Had og Fortvivlelse over Tabet og dets uretfærdighed. Men hun så, at hendes Tårer skabte Liv. Dette undrede hende meget, og et Øjeblik holdt hun op med at græde, men så kom hun i Tanke om alle de gode ting Kaoban stod for, og hun græd igen. På ny lagde hun de ædle og første Følelser i sine Tårer, og igen skabte hun Liv ud af Tårerne. Fuld af Glæde og Fryd over sit Skaberværk kneb hun endnu en Tåre og også her blev der Liv.

Men på trods af sit Skaberværk kunne hun ikke klare Savnet, så hun blegnede hen og forsvandt langsomt. Dette var Beretningen om de første Gunders opståen.

De tre første Guder skabte mange Demi-Guder, som skabte den ideelle Verden, hvor Livet senere skulle opstå og blomstre.

Da deres Arbejde var fuldført, blev de, som Belønning, tildelt Arbejdet i tre nye Verdener. Et Plan med Lys, et Plan med Mørke og et Plan, som var helt tomt, som førte enhver Besøgende tilbage til den ideelle Verden efter ganske kort Tid.

En af de tre Efterkommere af Kaobin var Nu-Taris - Datteren af Kaos. Hun skabte Naturen og alle Dyrene. Ved hendes Vilje groede der Træer, Buske og Planter. Blandt disse levede der Dyr både på Landjorden og i Vandet og på Himlen fløj der Fugle.

En anden af Efterkommerne var As-Karlarn. Der er tvivl om hvorvidt han havde formen af en drage eller en stor kæmpe. Det siges, at han blev skabt af de første Tårer, som Kaobin græd i afmagt og anger. Igennem ham strømmede Lyset, Ilden og Magien, i deres få Former. Han skabte en Kugle af ren Ild til at lyse på Himlen, så Dyrene, som Nu-Taris havde skabt, kunne se deres Verden.

Han var den første, der så ensomheden i Verdenen, og savnede nogle, som kunne forstå den Verden, de var en Del af. Bedre end Dyrene, som kun tænkte på deres egen og Slægts overlevelse. Han skabte nogle mægtige Væsener - Drager - som fløj blandt Fuglene på Himlen. Han gav dem noget af den rå Magi, så de kunne blive de øverste blandt alle Væsener i Verdenen. Det viste sig dog, at de var meget mere optagede af dem selv, og de slog sig ned i Bjergene mod Nord. Ingen så mere til dem i langt Tid.

Den tredje Efterkommer af Kaobin, Lorch-Karn, gik til Nu-Taris og hviskede i hendes Øre: "Se på dit Værk. Se på Hestene, Hjortene og Fuglene. Se på Fiskene og Planterne. Ingen af dem forstår den Verden, de er en Del af. Jeg ved du kan skabe meget mere end det. Sammen kan vi skabe Liv, som går på Jorden og som kan forstå den Jord, de er skabt til at betræde."

Og de skabte Elverne - vise og stolte - som gik på Jorden og forstod at bruge de Ting, der var der, til at bygge Bygninger hvori de kunne bo; til at lave Klæder af Naturens vilde Dyr og Planter.

De tre Kaobiner - Børn af Kaos - besøgte tit Elverne og var forundret over disse Skabninger. Elverne kaldte dem for Vea'thin, som betyder Gud på Oldtungen. Dog holdt As-Karlarn sig væk, da han var fornærmet over, at de to andre ikke havde

rådført sig med ham, da de skabte Elverne. Han mente også, at disse Elvere ikke kunne måle sig med hans Drager.

Nu-Taris og Lorch-Karn var dog ikke enige om, hvordan Elverne skulle opføre sig overfor hinanden. Lorch-Karn ønskede, at de skulle stræbe efter at få så meget Magt over hinanden som muligt, medens Nu-Taris ønskede, at de skulle leve i Pagt med hendes Natur og stræbe efter godhed.

De fleste lyttede til Nu-Taris og levede i Pagt med Naturen, men da Lorch-Karn så dette, tog han ned iført Elverham og hviskede i deres Ører. Han fortalte om Magt, Død og Krig. Hans Ords var som den reneste visdom for de Elvere, han talte til. Med hans List splittede Lorch-Karn Elverne og ledte sin Flok væk fra de, som huskede Nu-Taris' Ord. Han lærte dem om Smedekunsten, og hvordan de skulle bruge deres Buer som Våben.

Imidlertid var Dragerne begyndt at vende tilbage på Himlen, og så igennem Lorch-Karns forklædning og undrede sig over, hvorfor en af Kaobinerne ville bekymre sig om noget så småt som disse Elvere. For i Dragernes Øjne var de, de eneste Væsener, som var noget værd.

Der gik ikke langt tid før, Lorch-Karns Elvere angreb de andre Elvere. Slaget kom helt uforberedt og mange Hundrede blev slået ned foran Øjnene af deres Kvinder og Børn.

Da Nu-Taris så dette, blev hun så vred, at hun vendte sig til As-Karlarn efter Hjælp. Sammen drog de til Lorch-Karn og ønskede, at han øjeblikkeligt skulle standse disse handlinger imod Elverne, men han håned dem bare, og lige meget hvor meget de bad ham, nægtede han at stoppe.

As-Karlarn blev meget vred over dette, så han tog ned på Jorden og lærte Nu-Taris' Elvere om Ilden og Smedekunsten. Og de smedede Sværd, Skjolde og Panser, og for første Gang vandt Nu-Taris' Elvere over Lorch-Karns. Men Krigen var slet ikke slut, for Lorch-Karn gik nu personligt ind i Krigen og sine Elvere Våben, hvis Kraft kom direkte fra ham. Han gav dem en Styrke, som var større end den Styrke de kunne få på egen vis, og endnu et Slag blev udkæmpet til Lorch-Karns Fordel. Herefter fulgte en endeløs Række af Krige og Slag, hvor alle tre Kaobiner gav deres Hære mere og mere Kraft.

Slutteligt sendte As-Karlarn sine Drager ind, men Dragerne ville ikke kæmpe for Elverne. De blev vrede på Kaobinerne og besluttede at udslette dem. De sendte deres Flamme ud over Slagmarken, så Elverne måtte flygte. Nu-Taris' Elvere

flygtede ind i de dybe Skove, hvor de følte sig hjemme, og Lorch-Karns Elvere flygtede ned under Jorden i mægtige Huler.

Til sidst stod kun Kaobinerne tilbage, men Dragerne sendte fortsat As-Karlarns Magi tilbage imod dem, og Dragernes Magi var tilsammen stærkere end noget Kaobinerne kunne modstå.

Her slutter Beretningen, som også kaldes Ragnarok på den gamle Tunge, om de første Guder.

Da Verden nu stod uden Guder, så de Demi-Guder, som levede i de andre Planer dette. De besluttede i Samråd at sende deres mægtigste af sted for at vogte over Verdenen.

Fra det mørke Plan kom Gorgonsul - Dødens og efterlivets Gud -, Karne - Krigens og styrkens Gud - og Fo-Noch - Dovenskabens, grådighedens og hævnens Gud.

Fra det lyse Plan kom Zandara - Livets, lyset og Lykkens Gudinde - og Sylvia - Naturens og Kærlighedens Gudinde.

Og til sidst fra det mystiske, tomme Plan kom Zelkor - Magiens, viden og ordenens Gud - Nalissra - Løgnen, bedraget og nattens gudinde - og Om-Karn - Håndværkes og beskyttelsens Gud.

Ascan - Dragernes sprog

Ascan er sproget skabt af guden Ascalan, det var det første sprog og blev brugt af dragerne. Bestemte ord har magiske egenskaber, og det er dem som magere bruger når de kaster deres magi. Det er de mest kendte ord fra sproget, men der er mange andre ord der ikke er så kendte. Disse har ikke magiske egenskaber i sig selv, men de kan dog bruges af magere, sammen med de magiske ord, til at skabe mere specifikke magiske effekter. Store dele af sproget af er enten glemt eller aldrig blevet fundet. Men de ord som er fundet bruges af lærde magere som der har behersket ordene og deres betydning. Enkelte ord er dukket op gennem tiden, men der er også fundet større samlinger. Zelkor kirken har taget det på sig at, samle alle ordene og gøre dem frit tilgængelige for alle der vil bruge dem.

Dette er de ord der er fundet indtil videre, og det grammatiske regler for sproget, sådan som det er blevet fortolket. Fra år 767.

Umiddelbart ser det ud som om alle ord er i nutid, og hvis man vil tale om noget som er sket så sætter man "ar" ind i sætningen eller ordet.