

Aventurien für Anfänger

1.) Einführung

„Am Anfang war nichts, und es was nur LOS. Eines Tages erblickte ER jedoch die Urriesin SUMU, und ER wurde ob ihres Anblicks wütend. Und so fasste ER den Entschluss, SIE zu erschlagen. Doch SUMU wehrte sich, und es entstand ein Kampf der Äonen andauerte. Am Ende unterlag SUMU, doch als LOS ihren sterbenden Körper in den Armen hielt, begann ER seine Tat zu bereuen und bitterlich zu weinen. ER umhüllte sich und SUMU mit einem schützenden Wall, und so ward aus SUMUs Körper die Welt geschaffen. Und aus LOS' Tränen wurde alles Leben, und aus den Bluttröpfen, die aus seinen Wunden tropften, die Götter. Es ward der Kosmos, der so lange anhält, wie noch ein Rest Leben in der sterbenden SUMU steckt.“

So oder ähnlich lautet der Schöpfungsmythos über die Welt Dere, wie man ihn sich in Aventurien, dem Land des Schwarzen Auges, erzählt. Aber alles schön der Reihe nach, denn es gibt sicher so einige unter der werten Leserschaft, die nicht wissen, worum es sich beim Schwarzen Auge handelt. Nun, **„Das Schwarze Auge“** (DSA) ist ein Rollenspielsystem, und zwar eines von der Sorte, wie man sie heutzutage auch gerne als Pen-'n-Paper-Rollenspiel bezeichnet. Es ist eine fantastische Spielwelt mit vielen geheimnisvollen Orten, Kreaturen, Schätzen, Magie, eine komplexen Götterwelt und natürlich auch vielen Widersachern und Dämonen, bei der man sich zusammensetzt und jeder einen eigenen Spielercharakter spielt, während eine weitere Person als sogenannter „Meister“ durch die Spielwelt führt und die Handlung erzählt.

Einige von euch werden diese Welt, den Kontinenten Aventurien, vielleicht bereits aus Computer-Rollenspielen wie z. B. Drakensang kennen. Doch spiegelt die Welt in Drakensang natürlich nur einen Teil des gesamten Aventuriens wieder. Für diese Leute mögen die folgenden Seiten ein kleiner Exkurs in weitere Facetten einer Welt sein, die weitaus größer ist, als Drakensang und Co. es zu zeigen vermögen. Doch auch für alle anderen, die es interessiert, soll dies eine kleine Einführung in eine wahrlich komplexe und vielfältige Welt sein, deren komplette Beschreibung dazu geeignet ist ganze Bücher zu füllen. Und so ist es kein Wunder, dass es eine ganze Reihe von Grund- und Ausbauregelwerken zu den unterschiedlichsten Themen gibt.

► Doch beachtet bitte folgendes:

Diese Seiten sind wirklich nur eine kleine Einführung, die verglichen mit den Büchern allenfalls nur ein wenig an der Oberfläche kratzt. Dies hier kann und soll die Regelwerke nicht ersetzen, sondern euch nur einen kleinen Überblick verschaffen, über das, was euch in der Welt des Schwarzen Auges erwarten kann. Eventuell reichen die hier gelieferten Informationen aus, um mit etwas Fantasie und ein wenig Improvisationstalent ein erstes eigenständiges Spiel zu spielen, vielleicht auch zwei. Doch das volle Ausmaß und der wahre Spaß kommen erst mit Erwerb der offiziellen Regelwerke zustande.

Aventurien für Anfänger

2.) Spielregeln

Über die Spielweise:

Als Pen-'n-Paper-Rollenspiel wird „Das Schwarze Auge“ (DSA) in einer Gruppe gespielt. Einer übernimmt dabei die Rolle des sogenannten „Meisters“. Er kennt als einziges die komplette Handlung. Er ist es, der die Monster und Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs) steuert, die Geschehnisse und die Umgebung beschreibt und letztendlich der, der über das Wohlergehen der einzelnen Helden entscheidet. Die anderen Personen in der Gruppe nehmen jeweils eine Heldenrolle ein. Als Utensilien werden neben den Notizen, die der Meister sich gemacht hat, und den Charakterbögen auch noch ein 20-seitiger Würfel (W20) gebraucht, den man in diversen Spielereien erwerben kann. Als Alternative geht aber auch alles andere, was gleichmäßig Zufallszahlen zwischen 1 und 20 generiert. Einen normale Würfel (W6) solltet ihr überdies auch immer mit dabei haben. Tipp: Besorgt euch gleich mehrere Würfel, vom W20 drei in verschiedenen Farben.

Über die Gruppengröße:

Die Erfahrung hat gezeigt, dass eine Spielergruppe aus 4 bis 5 Spielern und einem Meister die ideale Gruppengröße ist. Mit mehr Spielern riskiert ihr, dass die einzelnen Spieler zu selten dazu kommen, etwas tun zu können.

Größe 195 Gewicht 100 Haarfarbe blond
Gottheit Zwölfgötter Stand der Elter
Titel Doctorius

Mut	12	
Klugheit	12	
Intuition	9	

Aberglaube	6	
Höhenangst	4	
Raumangst	6	

Der Charakterbogen:

Der Charakterbogen ist unerlässlich für jeden Spieler. Hier sind alle Werte wie Stärke, die Lebensenergie, die einzelnen Fähigkeiten usw. aufgelistet. Außerdem wird hier das Inventar sowie das Equipment geführt. Eine Blankovorlage für einen Charakterbogen wird normalerweise mit dem offiziellen Grundregelwerk mitgeliefert, wobei die einzelnen Werte nach bestimmten Regeln von Hand eingetragen werden müssen. Inzwischen gibt es jedoch auch Programme wie „Helden“, die das für einen weitgehend übernehmen und auch gleich einen fertigen Charakterbogen generieren. Ein wenig Zeit muss man sich für die Charaktergenerierung allerdings dennoch nehmen.

Die Erschaffung eines Helden:

Einen neuen Helden zu kreieren ist wohl das größte Problem eines jeden Neulings. Man wird mit etlichen Abkürzungen und Entscheidungen konfrontiert, von denen man nicht mal weiß, was sie eigentlich bedeuten oder bewirken. Und nicht immer sagt der Name eines Talents in verständlicher Form aus, was er eigentlich tut.

⚠ Hinweis:

Auf der nächsten Seite werden nun allgemeine Hinweise bezüglich der Erschaffung und Aufstufung eines neuen Helden gegeben. Es wird allerdings nicht drauf eingegangen, wie diese Erschaffung bzw. Aufstufung regeltechnisch im Detail erfolgt. Es wird dennoch empfohlen sich die weiteren Absätze dieses Kapitels durchzulesen. Zudem wurden dieser Broschüre Beispielhelden beigelegt, so dass ihr euch die erste Charakter-Generierung erstmal ersparen könnt.

► Generierungspunkte:

Zu Beginn einer Heldenerschaffung erhält man eine bestimmte Menge sogenannter Generierungspunkte (GP) – normalerweise 110 GP. Mit ihnen können nun Fähigkeiten eines Helden sozusagen „eingekauft“ werden. Aber nicht nur Fähigkeiten, auch Herkunft, Profession und der Gesellschaftsstand können GP kosten. Selbstredend, dass die Statuswerte eines Helden ebenfalls GP kosten. Umgekehrt kann man seinem Helden jedoch auch die eine oder andere schlechte Eigenschaft verpassen. Tut man dies, erhält man GP als Gegenleistung.

△ Tipp: Es ist immer von Vorteil bei der Ersterstellung eines Helden möglichst viele GP für die Grundwerte (Erläuterung auf der nächsten Seite) – auch Eigenschaften genannt – zu verwenden, da man sie später nie wieder so billig bekommen wird. Bis zu 100 GP können dafür eingesetzt werden. Ob ihr aber auch wirklich alle 100 GP einsetzt, ist natürlich eure Entscheidung.

► Talent-Generierungspunkte:

Hat man mit den Generierungspunkten seinen Helden in den Grundzügen erstellt, bekommt man, abhängig von den gewählten Grundwerten, einen weiteren Vorrat an Punkten, nämlich an sogenannten Start-AP (Start-Abenteurpunkten). Diese kann man nun nutzen, um die erlernten Fähigkeiten zu verbessern oder noch weitere Talente zu lernen.

Rasse und Profession:

Die Wahl eines Helden ist anfangs sicher nicht ganz einfach. Wählt für euer erstes Spiel am besten erstmal einen mittelländischen Menschen als Helden. Diese findet man in fast ganz Aventurien vor und sind auch von ihrer Mentalität her am leichtesten zu handhaben. Außerdem müsst ihr euch für eine Profession (Magier, Geweihter, Wundarzt, Söldner usw.) entscheiden, die ihr auch einhalten solltet. Ein Ich-kann-alles-Held wird meistens nicht gerne gesehen und ist letztendlich auf Dauer auch langweilig. Als Glauben wählt eine Gottheit, die zu eurem Charakter passt oder gebt im Zweifelsfall „Zwölfgötter“ an. Hütet euch davor einen Atheisten zu spielen, denn die kriegen in Aventurien meist schnell Probleme.

Sprache und Herkunft:

Der Geburtsort sollte für den ersten Helden erstmal nicht zu exotisch sein. Nehmt am besten das Mittelreich, Garethien (Mittelreich um Gareth), Nostria/Andergast, Yaquirien (Horasreich und Co.), Bornland oder eine ähnliche mittelländische Region. Macht euch außerdem ein wenig Gedanken über eine Biografie für euren Helden, über seine Kinderstube, über seine Vorlieben und Macken, die er durch die Erfahrungen seiner Vergangenheit gesammelt hat. Die in Aventurien meist gesprochene Sprache ist Garethi, die in eigentlich fast allen mittelländischen Regionen gesprochen wird. Ihr folgt Tulamidya, die Sprache und gleichnamige Schrift der Tulamiden.

► Weitere Sprachen und Schriften:

Kusliker Zeichen sind die mittelländische Standardschrift. Imperial ist eine ausgestorbene, mittelländische Schrift aus der Gründerzeit. Rogolan ist die Sprache der Zwerge. Isdira ist die Sprache der Elfen. Ologhaijan ist die orkische Hochsprache, Oloarkh die orkische Bauernsprache. Rssahh ist die zischelnde Sprache der Echsenvölker, Chrmk ist ihre Schrift.

► Besondere Sprachen:

Füchsisch ist eine Geheimsprache der Diebe. Bosparano ist eine ausgestorbene Sprache aus der Zeit des „Alten Reiches“, die heutzutage hauptsächlich in Magierkreisen Anwendung findet, so für das Studium alter Zauberbücher. Drachisch ist eine telepathische Sprache, die selbst bei voller Sprachkenntnis von einem Menschen nur recht unvollständig verstanden werden kann. Koboldisch wird so schnell gesprochen, dass sie kein normaler Mensch wirklich beherrscht Ausnahme sind hier die Schelme, die jedoch ihrerseits dafür einen Zauber einsetzen müssen.

Abenteuerpunkte:

Im Laufe seines Abenteuers kann ein Held auch Erfahrungspunkte sammeln, die in DSA Abenteuerpunkte (AP) genannt werden. Sie haben einen ähnlichen Effekt wie die Talent-GP, das heißt, man kann sie gegen Talentsteigerungen, aber auch gegen Steigerungen der Grundwerte eines Charakters austauschen. Mit Anzahl der eingesetzten AP steigt auch die Stufe des Helden, was allerdings lediglich ein Indikator für die Erfahrung des Helden ist und keine weitere Bedeutung hat. Neue AP gibt es in DSA übrigens üblicherweise erst nach Abschluss einer Queste oder nach Abschluss des Abenteuers, nicht nach jedem Kampf. Meistens sind es dann zwischen 100 bis 1000 AP pro Abenteuer. Der Meister kann zudem zusätzlich Rabatte (sogenannte SE) auf den AP-Verbrauch für Steigerungen bestimmter Werte eines Helden vergeben.

⚠ Hinweis:

Es steht euch natürlich jederzeit frei eure Helden von Anfang an mit ein paar zusätzlichen Abenteuerpunkten auszustatten. Doch spricht das vorher unbedingt mit eurem Meister ab. Er ist es, der dafür Sorge tragen muss, dass das Abenteuer zu den Heldenstufen passt.

Über die Grundwerte:

Die Grundlage über die Fähigkeiten eines jeden Charakters sind die Grundwerte, auch Eigenschaften genannt, wie zum Beispiel Körperkraft, Intuition, Fingerfertigkeit und Klugheit. Wie man sich denken kann gilt hier: Je höher die Werte, desto besser. Daneben gibt es nicht selten aber auch so etwas wie schlechte Grundwerte, zu denen unter anderem Jähzorn, Goldgier und Totenangst gehören. Hier gilt: Je niedriger die Werte, desto besser. Im Laufe des Spiels kann der Meister immer wieder Proben auf den einen oder anderen Grundwert verlangen. Geschieht das, kommt es zur sogenannten Würfelprobe.



Würfelproben - Grundlagen:

Verlangt der Meister eine Würfelprobe auf einen Grundwert für eine Aktion, so darf dieser Wert mit dem Würfelwurf nicht überboten werden. Soll heißen: Wurf kleiner als Grundwert – gut, Wurf gleich Grundwert – gerade noch gut, Wurf über Grundwert – verpatzt. Je nachdem wie deutlich oder knapp die Probe bestanden oder misslungen ist, kann der Meister zudem die Wirkung der Probe etwas abändern. Des Weiteren kann der Meister jederzeit entscheiden, eine Würfelprobe um einen gewissen Wert zu erleichtern oder zu erschweren, je nachdem ob die Aktion unter erleichterten oder erschwerten Bedingungen stattfindet.

⚠ Hinweis:

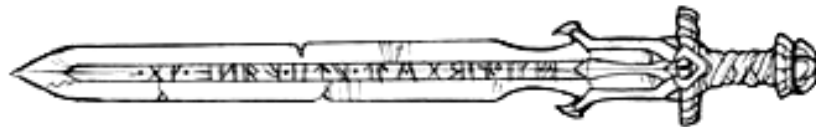
Auch auf schlechte Eigenschaften in Form der sogenannten Nachteile können Würfelproben abgelegt werden. Besitzt zum Beispiel jemand den Nachteil Totenangst mit einem Wert von 7 und er würfelt eine 6, dann gilt die Totenangst-Probe als bestanden, sprich – ja, er oder sie gerät jetzt in Panik.

Würfelproben - Über 1 und 20:

Eine Besonderheit kommt den Zahlen 1 und 20 zu. Würfelt man während einer Probe eine 1, so gilt die Probe als bravourös bestanden. Auf diese Weise wird ein Schloss besonders elegant und lautlos geknackt oder einem Gegner besonders schwerer Schaden zugefügt. – Das Gegenteil tritt bei einer 20 auf. Würfelt man hier eine 20, so ist diese Probe automatisch ein Patzer, nicht selten ein besonders schwerer, und das selbst dann, wenn der eigentliche Grundwert größer als 20 ist. Wie schwer der Patzer dann aber letztendlich ausfällt, wird in der Regel erst durch einen zweiten Wurf bestimmt.

Waffen und Rüstungen:

Die richtige Ausstattung mit Waffe und Rüstung ist von wichtiger Bedeutung, sollte aber dennoch realistisch getroffen werden. Kein normaler Held wird mit einer extra schweren Gesteckrüstung durch die Pampa laufen, und wenn doch, dann wird er nach kurzer Zeit wohl arge Probleme bekommen, da jede Rüstung ihr Gewicht hat und mit diesem die Behinderung (BE) steigt. Magier tragen normalerweise überhaupt keine schwerere Kleidung. Eine Robe und vielleicht eine Rüstung aus Stoff sind hier üblicherweise das Maß der Dinge. Wichtig ist auch, dass ein Magier immer seinen meist wanderstablangen Magierstab dabei hat, den man in der Liste nicht vergessen sollte.



Rüstungen - Trefferzonen:

Eine Sache, die in vielen Rollenspielen gerne gemacht wird, ist das simple Addieren der Rüstungsstärke aller Rüstungsteile eines Charakters. DSA ist hier keine Ausnahme, doch ist dieses System letzten Endes nur eine Vereinfachung der Realität, die es dem Spieler möglichst bequem machen soll. Allerdings ist dies nicht immer sinnvoll, z. B. dann wenn der Charakter gelernt hat gezielte Treffer auf (möglichst ungeschützte) Körperteile zu erlangen oder wenn ein Angriff eine so tiefe Wunde schlägt, dass es ab da interessant ist, wo sie nun eigentlich geschlagen wurde, ob z. B. im Waffen führenden Arm oder nicht. Für diese Fälle gibt es die Trefferzonen, bei der jeder Teil des Körpers einen individuellen Rüstungsschutz hat. Sofern der Held nicht in der Lage ist eine Zone gezielt anzuvisieren (das ist meistens der Fall), wird die entsprechende Zone dann zufällig bestimmt. Dabei können Deckung und der Größenunterschied der Kontrahenten (Zwerg versucht Riese mit Dolch an Kopf zu treffen) evtl. einige Trefferzonen ausschließen. Hier nun die Trefferzonen im Einzelnen:

Linker Arm (LA)	Kopf (Ko)	Rechter Arm (RA)
Brust (Br)	Bauch (Ba)	Rücken (Rü)
Linkes Bein (LB)	-	Rechtes Bein (RB)

Kampfsystem - Grundlagen:

Das Kampfsystem von DSA ist eine mitunter recht komplizierte Angelegenheit und verlangt auch vom Meister einiges an Rechenkunst ab, will er nicht zu schwere und nicht zu lasche Gegner einsetzen. Auf diesen Seiten sollen daher nur einige der Grundlagen erläutert und die gängige Berechnungsart der Kampffaktionen vorgeschlagen werden, ohne allzu sehr ins Detail zu gehen. Es wird empfohlen hierfür einen der mitgelieferten Charakterbögen eines der Beispielcharaktere bereitzuhalten, um die Übersicht zu bewahren:

Typisches Nahkampfszenario:

AT (Attacke):	Das ist der Wert auf den beim Angriff alles ankommt. Ihr werdet ihn rechts neben eurer Waffe stehend vorfinden. Würfelt mit einem W20 auf den Wert, um zu erfahren wie geschickt ihr den Angriff ausgeführt habt. Überwürfelt ihr, habt ihr den Angriff verpatzt, soll heißen, der Gegner konnte ohne Probe ausweichen oder ihn automatisch parieren.
PA (Parade):	Sollte die AT-Probe erfolgreich gewesen sein, kann der Gegner nun noch versuchen über eine eigene Probe, der PA-Probe, mit der Waffe oder dem Schild zu parieren. Erst wenn auch diese Probe fehlschlägt, wurde auch wirklich ein Treffer erzielt.
Ausweichen:	Der Gegner kann alternativ auch versuchen auszuweichen. Meist ist das der Fall, wenn dem Gegner die benötigte Waffe oder der Schild fehlt.
TP (Trefferpunkte) und RS (Rüstung):	Wurde ein Treffer erzielt, wird jetzt der Schaden ermittelt, den der Gegner erhält. Meist steht bei den TP so etwas Ähnliches wie „1W+2“, was in diesem Fall bedeutet, dass der Schaden auf die Lebensenergie den Wurf eines W6 + 2 beträgt. Allerdings muss hiervon noch der Rüstungsschutz (RS) des Gegners abgezogen werden.

Typisches Fernkampfszenario:

FK (Fernkampf):	Was dem Nahkampf sein AT, ist dem Fernkampf sein FK. Hier gibt es allerdings kein Parieren oder Ausweichen. Stattdessen werden solche Dinge als Erschwernis auf die FK-Probe draugeschlagen. Hier eine Liste mit Beispielen, wobei positive Werte Probenerleichterungen sind und negative Werte Probenerleichterungen.
Größe des Ziels:	Erschwernis von -2 (elefantengroß) bis +8 (münzengroß).
Entfernung:	Erschwernis von -2 (sehr nah) bis +12 (sehr weit).
Sichtverhältnisse:	Erschwernis von 0 (Sonnentag) bis +8 (Neumondnacht).
Zielbewegung:	Erschwernis von -4 (unbeweglich) bis +4 (schnelle Bewegungen).
Eigenbewegung:	Erschwernis von 0 (Stillstand, genug Zeit) bis +8 (galoppierendes Pferd).
Seitenwind:	Erschwernis von 0 (Windstille) bis +4 (starke Böen).
Sonderfertigkeiten:	Ausweichen I, II und III des Ziels erschweren die FK-Probe um 3, 6 und 9.
TP (Trefferpunkte) und RS (Rüstung):	Es gelten die gleichen Regeln wie beim Nahkampf, doch kann die Entfernung die TP erhöhen oder erniedrigen. Um wie viel, hängt von der Waffe ab (Beispiele gibt es bei den Beispielhelden).

Typisches Magiekampfszenario (Schadensangriffe):

Zauberprobe:	Der Spieler sagt seinen Zauber an und muss dann eine Ritualdauer abwarten. Dann wird auf den Zauber geprobt. Wichtig ist nun, was von dem sogenannten Zauberfertigkeitwert nach einem eventuellen Patzerausgleich übrig geblieben ist. Diesen Wert nennt man ZfP*. Was dies alles bedeutet, steht im Absatz „Talente und Magien“ weiter unten.
Magieresistenz (MR):	Die MR des Ziels wird üblicherweise bei Kontroll-, Hellsicht- oder Beherrschungszaubern verwendet und erschwert die vorherige Zauberprobe um eben diesen Wert. Bei freiwilligen Verzauberungen fällt die Probe hierauf aber weg. Reine Schadenszauber bleiben davon in der Regel unberührt.
Schaden:	War der Zauber erfolgreich, folgt nun ein direkter Schaden auf die Lebenspunkte des Gegners. Der Schaden kann in den meisten Fällen <u>nicht</u> vom RS Gegners abgemildert werden und ist je nach Zauber anders und von den ZfP* abhängig (0 ZfP* wirken wie 1 ZfP*). Beispiele könnt ihr der Zauberliste im Kapitel „Magiekunde“ entnehmen.
Astralpunkte:	Am Ende muss der Zauber in Astralpunkten bezahlt werden. Hat man nicht genügend dieser AsP, gilt der Zauber als misslungen.

⚠ Hinweis für Nahkampfszenarien:

Waffen wie Messer, Dolche, Degen und Florett können besonders wuchtige Waffen nicht parieren. Hier hilft nur ausweichen. Und noch ein Tipp: Lasst bei extremen Kampfszenarien à la „Lanze vs. Dolch“ ruhig auch mal den Waffenlängenunterschied eine kleine Rolle spielen.

⚠ Tipp für Magiekampfszenarien:

Überlegenswert wäre es, Zaubernern die Möglichkeit einzuräumen, (einige ihrer) Zauber zu deckeln, also vorher anzugeben wie viel ZfP* maximal für den Schaden herangezogen werden sollen. So können Wirkung und Astralpunkteverbrauch besser kontrolliert werden.

► 1 und 20 im Kampf:

Was genau beim Wurf einer 1 oder einer 20 innerhalb eines Kampfes geschieht, ist weitgehend Meisterentscheid und wird gelegentlich auch situationsbedingt jeweils anders entschieden. Der Wurf einer 1 beim Angriff könnte z. B. dazu führen, dass der Gegner den Schlag nicht parieren kann, eine schwere Wunde geschlagen kriegt oder der Angreifer gleich nochmal angreifen darf. Der Wurf einer 20 bei der Parade wiederum kann schlimmstenfalls dazu führen, dass der Parierende seine Waffe verliert oder hinfällt und kurz handlungsunfähig ist.

Talente und Magien:

Jeder Held besitzt eine Reihe Talente und im Falle von Zaubernern auch Zaubersprüche, die er einsetzen kann. Auch beim Einsatz eines dieser Talente ist eine Würfelprobe notwendig, allerdings wird die Würfelprobe hier etwas anders gehandhabt als bei den Proben auf reine Grundwerte. Ein Talent stützt sich in der Regel auf gleich drei Grundwerte – beispielsweise „(MU/GE/KK)“ abgekürzt für Mut, Gewandtheit, Körperkraft. Auf all diese Werte muss nun nacheinander eine Probe abgelegt werden. Daneben gibt es aber auch noch einen Talentwert (TaW oder TaP), der bei Zaubern Zauberkraftwert (ZfW oder ZfP) genannt wird, und im Idealfall möglichst hoch ist. Dieser Talentwert sagt zweierlei aus:

1.) Der Talentwert kann als Reservepool eingesetzt werden. Wird eine der drei Würfelproben verpatzt, so kann man den verpatzten Wurf um maximal so viele Punkte erniedrigen, wie man Talentpunkte hat. Bei mehrfach verpatzten Proben muss man den Pool aufteilen. Soll heißen: Hat man z. B. einen Talentwert von 6, kann man einen verpatzten Wurf um 6 ausgleichen, oder zwei verpatzte Würfe um 4 und 2 usw.

2.) Der Talentwert sagt etwas über die Güte des Talents aus. Es können z. B. zwei Personen, einer mit Schwimmen „1“ und einer mit Schwimmen „12“, beide die Probe bestehen. Die Person mit Schwimmen „1“ wird sich dennoch nur gerade über Wasser halten können, während die Person mit Schwimmen „12“ geradezu wie ein Delfin davonrauscht.

Es ist dem Meister übrigens jederzeit gestattet auch eine Talentprobe zu vereinfachen oder zu erschweren, falls es die Situation erfordert. Dies wirkt sich in einem herauf- oder herabgesetztem Talentwert für diese eine Probe aus.

⚠ Hinweis:

Vorsicht vor Proben auf Talente mit negativen Talentwerten. In diesem Fall wird jede der drei Proben um den Talentwert erschwert.

► Zauberkosten:

Neben der Würfelprobe ist für jeden Zauber auch noch der Einsatz von Astralenergie (AsP) nötig. Diese ist jedoch bei jedem Zauber individuell und soll an dieser Stelle nicht weiter besprochen werden. Aber damit man ein paar Vergleichswerte hat: Ein normaler Angriffszauber kostet AsP in Abhängigkeit vom verursachten Schaden. Einfache, seherische Zauber meist nur einige AsP, mächtige Zauberrituale oftmals erheblich mehr. Wurde eine Zauberprobe verpatzt, muss man die Hälfte der angedachten AsP zahlen.

► Über Restpunkte:

Restpunkte sind der Anteil der Talentpunkte, Zauberfertigungspunkte usw., der nach einer Probe übrig bleibt, nachdem man evtl. Punkte zum Ausgleich von Patzern abziehen musste. Sie werden häufig mit einem Stern gekennzeichnet (TaP*, ZfP* usw.) und geben dem Meister Aufschluss darüber, wie gut die Probe letzten Endes ausgefallen ist. Gerade bei Zaubern werden diese Restpunkte oftmals zur Berechnung der Effektivität des Zaubers herangezogen, wobei 0 ZfP* in der Regel wie 1 ZfP* wirken.

► 1 und 20 bei Talenten:

Auch hier gilt, dass die 20 ein automatischer Patzer ist, der in diesem Fall auch durch keinen Talentwert mehr ausgeglichen werden kann. Allerdings bedarf es diesmal zwei 20er dafür. Ebenso bedarf es zwei 1er für einen automatischen Erfolg. Drei 1er oder drei 20er führen wiederum zu einem phänomenalen Erfolg oder Misserfolg. Es ist in diesem Fall nicht unüblich, im Einser-Fall den Talentwert sofort permanent um 1 zu erhöhen bzw. im 20er-Fall den Charakter in eine sehr bedrohliche Situation zu verfrachten (allerdings KEIN Auto-Selbstmord).

Meisterproben:

Meisterproben sind spezielle Proben, die der Meister einem Spieler abverlangen kann, wenn es einer Probe auf eine bestimmte Situation bedarf, aber keine der bekannten Probenarten wirklich passt. In der Regel ist es dann Aufgabe des Meisters vorher zu erklären was ein Probewurf bewirkt, welchen Wert man nicht überwürfeln darf oder ob vielleicht bestimmte Zahlenergebnisse ganz spezifische Auswirkungen haben. Der Meister kann in bestimmten Situationen auch selbst eine Probe ablegen – eventuell sogar spontan, ohne Ansage und verdeckt, um die Spieler über die Auswirkungen seiner kleinen „Entscheidungshilfe“ noch ein wenig im Unklaren zu lassen.

Die Ausdauer eines Helden:

Wird ein Held verletzt, verliert er Lebenspunkte, das ist klar. Alternativ gibt es aber auch Angriffe und Situationen, die schlichtweg die Ausdauer eines Helden, repräsentiert durch die Ausdauerpunkte, senken können. Das ist z. B. beim Raufen und Ringen, oder bei anstrengenden Klettertouren der Fall. Je geringer die Ausdauer, desto erschöpfter wird der Held. Sinkt die Ausdauer auf 0, wird der Held ohnmächtig oder ist zumindest extrem erschöpft. Ein erholsamer Schlaf, z. B. in einem Gasthaus, sollte allerdings ausreichen, um die Ausdauer komplett zu regenerieren.

Schwer verwundete Helden:

Neben dem Verlust an Lebensenergie kann der Angriff eines Gegners eine solch schwere Wunde verursachen, dass sie die körperlichen Fähigkeiten des Helden spürbar beeinträchtigt. Dies wird in sogenannten Wundpunkten ausgedrückt und muss längst nicht jede Wunde betreffen. Typische Ursachen für Wundpunkte sind in dabei oftmals schwere Treffer, die über die eigene Konstitution bzw. bei Pfeilen und Bolzen über die halbe Konstitution hinausgehen, sowie besondere Manöver oder Glückstreffer (1er-Angriff). Wenn der Meister es will, kann er jedoch (erschwerte) Talent-Proben auf die Selbstbeherrschung erlauben, um den Effekt zumindest zeitweilig zu stoppen.

Der Tod des Helden:

Sinkt während eines Kampfes die Lebensenergie eines Helden in einen kritischen Bereich von 5 LeP oder weniger, so wird er ohnmächtig. Sinkt sie gar auf 0 LeP oder darunter, so ist er dem Tode nahe. In diesem kritischen Zustand bedarf er dringend professioneller Pflege durch einen Heiler oder einen Schamanen. Bekommt er sie nicht, stirbt er in den nächsten Stunden. Sinkt die Lebensenergie unter den negativen Konstitutionswert hinaus, dann gilt der Held als endgültig tot. Ein gestorbener Held kann – mit Ausnahme eines göttlichen Wunders – nicht wieder ins Reich der Lebenden zurückgeholt werden. Solche Wunder sind in Aventurien jedoch äußerst selten und sollten vom Meister nur im absoluten Ausnahmefall eingesetzt werden.

Aventurien für Anfänger

3.) Rassen & Völker

Vorwort:

Im Gegensatz zu unserer Welt ist Aventurien von verschiedenen kulturschaffenden Spezies bevölkert. Die meisten davon sind – mal mehr, mal weniger – spielbar. Auf welche Rassen man im Laufe eines Spiels alles trifft, hängt dabei weitgehend vom Abenteuer und der gewählten Region ab. Die folgenden Seiten sollen einen Überblick über einige der bekanntesten Rassen und Kulturen bieten.

△ Hinweis:

Bitte beachtet, dass mitnichten jedem Aventurier der Umgang mit fremden Rassen und ihren Gepflogenheiten gebräuchlich ist. Ein Elf mag im Norden etwas halbwegs Normales sein, im Süden Aventuriens ist er aber mitunter schon mal einen kleinen Straßenauflauf wert. Besonders bei exotischen Rassen solltet ihr euch vorher beim Meister über die Gegend erkunden. Ein Ork wird im Mittelreich sicher nicht gern gesehen (eigentlich wird ein Ork fast überall nicht gern gesehen), ein Achaz im Land der Novadis ist bereits so gut wie tot, und ein Troll ist gar nicht erst spielbar. Fürs Erste solltet ihr vielleicht einen menschlichen Helden wählen. Wenn es unbedingt exotischer sein soll, nehmt einen Zwerg oder einen Elfen.

Menschliche Völker und Kulturen

Mittelländer – Gewöhnliche Aventurier:

Diese größte aller Bevölkerungsgruppen ist fast überall in Aventurien anzutreffen und seine Mitglieder fast ausschließlich Anhänger der Zwölfgötter. Seit ihrer damaligen Besiedlung Aventuriens durch die güldenländischen Einwanderer, hat sie nach und nach die Vormachtstellung in Aventurien übernommen. Mittelländer gehören mittlerweile den verschiedensten Kulturgruppen an, seien es die rauen und herzlichen Bornländer aus dem kalten Norden Aventuriens, die zwielichtigen Einwohner Al'Anfas, für die ein Mord auf offener Straße fast schon ein gewohnter Anblick ist, oder die als fortschrittlich aber auch hochnäsiger geltenden Bewohner vom Lieblichen Feld. Es gibt reine Stadtbewohner wie Bewohner auf dem Land. – Alles in allem ist der Mittelländer daher gerade für ein erstes Anfängerspiel besonders geeignet.

Thorwaler – Winkinger Aventuriens:

Dieses raue Volk der Seefahrer und Piraten, lebt zu großen Teilen im Nordwesten Aventuriens, ist aber prinzipiell in ganz Aventurien anzutreffen. Der Cliché-Thorwaler ist in der Regel groß, stark, blond, blauäugig, trinkt gerne und liebt es jeden zweiten oder dritten Satz mit „bei Swafnir!“ abzuschließen, gleich dem Namen ihres Walgottes Swafnir, zu dem sie ein fast freundschaftliches Verhältnis pflegen. Die Existenz anderer Götter wird zwar nicht angezweifelt, aber werden sie oftmals nicht weiter beachtet. So auch Meeresgott Efferd, Swafnirs Vater, der als unergründliche Urgottheit gilt. Es heißt die Thorwaler seien die Nachfahren der Hjaldinger, weiteren Einwanderern aus dem Güldenland.

Maraskaner – Asiaten Aventuriens:

Auch wenn die meisten Maraskaner sich dieser Herkunft nicht mehr bewusst sind, hat dieses Volk seinen Ursprung in einer Zeit sogar noch vor der Einwanderung der Güldenländer oder der Hjaldinger; nämlich im letzten Zeitalter – im Volk der Sumurrer. Auch wenn sich das Volk inzwischen stark mit den Mittelländern vermischt hat, sind immer noch entsprechende – für unser Auge recht indo-asiatische – Elemente im Volk und ihrer Kultur zu erkennen. Passend dazu glauben die meisten Maraskaner an das duale Weltbild von Rur und Gror.

Nivesen - Kinder der Himmelswölfe:

Dieses stellenweise recht indianisch lebende und weitgehend rothaarige Volk von Jägern und Sammlern lebt fast ausschließlich im kalten Norden Aventuriens. Wölfe gelten für einen Nivesen als heilig, ihr Fell oder ihre Knochen tragen zu dürfen somit als Ehre; was mit ihrem Glauben an die Himmelswölfe zu tun hat, der davon ausgeht, dass Mensch und Wolf einst eins waren – bis der Mensch „Mada“ einen Keil zwischen Wolf und Mensch trieb. Seitdem gilt Madas Symbol, der Vollmond, als Unglücksbote. Dennoch können sich sogar heute noch etwa 10 % aller Nivesen willentlich in Wölfe in wieder zurück verwandeln.

Tulamiden - Wüstenvolk Aventuriens:

Ebenfalls länger in Aventurien verwurzelt als die Mittelländer oder die Thorwaler, ist dieses Volk, das im irdischem Vergleich so manche arabischen und ägyptischen Aspekte in sich vereint. Tulamiden gelten als gewiefte Händler, gehen aber, ähnlich wie die Mittelländer, so mancher Profession nach. Die meisten Tulamiden leben im Glauben an ihren Eingott Rastullah, dessen Gebote insbesondere vom Wüstenvolk der „Novadis“ oftmals besonders streng ausgelegt werden. Bei den wenigen Anhängern der Zwölfgötter unter den Tulamiden gilt oftmals Phex, Patron der Händler, als oberste Gottheit. Viele Tulamiden, besonders die Novadis, haben eine geschichtlich bedingte Abneigung gegenüber den Achaz und dulden sie nicht in ihrem Land.

Norbarden - Händlervolk Aventuriens:

Hauptsächlich im Norden Aventuriens beheimatet, aber letztendlich an vielen Orten anzutreffen, ist das wandernde Händlervolk der Norbarden. Norbarden sind ein Mischvolk mit Ursprüngen in verschiedenen menschlichen Rassen ganz Nord- und Mittelaventuriens und sind für einen Großteil des Fernwarenverkehrs in Aventurien verantwortlich, weswegen ihre Händlerkarawanen meist gern gesehen sind. Innerhalb einer norbardischen Sippe haben üblicherweise die Frauen, angeführt von der sogenannten Muhme, das Sagen, auch wenn die Geschäfte aus Kalkül meist von Männern geführt werden. Die Norbarden beten ein eigenes Götterpantheon an, in dem neben Hesinde und Phex vor allem die Göttin Mokoscha eine wichtige Rolle spielt.

Nicht-menschliche Rassen und Kulturen

Elfen - Aus Träumen geboren:

Auf den ersten Blick wirkt ein Elf, abgesehen von seinem meist androgynen Äußeren, dem oft grazilen Gang und seinen langen Ohren, wie ein Mensch. Doch da hören die Gemeinsamkeiten zwischen Elf und Mensch auch schon auf. Für Menschen ist die Natur der Elfen weitgehend unverständlich. Elfen verehren keine Götter, auch wenn sie keine Atheisten sind. Für sie zählt vielmehr das Gleichgewicht der beiden Urprinzipien Nurdra (Leben) und Zerza (Tod); und ihr oftmals träumerisches Wesen und ihr Leben im Einklang mit der Natur lassen sie für viele Menschen verweichlicht erscheinen – „elfisch“ ist gar als Schimpfwort für „schwul“ bekannt. Auch scheinen die meisten Elfen keinen Sinn für Besitztum zu kennen, ist in einer typischen Elfensippe doch alles – abgesehen vom Bogen, dem Seeleninstrument und dem Seelentier – Gemeinschaftsbesitz, den man nur so lange sein Eigen nennen darf, wie man ihn auch wirklich braucht. Die heute lebenden Elfen kann man grob gesehen in zwei Gruppen unterteilen. Die Auelfen, sowie die Wald- und Firnelfen. Erstere haben sich mit der Zeit zumindest zu Teilen der menschlichen Lebensweise angepasst. Letztere leben fast ausschließlich im Norden, nahe der Salamandersteine, fernab der Zivilisation, in Sippen und pflegen noch weitestgehend die alten Bräuche. Das Leben der übrigen Völker lehnen diese als zu *badoc* – als zu verweltlicht – ab. Eine Besonderheit sei noch bezüglich der weiblichen Elfen zu erwähnen, die bestimmen können, ob sie während eines Beischlafs auch wirklich ein Kind empfangen oder nicht. Vermischungen, z. B. mit Menschen, sind hierbei durchaus möglich, wodurch Halbelfen entstehen.

► Über die Herkunft der Elfen:

Viele der elfischen Verhaltensweisen lassen sich über ihren Entstehungsmythos erklären. So sehen sich die meisten Elfen als Nachkommen der so genannten Lichtelfen an – Wesen, die einst aus „dem Licht“, einer Art Traumwelt, in die Wirklichkeit traten. Angelockt und zur Wirklichkeit verführt wurden und werden sie dabei vom ewigen Lied des *Dagal badoc*, des ersten Lichtelfen, dessen Lied selbst heute noch über ganz Aventurien erklingen soll. Auch heute noch gilt *badoc* als Begriff für alles Wirkliche, was die Elfen immer weiter von ihrer ursprünglichen Natur entfernt. Dagal's Gegenstück stellt die Lichtelfe *Madaya* dar, die bei ihrer Ankunft auf Dere die Gefahren der Wirklichkeit erkannt haben soll und daher wieder zurück ins Licht kehrte, um ihr Schicksal erneut selbst zu träumen. Es heißt alle Träume der Elfen seien auch die Träume *Madaya*s, und sie sei es, die das Tor in die Lichtwelt für alle Elfen offen hält, damit diese nach ihrem Tod dorthin zurückkehren können. Doch hatte diese Entscheidung auch seinen Preis. So soll dadurch das alles zerstörende *dhaza* nach Dere gekommen sein. Aventurischen nicht-elfischen Gelehrten ist diese Glaubensweise der Elfen nach wie vor ein Rätsel, doch wird das *dhaza* oft als die Macht des Namenlosen interpretiert und *Madaya* ein Zusammenhang mit *Mada*, der Bringerin der Magie, nachgesagt, die für ihre Tat in tiefen Schlaf versetzt und als Mond an den Himmel gekettet wurde.

► Über den Begriff *badoc*:

Da Elfen, wie bereits erwähnt, ursprünglich aus der Lichtwelt, einer Welt in der Realität, Traum und Fiktion eins sind, kommen, besitzen sie auch in der Gegenwart ein kulturell bedingtes Weltbild, das dem, zumindest in Teilen, noch entspricht. Wer hingegen *badoc* ist, trennt Realität und Traum, üblicherweise zugunsten der Realität, auf. Er nimmt die Dinge nicht mehr in ihren ganzheitlichen Zusammenhängen wahr, sondern nur noch den Teil, den er offensichtlich vor sich sieht. Dass alles, auch die nicht sichtbaren Dinge, miteinander verbunden sind, wird ignoriert – die Auswirkungen eines falschen Umgangs mit der Umwelt oft bequemerweise dann auf Götterwirken geschoben. Auch das ständige Machtstreben der Menschen, das aus elfischer Sicht die empfindliche Balance der Dinge stört, gehört dazu. Ebenfalls gehören dazu das sinnlose Töten und Quälen von Personen, aber auch Tieren, zeigt dies doch, dass hier die Fähigkeit verloren gegangen ist, das Leid der anderen noch mitzuempfinden.

Zwerge – Kinder Angroschs:

Klein, stämmig, rau, stark, bärtig, trinkfest – so das Bild des Cliché-Zwergs in Aventurien. Zwerge leben zu großen Teilen unter Tage, wo sie emsig damit beschäftigt sind die wertvollsten Bodenschätze ans Licht zu fördern. Ihrer Lebensweise entsprechend sind Zwerge Anhänger Angroschs, Gott des Erzes und der Feuers, den die Mittelländer als Ingerimm kennen. Zwerge sind von Natur aus der Magie misstrauisch gegenüber eingestellt, was nicht nur mit den Geboten Angroschs, sondern auch mit ihrer Vergangenheit zu tun hat. So waren die Zwerge in früherer Zeit, noch vor der Zeit der Menschen, Feinde des einstigen Gottdrachen Pyrdacor, eines Meisters der Magie, bis dieser dann irgendwann besiegt wurde. Noch heute wird Pyrdacor von den meisten Zwergen als Sinnbild für alles Schlechte verstanden. Die Sprache der Zwerge ist Rogolan.

► Von den Geoden:

So ablehnend Zwerge der Magie gegenüberstehen, so seltsam mutet es an, dass es auch unter den Zwergen so etwas wie Magier gibt – die Geoden. Die Geschichte der Geoden beginnt in der Zeit des Kriegs gegen Pyrdacor, als es den Zwergen irgendwann gelang ihrem Erzfeind ein wichtiges Artefakt, den Schlüssel des Erzes, zu stehlen, und auf diese Weise einen Pakt mit dem „Elementarherren des Erzes“ einzugehen – um so gewissermaßen „Feuer mit Feuer“ zu bekämpfen. Seit dieser Zeit haben die Geoden gelernt auch mit anderen Elementen umzugehen. Geoden gibt es nur wenige, was größtenteils an den Aufnahmebedingungen liegt (wer hat schon alles einen Zwillingsbruder, der noch vor der Feuertaufe – dem zwergischen Ritual des Erwachsenwerdens – gestorben ist?). Geoden leben meist am Rande der Gesellschaft, von den übrigen Zwergen geachtet und verachtet zugleich, jenseits der großen zwergischen Siedlungen. Es haben sich mit der Zeit einige Geoden-Zirkel gebildet.

Achaz - Das letzte Echsenvolk:

Einst hatten die echsenartigen Rassen ein ganzes Zeitalter lang ganz Aventurien dominiert, und auch im Zeitalter Pyrdacors besaßen sie großen Einfluss. Doch diese Zeiten sind vorbei. So gut wie alle Echsenvölker sind inzwischen ausgestorben, und nur noch die wechselwarmen Achaz im Süden Aventuriens sind in nennenswerter Anzahl übrig geblieben – in anderen Teilen Aventuriens könnten sie sich auch gar nicht mehr blicken lassen. Achaz sind eine etwa menschengroße, auf zwei Beinen gehende Echsenrasse mit einer oftmals spitzen Schnauze und einem kräftigen Echsen Schwanz. Sie sind dafür bekannt, dass sie die Menschen nicht unbedingt mögen, doch haben sich meisten Achaz gewissermaßen zwangsweise mit den Menschen arrangiert. Viele Achaz leben dennoch in der stillen Hoffnung, dass die große Zeit der Echsenartigen vielleicht doch eines Tages nochmal anbrechen möge. Aus dieser Zeit stammt auch die Gruppe der Kristallomanten, gewissermaßen die Magier unter den Achaz, die es verstehen ihre Zauberkräfte aus diversen Edelsteinen und Kristallen zu ziehen. Achaz haben keinen Sinn für Musik, und Sexualität gilt für sie nur als ein Mittel der Fortpflanzung, nicht als Zeitvertreib.

► Die Götter der Achaz:

Die Achaz beten ein eigenes düsteres Götterphanteon, die so genannten H'Ranga an. Einige dieser Gottheiten sind in weniger düsterer Form auch den Mittelländern bekannt und wurden teilweise sogar in den Kreis der Zwölfgötter aufgenommen. Andere Götter sind mit dem Zwölfgötterglauben nicht vereinbar, weswegen die Achaz auch oft als Heretiker verschrien sind. Zu den Göttern gehören u. a.: Zsahh (Tsa, Göttin des Wandels), H'Szint (Hesinde, Göttin der Magie), Kr'Thon'Chh (Kor, Gott des blutigen Kampfes), Ppyrr (Pyrdacor, Wächter der Elemente in Form eines goldenen Drachen), Chr'Ssir'Ssr (Chrysir, ein den anderen Völkern unbekannter Windgott), Ssad'Navv (Zeitenwächter Satinav – aber auch ein großer Herrscher der inzwischen ausgestorbenen, 13-gehörnten Jhrarhra, einer alten Echsenrasse, trug angeblich diesen Namen), Ssad'Huarr (Satuaria, Botin vom Ende der Zeit), V'Sar (Visar alias Boron, Gott des Totenreichs), Charyb'Yzz (Erzdämonin Charyptoroth, Herrscherin der Meere), Kha (das Mysterium von Kha, Hüter der Gesetze des Kosmos, in Form einer großen Diamantschildkröte) ...

Weitere Rassen und Kulturen

Orks - Verhasste Schwarzpelze:

Die Orks gehören zu den wohl meist gehassten und gefürchteten Kulturen Aventuriens. Orks sind in der Regel etwas kleiner als Menschen, besitzen oftmals große Hauer und ein dichtes, meist schwarzes Fell – was ihnen die abfällige Bezeichnung „Schwarzpelze“ eingebracht hat. Die als sehr kriegerisch geltenden Orks leben weitgehend im Orkland, im nördlichen Aventurien, neigen aber immer wieder mal dazu menschliche Siedlungen – meist recht brutal – anzugreifen und zu besetzen. Ihr bislang größter Angriffsversuch ging als der so genannte „Orkensturm“ in die Geschichte Aventuriens ein. Orks leben in einem rigiden Kastensystem. Sie besitzen eine tiefe Verbundenheit mit der Erde und der Natur und beten zwei Hauptgötter an: Tairach und Brazoragh. Im Glauben der Orks ist Brazoragh Tairachs Sohn, der einst seinen Vater erschlug, um seinen Platz einzunehmen. Seitdem gilt Brazoragh, Gott des Krieges, der Jagd und des Blutes, als Schirmherr für alle irdischen Dinge, während der ermordete Tairach als Herr der Unterwelt weitgehend für alles Mystische und Übernatürliche verantwortlich ist. Orks besitzen eine eigene Sprache, die sich dem Normalaventurier allerdings nur als eine unverständliche Folge von Grunzlauten offenbart. Frauen haben in der orkischen Gesellschaft meist nichts zu sagen und gelten dort weitgehend nur als „Tiere, die Orks gebären“.

Goblins - Verachtete Rotpelze:

Das Volk der Goblins hat in Aventurien ein weitgehend schweres Los getroffen. Oft als „Rotpelze“ verschrien, leben viele Goblins, die sich selbst als Suulak bezeichnen in Sklaverei, wo sie oftmals niedere Arbeiten verrichten. Die, die in Freiheit leben, fristen oftmals ein halb-nomadisches Leben im Abseits. Nicht wenige verdienen daher oftmals ihren Lebensunterhalt damit anderen auf den Straßen aufzulauern und sie dann zu überfallen. Andere haben sich in die Wildnis zurückgezogen. Goblins sind kleiner als Menschen, in etwa so groß wie Zwerge, besitzen eine große, platte Nase, ausgeprägte Augenbrauen und ein rotes, struppiges Fell. Sie besitzen eine eigene Religion, die sie in Gefangenschaft jedoch meist nicht ausüben dürfen. Die, die es können, glauben in der Regel an die wildschweinköpfige Fruchtbarkeitsgöttin *Mailam Rekdai*, die ständig neue Dinge erschafft, indem sie sie aus dem Nichts herauf wühlt, und an *Orvai Kurim*, den ebenso wildschweinköpfigen Gott der Jagd. Goblins kennen kein Jenseitsbild nach aventurischer Vorstellung. In ihrem Glauben besteht ein Leben nach dem Tod aus der Rückkehr in den Kreislauf des Lebens, weswegen Goblins ihre Toten oftmals auch an die Schweine verfüttern.

Grolme - Skrupellose Feilscher

Dieses Volk der Kleinwüchsigen gilt als ein Volk gieriger Händler, für die buchstäblich alles – aber auch wirklich alles – käuflich ist. Grolme leben meist unterirdisch, in der Regel abseits der restlichen Zivilisation, in unterirdischen Höhlensystemen, wo sie ihre eigenen kleinen Königreiche, meist voller Sklaven, besitzen. Doch weiß kaum ein freier Mann davon, denn üblicherweise werden Fremde dort nicht geduldet, ja selbst von den Grolmen selbst wissen nur wenige. Die, die allerdings Grolmen schon mal jenseits ihrer Reiche begegnet sind, wissen davon zu berichten, dass man bei ihnen so gut wie alles kaufen kann. Es ist nur eine Frage des Preises. Besonders versiert sind die Grolme dabei in der Entwicklung der unterschiedlichsten mechanischen Apparaturen, die die Grolme selbst anfertigen und den technologischen Kenntnisstand anderer Völker oftmals bei weitem übersteigen. Zwischen Grolmen und Zwergen herrscht eine alte Feindschaft, doch sind ihnen kriegerische Auseinandersetzungen normalerweise zuwider. Einem alten Märchen nach entstehen Grolme aus der Verbindung zwischen Elfen und Goblins. Sie selbst sehen sich aber als aus dem Gildenland stammend an.

Trolle - Gefürchtete Bergschräte:

Trolle gelten, ähnlich wie die Orks, zu den vielleicht gefürchtetsten kulturschaffenden Völkern überhaupt, wobei diese Furcht im Allgemeinen weitaus weniger gerechtfertigt ist und meist mit dem Aussehen und der Stärke der Trolle, sowie ihrer Vergangenheit zusammenhängt. Trolle erinnern im weitesten Sinne an pelzige und riesenhafte, menschenähnliche Wesen, die oftmals allein oder in kleinen Gruppen in der Nähe des Raschtulswalls leben – ein Gebirge, dass als die sterblichen Überreste des Giganten Raschtul, des Vaters aller Trolle angesehen wird. Trolle gelten als stur, dumm und jähzornig, aber nichtsdestotrotz im Besitz einer eigenen Sprache, weswegen eine Verständigung meist zusätzlich schwer fällt. Doch bei weitem nicht alle Trolle sind so schlecht wie ihr Ruf. Einige von ihnen kann man ohne Scham als „sanfte Riesen“ bezeichnen, welche so manchem verirrtten Wanderer aus der Patsche geholfen haben. Und Kenner wissen, dass es manchmal nur etwas Süßes braucht, um einen Troll zum Freund zu machen. Leider wird das Wesen der Trolle immer wieder durch Ereignisse aus tiefster Vergangenheit überschattet, von denen man nicht mal mehr genau weiß, wie sie eigentlich genau abgelaufen sind; die man ihnen aber nichtsdestotrotz immer wieder gerne, insbesondere aus Richtung der Kirchen, vorwirft – wie zum Beispiel ihre einstige Gefolgschaft zum inzwischen namenlosen Gott vor langer, langer Zeit.

Aventurien für Anfänger

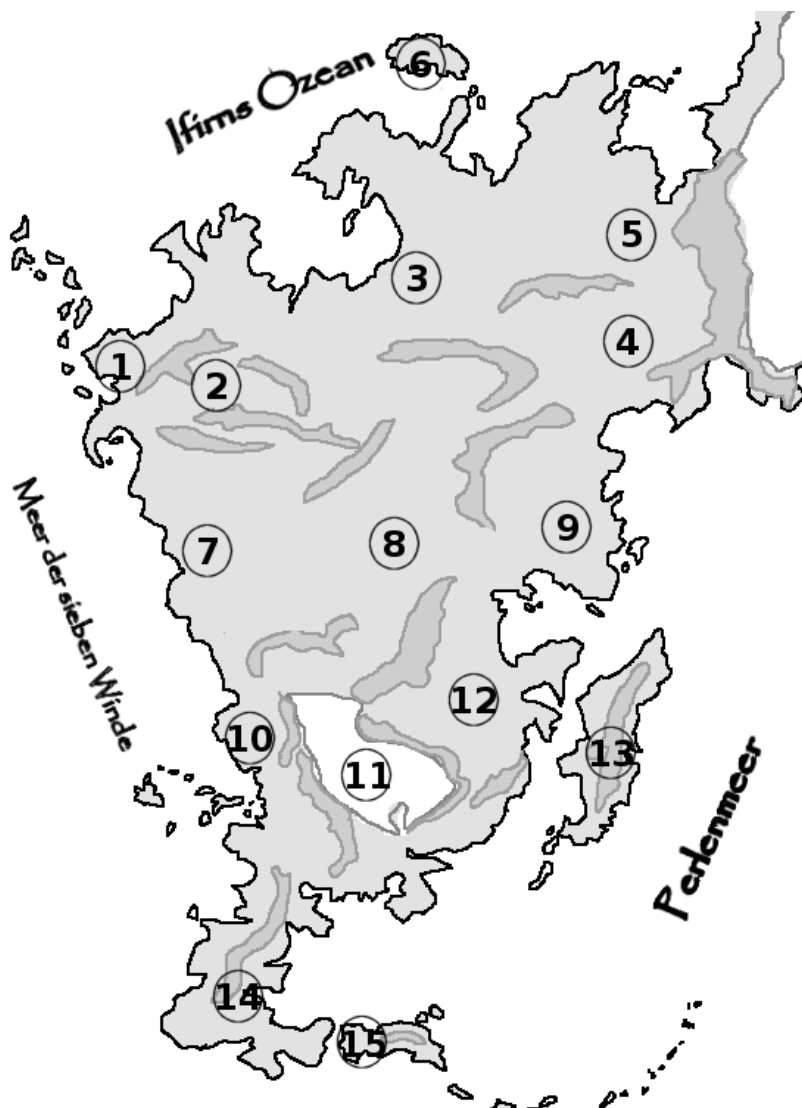
4.) Länder & Gebiete

Vorwort:

Aventurien – das ist der Name des Kontinents der mystischen Welt Dere, in der die Abenteuer der Helden aus „Das Schwarze Auge“ stattfinden. Aventurien selbst ist dabei ungefähr so groß wie West- und Mitteleuropa zusammen, schafft es jedoch auf gar wundersame Weise von eisigen Landschaften bis hin zu Dschungel und Wüste, sämtliche auch nur erdenklichen Klimazonen zu beinhalten. Aventurien selbst ist als Kontinent dabei vom Rest der Welt relativ abgeschnitten. So verhindert ein vom Meeresgott Efferd geschaffener Wall den Kontakt mit den gäldenländischen Kulturen im Westen, verfluchte Gewässer tun entsprechendes mit Uthuria im Süden, und das Eherne Schwert, ein gewaltiges, 11 km hohes Gebirgsmassiv, schneidet Aventurien vom Riesland im Osten ab. Nichtsdestotrotz ist Aventurien für seine Bewohner ein wahrlich großer Kontinent, welcher noch viele Geheimnisse bereit hält.

Eine geografische Übersicht:

Die folgende Karte und die darunter liegenden Beschreibungen sollen euch eine kleine Übersicht in die Länder und Regionen Aventuriens geben. Der Rest bleibt eurer Fantasie überlassen:



Der raue Norden Aventuriens

(1) Thorwal

Hier im Westen des nördlichen Aventuriens, direkt am Meer, befindet sich diese Region mit ihren vielen Buchten und Inseln. Hier leben die Thorwaler, ein harter Schlag groß gewachsener Seeleute. Den gleichen Namen trägt auch die Hauptstadt Thorwal, die von seinen Bewohnern auch als die „Stadt der Freien“ bezeichnet wird.

(2) Das Orkland

Östlich Thorwals, von Gebirgen umgeben, befindet sich dieses zerklüftete Land, das wie der Name schon sagt, von den Orks – auch Schwarzpelze genannt – bewohnt wird. Nur wenige Fremde trauen sich in diese Region. Seit dem letzten Orkensturm gehört allerdings auch de facto das östlich vom Orkland gelegene, fruchtbare Sveltall dazu, dessen Städte wie z. B. Tiefhusen nun unter orkischer Besatzung stehen. Lediglich die am Fluss Svelt gelegene Händlerstadt Lowangen (größte Stadt des Sveltalls) ist durch jährliche Tributzahlungen an die Orks noch unabhängig.

(3) Das Elfen- und Nivesenland

Gewissermaßen im Zentrum des nördlichen Aventuriens befindet sich diese raue und wilde Region, die sich von den Salamandersteinen im Süden bis hin zum Golf von Riva und noch darüber hinaus hinzieht. Während in der Nähe des Gebirges die Waldelfen ihre Siedlungen haben, ist die Welt nördlich davon eine Welt der Treuen des Jagdgottes Firun, sowie der Nivesen, eines uralten Volkes von Jägern und Sammlern, die an ihre eigenen Götter, die so genannten Himmelswölfe, glauben.

(4) Das Bornland

Als Land mittelländischer Herkunft, ist das Bornland, ein von mehreren Adelshäusern beherrschtes Reich, mit seinem Zugang zum Perlenmeer um Süden, den Totenmooren im Norden und dem Ehernen Schwert im Osten, nicht minder kalt und rau als der Rest dieser Firun geprägten Regionen. Ebenso rau aber auch herzlich sind die Bornländer. Die größte Stadt dieses Landes ist die Hafenstadt Festum.

(5) Glorania

Von jedem gemieden, der noch bei klarem Verstand ist, wird diese Region. Hier herrscht nicht der kalte Atem Firuns, sondern der des Erzdämonen Nachgrach. Und auch sonst ist dieses Land gefürchtet. Dies mag mit der Nähe zum Ehernen Schwert und seinen Kreaturen zu tun haben, aber sicherlich auch damit, dass Glorania seit der Borbarad-Krise zu den Schwarzen Landen gehört.

(6) Das Yeti-Land

Dieser nördlichste Teil Aventuriens ist eine Welt des ewigen Eises, so kalt, dass selbst die Meere gefrieren, und damit fest in Firuns eisigem Griff. Man sagt, dass die Yetis hier leben sollen, von denen diese Region letzten Endes auch seinen Namen hat.

Im Reich der Mittelländer

(7) Nostria und Andergast

Südlich von Thorwal und dem Orkland, liegen die Königreiche Nostria und Andergast, die im ständigen Clinch miteinander liegen. Dabei stellen Nostria im Süden, mit seiner gleichnamigen Haupt- und Hafenstadt, sowie seinem Handelsknotenpunkt Salza, und das etwas rückständige Andergast im Norden mit der gleichnamigen Hauptstadt, eigentlich das dar, was man als typisch aventurisch-mitteländisch bezeichnen könnte. Hier leben auch vergleichsweise viele Goblins.

(8) Das Mittelreich

Sowohl im geografischen als auch politischem Zentrum Aventuriens liegt das Mittelreich mit seiner zentralen Region Garethien, dessen Hauptstadt Gareth, manchmal auch als „Stadt der 100 Tempel“ bezeichnet, mit schätzungsweise 140.000 Einwohnern und kaiserlichem Sitz, die wohl mit Abstand größte Stadt Aventuriens ist. Nördlich von Gareth liegt der Ort Wehrheim, auch als die „uneinnehmbare Feste“ bekannt und weiter westlich davon, in unmittelbarer Nähe zum Orkland, das praiostreue Greifenfurt. Östlich von Gareth, zwischen zwei Gebirgsmassiven befindet sich die Trollpforte, eine große Wehrmauer, die das Mittelreich vor den drohenden Übergriffen aus dem Osten abschirmen soll. Und im Süden letztendlich, an der Grenze zum Horasreich und zum Kalifat, befindet sich die Stadt Punin, in der sich, Aufgrund ihrer besonderen Lage, Tempel zu fast allen möglichen Glaubensrichtungen befinden, und in der aus dem gleichen Grund auch so manches diplomatische Treffen stattfindet. Im Jahr des Feuers wurden Wehrheim sowie Teile Gareths zerstört, doch ist man seitdem emsig mit dem Wiederaufbau beschäftigt.

(9) Tobrien

Das Gebiet östlich der Trollpforte war schon immer nicht ganz ungefährlich, doch seit der Borbarad-Krise hat sich die Lage weitaus verschlimmert. Der größte Teil Tobriens, inzwischen als Schwarz-Tobrien bekannt, gehört nun den Schwarzen Landen an, und gilt als verflucht – als ein Land, in dem die Untoten wandeln. Nur Weiß-Tobrien im Norden, sowie die südliche Hafenstadt Beilunk mit ihrem Praiostempel, der zu den zwölf Menschenwundern gehören soll, blieben bislang davon verschont.

Zwischen Sonne und Wüste

(10) Das Horasreich

Lange Zeit war das heutige Horasreich, manchmal auch nach seiner größten Provinz Yaquiria als „Liebliches Feld“ bezeichnet, das politische Zentrum Aventuriens. Denn an diesem Ort soll die Besiedlung Aventuriens durch die damaligen Güldenländer ihren Anfang gefunden, in der heutigen Stadt Horasia der erste Horaskaiser einst selbst als Erster seinen Fuß auf aventurischen Boden gesetzt haben. Und auch heute residieren (wieder) die Horaskaiser dort. Kein anderes Reich ist technisch so fortschrittlich, der Hesinde- und Nanduskult so stark vertreten; die Hauptstadt Vinsalt ist gar Namensgeber für das Vinsalter Ei (eine Uhr), und das weltoffene Kuslik, die größte Stadt des Horasreiches, beherbergt gleich drei große Akademien. Die Kehrseite der Medaille ist jedoch eine gewisse Arroganz, die man so manchen seiner Bewohner nachschreibt; welche die Mittelländer als Abtrünnige des ursprünglichen „Alten Reiches“ Bosparan sehen, und andere Kulturen erst gar nicht richtig wahrnehmen sollen. Auch ist von düsteren Geheimlogen und Mysterienkulten die Rede, die sich unter dem ach so sauberen Schein gebildet haben. Zu Schluss wären vielleicht noch die Zyklopeninseln westlich des Festlandes erwähnenswert, deren gleichnamige, riesige und einäugigen Einheimischen mitunter als die besten Waffenschmiede Aventuriens gelten.

(11) Das Kalifat

Östlich des Horasreiches, fast völlig umgeben von Gebirgsketten, liegt die Wüste Khôm, das Herrschaftsgebiet der tulamidischen Wüstenstämme der Novadis. Über die Wüste Khôm mit ihrer großen Oasenstadt Keft im Zentrum ranken sich Mythen und Legenden. So soll die Wüste einst ein fruchtbarer Dschungel gewesen sein, in dem sich das sagenumwobene Echtenreich Zze'Tha befand, bis es angeblich von einem Tag auf den anderen zusammen mit dem gesamten Dschungel spurlos verschwand – und nur Sand und Staub hinterließ. Die Novadis, die heute hier leben, leben ihren Sitten und Bräuchen entsprechend im tiefen Glauben an ihren einen Gott Rastullah und seinen 99 Geboten, weswegen sie die ungläubigen Anhänger der Zwölfgötter auch meistens versuchen zu meiden.

(12) Aranien und Mhanadistan

Östlich des Kalifats bis hin zum Golf von Tuzak erstreckt sich eine weitgehend von den Tulamiden bewohnte Region, die sich grob in das größere Reich Aranien und das kleinere und vom Kalifat beanspruchte Mhanadistan aufteilen lässt. Beide Reiche sind dabei wiederum in sogenannte Sultanate aufgeteilt. Ähnlich wie im Kalifat wird hier meist dem Eingott Rastullah gehuldigt, doch wird auch, insbesondere in Aranien, der Glaube an die Zwölfgötter, mit Feqz als Anführer, praktiziert. Bekannte Städte sind u. a. Zorgan (Aranien), Fasar (Mhanadistans, de facto unabhängig), sowie die welt-offene Hafenstadt Kunchom (unabhängig). Ein weiterer besonderer Ort ist die Gorische Wüste zwischen den beiden Reichen, eine Kreisrunde, felsige Hochebene, auf der nichts gedeiht – und der schon so mancher Abenteurer zum Opfer gefallen ist. Viel wird unter den Gelehrten über diese Ebene diskutiert. Los soll hier Sumu zu Boden geworfen, Borbarad hier sein Versteck gehabt haben. Die Wüste sei das Fundament der zerstörten Zitadelle der Kraft, wissen wird man es wohl nie ...

(13) Maraskan

Wenn man den Legenden einiger Schreiber glauben mag, so soll es einst der Gott-drache Pyrdacor gewesen sein, der in seinem Zorn die Insel Maraskan vom Festland trennte. Eine Besonderheit der Maraskaner ist ihr halb theologisch, halb philosophisch zu verstehender Glaube an Rur und Gror. Seit der Borbarad-Krise gehören große Teile der Insel zu den Schwarzen Landen und werden von seltsamen Schlangenwesen bevölkert, während im Zentrum der Insel der „Heerbann der friedlichen Schwestern“ (ein angeblich von den Göttinnen Tsu und Peraine geschickter Insektenschwarm) ganze Landstriche kahl frisst, und so die beiden Teile Maraskans voneinander trennt.

Der ferne Süden Aventuriens

(14) Al'Anfa und Brabak

Entgegen dem Namen ist die Region Al'Anfa kein Tulamidenreich sondern entstammt mittelländischer Herkunft, dennoch ist diese Region unter Außenstehenden besonders berüchtigt. Verfremdet soll hier der Zwölfgötterglaube sein, die Straßen der gleichnamigen Hauptstadt (mit ca. 85.000 Einwohnern die zweitgrößte Stadt Aventuriens) ein gefährlicher Ort von Dieben und Mördern, geprägt von einem Tiefen Graben zwischen Arm und Reich. Und auch das benachbarte Brabak hat keinen wesentlich besseren Ruf, beherbergt es doch eine der berüchtigsten Zauberakademien: die Dunkle Halle der Geister zu Brabak. Neben Menschen leben in diesen Ländern unter anderem die Achaz, ein uraltes Echsenvolk.

(15) Das Reich der Piraten und Waldmenschen

Beginnend mit der südlichen Spitze der Region Al'Anfa beginnt Aventuriens Dschungel, der sich sowohl auf dem Festland, als auch auf einer Reihe Inseln ausbreitet. Hier leben weit verstreut die Moha und andere Naturvölker. Und auch wenn sich die einzelnen Stämme untereinander oftmals bekriegen, sind sie sich doch in einem weitgehend einig: Die restlichen Aventurier sind seelenlose Tiere, die mit ihrer rücksichtslosen Lebensweise den Gesetzen des Waldes freveln. Ebenso rücksichtslos sind sicher die Piraten der Pirateninsel Altoum, der größten der Dschungelinseln. Aber auch wilde Achaz-Stämme sollen in dieser Region leben.

Aventurien für Anfänger

5.) Götter & Geweihte

Über den Glauben in Aventurien:

Für die meisten Aventurier ist die Frage nach der Existenz der Götter keine Frage des Glaubens – sie ist für sie Fakt. Wie kommen die großen Wunder der Götter sonst zustande? Wer vergibt das Karma? Und überhaupt, haben sich die Göttern nicht selbst schon so Manchem in Form von Visionen direkt gezeigt? – Im Prinzip haben die Aventurier letztendlich damit auch Recht, doch der Teufel steckt hier meist im Detail. So haben verschiedene Kulturen unterschiedliche Vorstellungen über die Anzahl der Götter, deren Ideale und deren Hierarchie. Auch neigt der Normalaventurier sehr leicht dazu zu viel einer Gottheit zuzuschreiben und z. B. Strafen zu sehen, wo gar keine sind. Die meisten Aventurier sind sich allerdings einig, dass es zwölf Götter gibt, die von ihrer himmlischen Feste „Alveran“ aus über das Wohl der Menschen wachen.

Götter und Halbgötter:

Im Zwölfgötterglauben Aventuriens, gibt es nur zwölf echte Götter. Selbst deren Kinder, egal ob mit einem Menschen oder einem anderen Gott gezeugt, zählen nur als Halbgötter. Dieser Glaube wird auf eine Vision des Kaisers *Silem-Horas* zurückgeführt, der, so heißt es, in einer Vision nach Alveran schaute und dort zwölf Götter erblickte.

Über Karma und Geweihte:

Wer sich über den Status eines Akoluten hinaus seiner Gottheit voll und ganz widmen will, kann sich in vielen Fällen ab einem bestimmten Zeitpunkt seines Lebens einer Weihe unterziehen und somit fester Teil der jeweiligen Kirche werden. Im Rahmen der Weihe wird die betroffene Person von ihrer Gottheit ab sofort mit der so genannten Karma-Energie (KE, KaP) ausgestattet, mit der der Geweihte in der Lage ist, über ein Gebet zur seiner Gottheit kleine Wunder, Liturgien genannt, zu bewirken.

Gildenausschluss und Purgation:

Die Entscheidung sich weihen zu lassen, hat für einen Zauberer oftmals weitreichende Folgen. So setzt eine Weihe in allen Fällen, mit Ausnahme der Hesinde-, der Nandus- und der Phex-Kirche, den Austritt aus der jeweiligen Zauberergilde voraus. Im Falle der Ingerimm-, der Rondra, der Kor- und der Praios-Kirche wird zudem der Ritus der so genannten Purgation, dem dauerhaften Ausbrennen sämtlicher Astralmacht, gefordert. Dieser Ritus ist unumkehrbar. Die Efferd-Kirche wiederum verlangt in den meisten Fällen zwar keine Purgation, verbietet aber den Einsatz von Feuermagie.

Liturgien - Grade:

Die Stärke und Tragweite einer Liturgie hängt von ihrem Grad ab. Es gibt insgesamt sieben Grade für Liturgien. Grad I beinhaltet die einfachsten Liturgien, sowie Liturgien, die von allen Kirchen gelehrt werden. Liturgien vom Grad III sind mitunter schon recht mächtig und Liturgien vom Grad V haben bereits so große Auswirkungen, dass sie für viele Helden das höchste der Gefühle darstellen und längst nicht jedem gelehrt werden. Liturgien vom Grad VI oder VII stehen in der Regel nur den Höchstgeweihten zur Verfügung und beinhalten u. a. Dinge wie den aventurienweiten Kriegsausruf.

Liturgien - Voraussetzungen:

Liturgien vom Grad I und II werden einem in der Grundausbildung beigebracht und können von einem Geweihten immer gewirkt werden, während Liturgien von Grad III oder höher nur dann gelernt werden können, wenn die sogenannte Liturgiekenntnis mindestens dem „Grad mal 3“ entspricht. Um also eine Liturgie vom Grad III zu beherrschen, braucht man mindestens eine Liturgiekenntnis von 9, beim Grad IV von 12 usw. – Die Liturgiekenntnis ist ein Talentwert und kann ähnlich aufgestuft werden.

Liturgien - Proben:

Soll eine Liturgie gewirkt werden muss auf MU/IN/CH geprobt werden. Die Liturgiekenntnis stellt dabei das Äquivalent zum Talentwert dar. Bei einer Liturgiekenntnis von 9 beispielsweise hat man also 9 Punkte im Reserve-Pool. Allerdings gilt das nur für Liturgien vom Grad I. Mit jedem Grad über Grad I hinaus wird die Liturgieprobe um jeweils 2 Punkte erschwert. Eine verpatzte Probe kann nicht sofort wiederholt werden bzw. nur unter noch weiter erschwerten Bedingungen.

⚠ Hinweis:

Liturgien sind eine Welt für sich und sollen an dieser Stelle nicht weiter erörtert werden. Ihr findet allerdings unter den mitgelieferten Beispielhelden welche, die zu Liturgien fähig sind. Dort findet ihr auch die jeweils entsprechende Beschreibung zur jeweiligen Liturgie. Wollt ihr mit solche einem Helden spielen, bedenkt bitte noch folgende Dinge:

- ▶ 1. Jede Liturgie verbraucht eine bestimmte Menge an Karmaenergie, eine verpatzte Liturgie meist 1/5 dieser Menge.
- ▶ 2. Jede Liturgie braucht ihre Zeit, entweder für ein Gebet oder ein längeres Ritual.
- ▶ 3. Verbrauchtes Karma erhält man nur durch Gebete und Tempelbesuche zurück.
- ▶ 4. Fremdgeweihter oder stark unheiliger Boden kann zu einer Probenerschwernis führen.
- ▶ 5. Liturgiemissbrauch kann zu einer Probenerschwernis führen.
- ▶ 6. Liturgiemissbrauch kann von der Gottheit mit Karmaentzug bestraft werden.
- ▶ 7. Durch Liturgien hervorgerufene Artefakte kann man nach Gebrauch nicht behalten.
- ▶ 8. Die Mithilfe von Kirchenhelfern oder der Beistand von möglichst vielen Gläubigen können eine Liturgie stärken und die Karmakosten senken.
- ▶ 9. Eine Liturgie ist in ihrer Wirkung begrenzt. Große Wunder machen nur die Götter.

Liturgien light - Mirakel:

Als kleinen Bruder der Liturgien könnte man die Mirakel ansehen. Mirakel erlauben es einen den Talentwert eines gewöhnlichen Talents (keines speziellen Talents wie z. B. Liturgiekunde oder Ritualkunde) für eine kurze Zeitspanne zu steigern. Geprobt wird wie bei einer Grad-I-Liturgie, oftmals unter Einsatz diverser ritueller Hilfsmittel. Der Einsatz solch eines Mirakels kostet ebenso Karmapunkte und steigert normalerweise eine Zeit lang den jeweiligen Talentwert um 5 plus der Hälfte des Wertes, um den man den Liturgiekundewert unterwürfelt hat. Dies gilt allerdings nur für Talente, die der jeweiligen Gottheit gewogen sind. Bei für die Gottheit verwerflichen Talenten kann die Probe um bis zu 18 Punkte erschwert werden.

Das Phänomen der Entrückung:

Setzt ein Geweihter eine besonders große oder mehrere kleinere Liturgien hintereinander ein, kann es zur sogenannten „Entrückung“ kommen, einem rauschähnlichem Glückszustand, bei dem man sich seiner Gottheit besonders nahe fühlt. Je nach Wunsch des Meisters und Stärke der Entrückung können besonders, der Natur des jeweiligen Gottes entsprechende, auffällige Verhaltensweisen des Entrückten entstehen, bis hin zu zeitweiligen Veränderungen seiner Charakterwerte und seltsamen, ebenso zeitweilig auftretenden, Fähigkeiten. Dabei kann der Spieler für die Zeit stark aufgewertet werden – oder aber auch nahezu unbrauchbar sein.

Geweihte Artefakte:

Zu den besonders wertvollen Reliquien der jeweiligen Kirchen gehören sicher auch die geweihten Artefakte der jeweiligen Götter, in denen ein kleiner Teil der Karma-Energie dieser Götter ruht. Geweihte Artefakte sind dafür bekannt ihrem Träger besondere Fähigkeiten zu verleihen oder bereits vorhandene Fähigkeiten zu erhöhen. Doch muss sich der Träger, solange er den geweihten Gegenstand trägt, auch den Geboten der Gottheit entsprechend verhalten. Verstöße gegen die Werte der Gottheit können dazu führen, dass das Artefakt urplötzlich zerbricht oder zu Staub zerfällt.

Die Zwölfgötter Alverans

Praios - Der Götterfürst



Die Gottheit:

Sonnengott Praios, Ältester und Anführer der Zwölfgötter, gilt als der Gott des Lichts, der Ordnung, und des Gesetzes. Praios ist eine strenge Gottheit, die sich nur selten erbarmen lässt. Zudem gilt er der Magie gegenüber abgeneigt. Seine Symbole sind die Sonne, Praiosscheibe genannt, und der Greif. Herold Praios' ist der Lichtfalke *Ucuri*.

Die Anhänger:

Die der Wahrheit verpflichteten Anhänger Praios', sind nicht bei allen Aventuriern unbedingt beliebt. So wird schon mal hinter hervor gehaltener Hand über deren Moral und Strenge gelästert. Die Heilige Inquisition ist gefürchtet, doch insbesondere der in Konkurrenz zu ihr stehende Laienorden der Bannstrahler (auch Geißler genannt) ist berüchtigt – dessen mitweilen fanatischen Anhänger schon mal das Dorf abfackeln bevor sie Fragen stellen. Die Kleiderfarbe der Praioten ist üblicherweise weiß mit rotem Überzug und goldener Sonne als Wappen; die der Bannstrahler hingegen weiß mit goldenem Rand, gleich ihrem Wappen, einem gold umrandeten weißen Schild.

Rondra - Göttin des Kampfes



Die Gottheit:

Rondra gilt als die Göttin des ehrbaren Kampfes, die wie eine Löwin auf ihre Gegner losgeht, und der Löwe ist auch ihr Symbol. Sie gilt vielerorts auch als Göttin des Sturms und der Gewitter, jedenfalls dort, wo dies nicht in den Bereich Efferds fällt. List und Tücke im Kampf sind ihr zuwider, und der Magie ist sie misstrauisch gegenüber eingestellt. Das Gleiche gilt für den Einsatz von Schusswaffen, den sie nur im Rahmen ehrhafter Kämpfe toleriert und im Fall moderner Waffen wie z. B. der Armbrust gleich ganz ablehnt.

Die Anhänger:

Von den Anhängern Rondras wird neben Loyalität jederzeit Mut und Entschlossenheit gefordert. Der Zweikampf Gleichstarker gilt als ehrenhaft, der Angriff aus dem Hinterhalt, gar gegen Wehrlose, als Frevel. Außerdem werden Zauberkundige, die ihre nicht-rondragefällige Gabe zu finsternen Zwecken missbrauchen, von der Rondra-Kirche gnadenlos verfolgt. Rondra-Krieger, auch Geweihte, tragen meist Kettenhemd und Schwert, oftmals mit einem traditionell weißen Waffenrock, auf der ein roter Löwe abgebildet ist.

Efferd - Gott der Meere



Die Gottheit:

Efferd, Gott der Meere, des Regens und der Seefahrer, gilt als recht launische Gottheit, die sich sowohl sehr milde, als auch sehr streng erweisen kann. Und so kann er einmal den Fischern einen reichen Fang bescheren und in anderen Fällen ganze Flotten zum Kentern bringen. Feuer verabscheut er. Delfine gelten als seine heiligen Tiere, der Wal Swafnir als sein Sohn.

Die Anhänger:

Efferd-Geweihte findet man meistens dort, wo die Schifffahrt ein Zuhause hat. In ihrer traditionell blau-grünen bis türkisen Tracht, befindet sich auf den meisten größeren Schiffen zumindest ein Efferd-Geweihter, um dort für einen guten Wind und eine ruhige See zu beten. Die Geweihtenschaft erlaubt zwar prinzipiell Zauberer unter ihresgleichen – Feuermagie ist jedoch verboten. Das Wettschwimmen mit Delfinen gilt als efferd-gewogen, ihre Tötung hingegen als Sakrileg.

Travia - Göttin des Heimes



Die Gottheit:

Travia gilt als die Göttin des Heimes, der Gastfreundschaft, der Ehe, der Familie, der Kochkunst und der Moral. Ihr bestreben ist es, die Menschen dazu zu bringen ein gesittetes und familiäres Leben zu führen, um ihnen im Gegensatz dazu möglichst ein sicheres Zuhause zu bieten. Travia gilt als mitleidvolle, hilfsbereite und fürsorgliche Göttin. Sie selbst wird oft als züchtige Matrone dargestellt. Ihr Symbol ist neben dem lodernden Herd die Ente.

Die Anhänger:

Schon so mancher freie Abenteurer hat über die Moralvorstellungen der Travianer gelästert, doch ist die Travia-Kirche insgesamt besonders unter der normalen Bevölkerung recht beliebt. Ihre Tempel gelten als ein Hort der Zuflucht, und selbst für so manchen Reisenden ist sie eine beliebte, oftmals kostenlose Alternative zu einer Herberge, wenn es um Speis, Trank und einen Schlafplatz geht.

Boron - Gott der Toten



Die Gottheit:

Boron gilt als der Gott des Totenreichs und unerbittlicher Richter über das Schicksal der Verstorbenen, sowie als Gott der Stille, Dunkelheit, des Schlafes, der Totenruhe und des Vergessens. Seine Symbole sind das zerbrochene Rad und der schwarze Rabe, gleichsam seiner rabengestaltigen Herolde *Golgari*, der die Seelen der Verstorbenen ins Totenreich geleitet, und dem Traumbringer *Bishdaniel*. Boron soll sich nur selten um die Bedürfnisse der noch Lebenden scheren, weswegen die, die Beistand suchen, sich meist an Borons Tochter **Marbo**, den weißen Raben und Patronin der Todessehnsüchtigen, wenden, damit sie das Herz ihres Vaters erweichen möge.

Die Anhänger:

Die Tempel Borons, sind oft ein düsterer und stiller Ort. Im Allgemeinen sind die üblicherweise in schwarze Roben gehüllten Boron-Diener ohnehin recht schweigsam, gilt es doch als boron-gefällig keinen unnötigen Laut von sich zu geben. Eine wichtige Aufgabe der Boronen außerhalb der Tempelmauern ist das Finden und Ausmerzen untoten Daseins. Die Boron-Kirche ist momentan gespalten. Neben der großen Puniner Kirche gibt es die kleinere Al'Anfaner Kirche, die Boron als oberste Gottheit sieht, und von der es heißt, dass sie gelegentlich sogar Menschenopfer darbringt.

Hesinde - Göttin der Magie



Die Gottheit:

Hesinde ist die Göttin der Magie, des Wissens, der Mysterien, der Alchemie und der Kunst. Ihre Tochter **Mada** soll es gewesen sein, die die Magie auf die Welt gebracht hat und dafür von Praios als Mond an den Himmel gekettet wurde. Bereits das Echsenvolk der Achaz kannte sie als H'Szint, worauf auch wohl die Schlange als ihr Symbol herrührt. Hesinde hat neben Mada mit **Nandus** auch noch einen mit Phex gezeugten Sohn, der ähnliche Ideale verfolgt und einen eigenen Kult besitzt.

Die Anhänger:

Der größte Anteil der Hesinde-Geweihten besteht aus Zauberern, Forschen und Gelehrten, die ständig bemüht sind, die restlichen Mysterien Aventuriens aufzuklären und erlangtes Wissen zu bewahren – damit es der Menschheit nicht verloren geht. Allerdings sind sich die einzelnen Orden der Hesinde-Kirche durchaus nicht einig, ob und in wieweit dieses Wissen an andere weitergereicht werden soll. Hesindianer sind traditionell in grüne Zauberergewänder gehüllt, wobei die Geweihten zusätzlich noch eine Schlangenhalskette tragen.

Firun - Gott der Jagd



Die Gottheit:

Der Gott des Eises und der Jagd gilt als grimmige Gottheit, durch dessen Einfluss schon so mancher sein Leben verloren hat. Allerdings wird diese Sichtweise nicht von allen geteilt. Wer seine Gebote folgt, den belohnt Firun meist mit einer erfolgreichen Jagd und einem sicheren Obdach in der tobenden Kälte seines Reichs. Zu Firuns Geboten gehört die maßvolle Jagd und das Unterlassen unnötiger Quälereien der Beute. Bei Bittsprachen wendet man sich jedoch meistens nicht an Firun, sondern an seine Tochter **Ifirn**, den heiligen Schwan – Göttin des Frühlings und der sanften Seite der Natur.

Die Anhänger:

Firuns Anhänger findet sich meist in den Regionen des Nordens, oftmals unter den Jägern. Firun-Geweihte leben mit einem einfachen aber strengen Codex, was den Umgang mit den Geschöpfen der Wildnis betrifft. So ist es nur gestattet, so viel zu jagen, wie man auch wirklich zum Leben braucht – auch wenn die Frage nachdem was man wirklich braucht schon mal unterschiedlich ausgelegt werden kann. Da das Quälen von Tieren ein Tabu darstellt, ist das Fallenstellen weitgehend verboten.

Tsa - Göttin des Wandels



Die Gottheit:

Tsa gilt als die jüngste und friedliebende Göttin der Zwölf. Das Leben ist ihr heilig, und so gilt sie als Göttin des Lebens, der Geburt und der Erneuerung – aber auch als Göttin der Farben, des Wandels und des Kreislaufes der Natur. Da aber zu letzterem auch der Tod gehört, mahnen einige wenige Stimmen vor einer möglicherweise dunklen Seite der Göttin. Die Achaz kennen sie als Zsahh, von denen wohl auch ihr heiliges Tier stammt – die Eidechse.

Die Anhänger:

Anhänger der Tsa sind nicht selten Pazifisten und Friedensstifter, denen jegliche Gewalt zuwider ist. Sie bleiben selten an einem Ort, weswegen man sich nie sicher sein kann, ob ein heute errichteter Tsa-Tempel morgen noch steht. Durch ihre oft bunte Kleidung und ihre ebenso wandelhafte Lebensweise, werden sie von so Manchem belächelt oder gar als „Spinner“ abgetan, „die sich sogar scheuen eine Wiese zu betreten, da sie ja das Gras verletzen könnten“. Nichtsdestotrotz wendet man sich an Tsa-Geweihte, wenn es darum geht zwei Parteien zum Frieden zu bekehren, einen im Sterben Liegenden wieder ins Leben zurückzuholen oder gar abgeschlagene Gliedmaßen wieder nachwachsen zu lassen ...

⚠ Hinweis:

Es heißt, dass Tsa auch unter den Kreaturen der Feenwelten, den Kobolden und den Schelmen vielerorts als „die Große“ verehrt wird. In einigen Hexenkulten vermischt sich der Glaube an Tsa mit dem an Satuaria – woraus die gemischte Gottheit Tsatuaria entstanden ist.

Phex - Gott der Diebe



Die Gottheit:

Für viele Aventurier ist Phex sicher eine schwierige Gottheit. Er gilt als der Gott des Handels, der Freiheit, der Eigenverantwortung und des (Spieler-)Glücks. Außerdem gilt er als Gott der Nacht und des Mondes, dessen Aufgabe es ist über das Sternenreich zu wachen. Andererseits ist er allerdings auch der Gott der List und der Diebe. So manch ein Aventurier wird seine plötzlich verschwundene Geldbörse also Phex zuschieben. Dennoch kennt auch Phex bei solchen Taten seine Grenzen. So sehr ein tollkühner Diebesplan ihm auch gefällig ist – Entführung, Mord und das Berauben der Allerärmsten sind es nicht. Das Symboltier des Phex ist der listige Fuchs, in den Tulamidenlande gelegentlich auch die Fledermaus., wo „Feqz“ oft auch als Gott der Magie und als oberste Gottheit gilt.

Die Anhänger:

Phex-Geweihte leben nicht ganz ungefährlich. Zwar gelten auch die Tempel des Phex als heiliger Boden, doch schon so mancher Unbedarfte hat dort sein Geld in einem „kleinen Glücksspiel unter Freunden“ mit dem Herren in der grau-silbernen Kutte (dem Tempelpriester) oder durch eine unfreiwillige „Spende“ verloren. Daher laufen Geweihte des Phex auf offener Straße üblicherweise ohne Phex-Tracht rum. Selbst das Tragen der Geweihtenkluft einer anderen Kirche wird mitunter toleriert, wenn es für bestimmte Aufgaben notwendig ist. Diese Aufgaben reichen dabei vom Sammeln neuer „Spenden“ bis hin zur Jagd nach Phex ungefälligen Ganoven. Und so mancher Phex-Geweihte sieht sich als eine Art aventurischer „Robin Hood“.

Peraïne - Göttin des Feldes



Die Gottheit:

Als Göttin des Ackerbaus, der Saat und der Ernte wird Peraïne insbesondere unter den Bauern Aventuriens verehrt. Doch auch nicht-bäuerliche Aventurier kennen sie als Göttin der Arbeit, der Pflanzen, der Heilung und der Hilfsbereitschaft. Ihr schreibt man viele Wunder im Bereich Ernährung und Genesung zu. Ihre Symbole sind die Ähre und der Storch.

Die Anhänger:

Das Leben der Peraïne-Geweihten ist – zumindest nach außen hin – von bescheidener Natur. Meist in einfache grüne Gewänder gehüllt, sind sie unter anderem an der Planung und Durchführung diverser Stadtfeste mitbeteiligt, insbesondere der Saat- und Erntefeste. Doch auch die wenigen Kranken- und Siechenhäuser Aventuriens werden meist von Peraïne-Geweihten geführt.

Ingerimm - Gott des Schmiedefeuers



Die Gottheit:

Als gar barsche und raue Gottheit gilt Ingerimm, Gott der Schmiedekunst, der Kraft, der Geduld und des Fleißes, den die Zwerge als ihre Hauptgottheit *Angrosch* und die Orks als *Gravesh* kennen. Ihm wird die Herrschaft über die Elemente Erz und Feuer nachgesagt, wodurch er in einem ständigen Streit mit Efferd liegt. Ingerimms Grimmigkeit wird auch durch seine Anhänger nicht geleugnet, doch belohnt er die ehrbar und hart arbeitenden Gläubigen stets mit den größten Kostbarkeiten aus seinem Reich. **Simia**, Halbgott des Erfindungsreichtums, gilt in der nicht-orkischen Interpretation als sein (und Tsas) Sohn (manchmal auch als seine Tochter).

Die Anhänger:

Anhänger Ingerimms sind neben den Schmieden und Bergarbeitern hauptsächlich die Zwerge, die von Natur aus meist ein Leben unter Tage führen. Ingerimm-Geweihte ehren dabei nicht nur mit ihrer schwarz-roten Kleiderfarbe den Elementen Ingerimms: Ingerimms Tempel, sind oft düster, da meist direkt in Fels gehauen. Das Feuer ist ihnen zudem heilig, und so ist es einem Ingerimm-Geweihten nicht gestattet ein Feuer zu löschen – lediglich in Notfällen darf es eingedämmt werden.

Rahja – Göttin der Sinnlichkeit



Die Gottheit:

Rahja ist die Göttin der Feste, des Rausches und der körperlichen Liebe. Sie selbst wird als die schönste aller Schönen beschrieben, deren treueste Anhänger nach dem Tod ein Leben in ihrem Zelt der unendlichen Freuden erwartet. Ein typisches Sprichwort sagt: „Alle Götter wissen, was die Menschen brauchen – doch nur Rahja weiß, was sie auch wirklich wollen.“ Dabei lässt Rahja vieles durchgehen – solange es ohne Druck und in gegenseitigem Einvernehmen geschieht. Wirkliche Folter und Vergewaltigungen sind ihr jedoch höchst zuwider. **Levthan** gilt in einigen Auslegungen des Glaubens als ihr Sohn, der für sein ungestümes Verhalten gar einst in die Niederhöhlen stürzte, aber von Rahja gerettet wurde.

Die Anhänger:

Rahja-Geweihte als die Prostituierten Aventuriens zu bezeichnen, gilt in den Augen ihrer Anhängerschaft als Beleidigung und Gotteslästerung. Und dennoch: Rahja-Tempel gleichen oft einer Opiumhöhle, in denen – mal kostenlos, mal gegen eine Spende an die Tempelkasse – die verschiedensten Liebesdienste angeboten werden. Ihre Jünger nehmen dabei diese Aufgabe als Dienst an ihrer Göttin sehr ernst. Rahja-Priesterinnen sind auch bei so manchem diplomatischen Anlass gefragt, denn sie verfügen über ihre ganze eigene diplomatische Überredungskunst.

Halbgötter Alverans

Aves – Patron der Abenteurer



Die Gottheit und ihre Anhänger:

Aves, Sohn von Rahja und Phex, ist der Patron der Reisenden, Abenteurer, Entdecker und bedingt auch der Seefahrer. Folglich sind seine Anhänger, selbst die höchsten Geweihten, auf ständiger Wanderschaft, um Neues zu entdecken. Aves-Jünger, ein Ausdruck, der situationsbedingt sowohl als Ehrerbietung als auch als Beleidigung für einen Herumtreiber verstanden werden kann, tragen traditionell einen Wanderstab, sowie oft auch eine Spielflöte, Aves-Flöte genannt. Es heißt: Aves' Namen entspringe der Name Aventurien. Seine Symboltiere sind gelegentlich die Zugvögel, weswegen er von den Feen manchmal auch als „Vogelmann“ bezeichnet wird.

Kor – Patron der Söldner



Die Gottheit und ihre Anhänger:

Als Sohn Rondras gilt der wilde Kor, Halbgott der Tapferkeit und des blutigen Kampfes, dessen Anhängerschaft weitgehend aus Söldnern besteht. Die Regeln Kors sind für einen Kor-Geweihten recht einfach: Wenn du den Auftrag angenommen hast, zeige keine Feigheit vor dem Feind, halte dich an den Auftrag des Klienten, schade oder hintergehe den Klienten nicht, es sei denn der Klient hintergeht dich. Folglich ist so z. B. das Rauben und Brandschatzen verboten, sofern es nicht zum Auftrag des Klienten gehört.

Swafnir - Meeresgott der Thorwaler



Die Gottheit und ihre Anhänger:

Swafnir ist die oberste Gottheit der seefahrenden Thorwaler, denen er sich angeblich einst in Form eines weißen Pottwals offenbart haben soll. Zudem gilt er, insbesondere bei den Anhängern der Zwölfgötter, als Sohn Efferds und damit als Halbgott. Und eben diese Angehörigen der Zwölfgötter sind dabei nicht selten vom lockeren Tonfall und dem stellenweise regelrecht frechen Umgangston der Thorwaler gegenüber ihrem Gott irritiert.

Götter außerhalb Alverans

Rastullah - Eingott der Novadis



Die Gottheit und ihre Anhänger:

Im Gegensatz zu den meisten anderen Göttern erkennt Gottheit Rastullah keine anderen Götter neben sich an, weswegen viele Tulamiden, insbesondere aber die Novadis, eine starke Intoleranz gegenüber Andersgläubigen aufweisen. Er war es, der seinen Gläubigen die 99 Gesetze gegeben hat, zu denen u. a. das Verbot des Umgangs mit Echsenartigen oder Anhängern von deren Göttern, sowie aufwändige Vorschriften bezüglich der Nahrungsaufnahme und der Rache bei Ehrverletzungen gehören. Einige der mittelländischen Gelehrten versuchen einen Zusammenhang zwischen Rastullah und dem vor Urzeiten erschlagenen Giganten Raschtul zu sehen, dessen toter Körper noch heute der Raschtulswall, ein großes Gebirge nordöstlich der Wüste Khôm, sein soll. Rastullah vergibt kein Karma, für Zwölfgöttertreue ein Beweis seiner Nicht-Göttlichkeit.

Himmelswölfe - Götter der Nivesen



Die Gottheit und ihre Anhänger:

Im Glauben der Nivesen waren Menschen und Wölfe einst eins, bis *Mada* die Welpen der Himmelswölfin *Liska* erschlug. Dies führte zum Bruch der Himmelswölfe mit den Menschen, die sie seitdem genauso fürchten, wie sie sie verehren. Ein Mord an einem Wolf gilt als Frevel, und selbst bei Notwehr wird irgendeine Art Schadensersatz verlangt. Außerdem gilt der Vollmondtag aufgrund Madas Frevel als Unglückstag. Zu den Himmelswölfen gehören u. a. der rachsüchtige Rudelführer *Gorfang*, seine für Fruchtbarkeit stehende Gemahlin *Grispelz*, seine barmherzige Tochter *Liska* – und die Dämonenwölfin *Kyrjaka*, die einst vom Rudel verstoßen wurde und die *Madyaka*, die Blutwölfe, erschaffen haben soll. Weltoffene Anhänger Firuns sehen in den Himmelswölfen Herolde Firuns.

Satuaria - Göttin der Hexen



Die Gottheit und ihre Anhänger:

Satuaria gilt als letzte Tochter Sumus und damit unter den Gelehrten der Priesterschaft der Zwölfgötter eigentlich als Gigantin und nicht als Göttin. Für die Hexen hingegen gilt sie als ihr oberste Göttin und als Bewahrerin des Andenken Sumus. Von ihren Gläubigen erwartet sie daher einen respektvollen Umgang mit der Lebenskraft Sumus, und damit mit der Natur. Dabei soll Halbgott **Levthan** in einigen Auslegungen ihr ewiger Begleiter und Vergewaltiger sein. Einige Mythen beschreiben Sumu als Schwester des Zeitenwächters **Satinav**, andere sie als an das Ende der Zeit angekettet – als einzige den Untergang und die Wiedergeburt des Kosmos miterlebend.

Mokoscha - Göttin der Norbarden



Die Gottheit und ihre Anhänger:

Als Göttin wird Mokoscha eigentlich nur vom Händlervolk der Norbarden verehrt, wo sie als oberste Göttin und Patronin der Gemeinschaft, des Fleißes und der Reiselust angesehen wird. Ihr Verhältnis zu den Zwölfgöttern ist meist ambivalent. Während mancher Glaubenstheoretiker in ihr eine letzte übrig gebliebene Götze des Schwarmdenkens aus dem Zeitalter der Insekten sieht, betrachten Andere sie gelegentlich als Tochter der Peraine und damit als Halbgöttin im Zwölfgöttertum. In Legenden ist hin und wieder auch von einer düsteren Schwester Mokoschas die Rede, hinter der sich, einigen Gelehrten und Mystikern zufolge, die Erzdämonin *Mishkhara* verbergen soll.

Rur und Gror - Dualismus der Maraskaner



Die Gottheit und ihre Anhänger:

Im Glauben der Maraskaner hatte Rur einst seinem Bruder Gror den Weltendiskus als Geschenk erschaffen, den sie sich nun gegenseitig hin und her werfen. Fängt einer der beiden den Diskus, beginnt ein neues Zeitalter. Der Rur-und-Gror-Glaube gibt sich überwiegend philosophisch und tolerant. Der Glaube an die Zwölfgötter wird akzeptiert, doch sieht man diese nur als Verwalter der Welt. Sie für Götter zu halten rühre vielmehr vom Unvermögen vieler Menschen über das Bild der Götter hinaus denken zu können. Und überhaupt sind all diese Vorstellungen eh nur ein Versuch der Menschen das Begreifbar zu machen, was man nicht begreifen kann.

Gefallene Gottheiten

Der Namenlose - Ewiger Widersacher



Die Gottheit:

Diese Gottheit trägt viele Namen: Der Bruderlose, der Dreizehnte, der Namenlose, Netzweber oder auch der Güldene, der Verheißene – sein wahrer Name existiert nicht mehr. Einst war er ein Gott der Macht und der Herrschaft, der das Trollzeitalter regierte, bis ihn die anderen Zwölfgötter aus Alveran vertrieben. In seinem Zorn schlug er eine große Bresche durch das Sternenzelt zu den Niederhöhlen, so dass die Dämonen über die Schöpfung herfielen. Zur Strafe wurde der Namenlose Stück für Stück seines Namens beraubt und selbst an die Große Bresche im Sternenreich gekettet. Dieser Ort ist auch heute noch als sternenerleerer Bereich am Himmelszelt zu sehen. Seit dieser Zeit versucht der Namenlose sich wieder von den Ketten zu befreien und schleudert immer wieder mal Teile seiner Selbst auf Dere, aus denen dann seine fürchterlichen Herolde entstehen, zu denen einigen Mythen nach Hochelfe *Pardona* als seine Zunge (siehe „Mythenwelt“) und das *Rattenkind* – gleichsam seinem Symboltier, der Ratte – als sein Schatten gehören sollen. Auch einige Dämonen sollen ihm inzwischen unterstehen. Sein Ziel ist die Unterwerfung des Kosmos, und wo die Dämonen aufgrund ihrer Natur böses tun, ist er das gewollte Böse.

Die Anhänger:

Die Anhänger des Namenlosen, die in ihm meist den wahren Ältesten aller Götter sehen, leben im Verborgenen. Sie sind Verführer, Mörder, Intrigenspinner und Blender, die das Unrecht, das anderen widerfahren ist, zu ihren eigenen Gunsten ausnutzen. Von einem Pakt mit dem Namenlosen versprechen sie sich in der Regel Macht und Einfluss, sind gar bereit ein Auge oder andere Körperteile von sich zu Opfern, um seine dunklen Gaben zu empfangen. Anhänger des Namenlosen sind Meister der Tarnung – in ihren schwarz-purpurnen Gewändern, sieht man sie selten. Manche seiner Jünger, so heißt es, seien auf der Suche nach den verlorenen Buchstaben seines Namens.

Aventurien für Anfänger

6.) Kosmologie

„... Und so schickte sich der 13-gehörnte Satinav an, an den Urgrund aller Zeit zurückzukehren und das Zeiteinschiff zu besteigen. Doch als er es betrat, begann Los, der sich sonst nie Einmischende, zu rühren und mit dem Finger auf ihn zu zeigen. Und er sprach nur ein einziges Wort: „Frevel!“ Und so wurde Satinav an das Schiff der Zeit gekettet, auf dass er auf ewig über es wache und verhindern möge, dass sich so etwas wiederholt. Und seine Töchter kamen, Ymra, die Wächterin der Vergangenheit, und Fatas, die Wächterin der Zukunft, um ihm das Buch der Weltgeschichte zu halten. Doch für was man ihn auch immer einst gehalten haben mag, Zauberer oder Dämon, er war, ist und wird sein: der Zeitenwächter Satinav – auf ewig ...“

Mythen wie diese gibt es einige, und sie zeigen, dass sich die Menschen Aventuriens seit jeher gefragt haben, wie das Große und Ganze eigentlich aussieht, und was es ist, was die Welt in ihrem Innersten zusammenhält. Herausgekommen sind dabei mehrere Modelle, wobei das bei weitem bekannteste und anerkannteste hier beschrieben werden soll – das Zwiebschalenmodell.

⚠ Hinweis:

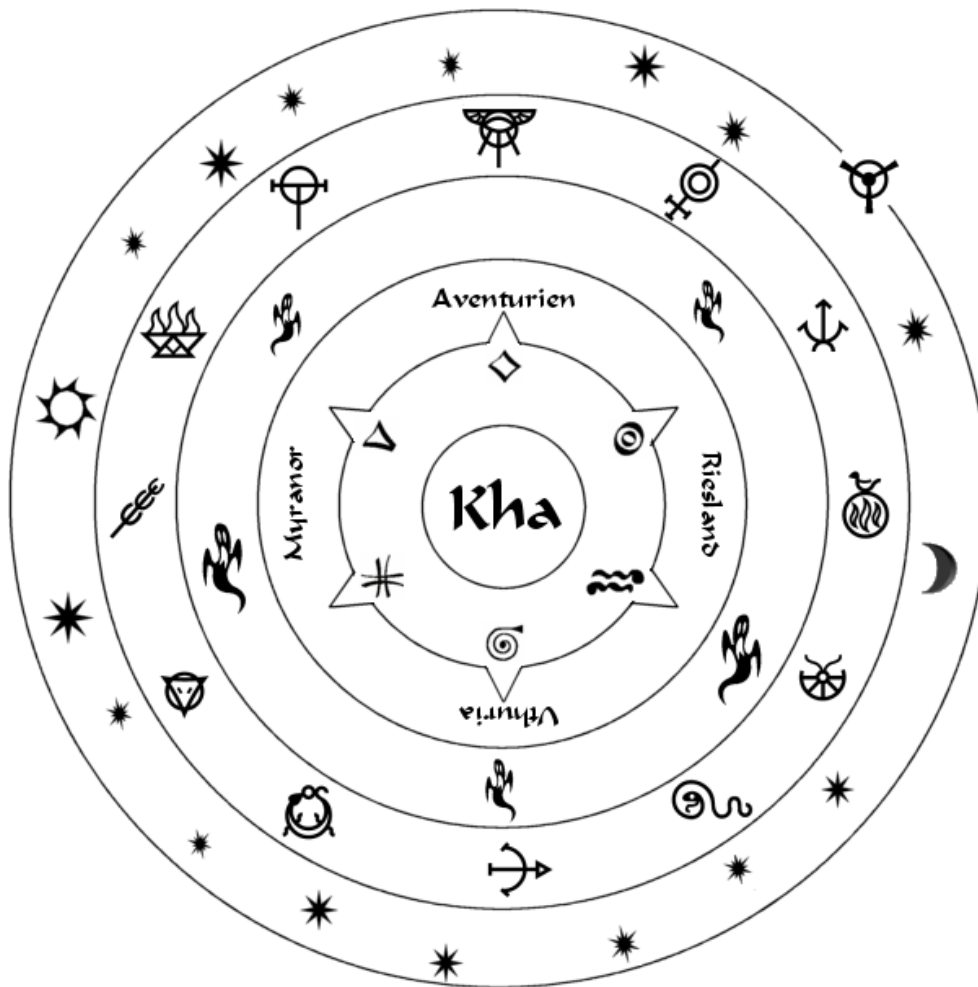
Das hier nun gezeigte ist nichts, was der durchschnittlich ungebildete Normalaventurier kennt. Er wird zwar seine Welt kennen, und sicher schon mal was von Borons Hallen (die Totenwelt), Alveran (die Götterwelt) und – spätestens seit dem Auftauchen der Schwarzen Landen – von den Niederhöllen gehört haben, doch wird ihm der hier nun besprochene Zusammenhang völlig fremd sein.

Die sieben Sphären:

Nach Vorstellung der aventurischen Gelehrten soll sich seit dem von Los und Sumu ausgelöstem Schöpfungsakt ein Universum aus sieben Ebenen der Existenz, den so genannten sieben Sphären gebildet haben, die man sich ähnlich wie bei den Schalen einer Zwiebel, ineinander geschachtelt vorstellt. Durchdrungen wird dieses Universum von den Essenzen Nayrakis (Los' Odem der Ordnung) und Sikaryan (Sumus Lebenskraft). Getrennt werden die einzelnen Sphären wiederum vom so genannten Limbus, einer weitgehend raum- und zeitlosen Zwischenebene.

Über Limbusreisen:

Seitdem die Existenz von anderen Sphären außer der irdischen Welt Dere bekannt ist, haben immer wieder Personen versucht durch den Limbus in diese anderen Welten zu gelangen. Nur wenigen ist es gelungen, und noch weniger sind davon zurückgekehrt. Eine Limbusreise ist für einen Helden ein gefährliches Spiel. Die Farben verschwinden, es wird totenstill, und man droht, je weiter man dort vordringt, sich im schwer zu orientierenden Limbus auf ewig zu verlieren. Zudem nagt der Limbus ständig an der Lebensenergie, während gleichzeitig die Zauberkraft steigt. Zuguterletzt erhöht sich mit der Dauer des Aufenthalts auch noch immer mehr das Risiko einem der Freien Dämonen des Limbus zu begegnen, was meist fatal endet. Kein aventurischer Zauberer sollte daher eine Limbusreise auf die leichte Schulter nehmen und sie im Zweifelsfall am besten unterlassen.



Die erste Sphäre: Ordnung und Stillstand

In dieser Sphäre ohne Ausdehnung soll sich das Weltenherz befinden, das so genannte „Mysterium von Kha“, in dem sämtliche Naturgesetze, sowie der Verhaltenskodex der Götter festgelegt sind. Außerdem liegt hier das Zeiteinschiff vor Anker, dessen Bug immer Richtung Zukunft und dessen Heck immer Richtung Vergangenheit gerichtet ist. Der Limbus, der die erste Sphäre umgibt, gilt als unüberwindbar. Kein Sterblicher hat oder wird jemals diese Sphäre betreten können.

Die zweite Sphäre: Dere und Feste

Diese Sphäre stellt den manifestierten Leib Sumus an sich dar. Ihr entspringt die Lebensenergie, Sumus Griff (die Schwerkraft), sowie sämtliche Materie, die im inneren Bereich noch in ihrer Urform vorliegt, während sie sich nach außen hin immer mehr zu den sechs Elementen Feuer, Wasser, Erz, Luft, Humus und Eis ausdifferenziert; welche letzten Endes an sechs Stellen in die dritte Sphäre hinausbrechen.

Die dritte Sphäre: Leben und Fruchtbarkeit

Den meisten einfach nur schlicht als Dere (ohne Feste) bekannt, ist dies die irdische Welt, auf der sich Aventurien und die anderen Kontinente befinden. Nach Auffassung einiger aventurischer Gelehrter stellt diese Sphäre dabei nichts anderes als die Oberfläche der zweiten Sphäre dar – daher auch die Namensähnlichkeit.

Die vierte Sphäre: Tod und Vergehen

Weitgehend auch als „Borons Hallen“ bekannt, stellt diese Sphäre das Totenreich dar, in der alle aventurischen Seelen eingehen, die nicht für ein Nachleben in Alveran ausgesucht wurden oder an die Niederhöllen gefallen sind. Das zu entscheiden obliegt dem Totengott Boron, der die Seelen mit seiner Seelenwaage Rheton nach dem Gewicht ihrer Sünden prüft. Aber auch andere Glaubensrichtungen sehen hier ihr Totenreich. Der Limbus zwischen Diesseits und Totenreich wird Nirgendmeer genannt und beherbergt eine Reihe Seelen, die sich auf ihrer Reise zu Borons Hallen hin verirrt haben.

Die fünfte Sphäre: Reich des Lichts

Dies ist die Welt der zwölf aventurischen Götter und ihrer treuesten Diener. Im Zentrum dieser Sphäre soll sich die Götterfestung „Alveran“ befinden, in dessen Thronsaal Götterfürst Praios auf seinem Thron sitzt. Bewacht werden die Tore Alverans von einem großen himmlischen Heer und den sechs so genannten Hohen Drachen, die niemanden einlassen, der nicht nach Alveran eingeladen wurde.

Die sechste Sphäre: Sterne und Kraft

Das endlose Sternenreich ist die einzige Sphäre, dessen Bild am Himmelszelt der dritten Sphäre sichtbar ist. Sie soll der Ursprung der Astralkraft sein und ist auch das Zuhause einiger Götter, die nicht in Alveran residieren. Außerdem stellt sie das Gefängnis einiger Götter und Halbgötter dar, wie z. B. Mada oder der Namenlose. Phex, der Gott der Nacht, wacht über diese Sphäre.

Die siebte Sphäre: Chaos und Brodem

Streng genommen handelt es sich bei dieser Sphäre, die den meisten nur als die „Niederhöllen“ bekannt ist, um gar keine richtige Sphäre. Sie stellt vielmehr den Außenbereich jenseits der Schöpfung, und damit den Urzustand aller Dinge dar. Man sagt, die Niederhöllen seien ein ständiges Brodeln aus Werden und Vergehen, in dem nichts Bestand hat und weder Raum, Zeit noch Existenz eine Bedeutung haben. Zudem sei es in den Niederhöllen, anders als man vielleicht erwarten würde, endlos kalt. Die Niederhöllen sind die Heimat von myriaden von Dämonen, die bereits seit dem Beginn der Schöpfung ständig an dieser nagen, um sie eines Tages wieder einzureißen. Mehr dazu in „Kapitel 8: Dämonologie“.

Parallele Welten: Die Globulen

Es soll hier nur am Rande erwähnt werden, dass Dere mitnichten die einzige Welt im Kosmos ist. Es existieren dazu parallel auch andere Welten, Globulen genannt. Sie stellen gewissermaßen eigene Sphärensysteme dar, die nach aventurischem Verständnis in das derische Sphärensystem eingebettet sind und die äußersten Sphären, zumindest aber die Niederhöllen, mit ihm teilen. Diese Sphärensysteme können mit (Globulen) oder ohne eigenem Weltenherz (Minderglobulen) ausgestattet sein und ihre eigenen Götterpantheons enthalten. In andere Globulen gelangt man in der Regel durch Limbusreisen oder durch ein magisches Tor. Beispiele für Globulen sind die Hohlwelt Tharun, auf die an dieser Stelle nicht weiter eingegangen werden soll, sowie (im weitesten Sinne) die Lichtwelt der Elfen.

Parallele Welten: Die Feenwelten

Keine klassischen Globulen, sondern noch etwas viel Fremdartigeres sind die Feen- bzw. Anderswelten – die Heimat der Feen. Oftmals ebenso zu erreichen wie eine Globule, bilden diese Welten eine Art Schaum zwischen dem Diesseits und der Lichtwelt der Elfen. Diese Welten können entstehen, vergehen, abdriften und sich stellenweise gegenseitig durchdringen. Dabei können ihre Naturgesetze ganz unterschiedlich sein, wobei eine Feenwelt in der Regel immer fremdartiger und wundersamer wird, je weiter entfernt sie vom Diesseits ist. Vielmehr nimmt sie in diesem Fall immer mehr den Traumcharakter der Lichtwelt an.

Aventurien für Anfänger

7.) Zauberkunde

„... Und da ward Mada, Tochter der Hesinde, die auf Erden zusehen musste, wie sehr die Sterblichen unter den Mächtigen zu leiden hatten. Und so geschah es, dass ihr Geist im Moment ihres Todes die Sphären bis ins Sternenreich durchbrach, auf dass sich die dortige Astralmacht über ganz Dere ergieße. Seitdem ist es den Menschen möglich zu zaubern. Doch Praios ward erzürnt ob dieses Frevels der kosmischen Ordnung, und so ließ er Mada gefangen nehmen, in einen tiefen Schlaf versetzen und an den Himmel ketten, auf dass sie die baldigen Folgen ihrer Tat erkennen möge. Und er ernannte Phex zum Wächter der Mada, denn ihrer Mutter Hesinde mochte er nicht trauen. Seit dieser Zeit, prangt das Madamal – der Mond – am Himmel.“

Zauberei in Aventurien

Herkunft der Magie:

Kein Wesen ist so umstritten wie Mada, Bringerin der Magie, die für ihren Frevel als Mond an den Himmel gekettet wurde. Mal wie bei der Hesinde-Kirche als Heilsbringerin, mal wie bei der Praios-Kirche als Frevlerin oder wie bei den Nivesen gar als Mörder dargestellt, gibt es unzählige Varianten ihrer Geschichte. Mal soll sie die Magie vom Sternenhimmel geholt, mal soll sie die „Zitadelle der Kraft“ zerstört haben, wodurch eines der derischen Elemente zur Astralmacht wurde. Auch heißt es, sie hätte mit ihrer Tat dem Namenlosen in die Hand gespielt, oder auch sie hätte den Dämonen einen Weg in die irdische Welt ermöglicht. Doch was davon auch wahr ist, seit dieser Zeit soll es den Sterblichen möglich sein zu zaubern.

Die Macht der Gilden:

Magie ist Macht, und so ist es kein Wunder, dass sich mit der Zeit diverse Gilden gebildet haben, die es verstehen – zumindest im Verborgenen – viel Einfluss auf die Politik auszuüben. Ebenso im Verborgenen halten sich die meiste Zeit über die Meister der Gilden, von denen es oftmals heißt, dass sie so mächtig seien, dass sie einen Zauber gar nicht mehr zu formulieren brauchen, um ihn auszulösen. Der Wunsch dazu reiche völlig. Diese Macht ist es, die auch den verschiedenen Zaubererakademien Schutz vor den Anfeindungen verschiedener Kirchen bietet, die so manche Praktiken als Frevel wider der Schöpfung betrachten. Aventurische Zauberer mit akademischer Ausbildung gehören eigentlich immer einer magischen Gilde an. Die, die es nicht tun, gelten im aventurischen Verständnis oft als „Scharlatane“, Trickzauberer mit vielleicht einem kleinen Funken magischer Begabung, wie man sie oft auf Gauklerfesten antrifft. Oder es handelt sich um Geweihte einer Gottheit, Elfen, Hexen, Schamanen oder dergleichen.

► Beispiele für Gilden:

Zu den einflussreichsten Gilden gehören unter anderem der weißmagische „Bund des Weißen Pentagramms“, die schwarzmagische „Bruderschaft der Wissenden“ und die graumagische „Große Graue Gilde des Geistes“. Keine wirkliche Gilde, aber ebenfalls erwähnenswert, sei auch noch der graumagische Orden der „Verteidiger der Lehre von den Grauen Stäben zu Perricum“, dem ein Großteil der mächtigsten Zauberer ganz Aventuriens angehört.

Zauberer in Aventurien

Der Gildenmagier:

Sicher das Standardbild eines Zauberers schlechthin ist der in einer Akademie ausgebildete Gildenmagier. Die Magiebegabung solcher Personen wird oft bereits in der früheren Kindheit entdeckt, welche dann gelegentlich auf Anraten und mit finanzieller Unterstützung der örtlichen Obrigkeit zu einer der Akademien des Landes geschickt werden, um dort ausgebildet zu werden. Einem späteren unausgebildeten Magiedilettanten, der nicht weiß was er tut, will man so vorbeugen. Nichtsdestotrotz ist ein Studium keine billige Angelegenheit, weswegen eine Reihe Magier nach ihrer Ausbildung auch erstmal verschuldet sind. Nach Abschluss der Ausbildung erhält jeder Zauber ein Siegel auf seinem Körper angebracht. Dieses Siegel, das sich auch mit brachialen Methoden nicht entfernen lässt, für Normalsterbliche normalerweise aber auch nicht zu sehen ist, trägt das Zeichen der Akademie. Gildenmagier sind oft Spruchmagier (eine ursprünglich von den Hochelfen stammende und inzwischen am weitesten verbreitete Form der Magie), beherrschen oftmals aber auch die Kunst der Beschwörung.

► Der akademische Grad:

Abgesehen von *Novices* und *Scholaren* (Schülerränge) ist der akademische Rang eines Gildenmagiers mit akademischem Abschluss fast immer der eines *Adeptus minor*. Die mächtigsten Magier Aventuriens tragen in der Regel den Rang des *Magus*.

► Der Zauberstab:

Zeichen eines eigentlich jeden Gildenmagiers ist sein Zauberstab. Dieser Stab, oft ähnlich lang wie ein Wanderstab, gilt als unzerbrechlich, und nur ein äußerst mächtiger Zauber oder extremste Hitze vermögen es ihn zu zerstören. An den Zauberstab gebunden sind oftmals diverse Stabzauber, die der Gildenmagier nach und nach erlernen kann. Diese Stabzauber bedürfen in vielen Fällen keiner Proben, haben beliebige Dauer, kosten aber ebenfalls AsP.

Beispielstabzauber:

Ewige Flamme: (bzw. Fackel)	Die Spitze des Zauberstabs fängt Feuer, das keinen Sauerstoff braucht und Licht spendet. Wird der Stab losgelassen, erlischt das Feuer.
Seil des Adepten:	Der Stab verwandelt sich in ein magisches Seil, das ebenso schwer zu zerstören ist, wie der Stab selbst, jedoch niemanden fesseln kann.
Flammenschwert:	Dieser höhere Stabzauber verwandelt den Stab in ein flammendes Schwert. Das Führen dieser Waffe kostet jedoch jedes mal Astralpunkte.

Beispielakademien:

Akademie der Geistigen Kraft:	Eine der größten und reichsten schwarzmagischen Akademien Aventuriens mit Standort in Fasar (Mhanadistan).
Akademie der Hohen Magie:	Auch bekannt als „Arcanes Institut zu Punin“. Die vielleicht angesehenste graue Akademie Aventuriens mit Standort in Punin (Mittelreich). Der Schwerpunkt liegt auf Grundlagenforschung.
Akademie Schwert und Stab:	Weißer Reichsakademie, dafür bekannt viele mittelreichstreue Kampfmagier hervorzubringen. Standorte: Gareth und Beilunk (Mittelreich).
Akademie von Licht und Dunkelheit:	Akademie mit Schwerpunkt auf Heilmethoden und Studierung von Toten (Vinsalt, Horasreich). Im Boron-Kult nicht unbedingt beliebt.
Drachenei-Akademie:	Diese sehr große und hoch angesehene Akademie gilt als Herstellungs-ort teurer Artefakte. Standort: Kunchom (Aranien, Mhanadistan).
Dunkle Halle der Geister zu Brabak:	Eine der berühmtesten schwarzmagischen Akademien überhaupt. Bringt viele Dämonologen und Nekromanten hervor.
Halle der Antimagie:	Eine Eliteschule der Antimagie, die mehrheitlich von Adligen besucht wird, und eng mit der Praios-Kirche zusammenarbeiten soll.

Von den Hexen:

Hexen blicken auf eine weitgehend traurige Vergangenheit zurück. Lange Zeit wurden sie insbesondere von der Praios-Kirche regelrecht gejagt. Inzwischen sind diese Zeiten zwar vorbei, doch leben viele Hexen auch heute noch am Rande der Gesellschaft. Der Großteil der Hexen ist Mitglied einer so genannten Schwesternschaft. Männliche Hexer hingegen sind ein eher seltenes Bild. Die meisten Hexen haben sich den Geboten Satuarias, der Tochter Sumus, verschrieben, weswegen ihnen die Erde und die Natur heilig sind. Hexen besitzen eine ganz eigene Art von Magie, die mit der normalen Gildenmagie fast nichts gemein hat. Die Manipulation von Humus, von Kraftlinien, sowie Flüche scheinen jedoch zum Standardrepertoire einer jeden Hexe zu gehören. Das berühmteste Werkzeug einer Hexe ist ihr Besen. Viele Hexen besitzen dazu auch noch ein vertrautes Seelentier, wie z. B. einen Raben, eine Katze oder eine Eule, zu dem sie eine innige Beziehung pflegen.

Von den Druiden:

Sozusagen das männliche Gegenstück zu den Hexen stellen die Druiden dar. Auch sie sehen sich als Diener Sumus und sind damit der Erde und der Natur stark verbunden, und auch sie leben meist am Rande der Gesellschaft – doch tun sie dies in der Regel aus freien Stücken heraus. Druiden wirken auf einen Normalaventurier oftmals etwas verrückt, irgendwo schwankend zwischen großer Weisheit und blankem Wahnsinn. Zudem sind sie als große Braumeister verschiedenster Tränke bekannt. Druiden haben eine natürliche Abneigung gegen alles Metallische, da es ihre Kräfte erheblich zu stören vermag. Zumindest tragen sie es nicht gerne. Neben den gewöhnlichen Druiden gibt es im hohen Norden noch die so genannten Eisdruiden, welche inzwischen zu dem Entschluss gekommen sind, dass es an der Zeit ist Sumus Leiden endlich zu beenden und den Kosmos zu zerstören. Zwar ist dies natürlich bislang noch keinem Eisdruiden gelungen, doch will man dieser Art Druiden sicher nicht begegnen.

Von den Schelmen:

Bei den Schelmen handelt es sich um Menschen, die von Kobolden großgezogen worden sind. Da Kobolde eigentlich Kreaturen der Feenwelten sind, entwickeln Schelme oft eine dementsprechend, für den Normalaventurier nur schwer verständliche Weltanschauung, die man grob mit dem Satz: „Nun lach doch mal, und nimm dich nicht so wichtig!“, zusammenfassen könnte. Schelme besitzen eine von den Kobolden gelernte, ganz eigene Art der intuitiven Magie, die sie mit Zaubern wie „Nackedei“, „Zwingtanz“ oder „Lachkrampf“ zu allerlei Schabernack nutzen. Allerdings treiben die Schelme Selbigen meist nicht völlig sinnlos. In vielen Fällen wollen sie damit explizit auf etwas hinweisen wie z. B.: „Jetzt seht ihr's. Der nackte Baron ist auch nur ein Mensch.“, was viele Aventurier dann aber meist nicht wirklich verstehen.

Magie der Elfen:

Im Gegensatz zu den Menschen sind die Elfen von Haus aus mit Magie durchdrungen. Und so besitzen Elfen eine eher intuitive Art von Magie, die sie oftmals unbewusst einsetzen. So kann es schon mal vorkommen, dass ein Elf bei einer freundlichen Begrüßung automatisch einen „Bannbaladin“ auslöst, ohne dass er selbst es merkt. Im Kalkül einen Spruchzauber einzusetzen, ist den Elfen oft fremd und unheimlich. Und das obwohl es einst das Volk der Hochelfen war, das die Spruchmagie entwickelte.

Nachteile von Magiern

► Über das Tragen von Metall:

Druiden mögen es besonders nicht, doch auch jeder andere Zauberer hat seine Probleme damit. Die Rede ist von – Metall, genauer gesagt Gold und Eisen. Eine Kette oder ein Ring sind nicht das Problem, doch schon eine Plattenrüstung, vermögen die Magie erheblich zu stören, weswegen Zauberer davon absehen so etwas zu tragen. Nur Silber sei unproblematisch.

Beherrschung der Elemente

Die sechs Elemente:

Nach der aventurischen Vorstellung setzt sich jegliche Materie aus insgesamt 6 Elementen zusammen: dem Feuer, dem Wasser, dem Erz, der Luft, dem Humus und dem Eis. Dabei steht das Feuer als brodelndes Element dem Wasser gegenüber. Das feste Element Erz, zu dem auch alles Gestein gehört, dem flüchtigen Element Luft gegenüber, und das Element Humus, das Element des Lebens, dem nicht selten mit dem Tod assoziiertem Element Eis gegenüber. Weite Teile der Magie befassen sich mit der Kunst diese Elemente zu beherrschen und in eine gewünschte neue Form zu bringen.



Die Zitadellen der Elemente:

Es heißt, dass insgesamt sechs Elemente aus dem Leib Sumus heraus strömen würden. An den sechs Stellen, an denen dies geschieht, stünden die Zitadellen der Elemente. Im Zentrum jeder Zitadelle, so heißt es, befände sich ein Kristall, der den Fluss des jeweiligen Elements kontrolliert. Bewacht werden die Zitadellen jedoch von den Elementarherren, übernatürlichen Wesen mit göttergleichen Kräften. Niemand vermag es den Standort der Zitadellen zu nennen. Spekulationen gibt es dabei viele, und viele verweisen auf Orte weit außerhalb Aventuriens.

Vom siebten Element:

Will man u. a. dem verbotenem Buch „Chroniken des Illaris“ und dem ebenso verbotenem Kult Glauben schenken, so soll es einst ein siebtes Element gegeben haben: das Element der Kraft. Es existierte angeblich bis zu dem Tag, an dem Mada in die „Zitadelle der Kraft“ eindrang, den dortigen Elementarherren überlistete und den Kristall der Kraft zerschlug. Seitdem soll das Element der Kraft aufgehört haben in gebundener Form zu existieren und nun frei als Astralmacht fließen – die Magie ward geboren. Die Vorstellung der Astralmacht als ehemaliges Element der Kraft hat inzwischen, trotz des Verbots des Kults, bei den unterschiedlichsten Akademien Fuß fassen können und gilt seitdem als eine anerkannte Theorie in der Grundlagenforschung.

Beschwörung von Elementarwesen:

Bei Elementarwesen handelt es sich um Manifestationen der Elemente selbst, die je nach Grad der Manifestation einem eigenen Willen gehorchen. Dabei gibt es klare Tendenzen in Erscheinungsbild und Mentalität der Elementarwesen. Die einfachsten *Elementargeister* erscheinen einem eventuell nur als feiner Lufthauch, eine einfache Flamme oder in Form eines Steins. Größere Elementarwesen, die so genannten *Dschinns*, besitzen hingegen nicht nur eine viel größere Gestalt, sondern oftmals auch einen ausgeprägten eigenen Willen. Dabei tendieren Feuer-Dschinns nicht selten zu aufbrausendem und ungestümen Verhalten, wirken Erz-Dschinns oftmals geistig langsam und träge, aber auch starrsinnig, oder Wasser-Dschinns oftmals als sehr launisch. Da kann es schon mal vorkommen, dass ein Beschwörer sein Elementarwesen erstmal davon überzeugen muss, für ihn zu arbeiten, wenn er ihn nicht richtig kontrollieren kann. Die mit Abstand mächtigsten und gefährlichsten Elementarwesen sind die Elementaren Meister, die nur von den erfahrensten Magiern beherrscht werden können.

► Aufruf- und Kontrollproben:

Die für Elementarwesenbeschwörungen benötigten Zauber lauten „Elementarer Diener“, „Dschinnenruf“ und „Elementarer Meister“. Danach kann für gewöhnlich (Ausnahmen bestätigen die Regel) ein Auftrag vergeben werden, der Macht, Intelligenz und Gesinnung des Elementarwesens entspricht. Um zu entscheiden, ob das Elementarwesen den Dienst akzeptiert, wird die Kontrollprobe gemacht. Das ist eine einfache W20-Probe auf einen Wert, der sich folgendermaßen errechnet: $(MU+IN+CH+CH+ZfW)/5$. Scheitert die Probe, verweigert das Wesen den Dienst, allerdings kann der Meister erlauben bei Dschinnen und aufwärts dem Zauberer noch die Möglichkeit zu überlassen, das Elementarwesen noch zu überzeugen. Hier ist richtiges Rollenspiel gefragt.

⚠ Hinweis:

Es ist nicht möglich Elementarwesen des Elements Kraft zu beschwören, da Kraft in elementarer Form nicht mehr existiert.

Besonderen Formen der Magie

Blutmagie:

Neben der Dämonologie die vielleicht am meisten gefürchtete Art der Magie. Mittels Blutmagie ist es möglich magische Kräfte direkt aus dem Blut seiner Opfer zu ziehen – besser gesagt aus der Lebenskraft im Blut, oder wie es ein Gelehrter ausdrücken würde: aus dem Sikaryan. Da sich natürlich das Blut von Menschen besonders gut eignet, ist immer wieder mal von barbarischen Opferritualen die Rede, weswegen die Ausübung von Blutmagie von vielen Magiern abgelehnt wird.

Artefaktmagie:

Eine weitere, beliebte Form der Magie ist das Herstellen von magischen Artefakten. Manchmal handelt es sich dabei nur um bestimmte Steine, die einen Zauber speichern, manchmal jedoch auch um Gegenstände mit außergewöhnlichen Fähigkeiten. Das Erstellen von magischen Artefakten ist langwierig und die Artefakte selbst deswegen teuer und selten, die mächtigsten Artefakte oft uralte und verborgen.

Zauberliste der Beispielhelden

An dieser Stelle sollen genau die Zauber genannt werden, zu denen die mitgelieferten Beispielhelden in der Lage sind – sowie einer der fürchterlichsten Zauber, den die Zaubererwelt kennt: Schwarz und Rot. Es stehen dabei keine Stabzauber, Hexenflüche – und auch keine Liturgien, die ohnehin keine Zauber in dem Sinne sind. Diese werden bei den Beispielhelden nochmal direkt erklärt. Es wird allerdings nicht weiter auf den AsP-Verbrauch oder die genaue Instruktion eingegangen (Ausnahmen bestätigen die Regel). Eventuell abweichende Probenregeln werden bei den Beispielhelden erklärt.

⚠ Hinweis:

Beachtet bitte, dass die meisten Zaubernamen in dieser Liste gekürzt sind. Die vollen Namen stehen im jeweiligen Charakterblatt.

Reguläre Zauber der Beispielhelden:

Abvenenum:	Entgiftet Speisen von gängigen Giften, Krankheiten und Schimmelbefall. Besonders starke Gifte können die Probe erschweren.
Adamantium:	Längerwierigerer Zauber, der unbelebte Materialien härten kann. Eine Rüstung z. B. hat in der Zeit den dreifachen Rüstungsschutz.
Adlerauge:	Erhöht die allgemeine Sinnesschärfe des Anwenders um ZfP*.

Adlerschwinge:	Verwandlung in ein Tier, meist nur ein ganz bestimmtes Tier pro Magier. Kleider und Ausrüstung verwandeln sich nicht mit.
Analysis:	Analysiert magische Artefakte nach ihrem Wirken. Braucht etwas Zeit.
Ängste lindern:	Das Angst erfüllte Ziel darf nochmal eine um ZfP* erleichterte Angstprobe machen.
Armatrutz:	Erzeugt bzw. erhöht einen natürlichen Rüstungsschutz in Höhe des halben ZfW ohne zusätzliche Behinderung.
Axxeleratus:	Verdoppelt die Geschwindigkeit einer Person. 2-fache ZfW für Athletik-Proben. AT, PA, Ausweichen und INI erhöht um 2.
Balsam Salabunde:	Heilt Wunden in Abhängigkeit des AsP-Einsatzes. Sehr große AsP-Mengen können auch Gliedmaßen wieder anwachsen und dem Tode nahe Personen vorläufig heilen.
Bannbaladin:	Löst im Gegenüber ein Gefühl der Freundschaft aus.
Blick aufs Wesen:	Analysiert die Zielperson grob und ohne Werte nach ihren Fähigkeiten.
Blitz dich find:	Eine Art geistiger Blendzauber, der das Opfer kurz orientierungslos macht. Will das Opfer kämpfen, sind AT, PA und INI um 10 erschwert.
Corpofrigo:	Die Körpertemperatur des Opfers sinkt rapide. Es Ausdauerschaden, und AT, PA, INI, sowie alle körperlichen Grundwerte sinken um 4.
Cryptographo:	Ver- und entschlüsselt Texte. Nur das richtige Kennwort hebt den Zauber auf. Selbst Kryptografen haben hier erhebliche Probleme.
Einfluss bannen:	Hebt die Wirkung von Einflusszaubern auf. Man kann sich damit aber nicht selbst von Einflusszaubern befreien.
Eisenrost:	Lässt Metallgegenstände rosten. Rüstungen verlieren dadurch alle drei Kampfrunden einen Punkt Rüstungsschutz. Berührungsszauber.
Flim Flam Funkel:	Erschafft eine magische, kalt leuchtend, stationäre Lichtkugel. Eine Erschwernis um 3 macht sie transportierbar. Astralpunkte verbrauchen sich nicht alle sofort sondern mit der Zeit (je nach Wunschdauer).
Foramen Foraminor:	Öffnet Schlösser, Türen, Tore und hebt Verschlusszauber auf. Eventuell erschwert bei sehr komplizierten Schlössern
Fortifex:	Erzeugt einen Schutzschild, der für normale Materie und Geschosse undurchdringlich ist, aber nicht für Magie.
Fulminictus:	Erzeugt ein unsichtbares, magisches Geschoss, das Schaden verursacht. Alternative Varianten erlauben auch Schockwellen in alle Richtungen die entweder Ausdauerschaden verursachen oder Kleinstlebewesen töten. Schadensbeispiel: 1W6 + ZfP* (Standard) oder 1W6 (AuP) oder 1 (Ungeziefer).
Gardianum:	Erzeugt eine Schutzglocke (Radius: ca. 3 Meter), die für viele Zauber undurchdringlich ist, aber nicht für normale Materie.
Gedankenbilder:	Ermöglicht eine meist eher bildhafte, telepathische Kommunikation, oftmals über große Reichweiten. Empfangbar für jeden, der diesen Zauber hat. Bei Einschränkung der Reichweite auf Berührung auch für andere empfangbar.
Geisterbann:	Stört laufende Geisterrufe oder schützt ein Gebiet mehrere Tage lang vor Geistern. Die Probe kann bei stärkeren Geistern erschwert sein.
Geisterruf:	Ruft einen Geist, selten mehrere, aus der näheren Umgebung herbei.
Große Gier:	Weckt im Betroffenen große Gier nach Geld, einem Gegenstand oder Vergleichbarem. Was, das wird mit dem Zauber vorher festgelegt.
Harmlose Gestalt:	Die Hexe erscheint je nach Wunsch als Krüppel, Kind oder Ähnliches.
Hexenblick:	Erlaubt es Hexen andere Hexen als solche am Blick zu erkennen.
Hexenholz:	Telekinesezauber für vielerlei Bewegungen von Holzgegenständen.

Hexenknoten:	Erzeugt um die Hexe herum eine illusionäre, Angst einflößende Barriere (Abgrund, Feuerwand, ...) mit mehreren Schritt Durchmesser.
Hilfreiche Tatze:	Ruft ein Tier aus der Umgebung für einfache Aufgaben zur Hilfe. Bei vertrauten Seelentieren ist die Probe üblicherweise stark erleichtert.
Horriphobus:	Der Magier erscheint dem Opfer je nach Gelingen als bedrohliche Respektsperson bis hin zu seiner gefürchtetsten Albtraumgestalt. Eventuelle Mutproben sind mitunter stark erschwert.
Ignifaxius Flammenstrahl:	Aus den Fingern des Zauberers schießt ein Feuerstrahl, der bei gutem Gelingen so heiß werden kann, dass er die feindliche Rüstung schädigt. Eine um 5 erschwerte Variante kann bis zu 5 Gegner gleichzeitig treffen. Schadensbeispiel: So viele W6-Würfe wie ZfP* übrig sind. Der Zauber kann „auf jedem Fall“, gedeckelt werden, was man vorher angeben muss. Man kann also z. B. auf einen ZfW von 10 würfeln, aber sich entscheiden maximal 5W6 Schaden zu machen. Bei der Variante auf mehrere Gegner, verteilt sich der Schaden auf sie.
Ignisphaero Feuerball:	Dieser Zauber mit hoher Reichweite erzeugt einen bedingt lenkbaren Feuerball, der beim Auftreffen eine Explosion auslöst. Kann bei sehr gutem Gelingen Rüstungen schädigen. Dieser mächtige Zauber kostet nicht nur Astralpunkte, sondern auch + 1 AuP + 1W6 LeP. Schadensbeispiel: Führt zu 5W6 + ZfP*/2 - RS Schaden im Zentrum der Explosion. Mit jedem Meter nach außen, nimmt der Schaden um 1 + den Würfel mit der niedrigsten Augenzahl ab.
Illusion auflösen:	Zerstört magische Illusionen und Trugbilder.
Invercano:	Reflektiert Form-, Eigenschafts- und Schadenszauber zurück zum Absender. Hilft nicht bei Flächenzaubern. Für jeden zurückzuwerfenden Zauber ist eine IN-Probe notwendig.
Invocatio (minor oder maior):	Beschwörungsformel für Dämonenbeschwörungen (mindere/gehörnte). Bestandteil eines komplizierteren Rituals (siehe „Dämonologie“).
Klarum Purum:	Heilt das Ziel vor den meisten Giften und vielen Rauschsubstanzen. Besonders starke Gifte können die Probe erschweren.
Krähenruf:	Ruft einen Schwarm Krähen herbei, der die Gegner angreift. Die Krähen werden aus einem Umkreis von 10 km zum Anwender teleportiert.
Krötensprung:	Ermöglicht einen gewaltigen Sprung mit großer Reichweite.
Magischer Raub:	Astralpunkte werden vom Opfer auf einen selbst transferiert. Das Opfer muss dazu einen Zauber sprechen. Die AsP stammen dann daher.
Manifesto Element:	Eine geringfügige Herbeirufung eines vorher gewählten Elements wie z. B. Blüten (Humus), kleiner Flammen (Feuer) usw. Form wählbar, aber kein Geld.
Motoricus:	Ein Telekinesezauber, der es erlaubt es Gegenstände zu bewegen oder umzukippen. Auch anderartige Manipulationen wie z. B. das Knacken von Schlössern sind möglich, fordern in der Regel dann jedoch eine zusätzliche Talentprobe.
Nebelwand:	Nebelschwaden ziehen herauf, die möglichen Feinden die Sicht nehmen.
Nekropathia Seelenreise:	Ein Séance-Zauber, der es erlaubt, mit den Seelen Verstorbener Kontakt aufzunehmen, sofern diese sich in der 4. Sphäre (Totenreich) befinden. Je weiter der Todeszeitpunkt zurück liegt, desto schwieriger wird dabei der Zauber. Wie dem Zauberer am Ende das Totenreich erscheint, hängt dabei mitunter von den gängigen Vorstellungen ab. Dies kann auch zu (gefährlichen) Treffen mit Wesenheiten der eigenen Mythen, wie z. B. mit Gulgari, Borons Seelenraben, führen, falls der Geist des Zauberers zu lange im Totenreich verweilt.
Odem Arcanum:	Der Magier kann magische Auren und das Gespinnst von wirkender Magie am Ort erkennen. Mit besserem Gelingen sind dabei mehr Feinheiten erkennbar.

Pandaemonium:	Ein Gebiet wird zeitweilig den Niederhöllen nähergerückt. Es wird kalt, finster und Klauen, Tentakel und Dämonen erscheinen in der betroffenen Zone. Allein das Betreten solch einer Zone erfordert (erschwerter) Mutproben (siehe „Dämonologie“).
Paralysis:	Lässt einen Gegner zeitweilig wie Stein erstarren. Der Gegner ist in dieser Zeit nicht verwundbar, außer durch reine Magie ohne stoffliche Komponente (z. B. der Fulminictus, aber nicht der Ignifaxius).
Pentagramma Sphärenbann:	Verbannungszauber, der geeignet ist Geister und Dämonen mit einem Schlag zu vertreiben und in ihre Heimatsphäre zurückzuschicken. Erfordert das Zeichnen eines Pentagramms, und die Probe ist je nach Wesen unterschiedlich stark erschwert. Die Kenntnis des wahren Namen des Wesens können die Probe hingegen erleichtern (siehe „Dämonologie“). Sollte nicht bei dämonisch Besessenen eingesetzt werden, oder deren Seele wird mit dem Dämon mit in die Niederhöllen geschickt.
Plumbumbarum:	Die Gliedmaßen des Opfers werden schwer und dessen AT, PA und INI gesenkt. Funktioniert auch gegen mehrere Personen, wobei die Probe für jedes zusätzliche Opfer um 1 erschwert wird.
Psychostabilis:	Erhöht zeitweilig Magieresistenz (MR) der betroffenen Person um ZfP*.
Radau:	Holzgegenstände agieren eigenständig im Kampf, z. B. als Knüppel. Der jeweilige Gegenstand ist in der Zeit unzerbrechlich, und greift mit AT 12 und 1W+2 Schaden an, was sich langsam steigern kann. Das Beenden des Zaubers erfordert vom Verursacher eine erfolgreiche CH-Probe.
Reptilae Natternest:	Ruft lokale Reptilien und Amphibien herbei, sofern diese kleiner sind als der Anwender des Zaubers. Das kann sogar Echsenwesen wie Achaz betreffen, sofern ihre Magieresistenz sie davor nicht schützt.
Respondami:	Zwingt das Opfer Ja/Nein-Fragen wahrheitsgemäß zu beantworten. Ist dies nicht möglich, so erleidet das Opfer Schmerzen Ausdauer-schaden.
Reversalis:	Kehrt die Wirkung des nachfolgenden Zaubers um. Auf beide Zauber muss geprobt werden, und der nachfolgende Zauber muss rückwärts aufgesagt werden. Nicht alle Zauber haben eine Kehrwirkung.
Sanftmut:	Besänftigt ein wilden, zorniges Tiers und senkt dessen Aggression. Wirkt nicht gegen intelligente oder jenseitige Wesen.
Schleier d. Unwiss.:	Präventiver Gegenzauber vor Hellsichtmagie, der auf eine Person oder einen Gegenstand gewirkt wird. Zauber wird der Analysis oder der Odem Arcanum sind dadurch erschwert.
Schwarz und Rot:	„... du bist tot!“ Lässt den Körper langsam verrotten. Je nach Gelingen des Zaubers leidet das Opfer unter Schmerzen langsam schleichend einen Lebenspunkte- und Grundwerteverfall bis entweder die Wirkung wieder verfliegt oder das Opfer stirbt.
Sensibar:	Ermöglicht einen Blick in das aktuelle Gefühlsleben des Gegenübers.
Skelettarius:	Erweckt eine Leiche zu neuem untotem Leben. Die Wirkung ist zeitlich begrenzt, der Untote aber sehr loyal (siehe „Dämonologie“).
Spinnenlauf:	Zauberer kann Wände und Decken entlanggehen. Alle Körperbeherrschungs- und Klettern-Proben sind erleichtert.
Tlalucs Odem:	Beschwört eine daimoide, stark übel riechende Wolke des Gestanks. Schadensbeispiel: Das Hauptziel der Wolke erhält so viele W6-Würfe Ausdauer-schaden, wie ZfP* übrig sind. Außerdem muss es eine KO-Probe bestehen, oder es wird kurzzeitig ohnmächtig. Der Verursacher der Wolke selbst erhält einen W6 Ausdauer-schaden.
Totes handle!:	Alternative Version des Skelettarius. Unbegrenzt wirksam, aber die Untoten sind schwieriger zu kontrollieren (siehe „Dämonologie“).
Tiere besprechen:	Ein Heilzauber für Tiere, der ein Tier zusätzlich entgiftet und für den Heilungszeitraum friedfertig stimmt.

Unitatio Geistesbund:	Erlaubt es mehreren Magiern ihre Kräfte miteinander zu vereinen, wobei eine Person zum Bundführer gewählt wird. AsP-Kosten werden geteilt, ZfP* können bedingt auch anderen als Patzerausgleich zur Verfügung gestellt werden. Je mehr Personen im Unitatio den gleichen Zauber sprechen, desto mächtiger wird er. Andere Personen können mit ihren reinen AsP-Punkten unterstützend wirken. Der Bundführer bestimmt den Zauber, er muss ihn also kennen, und zumindest er darf die Probe nicht verhaugen.
--------------------------	--

Zauberlieder der Beispielfe:

Freundschaftslied:	Kann nur einmal im Leben mit einem potentiellen elfischen Lebenspartner gespielt werden und verknüpft die Schicksale beider miteinander. Nur einmal im Leben spielbar.
Friedenslied:	Vertreibt dämonische Präsenz und stellt den alten Zustand eines Ortes wieder her. Wirkt nur, wenn die Elfe den Ort von früher her kennt und alleine gespielt auch nur bedingt.
Lied des Trostes:	Stärkt das seelische Gleichgewicht einer traumatisierten Person und stellt ggf. gesenkte Grundwerte wieder her.
Sorgenlied:	Wir mit in das Lied eingewobenen Fragen gespielt und gibt Informationen über das Wohl-befinden, Gefühlsleben und die Sicherheit einer befreundeten Person.
Windgeflüster:	Der Wind verrät einem, was in der näheren Umgebung geschieht. Nach der ersten Probe erkennt man oft nur wage Fetzen. Weitere Proben geben weitere Informationen preis. Die nachfolgenden Proben zum Aufrechterhalten des Liedes fallen nach und nach schwerer.

Vertrautentierzauber der Beispielhexe:

Hexe finden:	Ermöglicht es dem Vertrautentier die Hexe auch dann aufzuspüren, wenn der natürliche Spürsinn dazu nicht ausreicht.
Ungesehener Beobachter:	Die Hexe gerät in Trance und kann von nun an durch die Augen des Tieres sehen. Das Tier darf sich von der Hexe entfernen, aber kann nicht kontrolliert werden.
Zwiegespräch:	Erlaubt es beim Anschmiegen an die Hexe telepathisch Gefühle und Bilder zu übertragen.

Aventurien für Anfänger

8.) Dämonologie

„... Als sich aber Götter und Giganten um die Vorherrschaft stritten, sah der Dämonensultan seine Zeit gekommen. Und so schickte er seine stärkste Kreatur, das Omegatherion, um die Mauern der Schöpfung niederzureißen. Die Unsterblichen mussten erkennen, dass sie nur gemeinsam eine Chance hatten, und so opferten sich drei der Giganten, um als rote, gelbe und schwarze Sichel, geführt von jeweils einem Gott in dem Kampf gegen die Bestie zu ziehen. Am Ende wurde das Omegatherion besiegt und seine Einzelteile in alle Winde verstreut. Die Siegreichen zogen letzten Endes gemeinsam in Alveran ein. Noch heute sind die drei nach den Sichel benannten Gebirge Aventuriens Zeugnisse dieser Zeit.“

Wenn es neben den Kulturen und Kreaturen des Namenlosen eine große Bedrohung in Aventurien gibt, dann sind es wohl die Dämonen der Niederhöhlen. Lange Zeit waren Dämonen etwas, was ein Normalaventurier normalerweise kaum zu Gesicht bekam. Lediglich die Auswirkungen ihrer Präsenz waren zu spüren, wie z. B. häufige Missernten oder das Verschwinden von Dorfbewohnern. Dies hat sich seit der Entstehung der Schwarzen Landen und dem Jahr des Feuers jedoch grundlegend geändert. So gibt es in Aventurien nun eine Reihe von Regionen, die regelrecht mit Dämonen verseucht sind, während andernorts weiterhin alles seinen geregelten Gang geht.

Über die Niederhöhlen:

Bei den Niederhöhlen handelt es sich um den endlos großen und endlos kalten Bereich jenseits der Schöpfung, in denen das pure Chaos regiert, und der gewissermaßen den Urzustand aller Dinge darstellt. Dieser Ort des ständigen Entstehens und Vergehens ist im Glauben der meisten Gelehrten Heimat unendlich vieler Dämonen, die von einem Beschwörer in die Wirklichkeit geholt werden können. Andere Gelehrte sehen die Niederhöhlen als leer an, eine Beschwörung vielmehr als Erschaffung eines Dämons mit Hilfe niederhöllischer Energie. Für die Niederhöhlen selbst sind diese Sichtweisen natürlich irrelevant, da es hier keine klare Grenze zwischen „existiert“ und „existiert nicht“ gibt.

Das Wesen von Dämonen:

Als Kreaturen des Chaos und der Nichtexistenz liegt es in der Natur eigentlich eines jeden Dämons möglichst viel Leid und Zerstörung hervorzurufen. Einmal beschworen erhebt sich ein Dämon oftmals in einem stinkendem Dampf als düstere Gestalt, die stellenweise von den Vorstellungen des Beschwörers mitbestimmt wird. Doch nicht alle Dämonen sind so direkt. Es gibt auch Dämonen, die es verstehen ihre Natur zumindest augenscheinlich vor den Menschen zu verbergen, um dann kurz darauf zuzuschlagen. Kein Dämon liebt es dabei in eine irdische Form der Schöpfung gepresst zu werden, weswegen er auch ständig bestrebt ist, sich seinem Beschwörer zu widersetzen, sofern er dazu in der Lage ist – sprich sobald der Beschwörer irgendeine Form von Schwäche im Geiste oder Nachlässigkeit in der Formulierung seiner Befehle zeigt.

Die Stärke von Dämonen:

Dämonen gelten im Allgemeinen als fürchterliche Gegner. Selbst schwache, niedere Dämonen sind etwas, bei dem ein Normalaventurier schon nach der Hilfe von Helden schreit. Bei höheren Dämonen kann man in der Regel ihre Stärke an der Anzahl ihrer Hörner ablesen. Doch ist auch hier Vorsicht geboten! Nicht jeder 2-gehörnte Dämon ist auch wirklich schwächer als jeder 3-gehörnte. Nicht jeder Dämon trägt die Anzahl seiner Hörner auch wirklich zur Schau. Und schon bei 5 Hörnern kann selbst eine erfahrene Truppe von Exorzisten in wirkliche Schwierigkeiten geraten.

Über Dämonologen:

Dämonologen, insbesondere aber aktive Beschwörer, haben meist einen schlechten Ruf. Vielerorts in Aventurien – aber bei weitem nicht überall – ist der Umgang mit Dämonen verboten und so kann ein Dämonologe schnell auf dem Scheiterhaufen enden. Ganz verbieten lässt sich die Dämonologie in Aventurien allerdings nicht. Dafür sorgen schon die mächtigen Gilden. Der Ruf der Dämonologen hat seit dem Bestehen der Schwarzen Lande dennoch einen neuen Tiefpunkt erreicht. Trotzdem gibt es immer wieder Leute, die sich auf dieses gefährliche Gebiet einlassen. Zu verlockend sind die Möglichkeiten, die die Dämonologie gegenüber den anderen magischen Ausrichtungen bietet.

Über Dämonenpakte:

Als der große Sündenfall, selbst unter den Dämonologen, wird der Pakt mit einem Dämon angesehen. Ein Paktierer verpfändet dabei meist seine Seele im Austausch gegen dunkle Gaben, die er oftmals dann auch dauerhaft behält. Als Zeichen für den Pakt entsteht dabei ein sogenanntes Dämonenmal, eine körperliche Veränderung, wie z. B. kalte Hände, bleiche Haut oder Augenringe. Es heißt, dass es sieben Kreise der Verdammnis gibt. Je größer oder häufiger die Pakte, desto tiefer gerät ein Paktierer in diese Kreise, und desto *dämonischer* wird sein eigenes Wesen. Im siebten Kreis angelangt, braucht es meist nur noch eines nichtigen Grundes, damit die Seele direkt in die Niederhöllen fährt, um dann dort in der großen Seelenmühle zermahlen zu werden.

Herrscher der Niederhöllen:

Auch wenn es in den Niederhöllen kleine klare Hierarchie gibt, haben aventurische Gelehrte die Niederhöllen in 13 Domänen aufgeteilt. 12 dieser Domänen unterstehen dabei jeweils einem so genannten Erzdämon, einer unglaublich mächtigen Wesenheit, die in ihrer Domäne über allem anderen herrscht. Die 13. Domäne untersteht dem Dämonensultan, dem unangefochtenem Herrscher über die Niederhöllen. Es heißt, der Dämonensultan sei nicht beschwörbar, denn unendlich lang und unaussprechlich sei sein Wahrer Name. Seine schiere Existenz ist nicht mal klar, und so halten ihn einige für eine Ur-Entität, wie Los und Sumu selbst, und andere schlichtweg für eine personifizierte Darstellung der Niederhöllen an sich. Die Wahren Namen der Erzdämonen sind hingegen zumindest teilweise bekannt, weswegen man sie auch anrufen kann. Doch wird sich jeder vernünftige Dämonologe davor hüten zu versuchen sie direkt zu rufen; zu mächtig, zu schlau und zu gerissen seien sie. Vielmehr erbittet man an dieser Stelle aus ihrer Domäne den Beistand eines der ihnen untergebenen Dämonen.

Die 12 Erzdämonen:

Hier nun eine Liste der Erzdämonen (die Namen in Klammern sind die Rufnamen in Zhayad), welche göttlichen Werte – zumindest nach aventurischem Glauben – sie pervertieren, und was man von den Dämonen aus ihrer Domäne zu erwarten hat:

► Zhayad, Sprache der Dämonen:

Zhayad ist die Schrift und Sprache für Dämonenrituale. Die sogenannten „Wahren Namen“ der Dämonen können nur in Zhayad wirklich korrekt wiedergegeben werden. Einige Gelehrte sind daher der Ansicht Zhayad sei die Sprache der Niederhöllen an sich, auch wenn ein Dämon üblicherweise in der Lage ist, sich in jeder Sprache zu verständigen.

Blakharaz (Tyakra'Man):	Herr der Rache und des gnadenlosen Gesetzes. Widersacher Praios'. Seine Dämonen werden meist gerufen, wenn sich jemand an jemand anderem fürchterlich rächen will.
Belhalhar (Xarfai):	Herr des Blutrauschs und des gnadenlosen Massakers. Widersacher Rondras, dessen Dämonen zum möglichst endgültigem und grausamen Morden gerufen werden.
Charyptoroth (Gal'k'zuul):	Unbarmherzige Ersäuerin, Herzogin der nachtblauen Tiefen und Widersacherin Efferds, dessen Monster meist auf hoher See gerufen werden. Seltsamerweise haben frühere Kulturen diese Erzdämonin nicht selten als Göttin verehrt. Dies, und die Tatsache, dass angeblich der Charyptoroth geweihte und mit Resten von Karma-Energie behaftete Gegenstände gefunden worden sein sollen, lassen Spekulationen aufkommen, ob es sich bei Charyptoroth nicht vielleicht um eine an die Niederhöllen gefallene Göttin handeln könnte.
Lolgramoth (Thezzphai):	Herr der Bewegung und Rastlosigkeit. Widersacher Traviass, dessen Dämonen gerufen werden, um fehlende Erholbarkeit oder Hass und Zwietracht zu sähen. Manchmal auch, um sich schnell fortzubewegen.
Thargunitoth (Tijakool):	Erzdämonin des Untodes, Präsentorin der heulenden Finsternis und Widersacherin Borons, deren Macht oft von Nekromanten gerufen wird.
Amazeroth (Iribaar):	Der Blender, Herr des verbotenen Wissens, der Lügen, des Wahnsinns und der Illusionen. Widersacher Hesindes. Seine meist gestaltlosen Dämonen werden in der Regel gerufen, um sich verbotenes Wissen anzueignen, andere Leute im Schlaf zu verfolgen, sie langsam in den Wahnsinn zu treiben oder ihnen falsche Schlüsse plausibel scheinen zu lassen. Einer der hinterlistigsten Erzdämonen.
Belshirash (Nagrach):	Jäger der Verdammnis, Der-dessen-Pfeile-immer-treffen, Herr des Eises und Widersacher Firuns. Seine Dämonen werden oft gerufen, um gnadenlos und möglichst brutal Jagd auf etwas oder jemanden zu machen.
Asfaloth (Calijnaar):	Herrin des wimmelnden Chaos und der Chimären. Widersacherin Tsas. Ihre Macht steht für das ziel- und sinnlose Werden und Vergehen in körperlicher Form. Chimärologen bedienen sich ihrer Macht, aber auch verzweifelte Paktierer, die sich von ihr eine Regeneration des Körpers versprechen, was jedoch meist zu kleinen Nebenwirkungen führen kann, wie z. B. ein drittes Auge an der Schulter des ansonsten wieder makellosen Körpers.
Tasfarelel (Zholvar):	Gieriger Feilscher und Seelen fressender Vermehrer des blutbefleckten Goldes. Widersacher Phex'. Herr über den brutalen Raub, dessen Dämonen gerufen werden, um sich oftmals endgültig den Besitz anderer Leute anzueignen oder sonstwie an Reichtümer zu kommen. In einigen Schwarzen Landen sollen sogar Dämonen Tasfarelels als Steuereintreiber durchs Land streifen.
Belzhorash (Mishkhara):	Monarchin des ewigen Siechtums und Widersacherin Peraines. Ihre Dämonen werden oftmals gerufen um Ernten zu vernichten und Krankheiten oder Seuchen zu verbreiten.
Agrimoth (Windharc):	Schänder der Elemente, Verderber des Handwerks und Widersacher Ingerimms. Seine Dämonen werden oftmals gerufen, wenn es darum geht die Elemente Feuer, Erz, Humus oder Luft zu verderben. Viele verfluchte Artefakte sind Ergebnis der Macht Agrimoths.
Belkelel (Daar-Klajid):	Herrin der blutigen Ekstase, Meister der schwarzfaulen Lust und Widersacherin Rahjas. Ihre meist verführerischen Dämonen (zumindest im Auge des Opfers) werden oft gerufen, um zu schänden, zu vergewaltigen oder das Opfer zu einem tödlichen Liebesspiel zu verführen.

⚠ Hinweis:

Die hier verwendeten Zhayad-Namen in Klammern sind nur weitere Rufnamen, jedoch keine „Wahren Namen“. Auch die ebenfalls gerne verwendeten Zhayad-Kürzel für Erzdämonen kürzen nur Rufnamen ab, in diesem Fall die nicht in Klammern stehenden. „Wahre Namen“ sind Teil des Zaubers und können getrennt von ihm nicht sinnvoll wiedergegeben werden.

Freie Dämonen:

Wesentlich gefährlicher als die an ihre Domänen gebundenen Dämonen sind wohl die freien Dämonen, die oftmals innerhalb der Schöpfung auf ihre Opfer lauern, die man aber auch stellenweise beschwören kann. Nur die wenigsten Dämonologen sind so kühn oder auch so dumm einen freien Dämon zu rufen. Wer die Stärke eines freien Dämon im Vergleich zu einem an seine Domäne gebundenen Dämon abschätzen will, sollte sich die Anzahl der Hörner anschauen und im Geiste vielleicht noch so drei Hörner hinzuzählen:

⚠ Hinweis:

Auch wenn sie freie Dämonen genannt werden, ist das Auftauchen dieser Dämonen selbst für Dämonologen ein extrem seltene Ereignis. Folglich ist die Existenz vieler dieser Dämonen umstritten, ganz gleich wie dramatisch die Folgen ihres Erscheinens auch beschrieben sein mögen. Selbst die dazugehörigen alten Aufzeichnungen sind oft rar und kaum bekannt.

Dreigehörnte Wächter:	Abysmaroth, Abyssabel und Abyssandur – so ihre Namen – können manchmal einem auf Limbusreisen begegnen. Geschieht dies, bedeutet das, dass man wohl dem Dämonenbaum (eine große Sphärische Verwerfung) zu nahe gekommen ist. Und es bedeutet, dass man nun wirklich in Schwierigkeiten ist. Mehr dazu im Kapitel „Mythologie“.
Aphestadil:	Vollstreckerin der ertötenden Trägheit, eine 4-gehörnte Dämonin, oft in Gestalt einer jungen Frau mit dem Gesicht einer Greisin. Da sie in gewisser Weise das Gegenstück zu Lolgramoth – Herrin der Rastlosigkeit – darstellt, spekulieren einige, dass es sich bei ihr vielleicht doch um eine Erzdämonin handeln könnte. Paktschlüsse mit ihr sind aber nicht bekannt.
Heskatet:	Trägerin der Waage der ehernen Zeit, Herrin des Feuers von Shaa'naas'bar und Widersacherin Satinavs, dem Wächter der Zeit. Erscheint angeblich in seltenen Fällen, indem sie sich in die Beschwörung anderer Dämonen einmischt und an deren statt erscheint. Taucht sie auf, tritt sie meist entweder in der Gestalt einer alten Frau mit einer Waage oder in der Gestalt eines jungen Mädchens mit einer blutigen Sanduhr in der Hand in Erscheinung. Ihr werden Zeitfrevel nachgesagt.
Aphasmayra:	Herrin der Plagen der finsternen Höhle von Gron'gu'murr. Diese oftmals in Gestalt einer katzenartigen und verführerischen Frau erscheinende Dämonin neigt dazu mit ihren Opfern zu spielen bevor sie sie verschlingt. Allerdings kann sie angeblich manchmal auch Gefallen an ihrem „Spielzeug“ finden und es dulden – meist wenn dieses ebenso launisch ist. Wie Erzdämonen soll auch Aphasmayra ein eigenes Gefolge an meist katzenartigen Dämonen besitzen, die ebenfalls nicht immer offensichtlich böse sind.
Shihayazad:	Der Sphärenspalter, Der-dessen-Namen-man-nicht-rufen-soll. Dieser 7-gehörnte, rattenköpfige Dämon gilt als so aggressiv, dass der Moment, in dem man ihn beschworen hat, in der Regel das Letzte ist, was der Beschwörer noch erlebt. Gleiches gilt auch für alles andere, was sich in seiner Nähe aufhält. Sollte ein Meister also Shihayazad ins Spiel bringen, bedeutet dies nicht selten, dass es aus der Sicht des Meisters Zeit ist, das Spiel zu beenden – die Party ist tot.
Der Wanderer zwischen den Sphären:	Ein Dämon unbekannter Natur. Elfische Legenden bezeichnen ihn „Twelwan“ (ältester Besucher) oder „Gast“, der die Elfen auf immer zum Sein gezwungen habe; andere ihn als „Herrn des Blutes“, „verdorbenen Sohn der Mada“ oder „Herrn der 6. Sphäre“. Ihm soll ein Teil des Totenreichs gehören, und sogar der Namenlose soll ihn fürchten, denn er sei älter als die Welt und ihre Götter. Er gilt als unbeschwörbar, soll jedoch Dere schon mehrfach einen Besuch abgestattet haben. Er sei wie ein Schatten. Seine Vorboten: der Lichtschein des grünen Mondes, gefolgt von Wahnsinn und Hysterie. Ganze Königreiche sollen in seiner Gegenwart schon untergegangen sein.

Dämonenbeschwörungen:

Dämonen sind gefährlich und mächtig – dies sollte man bei einer Beschwörung immer beachten. Will jemand einen Dämon rufen, so muss er erstmal ein Heptagramm mit den passenden magischen Runen (Name des Dämons, Kürzel des über ihm stehenden Erzdämons usw.) auf den Boden zeichnen und dieses möglichst von fünf Feuerquellen umstellen. Er sollte auf die passende Kleidung, den Ort und die Zeit achten, und dem Dämon eine Opfergabe darbieten wie z. B. Teile eines geschändetes heiligen Tiers oder noch besser ein entweihetes Artefakt der dem Erzdämon entgegengerichteten Gottheit. Dann muss er möglichst alle ihm bekannten Rufnamen des Dämons und des Erzdämons in einer Aufrufung nennen („Erscheine A, auch genannt B, Diener des C, auch genannt ...“), bevor er dann den eigentlichen Zauber beginnt, in dem hoffentlich möglichst viel vom „Wahren Namen“ des Dämons mit eingebaut ist.

► 1. Die richtige Vorbereitung:

Das Beschwören von Dämonen wird je nach Dämon teilweise mit heftigen Erschwernissen belegt, die eine spontane Beschwörung sehr schwierig bis hin zu unmöglich machen. Um diese Erschwernisse aus dem Weg zu räumen, bedarf es der richtigen Vorbereitung und den richtigen Utensilien: Ort, Kleidung, Opfergabe, Gesinnung, Stenenkonstellation. Alles kann eine Rolle spielen. Außerdem ganz wichtig: Kenntnisse über den sogenannten „Wahren Namen“ des Dämons – teilweise oder komplett.

► 2. Beschwörungskreise:

Vor der eigentlichen Beschwörung muss ein Beschwörungskreis gezeichnet werden. Hier ist eventuell eine Malen-/Zeichenprobe fällig. Kommt es hier zu Fehlern und bemerkt der Magier sie nicht, kann das unvorhersehbare Konsequenzen haben. Wer auf Nummer sicher gehen will zeichnet auch zusätzlich einen Schutzkreis um sich selbst zeichnen und ihn mit einer Probe auf MU/IN/FF, erleichtert um den Ritualkundewert (RkW) aktivieren. Natürlich schützt man damit in erster Linie nur sich selbst.

► 3. Der Beschwörungszauber:

Für eine Dämonenbeschwörung braucht man natürlich auch noch einen dazugehörigen Zauberspruch. Im Falle einer regulären Beschwörung ist dies der *Invocatio minor* für niedere Dämonen bzw. der *Invocatio maior* für gehörnte Dämonen. Dabei sollte man auch die Gefahren einer Beschwörung nicht vergessen. Bei einer verpatzten Beschwörung passiert im besten Fall nichts. Im schlimmsten Fall kann jedoch ein noch wesentlich mächtigerer Dämon erscheinen, als eigentlich geplant; eventuell zu mächtig für den gezeichneten Schutzkreis. Maß hierfür ist üblicherweise der Überwürfelungsgrad.

► 5. Die Beherrschungsprobe:

Ist die Beschwörung gelungen, folgt nun die Beherrschungsprobe, die je nach Kenntnissen und Dämon mal leichter oder schwerer ausfällt. Geprobt wird dabei mit einer einfachen W20-Probe auf einen Wert, der sich folgendermaßen errechnet: $(MU+MU+KL+CH+ZfW)/5$. Hier entscheidet sich dann, ob der Dämon kontrolliert werden kann, ob er unwillig ist, sich aber noch überreden lässt, ob er einfach in die Niederhöllen zurückkehrt oder ob er schlimmstenfalls Amok läuft. Auch die Neigung zur Fehlinterpretation von Befehlen kann mit der Beherrschungsprobe bestimmt werden. Gelegentlich kann es bei einer verpatzten Probe sogar zu einem „minderen Pakt“ mit dem Dämonen kommen. Der Paktierer erhält dann oft ungewollt und ohne Paktmal eine meist mindere dunkle Gabe, und seine Seele gilt von nun als verdammt. Maß ist hier ebenfalls der Überwürfelungsgrad. Bei gelungener Probe erfüllt der Dämon dem Beschwörer genau einen Dienst – Ausnahmen bestätigen die Regel.

► 6. Haken, Ecken und Beachtenswertes:

Der Meister dem Spieler mitunter noch weitere Hürden aufbürden. Eine völlig falsche Gesinnung, ein absolut unpassender Beschwörungsort oder Sonderwünsche des Beschwörers an den Dämonen können mit weiteren Aufschlägen belegt werden. Hier kann der Meister so weit gehen für bestimmte Extras sogar ein kleines, permanentes AsP-Opfer zu verlangen.

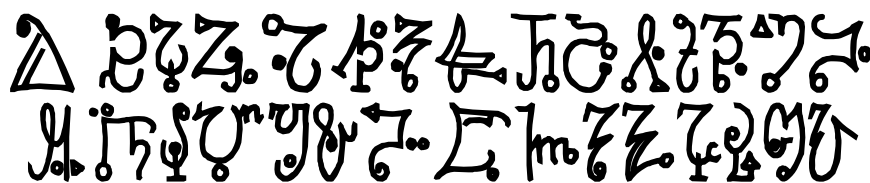
Hinweis: Die Abschwörung des Dämons nach vollbrachtem Auftrag ist natürlich kostenlos.

Schnelle Beschwörungsformen:

Sowohl für den *Invocatio minor* als auch *maior* gibt es „Feldversionen“, die ein Magier, der diese Zauber beherrscht, auf jedem Fall auch beherrscht. Natürlich wird in der Regel von diesen Versionen, bei denen man nur mal eben ein Pentagramm in die Luft (*minor*) oder ein Heptagramm auf den Boden (*maior*) zeichnen muss, dringend abgeraten – es sei denn im absoluten Notfall, wie z. B. für einen Bannzauber über den *Reversalis*. Dämonische Zauber, die hingegen nur in Feldzauberform vorkommen sind u. a. *Tlalucs Odem Pestgestank*, *Pandämonium*, *Skelletarius* und *Totes handle!*

Dämonen des Namenlosen:

Auch der namenlose Gott hat es im Laufe der Zeit geschafft sich mehrere Dämonen Untertan zu machen, die nun mal auf seinem eigenen Geheiß hin, mal von einem Namenlosen-Paktierer beschworen vielerorts Unheil stiften. Zu diesen Dämonen gehören unter anderem *Grakvaloth*, der Bote der Niederhöllen, ein 4-Gehörnter, der sich nur seinem Opfer in Form eines schwarzgeflügelten Löwen zeigt und ansonsten für alle anderen unsichtbar ist, sowie *Maruk-Methai*, der Wille zur Macht, manchmal auch als die abgeschlagene rechte Hand des Namenlosen bezeichnet, der einmal in den Körper des Beschwörers gefahren, diesem übermenschliche Kräfte verleiht.



(Beispiele für Zhayad-Glyphen)

Kleine Liste der Dämonen

An dieser Stelle sollen genau die Dämonen genannt werden, die der Dämonologe aus den Beispielhelden mit *Wahrem Namen* kennt. Die Domäne könnt ihr dem Charakterbogen entnehmen. Die genauen Grundwerte eines Dämons findet ihr im offiziellen Regelwerk „*Wege der Zauberei*“.

Azzitai:	„Der Brandstifter“ – ein 3-gehörnter Dämon in der Gestalt eines leuchtend roten, aufrecht gehenden Molches. Versetzt alles, was er berührt, in Flammen.
Gotongi:	Ein Fremden so gut wie unsichtbarer Spionagedämon. Erscheint nur dem Beschwörer als riesiges, blutunterlaufendes Auge mit Fledermausflügeln.
Heshtoth:	„Die schwarze Kutte“ – ein Rachedämon in der Gestalt einer schwarzen Kutte mit glühenden Augen in tiefster Schwärze und meist mit Säbel und Peitsche.
Karakil:	Eingehörnter, schriller Dämon in der Gestalt einer dunkelgrünen, 5 Meter langen Schlange mit Fledermausflügeln. Dient meist dem Beschwörer als Flugreittier.
Karmanath:	„Der Höllenhund“ – hat die Gestalt eines muskulösen Hundes mit großen Reißzähnen und Hornansätzen an den Gelenken. Dient zur Hetzjagd.
Karunga:	Ein Dämon, der gerne zum Nachrichtenversand eingesetzt wird. Erscheint dem Adressaten als flammende, beliebig lange Schrift.
Morcan:	„Bote der Nacht des Irrsins“ – gestaltloser und nur nachts tätiger Dämon, der Alpträume verursachen oder von einem Opfer Besitz ergreifen kann.
Nephazz:	Gestaltloser Dämon, der gerufen wird, um Leichen zu mächtigen Untoten zu erheben oder vorhandene Untote zu stärken, oder um einem Opfer heftige und manchmal tödliche Alpträume zu schicken.
Zant:	Hochaggressiver Dämon in der Gestalt eines oft auf den Hinterläufen stehenden, verrottenden Säbelzahn timers, dessen Haut ätzenden Schleim absondert.

Aventurien für Anfänger

9.) Kreaturen

Seltsame Kreaturen, manche bildschön und erhaben, manche schrecklich, und manche einfach nur fürchterlich skurril, gibt es viele. Natürlich gibt es auch einfache Tiere, doch soll dieses Kapitel den mystischen Wesen und Un-Wesen Aventuriens gewidmet sein.

Mystische Wesen

Drachen:

Zu den mit Abstand ältesten, und in vielen Fällen auch gefährlichsten Wesen Deres, gehören sicher die Drachen, von denen es heißt, dass sie die vielleicht älteste Spezies Aventuriens sind. Drachen gibt es in fast allen Formen, Farben und Größen. Einige von ihnen sind der menschlichen Sprache mächtig, auch wenn sie es bevorzugen in Drachisch, in einer telepathischen Sprache zu kommunizieren, die zu weiten Teilen den Geist des Menschen übersteigt. Viele, aber nicht alle Drachenarten sind des Zauberns mächtig, wobei sie oftmals eine uralte und sehr mächtige Form der Drachenzauberei einsetzen. Dazu besitzen viele Drachen einen Feuerodem.

► Der Karfunkelstein:

Alle echten Drachen haben gemein, dass sich, meist im Inneren ihres Schädels, ein Stein befindet, der Karfunkelstein genannt wird. Dieser Stein, so heißt es, sei der Sitz der Macht und der Seele eines jeden Drachen.

Einige bekannte Drachenarten:

Meckerdrachen:	Intelligente, mürrische, aber auch äußerst gesprächsfreudige Drachen, etwa in der Größe eines Rabens.
Höhlendrachen:	Eine etwa 5 Meter lange, magiebegabte Drachenart, die gerne Schätze in Höhlen hortet.
Westwinddrachen:	Diese etwa 10 Meter langen Drachen gehören zu den besten Flugdrachen Aventuriens. Einige Drachenorden verwenden sie als Reitpartner.
Gletscherwürmer:	Von Hochelfe Pardona geschaffene, etwa 12 Meter lange Eisdrachen.
Kaiserdrachen:	Mit über 20 Metern die wohl mit Abstand größte Drachenart. Oftmals rot-golden im Aussehen, intelligenter als Menschen, sprachbegabt und hoch magiebegabt, unter anderem als Meister der Verwandlung. Kaiserdrachen sind keine Gegner, gegen die eine normale aventurische Heldentruppe bestehen könnte. – Einige Drachen sind namentlich bekannt, darunter Shafir (Beschützer des Horasreiches und seit 1020 BF mit Prinzessin Aldare Firdayon von Vinsalt verheiratet) und Rhazzazor, ein zu Lebzeiten fast skelettierter, untoter Kaiserdrache, dessen Karfunkelstein versteckt wurde.

Einhörner:

Von diese Wesen, in der Gestalt eines meist weißen Pferdes mit einem Horn auf der Stirn, gibt es nur männliche Exemplare. Einhörner werden, obwohl dies fast überall streng verboten ist, oftmals gejagt, da ihr Horn magische Kräfte besitzt. Und das, obwohl sie ihr Horn eigentlich in regelmäßigen Zeitabständen abwerfen. Einhörner gelten als das Symboltier des Halbgottes Nandus und von Rohal dem Weisen, von dem einige glauben er sei als Einhorn bereits reinkarniert.

Greife:

Greife haben die Gestalt eines geflügelten Löwen, allerdings mit Krallen anstelle der Vordertatzen und mit einem Adlerkopf anstelle eines Löwenkopfes. Sie gelten als die Symboltiere Praios' und werden daher von vielen Aventuriern verehrt. Greifen sind hochintelligent, und einige von ihnen können durchaus mit Menschen kommunizieren. In der „Schlacht in den Wolken“ über Gareth (siehe Kapitel 11: Ereignisse) haben sich eine Reihe Greifen zu regelrechten Greifenstaffeln zusammengetan und die Garether in ihrem Kampf um die Stadt unterstützt.

Hippogriffe:

Geflügelte Kreaturen ähnlich der Greife, allerdings mit einem Pferdekörper anstelle des Löwenkörpers. Hippogriffe gelten als stolze Tiere, die sich aber, von einem Menschen aufgezogen, gegebenenfalls ebenfalls reiten lassen.

Oger:

Der Schrecken vieler Bauern, gar ganzer Dörfer sind sicherlich die Oger. Diese bis zu drei Meter großen, oftmals fetten, humanoiden Ungetüme weisen nur eine geringe Intelligenz und nur erste Ansätze einer Kultur auf, sind jedoch äußerst stark und berüchtigt für ihren Appetit – vorzugsweise auf Menschenfleisch. Der Legende nach entsprangen die Oger einst dem Giganten Ogeron, dem Allesfressenden, der im Krieg der Götter und Giganten auf Dere gestürzt wurde und dort zu 1000 Ogern zerfiel.

Sphingen:

Eine äußerst seltene, intelligente und magisch hochbegabte Rasse. Sphingen haben den Unterkörper einer Löwin aber Kopf und Oberkörper eines Menschen – aber auch mit dem Oberleib eines Achaz soll bereits eine Sphinx gesehen worden sein. Sphingen sollen große Weisheit besitzen, die sie an andere aber nur in Form von Rätseln oder rätselhaften Prophezeiungen mitteilen. Die Sphinx ist das Wappentier Araniens.

Werwesen:

Werwesen sind Personen, die von der Krankheit der Lykanthropie befallen sind, was dazu führt, dass sie sich regelmäßig, meist bei Vollmondnächten, in ein Tier, verwandeln. Dies kann ein Wolf (Werwolf), Fuchs (Werfuchs), Bär oder ein anderes Raubtier sein, das dann meist sehr aggressiv ist und alles angreift, was nicht ebenfalls der gleichen Tierart angehört. In diesem Zustand sind sie sehr Widerstandsfähig, jedoch vermögen Silber- und geweihte Waffen ihnen nachhaltig zu schaden. Der Biss eines Werwesens kann ansteckend sein und das Opfer nach gewisser Zeit ebenfalls in ein Werwesen verwandeln, allerdings sind Zwerge und Elfen meist immun gegen diese Krankheit. Das einzig bekannte Heilmittel gegen diese Krankheit – abgesehen von einem göttlichen Wunder – ist der Rote Drachenschlund, eine recht seltene Pflanze. Die Herkunft der Lykanthropie ist umstritten. Manche sehen in ihr einen Fluch Madas, andere in ihr einen Fluch der Dämonenwölfin Kyrjaka, der gefallenen Himmelswölfin der Nivesen. Die Verwandlung in einen Werwolf hat zudem nichts mit den gewollten Wolfsverwandlungen der Nivesen zu tun.

Kreaturen der Feenwelten

Feen:

Diese wundersamen Wesen, oftmals in der Gestalt winziger Frauen mit Insektenflügeln, aber auch in verschiedenen anderen Gestalten, gehören eigentlich nicht Dere an, sondern entstammen den zahllosen Feenwelten. Feen sind magisch hoch begabt, haben allerdings oftmals eine Mentalität, die den Menschen so fremd ist, dass sie auf einen Aventurier bisweilen dämonisch wirken kann. Aber gerade dann versucht die Fee bisweilen lediglich das Verhalten der Menschen und deren Konzept von Gut und Böse zu imitieren, das sie ebenso wenig begreift, wie Menschen sie. Feen verirren sich gelegentlich nach Aventurien, doch können sie sich dort nicht allzu lange aufhalten, da sie in irdischen Gefilden zusehends an Lebenskraft verlieren. Feen erkennen als einzige Göttin Tsa an, die sie als „die Große“ bezeichnen.

Weitere Feenarten:

Biestinger:	Spezielle Feen in der Gestalt von Tieren oder Tiermenschen.
Nymphen:	Diese Feen erscheinen oftmals in der Gestalt menschengroßer Frauen und sind in der Regel mit einem Element assoziiert, dem sie ihr Leben widmen, und das sie beherrschen. Wald-Nymphen nennt man auch Dryaden.

Kobolde:

Als Geschöpfe der Feenwelten sind Kobolde weitgehend die Spaßmacher unter den mystischen Wesen. Ebenfalls magisch begabt und in der Lage Astralenergie direkt aus der Umgebung zu ziehen, setzen sie ihre Kräfte oftmals für mehr oder weniger üble Scherze ein. Es heißt, dass sie gelegentlich Menschenkinder entführen oder verwaiste Menschenkinder adoptieren, die sie dann zu Schelmen erziehen. Ähnlich den Feen erkennen auch Kobolde Tsa als einzige Göttin an, die sie als die „Ewig Junge“ kennen.

Untote Kreaturen

Zombies und Skelette:

Als Zombies und Skelette gelten wieder zu untotem Leben erweckte Leichen – in der Regel mit Hilfe der Macht der Erzdämonin Thargunitoth. Der Verwesungsgrad dieser Kreaturen kann dabei ganz unterschiedlich sein. Sind noch genügend Reste von Fleisch zu sehen, spricht man in der Regel von Zombies, ansonsten von Skeletten. Zombies und Skeletten gelten in fast allen Fällen als seelenlose Wesen, die lediglich ihrem Zerstörungsdrang oder den Befehlen eines Meisters folgen. Die Angst vor der Wiederauferstehung als Untoter hat zur Bildung einer Reihe Grabrituale geführt.

Ghule:

Ghule sind Leichen fressende, wandelnde Untote und werden von Laien oftmals mit Zombies verwechselt. Ghule haben eine meist fahle, graue Haut, sind in der Regel aber nicht so weit verwest wie Zombies, was mit ihrer Entstehung zusammenhängt. Denn in Gegensatz zu Zombies sind Ghule nie wirklich gestorben, jedenfalls nicht so wie man es sich vorstellt. Ghule waren meist Opfer eines Rituals oder eines Zaubers, das ihnen ihrer ganzen innere Lebenskraft – von den Gelehrten als Sikaryan bezeichnet – beraubt hat. Augenscheinlich tot, erstehen diese Wesen nach einer bestimmten Zeitspanne dann als Ghule wieder auf. Ghule sind dafür berüchtigt, dass sie die verschiedensten Krankheiten übertragen können. Das kann so weit gehen, dass ein von einem Ghul Gebissener nach und nach selbst zu einem Ghul mutiert.

Vampire:

Diese Wesen gehören wohl zu dem Schlimmsten, was die Welt der Untoten bereithalten kann. Es heißt, der Vampirismus sei ein Fluch des Namenlosen und Vampire seine Kreaturen, die im Gegensatz zu gewöhnlichen Untoten noch ihre Seele besitzen. Die Folgen sind drastisch: Vampire sind intelligent, sprachbegabt, nicht selten Meister der Tarnung und oftmals auch der Magie. Einige von ihnen sollen sich sogar in Tiere, wie z. B. Fledermäuse oder Wölfe, verwandeln können, und man könne sie nur daran erkennen, dass sie weder Schatten noch Spiegelbild haben. Vampire sind sowohl durch Waffen als auch Zauber kaum zu verwunden, doch eigentlich jeder Vampir wurde von einer oder mehrerer Gottheiten verflucht und ist damit empfindlich gegenüber deren Macht. Da ein Vampir keine innere Lebenskraft (Sikaryan) mehr besitzt, muss er sie sich regelmäßig über das Blut anderer zurückholen. Der Biss eines Vampirs kann dabei dazu führen, dass der Gebissene selbst zum Vampir wird. Die danach erfolgende „Erhebung“ zum Vampir ist ein mitunter länger andauernder Prozess, dem sich der neue Vampir nicht selten lange und mit aller Willenskraft versucht entgegenzustellen. Das Ende ist – ohne göttliches Wunder – jedoch in der Regel immer das gleiche.

Bekannte Vampirarten:

Kinder der Finsternis:	Der reguläre Vampir, meist von Praios verflucht, weswegen viele Vampire das Sonnenlicht fürchten. Von Boron verfluchte Vampire wiederum finden niemals Schlaf und fürchten geweihte Gräber. Peraine verfluchte Vampire können oftmals mit einem frisch geschnittenem, ihr geweihtem Holzpflöck ins Herz unschädlich gemacht werden. Travia verfluchte Vampire verabscheuen Gesellschaft und dürfen Heime nur auf Einladung betreten. Efferd verfluchte Vampire hingegen können keine Flüsse überqueren usw.
Mindere Vampire:	Trinkt ein Vampir kein Blut mehr, wird er zu einem minderen Vampir, einer nach Blut gierenden, seelenlosen Kreatur, ähnlich einem Ghul.
Feylamia:	Diese Vampir-Art ist selten. Es sind zu Vampiren gewordene Elfen, und oftmals wesentlich gefährlicher als die gewöhnlichen Kinder der Finsternis. Ihre Wunden heilen ziemlich schnell, selbst im Sonnenlicht, doch gelten sie als von Mada verflucht, weswegen sie das Mondlicht verabscheuen.
Lamijanim:	Diese verführerischste aller Vampiraten soll nicht von den Mächten des Namenlosen, sondern von den Mächten der Shaz-Man-Yat, einer der mächtigsten Dämoninnen Belkeles, erschaffen worden sein. Es heißt eine Lamijah raubt ihrem Opfer das Sikaryan während des Liebesspiels.

Gerüchte über Vampire:

Erzvampire:	Will man einigen Mythen glauben, wurden die ersten Vampire noch vom Namenlosen selbst erschaffen. Diese sogenannten Erzvampire seien mächtiger als alle anderen untoten Kreaturen dieser Welt. Wer weiß schon, ob dies der Wahrheit entspricht und ob, falls ja, überhaupt noch ein Erzvampir existiert.
Kinder der Nacht:	Ein Gerücht macht die Runde, leise und schleichend. Kann es sein, dass es Vampire gibt, denen es möglich ist sich dem Zwang des Namenlosen zu widersetzen, die gar die Gnade Borons, Hesindes und Phexens besitzen, die einen Schatten haben und Borons Tochter Marbo als ihre oberste Patronin betrachten? Die drei Kirchen halten sich jedenfalls bedeckt. Von keiner Seite eine Äußerung.

Daimoide Kreaturen

Chimären:

Chimären sind – meist mit Hilfe der Macht Asfaloths – künstlich geschaffene Kreaturen, die aus verschiedenen Tieren (und manchmal auch Menschen) zusammengesetzt wurden. Es sind theoretisch beliebig viele Kombinationen möglich, wobei die entsprechende Chimäre nicht selten dämonische Züge aufweist, je nach Menge der hierfür eingesetzten niederhöllischen Energie. Einige in tiefer Vergangenheit geschaffene Chimären entpuppten sich als Fruchtbare und haben inzwischen einige Populationen in freier Wildbahn gezeugt.

Bekannte Chimärenarten:

Harpyien:	Flugfähige, magiebegabte Wesen mit dem Oberleib einer Frau und dem Unterleib eines Raubvogels. Harpyien unterliegen oft Stimmungsschwankungen und verteidigen die Nähe ihrer Nester meist sehr hartnäckig. Harpyien sind intelligent, nach Ansicht vieler aber auch wahnsinnig. Es heißt, es gäbe auch Königin der Harpyien – die uralte Harpyie „Wiltrut“.
Mantikore:	Eine Kreatur mit dem Körper eines Löwen und dem Schwanz eines Drachen oder Skorpions. Sein Schwanz soll den aggressiven Teil, sein Kopf den besonnenen Teil des Mantikors darstellen. Der Mantikor gilt mancherorts als äußerst umstrittenes Symboltier Kors.
Minotauren:	Riesige semi-intelligente humanoide Kreaturen mit dem Kopf eines Stiers. Sie werden nicht nur von Dämonologen, sondern auch gerne von Orkschamanen als Kriegsmaschine erschaffen.
Schlangemenschen:	Mischwesen mit dem Oberkörper eines Menschen und dem Unterkörper einer Schlange. Auch die Gesichter der Schlangemenschen weisen schlangenähnliche Züge auf. Werden manchmal als Wächter gezüchtet.

Basilisken:

Einem alten Volksmärchen nach geschieht es, dass wenn eine Kröte ein Hahnenei ausbrütet, dann daraus ein Basilisk entsteht. Diese monströsen Kreaturen sind, von wem sie auch immer geschaffen wurden, das vielleicht gefährlichste Gezücht, das die Gruppe der daimoiden Wesen hervorbringen kann. Das Blut eines Basilisken ist tödliches Gift, der Gestank so abstoßend, dass es einem bereits in mittelbarer Nähe den Atem raubt. Das Schlimmste an einem Basilisken ist jedoch der Blick, der einen sofort zu Stein werden lässt. Das einzige, das einen Basilisken töten könnte, so heißt es, sei sein eigenes Spiegelbild – sofern man nahe genug an ihn herankommt.

Iribaarslilie:

Man mag es kaum glauben, aber auch unter den Pflanzen gibt es Daimoide. Dieses etwa einen Meter große Liliengewächs findet man in seltenen Fällen in Sumpfbereichen. Spürt sie die Nähe eines Wanderers, so öffnet sie ihre Blütenknospe und offenbart eine blau-purpur-violette Blüte mit in so voller Pracht, dass sie fast auf jeden Wanderer magisch anziehend wirkt. Ist das Opfer nah genug, lässt sie Ranken aus dem Wasser ziehen und umschlingt das Opfer um es unter Wasser zu ziehen. Meist fällt dann der Zauber der Lilie ab und offenbart ein hässliches Sumpfgewächs. Das Opfer wird in der Regel ertränkt und dann unter Wasser ausgesaugt, bis nur noch eine leere Hülle übrig bleibt. Angeblich fährt die Seele des Opfers dann direkt in Amazeroths Reich. Die eigentliche Pflanze ist eine große Knolle unter Wasser, die Lilie nur Schauwerk.

Aventurien für Anfänger

10.) Mythenwelt

Dieses Kapitel soll sich den Märchen, Mythen und Legenden über geheimnisvolle Orte und mächtige Artefakte und Wesen widmen – die aber nicht jeder Held alle kennt.

Von den Zeitaltern:

Weniger in den Bereich der Märchen und Mythen, sondern mehr in den Bereich der spekulativen Hypothesen, gehören die Zeitalter, in welche Forscher gerne die ferne Geschichte Aventuriens unterteilen. Den ersten beiden Zeitaltern sagt man nach, dass hier die Schöpfung der Welt und die Ankunft der Götter in Alveran stattgefunden haben. Jedes weitere Zeitalter soll ab da von einer anderen Spezies dominiert worden sein, so die Drachen im dritten, die Echsen im Zehnten oder die Elfen und Zwerge im elften Zeitalter. Ein Zeitalter soll sogar aus den Erinnerungen der Welt getilgt worden sein, zu schrecklich sei das dort Geschehene gewesen. Und gar düster sind die Prognosen zum 13. Zeitalter, denn dann soll der Gott ohne Namen von seinen Fesseln freikommen und die Welt in Finsternis versenken.

► Das Karmakorthäon:

Zwischen den Zeitaltern liegt angeblich immer diese Zeit der Kriege, in der sich die unterschiedlichen Rassen, um die neue Herrschaft streiten. Gegenwärtig, so heißt es, befände man sich im Karmakorthäon zum 12. Zeitalter.

Personen der Legenden

Pyrdacor der Bewahrer:

Vor langer Zeit, als sich unter den ersten Drachen entscheiden sollte, wer als „Hoher Drache“ mit nach Alveran einziehen durfte, verlor der goldene Drache Pyrdacor seinen Kampf gegen Famerlor und bekam als Aufgabe zugeteilt auf Dere als einer der „Alten Drachen“ über die sechs Schlüssel der Elemente zu wachen. Doch Pyrdacor behagte sein Schicksal nicht, und so missbrauchte er die Macht, die ihm verliehen wurde, um sich zum Gottdrachen ausrufen zu lassen. Das Volk der Hochelfen verführte er dazu ihn anzubeten und ihm zu Ehren die monumentalen Elementarstädte zu bauen. Auch das fast untergegangene Volk der Echsen führte er zu einer zweiten Blüte. Die Zwerge jedoch wurden zu seinem erklärten Todfeind. – Doch dann folgte Pyrdacors Abstieg. Nicht nur, dass er schon vor langer Zeit den Schlüssel des Eises verlor. Ihm sind nach und nach auch noch der Schlüssel des Erzes und sein all sehendes Schwarzes Auge abhanden gekommen. Seine beiden von ihm geschaffenen Herolde Pardona und A'Sar verweigerten ihm zudem den Dienst, nachdem sie vom Namenlosen korruptiert bzw. von Tsa bekehrt worden waren. Am Ende verlor Pyrdacor alles. Die Echsenstadt Zze'Tha verschwand spurlos und ließ an ihrer Stelle nur die Wüste Khôm zurück. Das Volk der Hochelfen ging mit seinen Elementarstädten unter. Und zuguterletzt wurde Pyrdacor in einem zweiten Kampf gegen Famerlor getötet. Sein Karfunkelstein soll sich angeblich heute noch in der Drachenei-Akademie zu Kunchom befinden.

Hochelfe Pardona:

Einst von Pyrdacor geschaffen, um ihm den Schlüssel des Eises wiederzubeschaffen, soll die elfische Eis-Erzmagierin Pardona angeblich bereits bei ihrer Entstehung vom Namenlosen korruptiert worden und nun sein Herold sein. Ihr werden die Erschaffung vieler Kreaturen, wie zum Beispiel der Gletscherwürmer (bilschöne aber gefährliche Eisdrahen), der Dunkeelfen oder der Feylamia (mondlichtscheue Elfenvampire) nachgesagt. Im hohen Norden Aventurien munkelt man immer wieder über Pardona, die sich angeblich in die Berge des Ehernen Schwerts zurückgezogen haben soll.

Rohal der Weise:

Als Inbegriff für Wissen und Weisheit gilt wohl der schon vor langer Zeit verstorbene Erzmagier Rohal der Weise, angeblicher Sohn des Halbgottes Nandus und damit Träger göttlichen Blutes. Es heißt, er hätte der Priesterkaiserzeit der Praioskirche, eines der dunkelsten Geschichtskapitel Aventuriens, ein Ende gesetzt. Und ihm wären phänomenale Erkenntnisse im Bereich Magie und Sphärenkunde gelungen. So soll er u. a. der Urheber des nicht frei erhältlichen Buches „Offenbarung des Nayrakis“ sein. Ebenso berühmt – wobei eher berüchtigt – ist leider auch sein Zwillingsbruder Borbarad, der Aventurien jüngst ins Chaos geführt hat. Auf Rohal beziehen sich viele Redewendungen wie z. B. „kein Rohalsgesicht machen“ für „dumm aus der Wäsche schauen“.

Artefakte der Legenden

Das Schwarze Auge:

Zu den seltensten und mächtigsten Artefakten gehören auch wohl die Schwarzen Augen. Angeblich aus dem Eisen eines heruntergestürzten Meteors geschaffen, sollen sie den Blick an ferne Orte ermöglichen. Bisweilen ist sogar von Varianten die Rede, die den Blick in die Vergangenheit, die mögliche Zukunft oder gar in ferne Welten ermöglichen sollen. Schwarze Augen tauchen in der Historie kaum auf, doch soll um sie schon Kriege geführt worden sein. Da sich ein einmal erschaffenes Schwarzes Auge normalerweise nicht mehr von seinem Platz bewegen lässt, kann man nur vermuten, dass einige sich in Festungen befinden, die mitunter um sie herum gebaut wurden. Es gibt auch Erzählungen von dämonisch pervertierten Schwarzen Augen. Das Schwarze Auge ist der Namensgeber dieses Spielsystems.

Das Schwert Siebenstreich:

Diese wohl legendärste aller legendären Waffen soll angeblich einst im Auftrag Praios' von Ingerimm selbst aus einer unbekannten Legierung geschmiedet worden sein, bevor sie dann von Rondra an „Geron den Einhändigen“, einen der größten Helden der frühen aventurischen Geschichte, ausgehändigt wurde – der damit dann seine sieben großen Heldentaten vollbrachte. Auch in der ersten und dritten Dämonenschlacht (siehe „Ereignisse“) will man das Schwert gesehen haben, bevor es dann einigen Augenzeugen zufolge mit der Zerstörung der Dämonenkrone angeblich zerbrach.

Das Frevlergewand:

Als eine Ansammlung der wohl gefährlichsten Gegenstände gehören wohl diese unheiligen Artefakte. Angeblich soll das Frevlergewand aus insgesamt 13 Kleidungsstücken bestehen, die jeweils einer anderen Domäne der Niederhöllen zugeordnet werden und ihrem Träger eine jeweils andere Macht verleihen. Das dreizehnte und mächtigste dieser Artefakte sei dabei die einst 13-strahlige Dämonenkrone, vor Äonen vom Gott ohne Namen selbst getragen. Jede einzelne Zacke dieser Krone soll dabei Kontrolle über eine andere niederhöllische Domäne ermöglichen. Die Fundorte der einzelnen Teile des Frevlergewands liegen im Dunkeln, doch soll es der Erzmagier Borbarad gewesen sein, der die inzwischen 7-strahlige Dämonenkrone gefunden und in seinem Krieg gegen ganz Aventurien eingesetzt habe. Es heißt, die späteren Heptarchen, die Herrscher der Schwarzen Lande, seien nun im Besitz jeweils eines Zackens dieser Krone und damit Gebieter über jeweils eine Domäne.

Der Antidodekarische Zyklus:

Hiermit ist eine Sammlung von insgesamt 12 verbotenen Büchern gemeint, die jeweils einem anderen Erzdämon zugeordnet werden und alle sehr selten sind. Unter harmlosen Namen wie „Der freie Schütz“ (Nagrach), „Das Buch der Namen“ (Amazeroth) oder „Wege zum Wohlstand“ (Tasfarel) steckt in jedem Buch ein Fluch, dass seinen Leser dem Erzdämon näher bringt – ihm aber auch große Macht geben soll.

Die 13 Lobpreisungen des Namenlosen:

Auch der Gott ohne Namen besitzt ein eigenes Buch, ebenso verboten und ebenso verflucht. In einem gefährlichem Mix aus kosmologischen Wahrheiten, die sich die Kirchen nicht trauen zu erzählen, und einer Reihe propagandistischer Lügen, wird dem Leser unglaubliches Wissen mitgeteilt, er aber auch dem Namenlosen immer näher gerückt. Einmal das gesamte Buch gelesen, ist der Leser nun vollständig und unwiederbringlich dem Gott ohne Namen verfallen.

Orte der Legenden

Das Güldenland:

Märchen und Erzählungen über das Güldenland, dem Herkunftsland der Mittelländer, weit weg im Westen, jenseits des Meeres der sieben Winde, gibt es viele. Es sind die Arten von Geschichten, die ein Kind abends von seinem Großvater am Kaminfeuer erzählt bekommt. Dementsprechend wird dieses Land auch recht blumig beschrieben. Golden sollen die Dächer der güldenländischen Städte sein, in einem Land wo Milch und Honig fließen. Doch sei der Weg zurück ins Güldenland nun vom grimmigen Meeressgott Efferd durch einen magischen Wall versperrt, zu sehr hätten die Aventurier je nach Version der Geschichte den Göttern gegenüber gefrevelt bzw. zu groß war das unbekannte Übel, das urplötzlich vom Güldenland kam.

Die Dämonenzitadelle:

Legenden nach soll es den Herolden des Dämonensultans, Abysmaroth, Abyssabel und Abyssandur, einst gelungen sein die Saat des Bösen im Herzen Sumus (am Ort der einstigen Zitadelle der Kraft) zu sähen. Dieser Saat entwachsen sei der Dämonenbaum, eine sphärische Verwerfung, die sich langsam aber sicher in Richtung der Niederhöllen, frisst und damit die Schöpfung zu zerstören droht – und die inzwischen die Grenze zum Nirgendmeer erreicht haben soll. Die Spitze dieses Baumes sei die Dämonenzitadelle. Der Eingang zu diesem Ort, der sich jedem Besuchers angeblich anders zeige, soll sich ständig woanders befinden. Es heißt jedoch, dass er sich häufig in den unwirtlichen Regionen des Ehernen Schwerts auftun soll. Und auch von neuen Knospen des Dämonenbaums ist die Rede, aus denen dann gelegentlich neue Zitadellen, in der Regel nur einer niederhöllischen Domäne zugeordnet, entstehen.

Geschöpfe der Legenden

Von den Tierkönigen:

Laut der Sage von Sumu und Los sollen es die Tränen von Los gewesen sein, die einst das Leben hervorbrachten. Aus diesen Tränen entstiegen jeweils die ersten Tiere ihrer Art – die Tierkönige. Von Natur aus unsterblich, sollen diese legendäre Geschöpfe sich auch heute noch in Aventurien aufhalten. Wo genau, das ist Bestandteil lokaler Märchen und Dorfgeschichten.

Von den Gryphonen:

Laut einem alten Volksmärchen soll es einst ein Zeitalter gegeben haben, dass von katzenartigen Wesen beherrscht wurde – den Gryphonen. Als sich ihr Zeitalter dem Ende zuneigte, stellte Praios sie vor die Wahl. Die, die seinem Weg folgten, machte er zu Greifen. Die Zweifler machte er zu Sphingen, dazu verdammt, auf ewig die Rätsel dieser Welt zu erkunden. Die Frevler jedoch, so heißt es, fielen den Niederhöllen anheim und wurden Irrhalten – Dämonen in Gestalt schwarzer, geflügelter Löwen.

Aventurien für Anfänger

11.) Ereignisse

Ereignisse gibt es in der Jahrtausende währenden Geschichte sicher viele – viel zu viele, als dass man sie hier alle aufzählen könnte. Eine Ereigniskette soll hier jedoch beschrieben werden, da sie das Gesicht Aventuriens grundlegend verändert hat. Als Spielergruppe muss man sich daher entscheiden ob man vor, während oder nach diesen Ereignissen spielen will – dem Entstehen der Schwarzen Landen.

1. Dämonenschlacht:	Im Jahr 568 vor BF schickt Horaskaiser Fran Horas zahlreiche Dämonen und Erzdämonen gegen Gareth. Der Angriff wird abgewehrt. Die Dämonenbrache südwestlich von Gareth entsteht.
2. Dämonenschlacht:	Im Jahr 0 BF versucht die Horaskaiserin Bela Horas mit dämonischer Hilfe die Gareth bei Brig-Lo zu bezwingen. Die Götter sehen sich gezwungen selbst einzugreifen. Das Alte Reich Bosparan geht unter.
Borbarad vs. Rohal:	Im Jahr 590 BF wird Erzmagier Borbarad, angeblicher Sohn des Halbgottes Nandus, von seinem Zwillingsbruder, Rohal dem Weisen, im Zweikampf besiegt und in den Limbus verbannt.
Galottas Verbannung:	Im Jahr 1002 BF wird Erzmagier Galotta gezwungen den Scharlachkappentanz zu tanzen und anschließend von Kaiser Hal vom Hofe verbannt, nachdem ihm eine Dämonenbeschwörung fehlschlug.
Ogerschlacht:	Im Jahr 1003 BF schickt Galotta, auf Rache sinnend, eine Armee Oger gegen das Mittelreich, wird jedoch an der Trollpforte geschlagen und muss fliehen.
Borbarads Rückkehr:	Im Jahr 1015 BF wird Borbarads Geist durch einen Zeitfrevel nach Aventurien zurückgeholt. Ein Jahr später erhält er von der Hochelfe Pardona einen neuen Körper. Die Zeit der Borbarad-Krise beginnt, in der Kaiser Hal spurlos verschwindet, und später für tot erklärt wird.
3. Dämonenschlacht:	Im Jahr 1021 BF wird Hals Nachfolger Brin ermordet. Einen Tag später greifen Borbarad und eine Reihe Verbündeter, darunter Galotta und der schwarze Drache Rhazazzor, mit einer Armee das Mittelreich an, welche jedoch an der Trollpforte geschlagen wird. Borbarads wichtigstes Artefakt, die Dämonenkrone, wird dabei zerschlagen, und Borbarad muss fliehen. Was danach aus ihm wurde, ist unbekannt. Er gilt jedoch als endgültig besiegt und nicht mehr auf Dere verweilend.
Entstehung der Schwarzen Lande:	Die Verbündeten Borbarads finden die sieben Splitter der zerschlagenen Dämonenkrone, teilen sie unter sich auf, und nennen sich von dort an „die Heptarchen“. Die Schwarzen Lande entstehen.
Jahr des Feuers:	Die Schwarzen Lande erklären gemeinsam nach und nach dem Rest Aventuriens den Krieg. Im Jahr 1027 BF fällt der Endlose Heereswurm, Rhazzazors Untotenarmee, in Wehrheim ein, worauf Truppen aus Gareth versuchen Wehrheim zu unterstützen – und in eine Falle geraten. Galottas fliegende Festung Kholak-Kai erscheint aus den Wolken, und Armee sowie Stadt werden vom „Magnum Opus des Weltenbrandes“ komplett vernichtet.
Schlacht in den Wolken:	Galottas Festung erreicht Gareth. In einer gigantischen, mit Greifen und Flugdämonen geführten Wolkenschlacht wird Kholak-Kai zum Absturz gebracht, bevor sie den Magnum Opus komplett zünden kann. Die „Stadt des Lichts“ (Praios' Tempelbezirk) mit dem Sonnentempel, der Sternentempel des Phex, sowie viele weitere Teile der Stadt werden vernichtet – Brins Nachfolgerin, Regentin Emer, verschwindet spurlos.
Wiederaufbau:	Streitereien um die kaiserliche Nachfolge entstehen. Ansonsten ist man emsig mit dem Wiederaufbau beschäftigt.

Aventurien für Anfänger

12.) Alltagswissen

Magiekunde, Kosmologie, Völkerkunde – dies alles ist sicher wichtig, doch letzten Endes nicht wert, wenn man nicht weiß, wie es sich in Aventurien überhaupt lebt, womit man zahlt und was man im alltäglichen Leben zu erwarten hat. Diesen Fragen soll dieser Abschnitt gewidmet sein.

Grußformen in Aventurien:

Es gibt eine Grußform aus den mittelländischen Gebieten, die eigentlich jeder aventurische Held regelrecht kennen muss: „*Die Zwölf zum Gruße!*“, was lediglich bei Anhängern einer ganz bestimmten Gottheit durch den Namen der jeweiligen Gottheit abgeändert wird, z. B.: „*Rondra zum Gruße!*“ Nur in nicht-zwölfgöttlichen Gefilden wird ein schlauer Mittelländer seinen Gruß in ein schlichtes „*Seid gegrüßt!*“ umändern, ein besonders gläubiger Aventurier allerdings nicht.

Anreden in Aventurien:

Spezifische Anreden gibt es in Aventurien sicher so einige. Doch selbst die meisten Normalaventurier wissen bei weitem nicht alle Anreden. Oder hättet ihr euch vorstellen können, dass Personen in hohen Ämtern als „Exzellenz“, Geweihte als „Euer Gnaden“ und Abkömmlinge hoher Adelslinien als „Hochwohlgeboren“ bezeichnet werden, ein Träger des Ehrentitels *Bergkönig* unter den Zwergen aber schlicht nur als „Väterchen“? Und wer außerhalb einer Akademie weiß schon, dass man deren Dekan mit „Eure Spektabilität“ anredet?

Begriffe in Aventurien:

Dem Leser jetzt mit etlichen Begriffen zuzutexten, wäre vielleicht etwas übertrieben. Hier daher nur eine winzig kleine Auswahl aus den in diesem Fall zwölfgöttlichen Gefilden Aventuriens: Der Geburtstag ist der „*Tsatag*“, der Todestag der „*Borontag*“, nach Norden heißt „*gen Firun*“, nach Süden heißt „*gen Praios*“, nach Westen heißt „*gen Efferd*“, und nach Osten heißt „*gen Rahja*“. Eine Hochzeit ist der „*Traviabund*“, und den Friedhof nennt man üblicherweise „*Boronsanger*“. Und wer auf ein Himmelfahrts... pardon, auf ein „*Alverankommando*“ geht, gilt als leichtsinnig mit seinem Leben spielend und daher als „*mit Marbo anbandelnd*“.

Reisen in Aventurien:

Da es in Aventurien weder Autos noch Flugzeuge (auch keine Luftschiffe) gibt, dauern Reisen innerhalb Aventuriens gewöhnlich lang. Am schnellsten voran kommt man sicher mit einem Pferd, wenn man eines hat, auf einer der größeren Handelsstraßen oder mit einem Schiff, das eine Küste oder einen Fluss entlang fährt. Ansonsten sind im schlimmsten Fall strapaziöse Fußmärsche durch unwirtliches Gelände angesagt. Somit ist es kein Wunder, wenn ein durchschnittlicher aventurischer Dorfbewohner oftmals nicht mehr als sein Dorf und vielleicht das Nachbardorf kennt. Eine Reise in die nächste Stadt ist da schon ein Großereignis, von dem ausführlichst berichtet werden muss.

Ernährung in Aventurien:

Die aventurische Küche ist stark regional geprägt, soll heißen, dass ihr z. B. im Mittelreich nur selten exotische Früchte wie Feigen oder Bananen vorfindet, vielmehr Brot, Wurst, Käse und regional gebräutes Bier. Das hängt sowohl mit den fehlenden Kühlmöglichkeiten, als auch mit den langen Transporten zusammen, die dafür nötig wären. Getrocknete Feigen mag man im Mittelreich dabei durchaus finden, allerdings werden sie dann natürlich um ein Vielfaches teurer sein als im Tulamidenland, wo sie herkommen.

Geld in Aventurien:

Währungen gibt es in Aventurien eigentlich viele, doch ist das System der aus dem Horas- und Mittelreich stammenden Dukaten das wohl bekannteste. Zudem lässt sich oftmals auch außerhalb des Währungsraums mit diesem Geld bezahlen, indem man den reinen Materialwert der Münze als Wert annimmt. Das Dukatensystem kennt vier Münzarten: Dukate, Silbertaler, Heller und Kreuzer. Hierbei gilt:

$$1 \text{ Dukate} = 10 \text{ Silbertaler} = 100 \text{ Heller} = 1000 \text{ Kreuzer.}$$

Die Dukate mit irdischem Geld zu vergleichen ist äußerst schwierig, da es in Aventurien fundamental andere Wertvorstellungen bezüglich Nahrung und Gebrauchsgegenständen gibt. Vieles wird auch schlichtweg selbst angefertigt.

Dukate:	Diese Goldmünze so mancher aventurische Bauer oftmals sein Leben lang nicht. In Dukaten werden in der Regel hochqualitative Ausrüstungen, Zaubertränke, hochwertiger Schmuck, sowie eine Reihe magischer Hilfsmittel bezahlt. Das gleiche gilt für Land und Sklaven.
Silbertaler:	Bessere Schwerte und Schilde, sowie einige nicht ganz so wertvolle Schmuckwaren fallen in diese Kategorie. Auch der „beste Wein“ oder die Nacht in einer etwas besseren Herberge gehören hierzu.
Heller:	In die Preiskategorie dieser Bronzemünze fallen unter anderem einfaches Werkzeug oder Waffen (z. B. Messer oder Dolche), sowie Nahrungsmittel. Auch besonders preiswerte Herbergen rechnen in Heller ab.
Kreuzer:	Es gibt eigentlich kaum was, was so billig ist, dass man es in diesen Eisenmünzen abrechnet. Oft dient der Kreuzer nur als Wechselgeld bei krummen Preisen.

Medizin in Aventurien:

Wer einen Arztbesuch anstrebt, sollte mit allem rechnen. In Aventurien darf nämlich so ziemlich jeder den Medicus spielen – und bei weitem nicht allen selbsternannten Ärzten ist das Wort „Hygiene“ ein Begriff. Und trifft man dann doch mal auf einen wirklich richtigen „Doctorius“, der einem nicht gleich ungesehen den Arm amputieren will, muss dieser sich auf sein Erfahrungswissen bezüglich Behandlungsmethoden und den Einsatz der richtigen Heilpflanzen verlassen, denn das Fach der Biologie und der Zellkunde steckt in Aventurien so sehr in den Kinderschuhen, dass man es bislang als nichtig betrachten kann. – Im Zweifelsfall geht man dann halt doch zu einem Heilmagier, wenn man es sich leisten kann.

Technik in Aventurien:

Der technische Wissensstand in Aventurien ist aus unserer Sicht natürlich fürchterlich rückständig. Wasser- und Windkraft, sowie der Buchdruck sind zwar durchaus bekannt, aber schon eine Dampfmaschine ist für einen Aventurier ein Buch mit sieben Siegeln. Feinmechanik ist hingegen bekannt, jedoch in den meisten Fällen ziemlich teuer. In den Kinderschuhen wiederum steckt der Umgang mit Glaslinsen. Brillen gibt es zwar, doch sind sie für viele unerschwinglich. Schießpulver und Sprengstoff sind, mit Ausnahme des „Hylailer Feuers“, eines wasserresistenten Brandöls der Alchimie, ebenfalls unbekannt, was allerdings damit zusammenhängt, dass es aufgrund der vielen magischen Störungen schlicht und ergreifend nicht richtig funktioniert.

Gesellschaft und Staatssystem:

Sämtliche mittelländischen Reiche sind Monarchien, die meist in verschiedene Grafschaften unterteilt sind. An der obersten Spitze eines Reiches steht in der Regel ein König. Nur die Herrscher des Horas- und des Mittelreichs nennen sich Kaiser. Ansonsten erinnert das Gesellschaftssystem sehr stark an das hiesige Mittelalter, was bedeutet, dass die bürgerliche Schicht nicht nur ihrer jeweiligen Kirche, sondern auch der Adelsschicht zu Diensten zu sein haben.

Freiheit und Sklaverei:

Sklaverei ist in Aventurien eigentlich ein ganz normales Bild. Das hängt u. a. mit einem anderen Verständnis bezüglich des Begriffs „Freiheit“ zusammen. Die meisten Aventurier leben im Glauben mit einer ganz bestimmten Lebensaufgabe auf die Welt gekommen zu sein. Diese Art der Unfreiheit bietet im Gegenzug Schutz innerhalb einer Gemeinschaft – das gilt selbst für die Sklaven. Ein Abenteurer, der die Welt bereist, ist zwar frei – allerdings eher vogelfrei.

Aventurisches Rechtssystem:

Natürlich gibt es auch in Aventurien Recht und Gesetz, doch darf man sich das nicht wie in einer heutigen modernen Gesellschaft vorstellen. Das Prinzip „im Zweifel für den Angeklagten“ ist in Aventurien so gut wie unbekannt und des Weiteren sind die Rechtsurteile in der Regel eher darauf ausgelegt für Ruhe unter der Bevölkerung zu sorgen als wirklich den Schuldigen zu finden.

Gewichte und Maße:

Gewichte und Maße gibt es in Aventurien viele. Hier sollen nur ein paar der Gebräuchlichsten genannt werden.

Finger:	Längenmaß, entspricht etwa 2 Zentimeter.
Spann:	Längenmaß, entspricht etwa 20 Zentimeter.
Schritt:	Längenmaß, entspricht einem Meter.
Meile:	Längenmaß, entspricht einem Kilometer.
Maß:	Der Inhalt einer Maß Bier, etwa 0,8 Liter.
Fass:	Der Inhalt eines Fasses, etwa 80 Liter.
Skrupel:	Gewichtsmaß, entspricht einem Gramm.
Stein:	Gewichtsmaß, entspricht einem Kilogramm.
Quader:	Gewichtsmaß, entspricht einer Tonne.

Der aventurische Kalender:

Ähnlich wie unser Jahr, hat auch das derische Jahr 365 Tage. Die Aventurier teilen es dabei, ähnlich wie wir, in 12 Monate ein. Allerdings beginnt das aventurische Jahr im Sommer, und die Monate werden nach den Zwölfgöttern benannt, und zwar in folgender Reihenfolge: Praios, Rondra, Efferd, Travia, Boron, Hesinde, Firun, Tsa, Phex, Peraine, Ingerimm, Rahja. Jeder Monat ist dabei exakt 30 Tage lang. 12 x 30 macht 360, bleiben also noch 5 Tage übrig. Diese letzten fünf Tage des Jahres sind gefürchtet, denn sie sind dem Gott ohne Namen gewidmet.

Aventurische Zeitrechnung:

Auch Zeitrechnungen gibt es in Aventurien viele. Nicht selten beginnt mit jeder kaiserlichen Ernennung eine neue Zeitrechnung, welche die Jahre vom Tag der Thronbesteigung an vorwärts zählt. Hier die zwei gebräuchlichsten Zeitrechnungen:

Hal:	Beispiel: 14. Tsa 17 Hal, Zeitrechnung aus dem Mittelreich, die nach der Thronbesteigung des Kaisers Hal datiert. Mit dem Tod des Kaisers wurde diese Zeitrechnung zwar obsolet, doch wird sie bei vielen Mittelreichlern immer noch gerne eingesetzt.
Bosparans Fall (BF):	Beispiel: 14. Tsa 1010 BF. Diese universelle Zeitrechnung wurde eingeführt, um das Zeitrechnungswesen in Aventurien zu vereinheitlichen. Es datiert auf den Untergang des alten Horasreiches Bosparan zurück. Die Thronbesteigung Hals fand nach dieser Zeitrechnung im Jahr 993 BF statt.

Aventurien für Anfänger

13.) Einsteigertipps

Dieses letzte Kapitel soll sich jetzt an Einsteiger richten, die sich nun tatsächlich an einer Spielkampagne versuchen wollen. Hier eine Liste an Tipps und Tricks, die euch helfen, die größten Anfängerfehler zu vermeiden.

Aller Anfang ist schwer

Informiert euch im Voraus über das Spiel:

Denn nur so erfahrt ihr welche Art Spiel (High-Fantasy, Low-Fantasy, kurzes Spiel, längeres Spiel, eher lustig, eher ernst) der Meister gerne spielen will. Außerdem ist es bei einer Heldenerschaffung von Vorteil, wenn man vorher weiß, in welcher Region das Spiel stattfindet. Einen Achaz später im Eisgebiet spielen zu müssen, ist eben schlecht.

Wenn man nicht weiter weiß:

Neulinge haben am Anfang oft das Problem, dass sie aufgrund ihrer vielen Freiheiten nicht genau wissen, wie sie bei der Lösung eines Problems vorgehen sollen, welcher Weg der richtige ist. Genau hier liegt ein Unterschied zum Computer-Rollenspiel. Es gibt eben meist nicht nur den einen richtigen Weg. Und wenn man einen falschen, aber nachvollziehbaren und eigentlich interessanten Weg geht, kann der Meister immer noch einen neuen Handlungsstrang improvisieren.

Der Meister ist nicht euer Feind:

Ein Meister soll durchs Spiel führen, nicht euren Charakter bei der nächstbesten Gelegenheit in Grund und Boden stampfen. Gefährlich wird es für jeden Helden sicher irgendwann, doch soll das euch nicht davon abhalten auch mal etwas zu riskieren. Proben kann man verhauen, ja, aber nicht jede 20 bringt euren Charakter automatisch auch um. – Und wenn man dann halt unverschuldet in die Schlucht stürzt, kann man immer noch hoffen im rettenden Fluss zu landen.

Tipps für Spieler-Neulinge

Beachtet den Charakterbogen:

Der Charakterbogen gibt vor, was eure Helden können und was nicht. Achtet gut darauf, mit welchen Fähigkeiten ihr euren Charakter ausstattet und mit welchen nicht. Bei sofort einsichtigen Fehlern kann der Meister euch eine Korrektur gewähren, muss es aber nicht. Der Charakterbogen ist ansonsten bindend: Ein Kämpfer ohne AsP kann nun mal kein Flammenschwert zaubern – basta!

Spielt euren Helden glaubwürdig:

Versucht euren Charakter authentisch zu spielen. Ein Zwerg oder Thorwaler kann einer Aufforderung zum Kampftrinken kaum widerstehen, und ein Achaz ist kein Barde. Sicher, es kann herausfordernd sein einen Achaz zu spielen, der von seinem Volk verstoßen wurde, weil er Musik liebt. Doch so was hat auch seine Grenzen. Ein feiger Rondra-Anhänger mit einer Armbrust ist halt kein Rondra-Anhänger mehr.

Vermeidet Power-Heldentum:

Ja, es gibt Gruppen, die mit dieser Art Helden spielen, aber das ist nicht der Sinn des Spiels. Ein vor Waffen strotzender, in einer Gesteckrüstung steckender Held, mit einer Körperkraft von lediglich 10, wird kaum noch gehen können. Ein Zauberer wird mit einem auch noch so schön aussehendem Feuerball die Dämonenzitadelle nicht in die Luft jagen können. Und Götter schenken Geweihten auch nicht ständig ihre Kräfte.

Sagt vorher immer was ihr vorhabt:

Stellt euch vor, ihr plant eine etwas kompliziertere Aktion, vielleicht das Auslösen einer Kettenreaktion. Dann sagt das vorher. Die anderen zu überraschen ist schön, doch kann das dazu führen, dass der Meister einem alles kaputt macht, da er ja nicht wissen konnte was ihr vorhabt.

Spielerwissen ist nicht Heldenwissen:

Denkt daran, was euer Held wissen kann und was nicht. Spielerwissen über den derischen Kosmos ist lange noch kein Wissen eines Kriegerhelden. Und bei einer gespaltenen Gruppe darf der nicht beteiligte Held auch nicht wissen, was passiert ist, auch wenn es der Spieler weiß.

Gesagt, getan - nicht gesagt, nicht getan:

Dies ist eine Regel, die mitnichten immer zum Einsatz kommt, im Zweifelsfall aber immer gilt. Wer etwas out-of-game sagt, sollte das vorher kennzeichnen, denn ansonsten hat es schlimmstenfalls der Held gesagt. Wer nicht sagt, dass er das vor 4 Meilen in den Boden gerammte Schwert wieder eingesteckt hat, besitzt es, wenn er Pech hat, halt nicht mehr.

Der Meister hat immer Recht:

Auch eine einfache Regel, die man sich beherzigen sollte. Natürlich kann sich auch ein Meister mal irren oder den Überblick verlieren. Doch darum geht es hier nicht. Wenn der Meister sagt, dass eine Talentprobe, diese und jene Folge hat, dann passiert das auch. Wenn ein Meister geringfügig vom offiziellen Regelwerk abweicht, dann passiert halt auch das.

Tipps für Meister-Neulinge**Verhalte dich den Spielern gegenüber fair:**

Du bist nicht der Gegenspieler der Helden. Verpatzte Talentproben sollten auch in riskanteren Situationen nicht gleich zum Tod führen. Und wenn der Held wirklich dabei ist, sich in tödliche Gefahr zu begeben, sollte man ihm eine versteckte Warnung zukommen lassen, notfalls auch zwei. Allerdings, wenn du deinen Spielern hilfst, lasse es dir nie zu sehr anmerken. Ein Spiel soll ja auch Spannung haben.

Halte dich an die Spielwelt:

Es steht natürlich jedem Meister frei, hier und da einige Details Aventuriens für sein Spiel anzupassen oder bestimmte Dinge nicht weiter zu beachten. Das sollte aber nicht so weit gehen, dass grundlegende Regeln missachtet werden. Den Namenlosen beispielsweise als eine eigentlich gütige Gottheit einzubauen, macht keinen Sinn. Und einen nicht-chaotischen Dämon ins Spiel zu bringen bedarf zumindest einer wirklich guten Begründung.

Vermeide unrealistische Gegner:

Ein mittelgroßer Drache, ein Vampir, ein Basilisk oder ein niedergehörnter Dämon geben für die meisten Helden hervorragende Spielabschnitts- oder Spielendgegner ab, die man nicht immer im offenen Kampf, sondern manchmal nur mit einer List besiegen kann. Aber ihnen einen Erzdämon oder den Namenlosen höchst selbst an den Hals zu hetzen, ist schlichtweg unglaublich – jedenfalls dann, wenn diese Art Gegner direkt und im vollen Ausmaß ihrer Kräfte der Heldentruppe entgegen geschleudert werden.

Vermeide unrealistische Szenarien:

Dass im Laufe eines Rollenspiels ein – mitunter selbst erfundenes – Dorf auch mal dran glauben muss, das kennt man ja. Aber gleich Gareth abzufackeln, sollte – zumindest jenseits der offiziellen Kampagnen – vermieden werden. Gareth wird noch für andere Spiele gebraucht. Genauso wenig kann man auch Praios verführen, da kann man noch so viele Einsen würfeln.

△ Hinweis:

Zu unrealistischen Szenarien können natürlich auch Kleinigkeiten gehören, wie zum Beispiel die aus vielen Konsolen-Rollenspielen bekannte Komplettheilung durch lediglich eine Übernachtung in einer Gaststätte. Üblich ist hier normalerweise eine Regeneration von 1W6 (eventuell 1W6+1), sowohl an LeP als auch an AsP für eine gewöhnliche Ruhephase.

Schummeln im Spiel – ja oder nein:

In diese Situation ist sicher schon so mancher Meister gekommen. Noch bevor die Spieler es merken, zeichnet sich für den Meister ab, dass sie verlieren werden. Zu hoch sind z. B. die Gegnerwerte – dem Spiel droht für alle Beteiligten ein vorzeitiges Aus. Da reizt es also mitunter schonmal zu schummeln, frei nach dem Motto: „Was der Spieler nicht weiß, macht ihn nicht heiß.“ Nun, an dieser Stelle soll dies nicht explizit empfohlen werden. Doch wenn ihr es tut – lasst es euch auch hier nicht anmerken!

Halte Stift und Papier bereit:

Manchmal ist ein Areal einfach zu kompliziert, als dass es sich der Spieler alleine aufgrund der Beschreibung merken könnte. Oder es könnte auch die genaue Position der Helden urplötzlich wichtig sein, was aber der Spieler nicht überblicken kann. Dann wird es Zeit für die Anfertigung einer kleinen Karte, die man den Spielern präsentiert.

Kleine Tipps am Rande**Gebt euren Helden kleine Macken:**

Der Rat ist kein Scherz. Seien wir doch mal ehrlich: Ein Held ohne Ecken und Kanten ist sturzlangweilig. Erst wenn ein Held ein paar schlechte Eigenschaften oder Ticks hat, wird er wirklich – menschlich. Das ist wie das Salz in der Suppe und macht den Helden viel interessanter. Man muss es ja nicht gleich übertreiben.

Spielt besondere Szenarien richtig aus:

So ein Szenario könnte zum Beispiel ein Trinkwettbewerb sein. Holt kleine Gläser und eine Flasche mit Wasser oder Saft, die den Schnaps symbolisieren soll – und dann kann's auch schon losgehen. Und ein paar Teelichte und etwas, um ein Heptagramm zu improvisieren, versüßen jede Dämonenbeschwörung.

Bezüglich Hausregeln:

Hausregeln sind kleine Ergänzungen zur Spielwelt Aventuriens, auf die sich manche Spielergruppen geeinigt haben. So was ist grundsätzlich kein Problem, solange es nicht mit dem Bisherigen kollidiert. Das kann bis hin zur Erschaffung einer neuen Gottheit gehen, deren Kult – um das Bild Aventuriens nicht zu stören – halt klein und so gut wie unbekannt ist.

Aventurien für Anfänger

Anhang: Quellen und Rechtliches

Rechtliches:

Dieses Dokument ist geistiges Eigentum von Sean David Schöppler. Das Spielsystem „Das Schwarze Auge“ ist geistiges Eigentum von Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH. Die Marke ist Eigentum der Significant GbR. Dieses Werk ist von einem Fan des Schwarzen Auges für Fans geschrieben worden und darf daher nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.

Bezüglich der Inhalte:

Der Autor dieses Werkes gibt keine Garantie auf vollständige Korrektheit der Inhalte. Vieles wurde in seiner Bedeutung stark gekürzt, weswegen dort weitere Missverständnisse auftreten können. Ein paar weitere Informationen findet ihr übrigens noch bei den mitgelieferten Heldenbeispielen.

Quellen:

- Das Schwarze Auge – Basisregelwerk – (ISBN: 978-3890644400)
- Das Schwarze Auge – Wege der Helden – (ISBN 978-3940424006)
- Das Schwarze Auge – Wege des Schwerts – (ISBN 978-3940424129)
- Das Schwarze Auge – Wege der Zauberei – (ISBN: 978-3940424136)
- Das Schwarze Auge – Wege der Götter – (ISBN: 978-3940424211)
- Das Schwarze Auge – Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen – (ISBN 978-3890642826)
- Das Schwarze Auge – Liber Cantiones – (ISBN 978-3940424501)
- Wiki Aventurica: <http://www.wiki-aventurica.de>
- Alle Spieler und Meister, die mich mit Rat und Informationen unterstützt haben. :]

Internet:

Ulisses Spiele – Offizielle Seite des Herstellers: <http://www.ulisses-spiele.de>
Das Schwarze Auge – Offizielle Seite: <http://www.dasschwarzeauge.de>
QVAT – Alternatives Kampfsystem: <http://www.kampfbregel-projekt.de/qvat/qvat.html>
Helden – Heldengenerator nach DSA 4.1 in Java: <http://helden-software.de>
Windfeders Wolkenturm: <http://www.wolkenturm.de>

Kostenlose Abenteuer (Achtung! Nur für Meister!):

Wenn ihr erstmal mit einem inoffiziellen Fan-Abenteuer beginnen wollt, dann besucht am besten „Windfeders Wolkenturm“ und sucht dort nach der Rubrik „Gänsekiel und Tastenschlag“ und geht dann dort ins Download-Archiv. Dort findet ihr eine Reihe kostenlose Abenteuer aus Abenteuer-Wettbewerben.

Die Erkenntnis kommt am Schluss:

Wehe dir, du der diese Zeilen liest. So wisse, dass du, an dieser Stelle angelangt, auch das letzte der 13 Kapitel der „Dreizehn Lobpreisungen des Regelwerks“ gelesen hast. Somit sei deine Seele nun endgültig und auf ewig Aventurien und DSA verfallen. :]

Version vom 25. Juli 2009