

GÄNSEFLUG & ADLERSCHREI

MANIFESTATIONEN &
PEREPIWIRKUNGEN VON WUNDERN

EINE DSA4-ERGÄNZUNG ZUM SPIEL MIT GEWEINTEN

Das Schwarze Auge

Stuttgart - Leipzig
Pneuma Verlag



MANIFESTATIONEN UND NEBENWIRKUNGEN VON WUNDERN

Eine Spielhilfe aus dem Metstübchen-Forum

Gelegentlich berufen sich die Geweihten der zwölf Götter nicht nur auf ihre Autorität als Gesandte Ihrer Götter, sondern wirken handfeste Wunder. Während die regeltechnischen Auswirkungen dieser Wunderwerke in den entsprechenden Regelwerken ausführlichsten Platz eingeräumt bekommen haben finden sich nur reichlich zerstreut Hinweise darauf, wie sich diese karmatische Wirken in der aventurischen Realität darstellt.

Um der Stress geplagten Spielleiterin Inspiration zu liefern und um das Wunderwirken deutlicher von der profanen Magie abzuheben gibt es nun eine Aufstellung zu Manifestationen und karmalen Nebenwirkungen. All diesen Ereignissen ist gemein, dass sie keinen praktischen Nutzen in Aventurien haben. Sie haben also keine regeltechnischen Auswirkungen und gehen schnell wieder vorüber. Sie dienen lediglich der Ausschmückung. Sie sind auch nicht unbedingt nur deswegen vorhanden weil eben ein Wunder gewirkt wurde. Vielmehr wird ein Großteil der Ereignisse dadurch hervorgerufen, dass sich die Aufmerksamkeit des Betrachters darauf richtet: Im Kontext eines Peraine-Wunders erhält das Kind, das eben in einen Apfel beißt eine andere Bedeutung.

PRAIOS

- um den Geweihten entsteht ein Lichtschein
- man ist bestrebt, über einen Sachverhalt die Wahrheit zu sagen
- die Sonne bricht in einem Lichtstrahl durch die Wolken
- Nebel lichtet sich
- man hört einen Gong oder einen Choral
- man akzeptiert ein Urteil oder einen Sachverhalt als gegebene Ordnung
- man wird in einer Meinung gefestigt, so dass man das Gefühl hat, sie auch vor anderen vertreten zu können
- man erinnert sich an eine Lüge und schämt sich ihrer
- ein Sonnenstrahl wärmt angenehm das Gesicht
- der Blick fällt auf eine Praiosblume
- das Licht der Kerze/Lampe scheint heller
- kurz glaubt man ein Gesicht in der Sonne zu erkennen
- Ein Adler schreit.

RONDRA

- man hört Donnerröllen
- in der Ferne hört man einen Löwen brüllen
- man hört Waffenklirren
- man wird mit Stolz oder Mut erfüllt
- ein Gewitter zieht auf
- Waffensegen, Rüstungssegen: die Waffe funkelt, man kann das Antlitz der Göttin, eine Löwin oder das Bild einer Heiligen darin gespiegelt sehen.
- Posaunenklang ist zu hören.



EFFERD

- man hört Meeresrauschen, Sturmbräusen oder Wasserplätschern
- ein kurzer Regenschauer ergießt sich
- Schiffsweihe: das Segel eines Schiffes bläht sich
- Delphine sind zu sehen
- im Wasser erscheint das Abbild Efferds oder einer Heiligen
- man hat den Geschmack von Salzwasser im Mund
- es riecht nach Meer
- eine kühle feuchte Brise weht ins Gesicht
- das Plätschern und Gluckern eines Bachlaufs ist zu hören
- entfernt hört man das Rauschen der Brandung
- der Gischtschaum landet durch einen Windstoß sanft im Gesicht
- in den Wellen ist kurz ein Efferd oder Swafnirbildnis zu erkennen
- ein leichtes Sprühen wie von Gischt benetzt das Gesicht
- auf See: eine Schule Dephine begleitet das Schiff

FIRUN

- in der Ferne erscheint ein Eisbär
- Jagdwild taucht im Blickfeld auf
- es wird kälter
- in der Ferne sind Jagdhörner zu vernehmen
- die Umgebung, Lippen und Augenbrauen überziehen sich mit Reif
- der Atem gefriert
- das Geräusch von knirschenden Schritten auf Eis ist zu hören
- der Blick fällt auf ein jagendes Tier (Katze, Falke o.ä.)
- das Brüllen eines Eisbären ist zu hören
- Schneeflocken fallen zu Boden



TRAVIA

- man hört das Rauschen der Schwingen oder das Schnattern von Gänsen
- am Himmel ziehen Wildgänse vorüber
- das Herdfeuer flackert auf
- der Ort strahlt Gastfreundschaft oder Gemütlichkeit aus
- man erinnert sich in einem deutlichen Bild an seine Eltern oder eine Begebenheit in der Jugend, in der man besonders umsorgt war
- man hat auf der Zunge den Geschmack seiner Liebesspeise, es riecht nach dem Lieblingsessen, oder Bratenduft, der Geruch von frischem Brot oder eines Lagerfeuers liegt in der Luft
- man fühlt sich wohl und geborgen
- ein Gefühl der Sicherheit macht sich breit
- man vermisst seine Familie/Partner
- eine Schar Gänse fliegt/watschelt vorbei



BORON

- man hört Rabenkrächzen
- Raben fliegen auf
- man sieht die schwarzen Schwingen Golgaris
- es wird dunkel
- die Geräusche der Natur verstummen kurz in Schweigen
- man wird schläfrig
- man vergisst kurzzeitig eine belastende Situation und ist völlig ruhig
- es riecht nach Räucherwerk oder Rauschmitteln (Opium, Ilmenblatt, Lotus)
- gedämpfte Umgebung/Stille tritt ein
- der Geruch beruhigender Kräuter/Weihrauchs macht sich breit
- eine zufällige Figur (im Hauptputz, im Laub, Spuren in der Erde, Sternenhimmel, Wolkenansammlung etc.) erinnert an ein zerbrochenes Rad

HESINDE

- man hört das Blättern von Buchseiten oder das Kratzen einer Schreibfeder
- man riecht Pergament

- man kann sich plötzlich an eine vergessene Situation erinnern
- man findet plötzlich die Lösung zu einem schon lange bekannten Rätsel oder erkennt plötzlich einen Zusammenhang (zum Beispiel zwischen verschiedenen Zeichen)
- man erkennt plötzlich die Beweggründe einer Person zu einer bestimmten Handlungsweise
- die Elemente manifestieren sich
- man hört einen harmonischen Choral
- in einer natürlich erscheinenden Anordnung (z.B. Steine, Pflanzen, Landschaftsformen) sind geometrische/symmetrische Figuren zu entdecken
- eine Smaragdtaucher taucht auf
- man erkennt die Kunstfertigkeit in einem Handwerksstück

TSA

- ein Regenbogen erscheint
- eine Eidechse taucht auf und läuft über die Füße der Anwesenden
- die Farben der Umgebung treten stärker hervor
- Knospen brechen auf
- ein Tier mit Jungen taucht auf
- man hört Kinderlachen oder ein Kinderlied, Schellenglocken
- Licht bricht sich im Wasser wie in einem Prisma
- man nimmt vielleicht zum ersten Mal das vielfältige Leben auf dem Erdboden wahr
- eine neue Idee erwacht zum ersten Mal
- man erinnert sich an seine Kindheit oder Geburt
- man wird von farbenprächtigen Schmetterlingen umschwirrt

PHEX

- ein Fuchs oder ein anderes Tier scheint kurz zu blinzeln oder seine Aufmerksamkeit auf Dich zu richten
- etwas (ein Stein, ein metallener Gegenstand, ein Fenster) blinkt unerwartet
- im Gebüsch oder hinter der nächsten Hausecke scheint gerade noch ein Fuchsschwanz zu verschwinden
- die Geräusche in der Umgebung werden gedämpft
- im Herbstlaub, in der Oberfläche einer Regenpfütze oder im bröckelnden Putz einer Hauswand sind Motive aus einem Boltenspiel zu erkennen
- Sterne funkeln
- man hört das Klimpern von Münzen
- man hört das Keckern eines Fuchses
- man spürt an den Beinen die Berührung eines



pelzigen Schwanzes, als ob ein Fuchs oder ein Wiesel vorbeischleicht

- Münzen funkeln
- das Sternbild des Fuchses ist zu sehen
- Nebel zieht auf oder verdichtet sich
- Man hört Würfel fallen.

PERAINE

- ein prächtiger Apfelbaum taucht im Blickfeld auf
- ein Kind beisst kräftig schmatzend von einem prachtvollen Apfel ab
- es riecht nach feuchter schwerer Ackererde
- der Gang des Wunderwirkenden erscheint staksig wie bei einem Storch
- man hört das Klappern von Störchen oder das Rauschen eines Getreidefeldes
- Wunden hören kurzzeitig auf zu schmerzen
- man riecht frische Kräuter, eine Frühlingswiese oder frisches Heu
- es riecht malzig (nach geröstetem Korn)
- ein Storch ist zu sehen
- Blumen blühen auf
- man sieht vor sich ein wogendes Getreidefeld
- Apfel oder Orangenblüten regnen herab
- es riecht nach Apfelmose oder Obstwein

INGERIMM

- ein heißer trockener Windstoß wie von einer Kohlenglut streift das Gesicht
- es knackt im Feuer und Funken sprühen auf
- die Erde erscheint in einem kräftigen Rostrot als ob es eine reine Eisenader in der Nähe gäbe
- es wird wärmer
- man hört Schmiedehämmer
- Flammen lodern auf
- beim Waffensegen: man sieht einen Funkenregen um die Waffe
- Metall glüht auf
- der Stahl wird warm und scheint kurzzeitig sogar zu pulsieren
- es riecht nach Schmiederauch
- ein mechanisches Handwerksstück führt die ihm mögliche Bewegung aus, eine Spieluhr beginnt zu spielen, ein Uhrwerk zu laufen
- auf einem Werkstück erscheint das Bild einer lodernen Flamme oder eines Heiligen

RAHJA

- ein wohliger Schauer läuft einem über den Rücken
- in etwas Alltäglichem wird etwas Schönes entdeckt (z.B. die schöne Blütenfarbe eines kleinen Mauerblümchens)
- es schmeckt nach Rosenkonfekt
- man hört Pferdewiehern oder Gesang
- es riecht nach Rosen oder nach Parfum

- man hat den Geschmack von Wein im Mund
- man denkt an seine erste oder große Liebe und erinnert sich mit allen Sinnen an sie
- (als Radscha Ushtammar): Blutgeruch liegt in der Luft.

IFIRN

- Schneeflocken fallen zu Boden
- man sieht Schwäne vorbeiziehen
- man findet eine Schwanenfeder
- Schneekristalle glitzern
- ein Schneesturm klart kurz auf
- man entdeckt ein Schneeglöckchen, das sich durch den Schnee gearbeitet hat
- die Umgebung bedeckt sich mit Reis
- es wird wärmer (wenn es sehr kalt ist) oder ein kühlerer Wind kommt auf (wenn es warm ist)

KOR

- man hört Schlachtenlärm und das Klirren von Waffen
- Blutstropfen erscheinen auf einer Klinge
- Blutgeruch liegt in der Luft
- ein Bachlauf, ein Rinnsal in der Gasse nimmt die Farbe von Blut an
- eine alte Narbe beginnt zu jucken
- die Nackenhaare stellen sich auf und der Geschmack von Blut liegt auf der Zunge

AVES

- man hört Flötenspiel oder Vogelzwitschern
- man erinnert sich an fremde Orte (obwohl man sie vielleicht eigentlich nicht kennt)
- man bekommt die Lust zu reisen oder die Idee zu einer Reise
- man sieht klar einen Weg vor sich
- es juckt in den Füßen/Beinen
- ein Avesfink/Vogel fliegt vor den Augen des Betrachters vergnügt hin und her
- Ein Paradiesvogel fliegt der Sonne entgegen.

SWAFNIR

- auf See: die (weiße?) Fluke eines Pottwals peitscht die Wogen auf
- Man meint den Gesang der Wale zu hören.
- Eine Wolke am Himmel nimmt die Form eines Pottwales an

