

Globulen für Anfänger

1.) Einführung

Die mystischen Kontinente Aventurien und Myranor sind riesige Welten und Schauplatz unzähliger Abenteuer. Wie? Keine Ahnung, worum es hier geht? Nun, dann haben wir an dieser Stelle vielleicht ein kleines Problem. Um es kurz zu machen: Diese Broschüre hat „**Das Schwarze Auge**“ (DSA) zum Thema, ein Rollenspielsystem, das man gerne auch als Pen-'n-Paper-Rollenspiel bezeichnet. Wenn es jetzt immer noch nicht klingelt, dem seien die Broschüren „Aventurien für Anfänger“ und „Myranor für Anfänger“ ans Herz gelegt, die hoffentlich am gleichen Ort gefunden werden können, woher auch diese Broschüre hier stammt, die gerade gelesen wird. „Globulen für Anfänger“ richtet sich hingegen in erster Linie nicht an blutige Anfänger von DSA, an sich, sondern eher an Neulinge in Sachen Globulenwelten innerhalb der DSA-Spieler-schaft.

⚠ Hinweis:

Mit der Thematik über Globulen verlässt man die den Helden bekannte Welt. Auch wenn es hier und da einige Mythen bezüglich der einen oder anderen Globule geben mag, Detailwissen oder gar praktisches Wissen dürfte so gut wie kein Held haben. Daher ist das hier vermittelte Wissen in erster Linie eines – Meisterwissen.

Was sind Globulen?

Globulen kann man am ehesten als Mini-Universen innerhalb des eigentlichen Kosmos betrachten. Wie den Spielern vielleicht bekannt ist, besteht der derische Kosmos aus sieben Sphären, also sieben verschiedenen Existenzebenen (z.B. Diesseits, Götterwelt, und Totenwelt), die durch den sogenannten Limbus voneinander getrennt sind. Globulen sind nun eigene Sphärensysteme, die in das bekannte Sphärensystem eingebettet sind. Jedenfalls ist das die gängige Vorstellung der Gelehrten, die ihr eigenes Sphärensystem natürlich als das zentrale System betrachten. Das besondere an Globulen ist, dass sie nicht nur ihre eigenen Naturgesetze und ihren eigenen Zeitenlauf, sondern auch eine eigene Götterwelt beherbergen können. Eine Vorstellung, die so manchen Gläubigen sicher irritieren wird. – Dabei gilt es zwischen [echten] Globulen und sog. Minderglobulen zu unterscheiden. Erstere besitzen ein eigenes Weltenherz oder auch Weltengesetz, also ihre eigenen Festlegung der Naturgesetze. Minderglobulen besitzen so etwas nicht.

► Über die Sphärenmodelle:

Die unterschiedlichen derischen Kulturen besitzen mitunter ihre ganz eigenen Sphärenmodelle, wie z.B. das Rohal'sche Zwiebschalenmodell oder das optimatische Oktaeder-Modell. Um den Unterschied zwischen [echten] Globulen und Minderglobulen, sowie ihre genauere Lage im Sphärengefüge darstellen zu können, wird in den nun folgenden Seiten auf das Zwiebschalenmodell zurückgegriffen.

Die Schlussbemerkung:

Wie auch sonst gilt auch hier, dass diese Seiten die offiziellen Regelwerke nicht ersetzen sollen, sondern euch lediglich einen Einblick in das geben mögen, was die Spieler in Abenteuern in anderen Globulen erwarten kann. Da es ein reines Globulen-Regelwerk allerdings nicht gibt und viele wichtige Informationen über andere Regelwerke sowie einer Reihe offizieller Abenteuer verstreut vorliegen, mögen diese Seiten auch eine kleine Hilfe für fortgeschrittene Meister und Spieler sein, nützliche Informationen nicht erst groß zusammensuchen zu müssen. Anderen wiederum mag es eventuell helfen, eigene Globulenwelten zu kreieren.

Globulen für Anfänger

2.) Der Limbus

Wenn man sich als Gelehrter, Magier oder Abenteurer auf Dere Gedanken über parallele Welten und Globulen macht, führt das früher oder später zu den immer gleichen Fragen. Eine von ihnen: Wie kommt man da überhaupt hin? Um diese Frage zu beantworten, muss man sich zuerst fragen, was die einzelnen Welten, seien es nun Sphären oder Globulen, überhaupt voneinander trennt. Die Antwort lautet: der Limbus.

Was ist der Limbus?

Die Frage ist für jeden Gelehrten Deres, sofern er überhaupt etwas davon weiß, nicht leicht zu beantworten. Hierzu sollte man sich die bekannten und angenommenen Welten am ehesten als in sich abgeschlossene Gebilde betrachten. Egal wohin man in so einem Gebilde geht, man verlässt es nie. Es gibt in den meisten Fällen auch kein Stoppschild oder eine Wand, die das Ende des Gebildes symbolisiert. Der Limbus ist der Bereich zwischen diesen Gebilden, die man Sphären nennt. In ihm haben die bekannten Vorstellungen von Raum und Zeit keine Bedeutung mehr. Er ist sozusagen das Nichts zwischen den Welten. Dennoch ist er wie alle Welten des Kosmos ebenso von den Prinzipien der Ordnung erfüllt, auch wenn man es ihm nicht ansehen mag. Es ist letztendlich aber genau das, was den Limbus von den Niederhöllen alias der Sphäre der Dämonen unterscheidet, die zwar ebenfalls raum- und zeitlos sind, aber das pure Chaos darstellen.

Aussehen des Limbus:

Wenn ein Reisender sich der bekannten Welt entrückt und den Limbus betritt, verändert sich die Wahrnehmung drastisch. Die bisherige Welt verblasst, die Umgebung wird totenstill, verliert an Farbe und es wird kalt. Des Weiteren setzt die Schwerkraft aus, was so manchem Reisenden das Gefühl einbringt ständig zu fallen. Befindet man sich im Limbus sehr dicht an der Welt, mag man diese noch hier und da wage als Schatten wahrnehmen, doch gilt das nur für die direkte Umgebung. Sobald man tiefer in den Limbus vordringt, verschwinden die Schatten und letzten Konturen. und man befindet sich in einem schier endlosen, wabernden, kalten und grauen Nebel, der hier und nach schwarz und weiß pulsiert.

Gefahren des Limbus:

Betritt man den Limbus, betritt man eine lebensfeindliche Welt oder besser gesagt Nicht-Welt mit vielen Gefahren. Die erste Gefahr liegt in der Nicht-Räumlichkeit und Nicht-Zeitlichkeit des Limbus. Je weiter man im Limbus vordringt, desto mehr verschwimmt der Weg vor einem. Kleinere Abweichungen führen schnell zu größeren, und bald möglicherweise dazu, sich im schier endlosen Limbus auf ewig zu verlieren. Des Weiteren verliert man nach und nach immer mehr das noch aus der eigenen Welt mitgebrachte Zeitgefühl. Man läuft Gefahr sich immer länger im Limbus aufzuhalten, ohne es überhaupt zu bemerken. Die dritte und letzte Gefahr ist seine lebensfeindliche Art an sich. So zehrt der Limbus nach und nach immer mehr an der Lebensenergie eines Sterblichen. Hinzu kommen noch eine Reihe Gefahren, die nicht vom Limbus selbst ausgehen, sondern von den Kreaturen, die sich hier befinden können. Dazu mehr im Absatz „Kreaturen im Limbus“.

► Astralkraft im Limbus:

Wenn der Limbus auch an der Lebenskraft zehrt, so umgekehrt verhält es sich bei der Astralkraft. Zauber kosten oft nur ein Bruchteil der AsP wie üblich, Astralkraft kann sogar zurückströmen. Auch sollen Zauber oft effektiver wirken, manchmal jedoch auch unberechenbar.

Betreten des Limbus:

Den Limbus zu betreten fällt naturgemäß schwer und ist daher nur besonders erfahrenen Magiern und anderen wenigen Personen vorbehalten. Ihn zu wieder zu verlassen ist ebenso eine Kunst für sich. Doch sollen hier typische Wege genannt werden, wie man in den Limbus gelangt.

Beispiele für einen Limbus-Eintritt:

Zauberei:	Eine beliebte Methode den Limbus zu bereisen ist durch einen Zauber wie z.B. den aventurischen „Planastrale Anderwelt“. Auch durch Kampfzauber wie z.B. dem aventurischen „Auge des Limbus“, der einen kurzzeitigen Sphärenriss erzeugt, der alles in unmittelbarer Nähe in sich aufsaugt, ist eine [unfreiwillige] Limbusreise möglich. Die meisten dieser Zauber sind jedoch sehr aufwändig und benötigen eine recht lange Vorbereitung.
Seelenreise:	Mittels einer Seelenreise betritt man den Limbus nicht körperlich. Vielmehr wird die Seele kurzzeitig vom Körper getrennt und betritt den Limbus dann alleine. Diese Art Reisen sind oft Bestandteil schamanischer Rituale zur Reise in die Geisterwelt. Der Vorteil dieser Art zu reisen ist, dass einige der Gefahren wie z.B. der ständige Verlust der Lebensenergie hier nicht mehr gegeben sind. Des Weiteren kann der Schamane den Reisenden als Ankerpunkt im Diesseits unterstützen. Er kann dem Reisenden den Limbus sogar eine scheinbare Gestalt verleihen – so erscheint der Limbus durch ein Ork-Ritual schon mal als eine graue Wüste und durch ein Moha-Ritual als ein grauer Dschungel. Der Nachteil jedoch: Ein körperliches Erscheinen in einer Globule ist damit nicht möglich.
Naturereignisse:	Manchmal kann es zu seltenen Naturereignissen, den sogenannten Astralstürmen kommen, die bisweilen Sphärenrisse erzeugen können, welche alles um sich herum in den Limbus ziehen. Astralstürme sind selten und sind meist Folge einer größeren Verschiebung magischer Kraftlinien oder die Spätfolge eines schief gegangenen großen Zaubers.
Dämonen / Kreaturen:	Es gibt auch einige wenige Kreaturen und natürlich Dämonen, die zu einem Limbussprung in der Lage sind, meist um vor ihrer Beute augenblicklich zu verschwinden, um dann hinter ihr wieder aufzutauchen. Gelegentlich kann das Opfer jedoch auch gepackt und in den Limbus mitgerissen werden.
Sphärentore:	Sphärentore sind die vielleicht eleganteste Methode durch den Limbus zu reisen. Im Grunde genommen verbinden zwei Sphärentore direkt zwei Welten durch einen sogenannten Limbustunnel. Dass man einen langen Weg zwischen den Toren zurücklegt, bekommt man dabei in der Regel nicht mit. Man ist augenscheinlich sofort am Ziel. Einige Tore sollen jedoch auch inzwischen pervertiert sein und als sogenannte „Pforten des Grauens“ direkt in die Niederhöllen führen.

Begegnungen im Limbus:

Der Limbus ist vor allem eines – leer. Und dennoch kann es immer wieder mal zu Begegnungen kommen, seien es nun andere Limbusreisende, Geister, nicht manifestierte Elementare, verlorene Seelen oder gar Zauber. Eine Besonderheit des Limbus ist hier, dass er als Trennungsschicht zwischen mitunter materiellen und nicht-materiellen Welten in gewisser Weise die Charakteristika von beidem aufweist. Soll heißen: Nicht alles, was man im Limbus sieht, wäre auch auf Dere sichtbar. Bei Limbusreisen, insbesondere aber bei Seelenreisen, kommt es daher vor, dass man Dinge sieht, nicht weil sie einen Körper haben, sondern weil sie eine Bedeutung haben. Die exakte Gestalt und die Größe dieser Dinge wird hierbei oft durch die Vorstellungen des oder der Reisenden mitbestimmt. So kann beispielsweise eine magische Barriere als Mauer erscheinen, eine verlorene Seele als körperliche Person.

Orientierung im Limbus:

Die Methoden der Orientierung im Limbus sind eine Wissenschaft für sich, und viele Limbusreisende begnügen sich gerade deshalb oft damit in unmittelbarer Nähe zu ihrer Sphäre zu bleiben, um sich an ihr orientieren zu können. Damit ist eine Reise zu einer Globule natürlich meistens nicht möglich. Es gibt jedoch auch andere Methoden, um sich im Limbus zu orientieren.

Orientierungshilfen im Limbus:

Sphärenabbilder:	Sphärenabbilder sieht man nur dann, wenn man sich in unmittelbarer Nähe zu einer Sphäre befindet. Bereits kleinste Abweichungen können das Abbild verblassen lassen. Allerdings kann ein Astralsichtzauber wie z.B. die aventurischen Zauber Odem Arcanum oder Oculus Astralis die Aura um Lebewesen für etwas weitere Entfernungen sichtbar machen.
Gradienten:	Gradienten sind Verdichtungen des Limbus, die selbigen Kraftlinien gleich durchziehen. Meist spannen sich Gradienten zwischen zwei besonderen Orten, wie Sphären oder Globulen auf, teilweise auch mehrfach. Mit dem richtigen Zauber erscheinen Gradienten wie leuchtende Linien im Limbus.
Limbustunnel:	Limbustunnel durchziehen ähnlich den Gradienten ebenfalls den Limbus, sind allerdings wesentlich seltener. Sie sind gewissermaßen Abkürzungen zwischen zwei Limbusregionen und damit eigentlich keine reine Orientierungshilfe, aber ungemein praktisch, wenn es um weite Entfernungen geht. Allerdings bergen Limbustunnel auch Gefahren. Einige sollen bereits von den Kräften der Dämonen pervertiert worden sein und direkt in die Niederhöhlen führen.
Sphärenrisse:	Die großen Sphärenrisse sind angeblich ein Werk Madas gewesen und ermöglichen das Eintreten und Verlassen des Limbus an ganz bestimmten Orten. Größere Sphärenrisse sind dabei in der Regel beständig und können ebenfalls als Orientierungspunkt dienen.

⚠ Hinweis:

Sowohl Gradienten, Limbustunnel, als auch Sphärenrisse benötigen einen starken und weit reichenden Astralsichtzauber wie z.B. den aventurischen „Oculus Astralis“, um im Limbus sichtbar zu werden.

Kreaturen im Limbus:

Auch wenn man sich im Limbus alleine glaubt, so steigt mit der Aufenthaltsdauer immer mehr die Gefahr, einem der nicht ganz so freundlichen Wesen des Limbus zu begegnen. Das Fatale: Selbst wenn man einen Kampf mit einem der Wesen überlebt, ist man dem Risiko ausgesetzt, sich allein durch den Kampf im Limbus nun rettungslos verlaufen zu haben. Hier einige bekannte Sphärenwesen.

Kreaturen im Limbus:

Dämonen:	Wenn etwas bei einem längeren Limbusaufenthalt noch früher passieren kann als der Verlust des Zeitgefühls, dann ist es wohl die Begegnung mit einem der dort frei umher wandernden Dämonen, die einen irgendwann wittern können. Sie sind der eigentliche Grund, warum einem Reisenden von einem zu langen Aufenthalt im Limbus immer wieder gewarnt wird.
Sphärenschwingen:	Diese Wesen in Gestalt riesiger Adler sind Herolde von Sphärenkönig Baar, die er immer wieder mal, auf der Suche nach neuen fähigen Kriegern, in die entlegensten Teile des Kosmos schickt, um diese dann in seine eigene Globule zu entführen. Es heißt, dass diese Krieger dann dazu verdammt sind den Rest ihres Lebens, als Teil groß angelegter Kriegsszenarien, gegeneinander anzutreten, während Baar das Ganze von seinem fliegenden Titanenpalast aus überwacht. Die Begegnung mit Sphärenschwingen im Limbus mag selten sein, doch falls sie eintritt: Welcher Krieger wäre fähiger als der, der eine Limbusreise antreten kann?

Völker im Limbus:

Man mag es kaum glauben, aber es gibt tatsächlich sterbliche Lebewesen, die sich dem Leben im Limbus verschrieben haben. Von Völkern kann man hierbei vielleicht nicht wirklich reden, aber zumindest von Gruppen. Eine dieser Gruppen ist der sog. „Orden der Sechs Flügel Menacors“, auch Menacoriten genannt, deren Ordensburg irgendwo im Limbus liegen soll. Von diesem Orden, offenbar aventurischen Ursprungs, ist nur wenigen, und denen wiederum nur wenig bekannt; aber soll er gelegentlich wichtige Persönlichkeiten, wie z.B. die Oberhäupter der aventurischen Magierrilden, über den Limbus zu ihren geheimen Versammlungsorten geleiten. Der Name des Ordens stammt von Menacor, dem heiligen Wächter des Limbus.

Artefakte für Limbusreisen:

Artefakte, die einen bei einer Limbusreise unterstützen, gehören sicher mit zum Seltensten, was man sein Eigen nennen kann; nicht selten sind sie Unikate. Die Wirkung kann dabei ganz unterschiedlich sein. Sie können einen vor dem Verlust der Lebensenergie bewahren, wie eine Art Kompass wirken oder einen vor Dämonen verbergen. Eines dieser Artefakte ist das Äthrolabium, ein überaus seltenes Utensil in Form eines sechseckigen Reifs. Wer es trägt, dem vermag es Gradienten, Tore und Ähnliches sichtbar zu machen und generell die Orientierung zu verbessern.

Mythen über den Limbus:

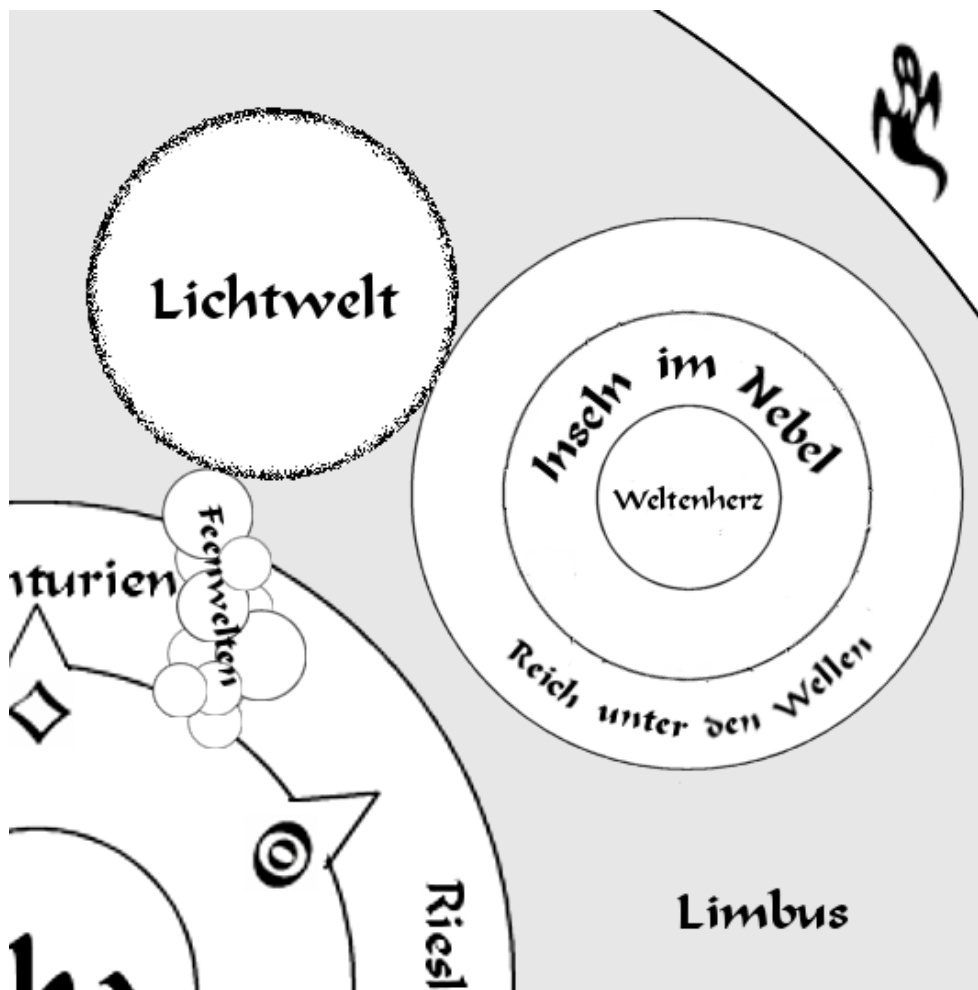
Es mag befremdlich anmuten, aber auch innerhalb des kleinen Kreises der Limbus-Reisenden haben sich im Laufe der Zeit einige Legenden und Mythen in und um den Limbus entwickelt. Viele dieser Mythen mögen näher an der Wahrheit liegen als einem lieb sein mag.

Mythen über den Limbus:

Dreiehörnte Wächter des Limbus:	Es heißt, dass man bestimmte Regionen des Limbus lieber nicht betreten soll, so auch die Region in mittelbarer Nähe des Dämonenbaums, einer sphärischen Verwerfung, die ihre Wurzeln tief im Inneren Deres hat und durch die Sphären bis an die Totenwelt reichen soll. Behütet oder bewacht werden soll der Baum durch die sogenannten Dreiehörnten Wächter: Abysmaroth, Abyssabel und Abyssandur. Ihnen auf Limbusreisen zu begegnen kann zum fatalsten gehören, was einem überhaupt passieren kann.
Hoher Drache Menacor:	Der zwölfgöttlichen Legende nach war Menacor einer der großen Drachen des zweiten Zeitalters, und gehörte zu den Drachen, die auserwählt wurden als „Hohe Drachen“ in Alveran, der Götterwelt, zu residieren. Seine Aufgabe sei der Schutz des Limbus, weswegen er immer wieder Reisen durch selbigen unternimmt. Sein Markenzeichen sind seine sechs Flügel.
Golgari, der Seelenrabe:	Ebenso geheimnisvoll, aber auch wieder nur in der zwölfgöttlichen Lehre bekannt ist der Mythos um Golgari, Borons Raben, der die im Nirgendmeer treibenden Seelen ins Totenreich geleiten soll. Für Sphärenreisende sicher eine Unbekannte, die man im Auge behalten sollte – gerade wenn es um Seelenreisen geht. Nicht, dass Golgari einen aus Versehen noch mitnimmt.
Onithios' Pforte:	Nach zwölfgöttlicher Lehre werden die Melliador, die beiden Tore nach Alveran, bekanntlich vom Hohen Drachen Farmerlor und den himmlischen Garden Rondras aufs Schärfste bewacht. Ein Mythos, der in Myranor sicherlich auch in der ein oder anderen Form vorkommen mag, aber immer noch ein Mythos, wenn man bedenkt, dass alleine der Gedanke auch nur in die Nähe der Sphäre der Götter zu kommen bereits absoluter Irrwitz ist. Um so befremdlicher mutet es da an, dass Onithios, einst größter Sphärenreisender Aventuriens, noch zu Lebzeiten einen bislang unentdeckten Sphärenriss in genau diese Götterwelt gefunden haben soll. Näheres über die sogenannte Pforte des Onithios mögen vielleicht die Menacoriten wissen, doch werden sie ihr Wissen sicher nicht preisgeben.

Globulen für Anfänger

3.) Inseln im Nebel



Struktur der Globule:

Die Inseln im Nebel sind eine [echte] Globule im Nirgendmeer zwischen dritter und vierter Sphäre, in die sich gegen Ende des 10. Zeitalter Teile des Volkes der Hochelfen entrückt haben, nachdem ihre Kultur in Aventurien unterging. Die Globule besteht aus drei Sphären: einem Weltenherz, den eigentlichen Inseln im Nebel und dem mysteriösen „Reich unter den Wellen“, der Totenwelt dieser Globule. Interessant ist, dass diese Globule, obwohl eine echte Globule, keinen Leib Sumus aufweist und doch auf ihre Besucher durchaus materiell wirkt. Dies mag mit der Nähe zur sogenannten Lichtwelt zu tun haben, in deren Nähe Träume und Illusionen durchaus materielle Wirklichkeit werden können. Die folgenden Seiten sollen sich allerdings einzig und allein mit der zweiten Sphäre, den eigentlichen Inseln im Nebel beschäftigen.

Typische Zugänge:

Gezielt zu den Inseln im Nebel zu gelangen, ist relativ schwer. Die Nähe zur Lichtwelt, macht selbst Limbusreisen in die Region kompliziert. Doch haben die Hochelfen einst in aller Hast ihre Reise in ihr neues Domizil angetreten. Vielleicht existieren daher ja noch irgendwo einige ihrer magischen Elfenbeinschiffe, die diese Globule zielsicher angesteuert haben sollen. Und gab es nicht auch irgendwo ein legendäres Gemälde des elfischen Malers Golodion Silbermond, das als Portal in diese Welt diente?

Das Wesen der Globule:

Dem Betrachter entpuppt sich die Globule als eine Reihe spiralförmig angeordneter Inseln in einem weiten Meer. Diese Anordnung der Inseln ist auf eine Reihe Katastrophen zurückzuführen, die die Globule in ihrer Frühphase erschüttert haben. Bis dahin war sämtliche Landmasse in nur einer großen Insel vereint gewesen. Seitdem treiben die Inseln äußerst langsam aber sicher immer weiter auseinander und kreisen gleichzeitig und ebenfalls langsam um das gemeinsame Zentrum dieser Spirale. Derweil gehen immer mal wieder kleinere Inseln unter, während ebenso kleinere Inseln neu erscheinen. Die großen Inseln betrifft das, zur Erleichterung ihrer Bewohner, glücklicherweise nicht. Des Weiteren kann jede Insel für sich in einer eigenen Klimazone liegen, unerheblich welche Klimazonen die Nachbarinseln aufweisen. Das betrifft vor allem die äußeren Inseln, weniger die inneren.

Die Lebenden Bilder:

Auf den einzelnen Inseln der Globule, insbesondere auf den etwas abgelegeneren Inseln abseits der Zivilisation, trifft man immer wieder auf das sogenannte Phänomen der Lebenden Bilder an. Dabei handelt es sich um gewaltige Traumbilder, in denen sich spezifische Ereignisse aus der elfischen Geschichte bzw. deren Legenden immer wieder zu wiederholen scheinen. Das besondere an diesen Bildern ist ihre Realitätsdichte – soll heißen, dass die Bilder mitunter sich nicht nur in wagen Bildern oder Geräuschen äußern können, sondern gelegentlich auch auf den Betrachter reagieren, ja ihn mitunter sogar angreifen und verletzen. Auch dieses Phänomen scheint mit der Nähe der Globule zur Lichtwelt zusammenzuhängen.

► Über die Realität::

Eine Besonderheit der Inseln im Nebel im Allgemeinen ist, dass die Globule in Herzen der Inselspirale den realsten Charakter aufweist. Nach außen hin wird sie hingegen immer traumartiger und illusorischer. Dies erklärt auch, warum die bereits erwähnten Phänomene insbesondere am Rand der Spirale auftauchen.

Der Strudel im Zentrum:

Im Zentrum der Inselspirale befindet sich ein großer Strudel. Will man den Bewohnern dieser Welt glauben, ist dieser Strudel das Tor ins „Reich unter den Wellen“, die Totenwelt dieser Globule. Es ist sicherlich verständlich, dass noch kein Held die Reise in den Strudel wagte, zumindest keiner, der später davon berichten konnte.

Einfluss auf die Magie:

Im Prinzip gelten auch auf den Inseln im Nebel die gleichen kosmischen Gesetze, wie in Aventurien oder Myranor. Allerdings werden diese durch die große Nähe der Globule zur Lichtwelt mitunter stark verzerrt. Alle nicht-elfischen Zauber bzw. deren nicht-elfischen Repräsentationen sind mitunter wesentlich schwerer zu wirken als auf Dere üblich. Dies kann sich in Probenerschwernissen von bis zu 7 widerspiegeln. Elfische Zauber können hingegen leichter als auf Dere üblich gewirkt werden.

Globulen für Anfänger

▷ Über Elfen ...

Die Geschichte über die Entstehung dieser Globule ist eng mit der Geschichte der Hochelfen verbunden, welche aus aventurischer Sicht das 11. Zeitalter, das Zeitalter der Elfen und Zwerge, dominiert haben. Es ist aber auch eine Geschichte über den Gottdrachen Pyrdacor, über Simia und über den Namenlosen. Um also zu verstehen, was es mit dieser Globule auf sich hat und warum sie existiert, sollte man erstmal einen Blick auf das Wesen der Elfen und ihre Mythen als solches werfen.

Das Wesen der Elfen:

Elfen sind eine auf dem ersten Blick menschlich aussehende Rasse. Ihre besonderen Merkmale sind dabei ihr [gerade bei Männern] oftmals leicht androgynes Äußeres, so wie ihre spitzen Ohren. Sie sind sehr langlebig und ihr Alter sieht man ihnen in der Regel kaum an. Auf Menschen wirken Elfen meist recht suspekt und bisweilen unverständlich. So weisen sie oftmals einen recht verträumten Charakter auf und scheinen ein besonders inniges Verhältnis zur Natur, zur Tierwelt und zur Musik zu pflegen, in die sie häufig ihre besondere Form der Magie weben. Sie kennen keine Götter, glauben lediglich an die Prinzipien von Nurdra (Leben) und Zerza (Tod) und scheinen, abgesehen von ein paar Ausnahmen, kein Gespür für Besitz zu haben. Man besitzt dann etwas, wenn man es braucht, keinen Tag länger. Gerade auf bodenständige Menschen, die fest im Hier und Jetzt leben, wirken Elfen daher oftmals sehr abgehoben und kaum ernst zu nehmen, während die intuitive Form ihrer Magie menschlichen Zauberern immer noch Rätsel aufgibt.

Entstehung der Elfen:

Die Geschichte der Elfen beginnt vor etwa 10000 Jahren, also in etwa zur gleichen Zeit in der die ersten Menschen im Gildenland erschienen, als in der Nähe der Salamandersteine, einem Gebirge im Norden Aventuriens, die ersten sogenannten Lichtelfen – die Vorfahren aller Elfen – auftauchten. Im Selbstverständnis der Elfen sind ihre Vorfahren zu der Zeit das erste mal aus „dem Licht“ getreten, einer mysteriösen Welt, in der Traum Wirklichkeit ist, und die gewissermaßen so etwas wie den Ursprung aller Elfen darstellt. Einer Welt so fremd, dass aventurische Gelehrte heute noch darüber rätseln, ob diese Traumwelt überhaupt dem bekannten Kosmos angehört oder nicht. Was letztendlich die Verbindung zwischen Lichtwelt und Wirklichkeit aufgebaut hat, weiß niemand, auch wenn gerade unter menschlichen Gelehrten Aventuriens über eine Nachwirkung von „Madas Frevel“ spekuliert wird.

Über Dagal und Madaya:

Angelockt und zur Wirklichkeit verführt werden die Elfen ihrem Glauben nach vom sogenannten „Lied der Unendlichkeit“ des Dagal badoc. Wer oder was Dagal badoc ist, ist selbst unter Elfen inzwischen hoch umstritten, doch heißt es, er sei einer der ersten Lichtelfen gewesen, der ob der Wirklichkeit anfang ein Lied darüber zu spielen. Das Lied soll heute noch erklingen, und das obwohl Dagal badoc eigentlich schon längst tot sein müsste – was einige Stimmen aufkommen lässt, dass er längst selbst zu seinem Lied geworden ist. Noch heute wird *badoc* als Begriff für alles verwendet, was Elfen verwirklicht und von ihrer eigentlichen Natur entfernt. Das Gegenstück zu Dagal stellt die Lichtelfe Madaya dar, die, als sie in die Wirklichkeit trat, die Gefahren der selbigen erkannte und zurück ins Licht ging, um ihr Schicksal wieder selbst zu träumen. Gleichzeitig soll sie mit diesem Opfer jedoch auch das Tor zur Lichtwelt offen halten, so dass alle anderen Elfen nach ihrem Tod dorthin zurückkehren können. Doch hätte sie mit diesem Tun angeblich auch den zerstörerischen Kräften des *dhaza* einen Weg in die Wirklichkeit geebnet – den Kräften des Namenlosen.

Globulen für Anfänger

▷ Vorgeschichte

Der folgende Abschnitt soll sich nun mit der Geschichte der Hochelfen im Besonderen befassen. Bitte beachtet, dass das hier vermittelte Wissen mitnichten das Wissen eines Normalaventuriers ist. Lediglich einige Gelehrte und eventuell vermehrt auch Elfen mögen dieses Wissen in Teilen oder in Gänze haben.

Pyrdacor der Bewahrer:

Eine ganz besondere Rolle wird den Hochelfen ihre Beziehung zum goldenen Drachen Pyrdacor nachgesagt. Nach aventurischer Vorstellung war Pyrdacor einst ein Wesen des zweiten Zeitalters, der, als sich im sogenannten Ersten Drachenkrieg entscheiden sollte, wer unter den Drachen als „Hoher Drache“ mit in die Götterwelt einziehen durfte, und wer als „Alter Drache“ auf Erden bleiben musste, seinen entscheidenden Kampf gegen seinen Konkurrenten Farmerlor verlor. Folglich musste Pyrdacor im Diesseits verweilen und bekam dort die Aufgabe zugeteilt über die sogenannten „Schlüssel der Elemente“ zu wachen. Doch Pyrdacor missbrauchte eines Tages seine Macht und begann mit Hilfe der Schlüssel selbst Macht über die Elemente auszuüben und sich als sogenannter Gottdrache auszurufen. Dabei wurde das Volk der Zwerge zu seinem erbittertesten Feind, während er im Volk der Hochelfen als Pyr Dakron treue Anhänger fand.

Geschichte der Hochelfen:

Entstehung der Hochelfen:	Lange Zeit lebten alle Elfenvölker lediglich in den Regionen am Fuße der Salamandersteine, in mittelbarer Nähe zum sogenannten Dunklen Brunnen, dem geheimen Ort, der angeblich die von Madaya offen gehaltene Pforte zurück ins Licht darstellen soll. Dies ändert sich mit dem Auszug des späteren Volkes der Hochelfen unter Führung ihres Königs Simia-der-aus-dem-Licht-trat – des ihrem Glauben nach ältesten und weisesten Lichtelfen überhaupt. Mit diesem Auszug beginnt auch gleichzeitig eine immer stärker werdende Verweltlichung des Volkes, sowie eine Verehrung erster Götter.
Gottdrache Pyrdacor:	Pyrdacor offenbart sich dem Volk der Hochelfen. Ihm zu Ehren werden die sechs Elementarstädte – Mandalya (Feuer), Tie'Shianna (Erz), Simyala (Humus), Isriel (Wasser), Vayavinda (Luft) und Ometheons Himmelsturm (Eis) – errichtet, und eine blühende Hochkultur entsteht, aus der unter anderem auch die in Aventurien bekannte Spruchmagie hervorgeht.
Pardonas Verrat:	Pyrdacors Stern beginnt langsam zu sinken. Nicht nur, dass ihm der Schlüssel des Erzes von den Zwergen gestohlen wird, auch sein all sehendes Schwarzes Auge ist ihm abhanden gekommen. Mit Hilfe des mächtigsten der „13 Kessel der Urkräfte“ erschafft er sich Herolde, die ihm den Schlüssel des Erzes und des Eises, den er schon vor langer Zeit verloren hatte, wiederbeschaffen sollen: Hochelfe Pardona und Zauberin A'Sar. Doch beide Herolde verweigern ihm den Dienst, da Pardona bereits bei Geburt vom Namenlosen korrumpiert und A'Sar von Göttin Tsa ins Gewissen geredet wurde. Anstelle Pyrdacor zu gehorchen, beginnt Pardona langsam das Volk der Hochelfen zu verderben.
Zweiter Drachenkrieg:	Farmerlor erscheint, und Pyrdacor ruft den Namenlosen um Hilfe, nicht wissend, dass selbiger Pardona verdorben hatte; dieser verrät Pyrdacor jedoch. Nach und nach fallen die Elementarstädte entweder durch Verrat oder werden von Heerscharen des Namenlosen gestürmt. Simia findet im Kampf gegen Maruk-Methai, einen Dämon des Namenlosen, den Tod. Pyrdacor wird von Farmerlor getötet – nur sein Karfunkel bleibt übrig. Die letzten Überlebenden Tia'Shiannas entrücken sich der Wirklichkeit und flüchten in eine eigene neue Welt: die Inseln im Nebel.

Globulen für Anfänger

▷ Völker & Rassen

Aufgrund der Tatsache, dass die Inseln im Meer als Rückzugsort der letzten Überlebenden des Volkes der Hochelfen diente und immer noch dient, werden selbige natürlich erst einmal von Elfen bevölkert, die sich allerdings inzwischen in verschiedene Völker aufgespalten haben. Die meisten Völker haben sich wiederum zu verschiedenen Clans zusammengeschlossen, wobei jeder Clan gewissermaßen über sein eigenes kleines Königreich regiert.

► Hochkönig Fenvarien-vom-Licht-gestreift:

Hochkönig Fenvarien gilt als oberster Herrscher der Inseln im Nebel und als Vermittler zwischen den einzelnen Elfenvölkern, die in einem ständig schwelendem Streit miteinander leben. Fenvarien hat sein Amt erst seit 1008 BF (4756 IZ) wieder inne. Davor war er nach eigenen Angaben für etwa 3000 Jahre Gefangener Pardonas, die ihn allerdings auch nicht töten wollte, um so zu verhindern, dass ein neuer Hochkönig gewählt würde. Kurz vor seiner Rückkehr befanden sich die Völker am Rande eines Krieges. Mehr dazu in den offiziellen Abenteuern der „Phileasson-Saga“ nachgespielt werden.

Hochelfische Völker

Volk der Alten:

Das Volk der Alten kann man am besten als das Volk beschreiben, das noch am ehesten versucht die Sitten und Bräuche ihrer einstigen Zivilisation auf Aventurien noch weiterleben zu lassen. Dazu gehört unter anderem der Erhalt des alten Brauchtums, sowie der alten Legenden und Lehren. Dem Volk der Alten entspringen viele Krieger und Barden.

⚠ Hinweis:

Das Volk der Alten hat nichts mit dem Volk der Archäer Myranors, dort ebenfalls häufig als Volk der Alten bezeichnet, zu tun.

Volk der Wilden:

Das Volk der Wilden hat der einstigen hochelfischen Lebensweise mit ihrem Götterglauben, die sie als Ursache für alles Übel hält, abgeschworen und ist zu einer ursprünglicheren Lebensweise in Harmonie mit der Natur zurückgekehrt. Damit leben die Clans dieses Volkes in einem ständig schwelendem Konflikt mit dem Volk der Alten.

Volk der Meere:

Dieses Volk hat sich dem Leben auf hoher See und der Seefahrt verschrieben. Als Volk, das sozusagen zwischen den Völkern lebt und auch mit beiden anderen Völkern Handel betreibt, versucht dieses Volk im schwelenden Konflikt zwischen den Alten und den Wilden eine möglichst neutrale Position zu beziehen.

Volk der Wüste:

Dieses Volk, das sich selbst als Shiannafeya bezeichnet, lebt erst seit einem Jahr nach der Rückkehr des Hochkönigs auf den Inseln im Nebel und gilt als das Volk der letzten Wächter Tie'Shiannas, die nun heimgekehrt sind. Davor lebte es in der Wüste Khôm Aventuriens, wo es, von dem benachbarten Menschevolk der Novadis oft als Dämonen beschimpft, eine für das Leben in der Wüste typische Lebensweise entwickelt hat.

Nicht-elfische Rassen

Volk des Schlangenkönigs:

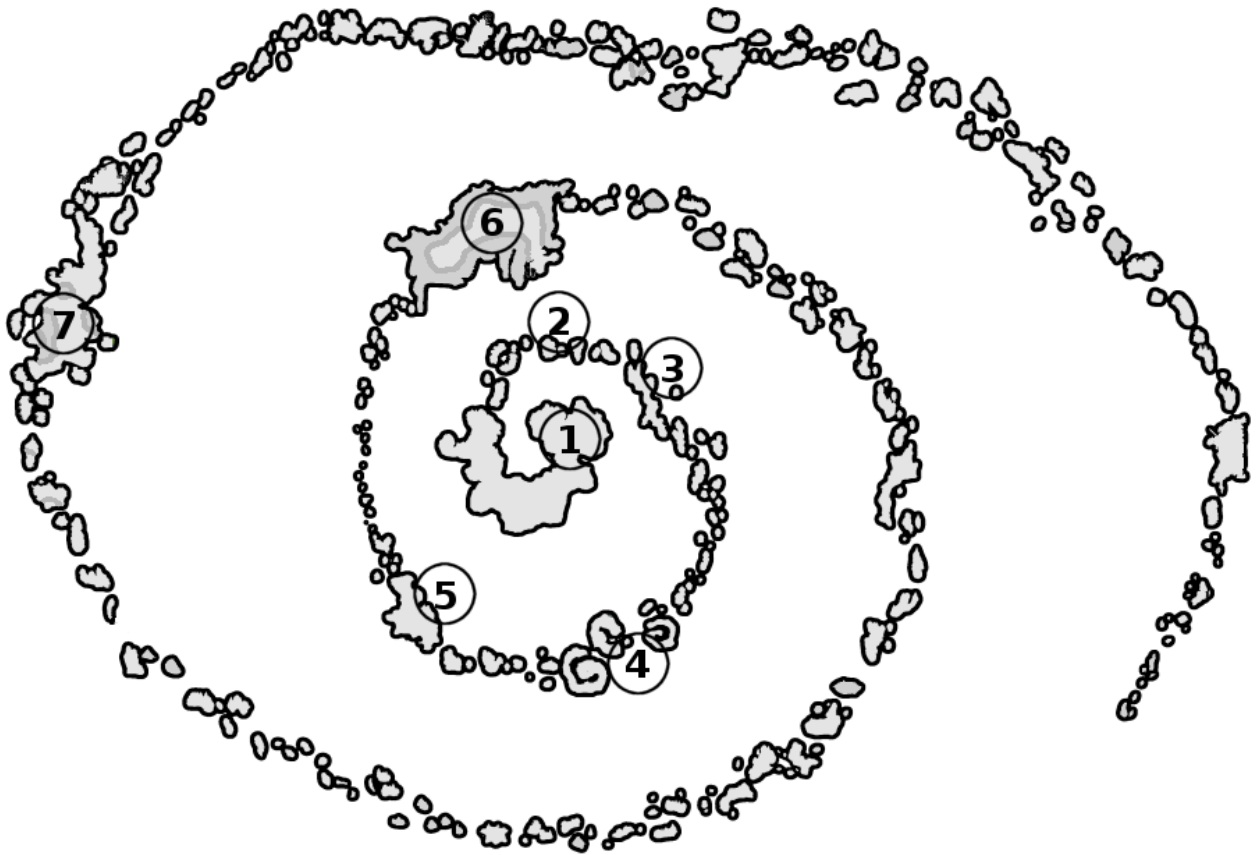
Diese Rassen der Echtenartigen sind weitestgehend nur auf der sogenannten Verlorenen Insel vorzufinden, wo sie sich, nach ihrer Flucht aus Aventurien, ein neues Zuhause geschaffen haben. Angeführt werden die Echtenartigen von einem Ssrkhrsechu, der auch als Schlangenkönig bekannt ist. Mehr über die einzelnen Echtenrassen findet ihr im Kapitel über die „Rassen & Völker“ der Globule Zze Tha.

Volk der Waldschräte:

In Aventurien gelten sie als Verwandte der Trolle, doch haben sie mit ihnen eigentlich recht wenig gemein. Waldschräte (Myranor: Baumschräte) sind riesige Baumwesen, die, wenn sie sich nicht bewegen, auch für Bäume gehalten werden könnten. Waldschräte sind eng mit dem Wald, in dem sie leben, und ihren stummen Artgenossen, den Bäumen sehr verbunden. Außerhalb ihres Waldes, so heißt es, können sie nicht lange überleben.

Globulen für Anfänger

▷ Inseln & Orte



(1) Thiranog - Insel im Zentrum

Diese größte Insel des gesamten Archipels beherbergt die meisten Elfen. Auf ihr wurden eine Reihe bisweilen prächtige Städte gebaut. Irgendwo in der zentralen Bucht dieser nierenförmigen Insel befindet sich ein riesiger Strudel, der angeblich das Tor in die Totenwelt darstellen soll.

(2) Bardibrig - Domizil des Hochkönigs

Lange Zeit galt dieser Ort als verlassen, bis – in einer Zeit der Konflikte – der alte Hochkönig Fenvarienvom-Licht-gestreift wieder erschien. Nun wird von diesem Ort wieder über das Wohl der Elfenvölker gewacht.

(3) Gualach - Insel der Waldschrate

Diese Insel wird hauptsächlich an den Küstenregionen und dort weitgehend vom Elfenvolk der Alten bewohnt. Das Zentrum der Insel ist noch weitgehend unberührte Natur. Hier leben, abgesehen von ein paar verstreuten Elfensippen, einige Trolle.

(4) Die Großen Schnecken

Bei diesen als äußerst schwer anzufahren geltenden Inseln, handelt es sich eigentlich um eine Reihe großer empor gehobener Korallenriffe. Diese Inseln sind die Heimat des Elfenvolkes der Meere.

(5) Ijwo Rhianaasala - Insel der Pferde

Diese Insel gilt als nicht sonderlich dicht besiedelt, doch findet man einige Siedlungen des Elfenvolkes der Alten an den Küstengebieten vor. Das Innere der Insel ist berühmt für seine weiten Flächen und die vielen dort lebenden wilden Pferde-Herden.

(6) Shaltyr - Insel der Helden

Diese Insel ist fast vollständig von einer Gebirgskette umschlossen und stellenweise karger als andere Inseln. Der hier lebende Clan aus dem Elfenvolk der Alten gilt als besonders kriegerisch.

(7) Iwjo Salazaro - Die verlorene Insel

Seitdem vor über 2200 Jahren der sogenannte Schlangenkönig, ein Angehöriger der mächtigen Echsenrasse der Ssrkhrsechim, die Inseln im Nebel betreten hat, ist diese Insel fest in der Hand der Echsenartigen. Der Schlangenkönig soll heute noch leben.

► Inseln der Götter:

Neben den genannten Inseln gibt es überall im Inselarchipel verstreut einzelne Inseln, die den alten Göttern der Hochelfen gewidmet sind und die auch einen jeweiligen Tempel der Gottheit beherbergen sollen. Doch auch anderen Persönlichkeiten aus den elfischen Legenden wurde diese Ehre zu teil. So soll auf einer vereisten Insel nahe der Verlorenen Insel ein Turm stehen, der den Namen des legendären Magiephilosophen Ometheon trägt. Und auch die Riesin Chalwen, die das Volk der Hochelfen einst [vergeblich] vor den Auswirkungen ihrer Götteranbetung gewarnt hat, wird auf diese Weise geehrt. Angeblich soll es sogar einen Tempel der Pardona geben – wissen will das sicher niemand.

△ Hinweis:

Die hier verwendete Karte der Inseln im Nebel ist nicht offiziell (eine offizielle Karte gibt es nicht), hat aber in Spielerkreisen bereits einen semi-offiziellen Status erreicht. Einen Link zum [übrigens wesentlich detaillierteren] Original findet ihr im Anhang.

Globulen für Anfänger

▷ Götter & Götzen

Das Volk der Hochelfen war das erste Elfenfolk, das angefangen hat, wie andere Sterbliche eine Reihe von Göttern anzubeten. Bezeichnend dafür ist jedoch, dass sich bei näherer Betrachtung offenbar kaum eine bis hin zu gar keine echte Gottheit im Pantheon der Hochelfen befindet. Dies mag von einem fundamental anderem Verständnis des Begriffs „Gottheit“ herrühren oder auch von mangelndem Verständnis.

Nanurda - Göttin des Lebens:

Im elfischen Verständnis steht Nurdra für das natürliche Prinzip des Entstehens, also der Kraft, die die Welt voll und reichhaltig macht. Bei den Hochelfen ist daraus die Göttin Nanurda oder auch Nurti geworden, die neben ihrer Rolle als Göttin der Fruchtbarkeit auch als Schöpfergöttin gilt, aus der vielen anderen Gottheiten hervorgegangen sind. Darunter angeblich: Pyr, Zerzal und Orima.

⚠ Hinweis:

Auch in einigen zwölfgöttlichen Abhandlungen wird hin und wieder eine Göttin Nanurda erwähnt. Dort allerdings, ähnlich dem Namenlosen, als eine gefesselte Gottheit dargestellt.

Zerzal - Göttin des Todes:

Im elfischen Verständnis steht Zerza für das natürliche Prinzip von Tod und Vergehen, also dem Prinzip das Platz für Neues schafft. Bei den Hochelfen ist daraus die luchs-köpfige Zerzal, Göttin des Kampfes, der Blutes und des Todes, geworden. Es heißt Zerzal habe während des Kriegs gegen die Heerscharen des *dhaza* wenigstens einmal eingegriffen.

Pyr Drakon - Herr der Elemente:

Auch als Pyr, Gottdrache oder außerelfisch als Pyrdacor bekannt, ist Pyr Drakon die lange Zeit sicherlich wichtigste [vermeintliche] Gottheit der Hochelfen gewesen, die dafür bekannt war sich in der Gestalt eines großen goldenen Drachen hin und wieder auch mal körperlich seinen Anhängern zu offenbaren – jedenfalls bis zu dem Tag, an dem das Volk der Hochelfen unterging. Pyr galt bzw. gilt unter seinen Gläubigen als Herr über die sechs Elemente Feuer, Wasser, Erz, Luft, Humus und Eis, dem zu ehren einst die sechs Elementaren Städte erbaut wurden.

Simia - Urvater der Hochelfen:

Wenn Hochelfen von Simia reden, meinen sie eigentlich in der Regel ihren einstigen König Simia-der-aus-dem-Licht-trat, und damit den vielleicht ersten Lichtelfen überhaupt. Allerdings hatte Simia schon zu Lebzeiten eine fast gottgleiche Verehrung erfahren, die sich mit seinem Tod natürlich noch verstärkte und ihn für viele aus den nachfolgenden Generationen vollends zur Gottheit erhoben.

Orima - Herrin des Schicksals:

Auch Orima war einst Hochelfe und zu Lebzeiten als Orima-mit-dem-Sternenmal bekannt. Die Weisheit der blinden Orima galt als legendär, weswegen auch sie bereits zu Lebzeiten eine ungeheure Verehrung erfuhr. Als ihre dunkelste Stunde gilt der Moment, an dem sie Pyr dabei half Pardona zu erschaffen, und mit unter den Folgen zu leiden hatte. Später wurde sie zur Göttin des Schicksals erhoben, die, mit einem Schwert und einem Füllhorn bewaffnet, wahllos mal Glück, mal Unglück über die Sterblichen bringt.

Globulen für Anfänger

▷ Kreaturen

Die Inseln im Nebel sind in erster Linie ein Rückzugsort der Hochelfen vor den Gefahren, die ihre Hochkultur einst vernichteten. Doch scheinen offenbar einige dieser Gefahren den Hochelfen mit in ihre neue Welt gefolgt zu sein. Und auch die Nähe der Globule zur Lichtwelt, und damit zu den Feenwelten, prägen hier und da ihr Inneres.

Mystische Kreaturen

Einhörner:

Von diese Wesen, in der Gestalt eines meist weißen eines Pferdes mit einem Horn auf der Stirn, kennt man in Aventurien nur männliche Exemplare. Sie sollen unsterblich sein, und ihr Horn, dass sie in regelmäßigen Zeitabständen regelmäßig abwerfen, soll magische Kräfte haben. Einhörner haben eine hohe Intelligenz, die sich in vielen Fällen aber nur Personen mit besonderem Einfühlungsvermögen oder halt auch Elfen offenbart. Wenn sie wollen, sollen sie jedoch auch in der Lage sein Verständigungszauber einzusetzen.

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 erkennen als einzige Göttin Tsa an, die sie als „die Große“ bezeichnen.

Weitere Feenarten:

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 werden auch Dryaden genannt.
----------	---

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 Kinder entführen oder verwaiste Kinder anderer Völker 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

Feylamia:

Feylamia sind zu Vampiren gewordenen Elfen, die aus den unzähligen Nachtalben-Experimenten Pardona entstanden sind, und vielleicht die schlimmste Gattung innerhalb der Vampirartigen darstellen. Wie allen Vampiren, fehlt auch den Feylamia ihre innere Lebensenergie, ihr Sikaryan, das sie aus dem Blut ihrer meist elfischen Opfer beziehen. Im Gegensatz zu den meisten anderen Vampiren vertragen die Feylamia durchaus das Sonnenlicht, während sie dafür das Licht des Vollmonds, und die Berührung mit Silber nicht vertragen.

Daimoide Kreaturen

Nachtalben:

Nachtalben oder auch Shakagra'e (Myranor: Shakagra) waren ursprünglich Hochelfen Aventuriens, deren Seelen jedoch durch Pardona korrumptiert wurden. Nun ihre Anhänger, wurden sie von ihr schlussendlich mit Hilfe dämonischer Energie zu Nachtalben transformiert. Nachtalben sehen auf dem ersten Blick aus wie Elfen, haben jedoch eine bleiche Haut, weiße Haare und dunkle Augen. Sie gelten als schreckliche Kämpfer und Magier, die Bhardona (Pardona) als ihre Schöpfergöttin betrachten und damit indirekt das *dhaza*, den Namenlosen, anbeten. Es heißt sie können weder Metall noch Licht vertragen, einen Makel, den sie durch das Tragen von Rüstungen aus Zaubermetall wieder ausgleichen.

Globulen für Anfänger

▷ Mythenwelt

Personen der Legenden

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 *dhaza*, der Macht des Namenlosen, korrumpiert worden und nun sein Herold sein. Sie war es, die sich entgegen des Geheißes Pyrdacors in die Elementarstädte der Hochelfen begibt und dort nach und nach eine Anhängerschar um sich herum gruppierte, deren Verstand sie immer mehr korrumpierte. Am Ende brachte sie die meisten dieser Städte durch ihren Verrat zu Fall. Bis heute geht in den Inseln im Nebel das Gerücht um, dass Pardona immer noch lebt und der Globule von Zeit zu Zeit einen heimlichen Besuch abstattet.

Hochelf Ometheon:

Zu Zeiten der Hochelfen Aventuriens galt Ometheon als einer der größten Denker seines Volkes. Ihm zu ehren wurde der Himmelsturm, die Elementarstadt des Eises, nach seinem Namen benannt, in der er dann auch bis zum Schluss residierte. Ometheon gilt als Begründer der Magierphilosophie, einer philosophischen Denkrichtung, die davon ausgeht, dass Götter den Glauben ihrer Anhänger brauchen, um ihre Macht erhalten zu können. Damit wurde Ometheon ein primäres Ziel von Pardona, die selbst erhoffte auf diese Weise Göttlichkeit zu erlangen. Am Ende wurde Ometheon auch von selbiger ermordet. Kurz danach fiel seine Stadt in Pardonas Hände.

Die Riesin Chalwen:

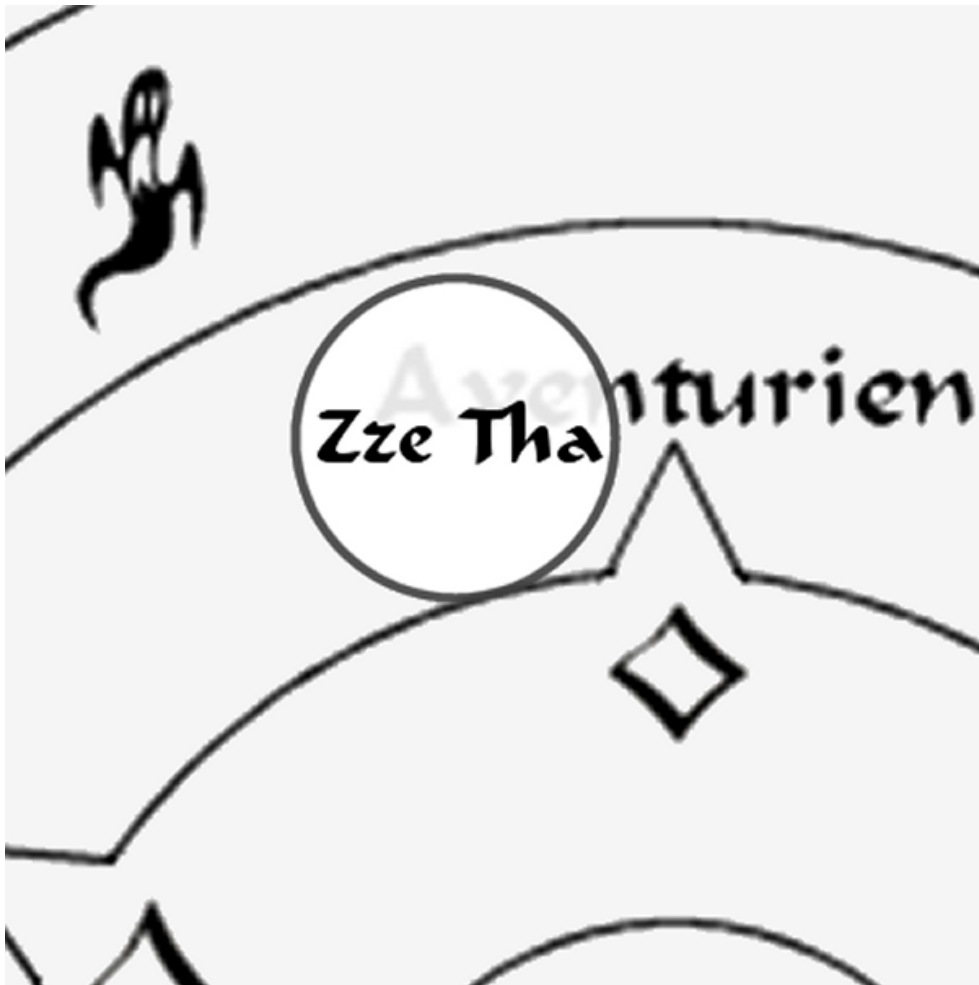
Die Riesin Chalwen wurde zu Zeiten der Hochelfen vor allem vom damaligen Menschenvolk der Sumurrer verehrt und galt als heilsichtig. Sie war es, die das kommende Unheil, das den Hochelfen drohte, vorausgesehen hatte und diese deshalb vor einer Fortsetzung ihres Götterglaubens warnte. Damit erweckte sie den Zorn Pyrdacors, der in Folge dessen ihren Thron, sowie das Reich der Sumurrer (die einstige Landbrücke zwischen Maraskan und dem aventurischen Festland) mit Hilfe des Schlüssels des Wassers in den Fluten des Meeres versenkte.

► Chalwen in Myranor:

Auch in Myranor wird Chalwen [heute noch] von einigen wenigen Stämmen der Bansumiter, die ja von den Sumurrern abstammen, als Khalvena oder Kalwe verehrt. Da die Ansiedlung in Myranor jedoch nun ganze 10000 Jahre her ist und noch vor Pyrdacors Genozid stattfand, gibt es dort kein Wissen über den Untergang des alten Reiches.

Globulen für Anfänger

4.) Zze Tha



Struktur der Globule:

Zze Tha ist eine, vom kosmischen Standpunkt aus gesehen, noch relativ junge Minderglobule innerhalb der dritten Sphäre (dem Diesseits). Zze Tha ist entstanden, als das gleichnamige Dschungelreich der Echsenartigen im Herzen Aventuriens durch das sogenannte Ritual des Chr'Szess'Aich der Wirklichkeit entrissen wurde und an der Stelle dadurch die Wüste Khôm entstand. Die Globule ist dementsprechend klein, besitzt im Grunde genommen nur die Größe der heutigen Wüste Khôm.

Typische Zugänge:

Letzte Überreste des alten Reiches Zze Tha findet man auch heute noch in den Regionen der Wüste Khôm, und hin- und wieder wird von merkwürdigen Begegnungen mit Echsenwesen gesprochen. Und nicht in allen Fällen kann man diese Begegnungen mit einem verirrtten Achaz aus dem südlichen Aventurien oder der starken Sonnenhitze erklären. So wird man wohl Zugänge am ehesten in der Wüste Khôm, wenn auch gut versteckt, finden können. Vielleicht in einer der letzten Ruinen der alten Echsenstädte.

Das Wesen der Globule:

Da die Globule Zze Tha nur entlang der sog. Globulenachse gegenüber Aventurien verschoben ist, sich räumlich also immer noch an genau der Stelle befindet, an der in Aventurien jetzt die Wüste Khôm liegt, befindet sich Zze Tha gewissermaßen unter dem gleichen Himmel wie einst und damit unter der gleichen Sonne und dem gleichen Sternenzelt. Zze Tha ist nach wie vor eine Dschungelwelt mit dichten Wäldern und einer Reihe Städte und Tempelanlagen, die im markanten Treppenpyramidenstil gebaut sind. Kulturelles Zentrum der Globule ist die gleichnamige Stadt Zze Tha, die sich in etwa dort befindet, wo in der Wüste Khôm die Oase Birscha liegt, also in etwa zwischen dem geografischen Zentrum und dem südwestlichen Bereich der Wüste.

Götterbild in Zze Tha - Ein derischer Vergleich:

Das genaue Götterbild, das die Echsenartigen Zze Thas haben, kann natürlich kein Außenstehender mit Bestimmtheit nennen, doch spiegelt sich der einstige Glaube der Echsenartigen bis heute noch gut im H'Ranga-Glauben der Achaz wieder. Da die Götter fast alle eine aventurische oder myranische Entsprechung haben – wobei die Echsenversionen fast immer wie ein düsteres Zerrbild erscheinen – soll hier nur ein Vergleich angestellt werden (die letzten beiden Götter sind die Urgötter).

<i>Echsen-götter:</i>	<i>Aventurische Götter:</i>	<i>Myranische Götter:</i>
Charyb'Yzz	Charyptoroth (Erzdämonin)	Charypta
Chr'Ssir'Ssr	–	Chrysir
H'Szint	Hesinde	–
Kha	Mysterium von Kha (kein Gott)	–
Kr'Thon'Chh	Kor	Khor (Leonir)
Ppyrr	Pyrdacor (kein Gott)	–
Ssad'Navv	Satinav (kein Gott)	(kein Name, spekuliert)
Ssad'Huarr	Satuaria (Hexen)	Satu
V'Sar	Boron	Nereton, Bairun (Vishina)
Zsahh	Tsa	Die Jüngste, Tscha (Shingwa)
Urdrache, L's Kha	Los	Nereton, Annereton (Neristu), Lohurama (Makshamauni)
Zumu, H'Ssum	Sumu	Sumu, Ansumya (Neristu), Sumgari (Makshamauni)

Mythen über Zze Tha:

Mythen und Spekulationen bezüglich Zze Tha und seiner Bewohner gibt es sicherlich einige, wobei die meisten dieser Spekulationen auf irgendwelche Verschwörungen der Echsenartigen hinauslaufen, die ein neues Comeback in Aventurien planen oder gar ihre ganze Globule eines Tages auf die Wüste Khôm zurück stürzen lassen wollen. Der vielleicht brisanteste Mythos ist jedoch der über die Sechs Kammern des Saz'Nagorel. Will man den spärlichen Erwähnungen glauben, so soll es sich bei diesen Kammern um eine Art Gefängnis-Globule handeln, welche, die schlimmsten Schrecken aller Zeiten, in eben dieser Zeit gefangen, beherbergen soll. Manchmal wird in diesem Zusammenhang auch von der Rache der Vielbeinigen, den Herrschern des siebten Zeitalters (des Zeitalters der Insektoiden) gesprochen. Genaueres weiß niemand, doch soll sich ein Zugang in diese Welt in Zze Tha befinden. Es heißt einige Sekten seien nach wie vor auf der Suche nach diesem Eingang, in der Hoffnung die Schrecken über die Welt loslassen zu können – um so letztendlich den Kosmos zu zerstören und damit dem Leiden der ewig sterbenden Erdmutter Sumu ein Ende zu bereiten.

Globulen für Anfänger

▷ Vorgeschichte

Der folgende Abschnitt soll sich nun mit der Geschichte der Echsenartigen, befassen. Auch ihre Geschichte ist geprägt von Einfluss Pyrdacors, den sie als Ppyrr kennen. Die Herkunft Pyrdacors wurde ja bereits im Kapitel über die Ereignisse bezüglich der Inseln im Nebel erzählt, und soll an dieser Stelle daher nicht mehr wiederholt werden.

Geschichte der Echsenartigen:

Pyrdacors Eiszeit:	Vor etwa 36.000 Jahren: Pyrdacor benutzt die Macht des Schlüssels des Humus und lässt in der heutigen Wüste Khôm einen Dschungel, auch Pyrdacors Gärten genannt, entstehen. Er verliert dabei die Kontrolle über den Schlüssel des Eises und stürzt so den Norden Aventuriens in eine Eiszeit.
Herrschaft der Echsenartigen:	Die Völker der Echsenartigen beginnen sich auf ganz Dere auszubreiten und die Rolle der Herrschenden Spezies anzunehmen. Eine große Hochkultur entsteht, die das ganze 10. Zeitalter dominieren sollte. In Aventurien wird Gebiet des von Pyrdacors geschaffenen Dschungel das Echsenreich Zze Tha gegründet.
Untergang des Praios-Kultes:	Pyrdacors führt vor etwa 10000 Jahren seine ihm treuesten Echsenrassen, die Ssrkhrsechim und die Leviatanim, nach Aventurien und löscht in einem 1000-jährigen Krieg die Pprsss-Kult der Shindra aus. Pyrdacors Rassen übernehmen die Herrschaft in Zze Tha.
Verlängerte Herrschaft:	Auf ganz Dere neigt sich die Herrschaft der Echsen seinem Ende entgegen. Das Volk der Jhrarhra verschwindet spurlos. Einige wenige munkeln die Jhrarhra wären ob des langsamen Untergangs der Echsenartigen in die Zeit geflohen. Pyrdacor nutzt derweil seine Macht, um die Herrschaft der Echsenartigen zumindest in Aventurien noch zu verlängern.
Sinkender Stern:	Pyrdacors Stern beginnt langsam zu sinken. Nicht nur, dass ihm der Schlüssel des Erzes von den Zwergen gestohlen wird, auch sein allsehendes Schwarzes Auge ist ihm abhanden gekommen. Seine von ihm geschaffenen Herolde Pardona und A'Sar verweigern ihm den Dienst.
Zweiter Drachenkrieg:	Farmerlor erscheint, und Pyrdacor ruft den Namenlosen um Hilfe; dieser verrät Pyrdacor jedoch. Aus Angst um sein Reich, lässt Pyrdacor die Ssrkhrsechim mit Hilfe des Blutes tausender Opfer das Ritual des Chr'Szess'Aich ausführen. Ganz Zze Tha wird der Wirklichkeit entrückt und zu einer Minderglobule. An der Stelle wo einst Zze Tha stand entsteht die Wüste Knôm. Pyrdacor wird über dem Himmel selbiger von Farmerlor in einem Zweikampf endgültig besiegt – nur sein Karfunkel bleibt übrig. Das ist jetzt etwa 3100 Jahre her.

Globulen für Anfänger

▷ Rassen & Völker

Echsenvölker des 10. Zeitalters

Im zehnten Zeitalter, dem sogenannten Zeitalter der Echsenartigen, war Dere von einer Vielzahl von Echsenwesen bevölkert. Die meisten dieser Echsenvölker gelten heutzutage als ausgestorben (was nicht heißen soll, dass sie es auch wirklich sind). Einige könnten sich jedoch im entrückten Zze Tha erhalten haben.

Achaz:

Wenn man überhaupt an Vertreter der alten Echsenzeit denkt, denkt man, zumindest in Aventurien, in erster Linie an die Achaz, sind ja nur noch sie dort in nennenswerter Anzahl übrig geblieben. Das mutet kurios an, wenn man bedenkt, dass die Achaz als eine der einstigen Herrscherassen innerhalb dieser Herrscher sozusagen die unterste Schicht bildeten. Achaz haben in etwa Menschengröße, eine spitze Schnauze und einen kräftigen Schwanz und waren bzw. sind damit die kleinsten Vertreter der Echsenartigen. Im Zeitalter Zze Thas bildeten sie damit das Fundament der Arbeiter und waren nach hiesiger Sicht in der Gesellschaft der Echsen vielleicht nicht viel mehr als ein Dienervolk. Trotzdem haben sich einige der Achaz-Stämme damals eine gewisse Unabhängigkeit und eine relative Machtposition erstreiten können.

Marus:

Marus, oder auch Wütechsen genannt, galten insbesondere in der ersten Hälfte des Echsenzeitalters als das Kriegergeschlecht unter den Echsenartigen schlechthin, bis sie von Pyrdacors auserwähltem Volk, den Leviatanim, nach und nach ersetzt wurden. Marus waren etwas größer als Menschen, sehr stark und erinnerten auf dem ersten Blick an aufrecht gehende Krokodile. Während Kämpfen neigten sie immer wieder dazu in eine Art Bluttausch zu verfallen, was sie auch für Ihresgleichen gefährlich machen konnte.

Leviatanim:

Die Leviatanim oder auch Herrenechsen galten als eines der auserwählten Völker Pyrdacors und als Kriegergeschlecht Zze Thas. Sie besaßen einen gedrungenen Körperbau mit einem krötenartigen Kopf voller spitzer Zähne, klauenbewehrte Pranken und eine warzige Haut, die eine ätzende Säure absondern konnte. Als besonders beeindruckend galt ihre Größe. Ganze sechs Meter maß ein Leviatan vom Kopf bis zur Schwanzspitze, auch wenn er diese Größe durch die gängige Lauerstellung auf drei Meter reduzieren konnte. Die einzige große Schwäche der Leviatanim soll ihre Kälteempfindlichkeit gewesen sein.

Ssrkhrsechim:

Die „Kinder der H'Szint“, wie sich die Ssrkhrsechim oftmals selbst nannten, gehörten wohl zu den gefürchtetsten Echsenrassen überhaupt. Ein Ssrkhrsechu besaß einen menschenartigen Oberkörper aber den Kopf und Unterleib einer Schlange, Giftzähne und bis zu vier Arme. Herausragend waren aber vor allem ihre magischen Fähigkeiten, was sie zur Priester- und Magierrasse des 10. Zeitalters machte. Die lichtscheuen Ssrkhrsechim waren gefürchtet, und ihre Mentalität galt selbst unter den Echsenartigen als bestialisch. So wusste man von ihnen, dass sie ihre eigene Brut bis auf den Stärksten fraßen. Das gleiche galt auch für die ausgewachsene Männchen, die von den Weibchen instinktiv nach der Begattung gefressen wurden. Ein Sprichwort sagte zudem: „Schau einem Ssrkhrsechu niemals in die Augen, sonst bist du tot!“, was eine Anspielung auf ihren hypnotisierenden Blick war.

Jhrarhra:

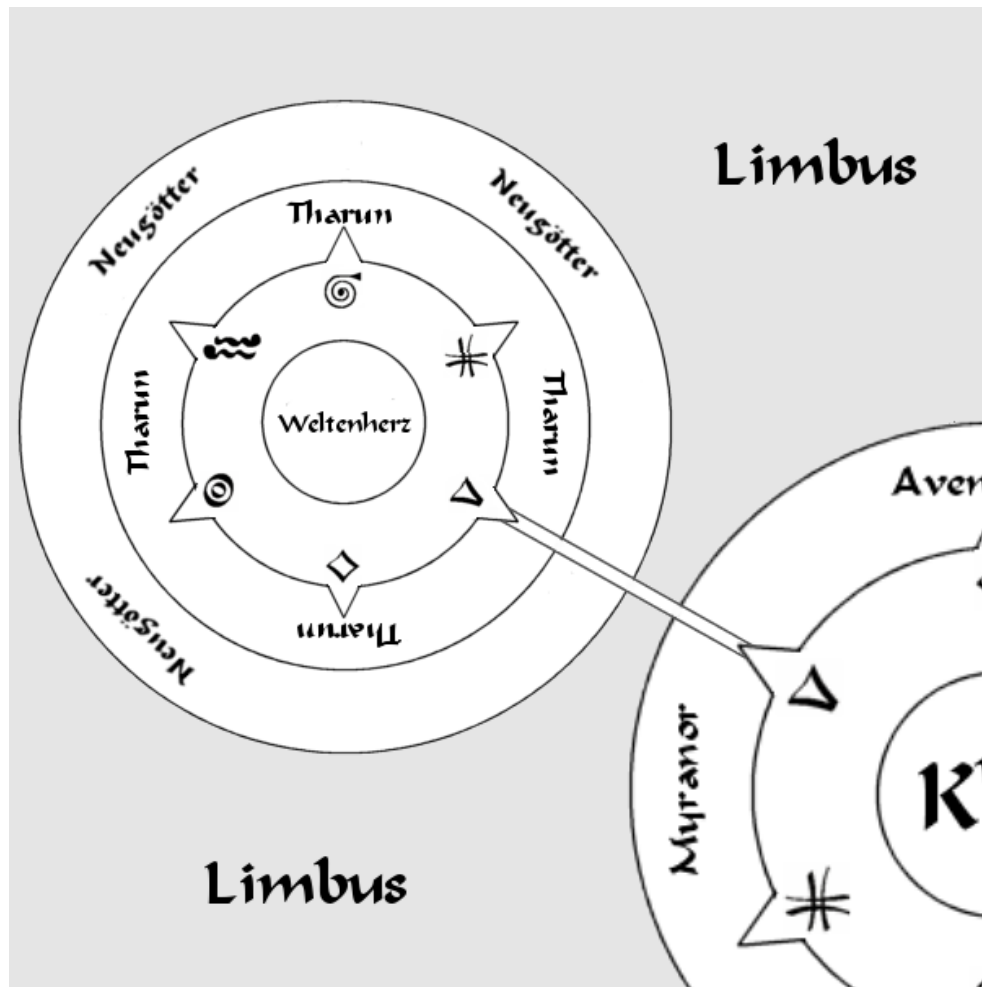
Die Jhrarhra (Myranor: Jharra) waren vielleicht das mysteriöseste aller Echsenvölker. Sie waren offenbar kein Volk, das Pyrdacor verehrte, und doch dominierten sie über lange Zeit hinweg große Regionen auf ganz Dere – bis sie eines Tages, noch vor dem Fall Pyrdacors, spurlos verschwanden. Jhrarhra hatten die Gestalt von etwa 5 Meter hohen, aufrecht gehenden Hornechsen mit einer schnabelartigen Schnauze und 13 Hörnern (10 am Hals, zwei am Kopf und einem auf der Nase) und galten als Pflanzenfresser. Sie waren Verehrer Ssad'Navvs und Ssad'Huarrs und sollen das Geheimnis der Zeitmanipulation gekannt haben. Angeblich trug einer der mächtigsten Jhrarhra sogar den Namen Ssad'Navvs. Warum sie so spurlos verschwanden, weiß niemand. Einige meinen, sie hätten die Zeichen erkannt und wären in die Zeit geflohen. Heute findet nur noch ihre verlassenen Tempelbauten, die offenbar fast alle seltsamen magischen Ritualen dienten.

► Über den Jhrarhra Ssad'Navv:

Sollte jemals ein Held einem Jhrarhra begegnen [und diese Begegnung überleben], so könnte er etwas erfahren, was selbst unter den weltoffensten Gelehrten Aventuriens als tollkühne Behauptung gilt: Der Jhrarhra und der H'Rangr Ssad'Navv sind angeblich ein und die selbe Person. So soll es der Jhrarhra Ssad'Navv gewesen sein, der an den Urgrund der Zeit zurückreiste und sich damit sein Schicksal als H'Rangr erfüllte – oder wie man es auch ausdrücken könnte, als Zeitenwächter Satinav.

Globulen für Anfänger

5.) Tharun



Über die Globule:

Tharun ist eine [echte] Globule im Nirgendmeer zwischen dritter und vierter Sphäre, und ist natürlichen Ursprungs. Die Globule besteht aus vier Sphären: einem Weltenherz, einem Leib Sumus, der Sphäre der Sterblichen, sprich dem eigentlichen Tharun, und der Sphäre der Neugötter, dem Götterpantheon Tharuns. Das Besondere an dieser Globule ist dabei gerade die Sphäre der Sterblichen, die sich als riesige Hohlwelt entpuppt. Das soll heißen, man wandert im Inneren einer großen Kugeloberfläche entlang, die Schwerkraft zieht einen nach außen, und die Sonne dieser Welt befindet sich im Zentrum der Hohlkugel. Die Hohlkugel selbst dürfte dabei ein wenig kleiner als Dere sein. Tharun gehört damit dennoch zu den größten Globulen.

Typische Zugänge:

Der bislang einzig gesicherte Weg zur Globule Tharun zu gelangen, ist über einen Ort, der sicherlich mindestens genauso mysteriös ist wie die Globule selbst – der Weg durch die Zitadelle des Feuers (Myranor: Palast des Feuers). Der Ort an dem sich diese Zitadelle befindet ist letztenendes unbekannt, möglicherweise auch gar nicht nennbar, doch scheint es offenbar gewissermaßen Portale zu dieser Zitadelle zu geben. Da die Zitadelle allerdings kein Ort ist, an dem ein Mensch leben kann, braucht es noch einen Weg, im immensen Feuer zu überleben.

Erwähnte Zugänge:

Der vielleicht einzig überhaupt jemals dokumentierte Zugang zur Zitadelle des Feuers, befindet sich angeblich auf einer einsamen Insel irgendwo in den nicht kartografierten Regionen des Meers der Sieben Winde, fernab des bekannten Aventuriens. An diesem von Dschungeln überwucherten Ort, soll ein etwa 2000 Meter hoher Vulkan stehen, dessen Schlot angeblich 4000 Meter in die Tiefe reicht und in einem großen Lava-Becken mündet. Der Grund dieses Beckens führt angeblich zur Zitadelle des Feuers. Die einzigen, die jedoch wissen sollen, wie man die Reise durch die Lava zumindest zeitlich befristet unbeschadet überstehen kann, seien die hier lebenden Lava-Elementare, Mischwesen aus Feuer und Erz.

△ Hinweis:

Es gibt keine gesicherten Hinweise über Zugänge zum Palast des Feuers in Myranor. Es wird jedoch immer wieder über einen Vulkan inmitten der Wüste Nakramar spekuliert, der dorthin führen könnte.

Die Zitadelle des Feuers:

Niemand kann mit Gewissheit sagen wie die Zitadelle des Feuers eigentlich aussieht, oder ob sie überhaupt ein ständig gleich bleibendes Aussehen hat. Wer den Tauchgang mit entsprechendem Hitzeschutz durch die Lava jedoch wagt, wird am Ende möglicherweise feststellen, dass er sich in einer Welt des reinen Feuers wiederfindet. Hier wird er dann vielleicht einen monumentalen Prachtbau aus kristallisiertem Feuer vorfinden. In seinem Inneren: Ein verlassener Palast mit einer Vielzahl an Gängen und Räumen mit unermesslichen Schätzen, die außerhalb dieser Feuerwelt dennoch nicht existieren können. In einer der Hallen: Ein großer Spiegelsee, der das eigentliche Portal nach Tharun darstellt. Es heißt, wer hier drin eintaucht, wird erst fallen, doch irgendwann würde der Fall langsamer bis man schwerelos geworden ist. Dies sei der Ort wo sich die Schwerkraft Deres und Tharuns einander ausgleichen. Dann würde der Stürzende weiter fallen und am Ende das Innere eines Kraters auf Tharun erreichen.

► Der Kristall des Feuers:

Will man den Legenden glauben, so müsste sich irgendwo in den Tiefen der Zitadelle der [möglicherweise gigantisch große] Kristall des Feuers befinden, der den Elementarfluss des Feuers auf Dere kontrolliert. Ob es nun wirklich einen Kristall in dem Sinne gibt, sei dahingestellt, doch würde sicherlich jeder ernsthafte Versuch sich an dem Kristall zu vergreifen, früher oder später den Zorn des „Elementarherren des Feuers“ erwecken.

Das Wesen der Globule:

Wie eingangs bereits erwähnt, handelt es sich bei Tharun um eine riesige Hohlwelt. Dies kann im Zusammenhang mit der bereits erwähnten Reisemöglichkeit den Eindruck vermitteln, dass man sich im Inneren Deres befinden würde, dem aber nicht so ist. Als Hohlwelt mit einer Sonne im Zentrum besitzt Tharun keinen Horizont. Stattdessen scheint die Welt mit hohen Entfernungen immer mehr zu verblassen. Des weiteren gibt es auch keinen Tag oder Nacht, keine Klimazonen und kein Wetter – jedenfalls nicht im herkömmlichen Sinn, wie man es von Dere kennt. Die Oberfläche der „Welt Tharun“ – von einigen Sphärenreisenden manchmal auch als Neue Welt bezeichnet – besteht weitgehend aus Wasser und einer Reihe Inselarchipele, in der Regel mit einer großen Insel im Zentrum und kleineren umgebenden Inseln am Rand. Der gemittelte Abstand zwischen zwei Inseln beträgt im Schnitt 800 Kilometer.

Über die Sonne Tharuns:

Will man einer kaum bekannten, und in Tharun in dieser Form überaus verbotenen, Legende glauben, so war Tharuns einst ein Herrschaftsbereich der Zwölfgötter, bis Rachegott Arkan'Zin erschien und die einst von Ingerimm geschmiedete Sonne Glost zerstörte. Danach ließ er Sonnengott Sindayru eine neue Sonne anfertigen, welche die Macht der nun herrschenden Neugötter symbolisieren sollte. Die neue Sonne selbst scheint dabei nie gleichmäßig über alle Uhrzeiten hinweg, sondern wird in zyklischen Abständen immer wieder heller und dunkler – wobei sie dabei auch noch die Farbe ändert. So sind ihre Farben von der vormorgentlichen Nacht bis zum Mittag hin: Schwarz, Azurblau, Violett, Purpur, Rot, Orange, Gelb, Weiß – und dann in umgekehrter Reihenfolge wieder von Weiß bis Schwarz. Ein weiterer wichtiger Einfluss der Sonne auf die Welt ist ihre große Nähe zur Oberfläche. So spendet sie zwar dicht über dem Meeresspiegel eine äußerst erträgliche Wärme, aber man sagt, dass es auf dem Gipfel des höchsten bekannten Puktes Tharuns (etwa 15 km hoch) bereits so heiß sein soll, dass dort angeblich alles Leben verbrennt. So bestimmt in allererster Linie die Höhe eines Ortes, ob man sich in einer gemäßigten Region oder einer brennenden Wüste befindet.

Hinweis:

Oftmals kann man nachts (in der schwarzen Phase der Sonne) die Lichter der Städte am anderen Ende der Hohlwelt als Sterne am Himmel sehen.

Das Wetter in Tharun:

Da es in Tharun keine ungleichmäßige Bestrahlung der Welt gibt, gibt es im weitesten Sinne auch kein Wetter, wie man es normalerweise gewohnt ist. Wolken scheinen in Tharun nicht zu entstehen oder zu vergehen – bestimmte Wolkenformationen sind einfach da, und zwar so beständig, dass sie bereits Namen tragen. Einige der Wolkenformationen scheinen ihren Standort nie zu verlassen, andere ziehen in festen Bahnen durch den Himmel, wiederum andere laufen entlang chaotischer Bahnen. Es ist im festen Glauben der Tharuner, dass es der Wille der Götter ist, wann und wie es aus einer der Wolken regnet, weswegen man sie auch regelmäßig darum bitten muss.

Tier und Pflanzenwelt:

Tharun ist eine recht ursprüngliche Welt. Und als würde die Welt unbedingt einem Cliché folgen müssen, sind viele der Tiere und Pflanzen von gewaltiger Größe geprägt. Von riesigen über 100 Meter hohen Mammut-Bäumen, die teilweise bewohnt sind, riesigen Farnen, riesigen Insekten, die Teilweise auch als Reit- und Flugtiere eingesetzt werden, bis hin zu gewaltigen Schlangen und Seeungeheuern ist alles vertreten, was groß und gefährlich ist. Die größten Lebewesen sind jedoch die Giganten. Mehr dazu im Abschnitt „Kreaturen“.

Sprachen Tharuns:

Es sei hier nur am Rande erwähnt, dass in Tharun natürlich Sprachen gesprochen werden, die höchstwahrscheinlich auf ganz Dere unbekannt sind. Dies führt dazu, dass fremde Helden diese Sprachen – zumindest jedoch die tharunische Hochsprache – von Grund auf neu lernen müssen. Eventuell können hier einige Verständigungsauber und Artefakte helfen die Sprachbarriere ein wenig zu überbrücken.

Globulen für Anfänger

▷ Die 9 Reiche

Allgemeine Informationen

Von der gesamten „Welt Tharun“ ist nur etwa 1/5 der dortigen Bevölkerung bekannt und kartografiert. Dieses „bekannte Tharun“ ist in neun Reiche unterteilt, von denen jedes in etwa ein halbes bis ganzes Dutzend Inselarchipele, insgesamt also hunderte Inseln, umfasst. Im Zentrum der bekannten Welt liegt das „Reich Tharun“ mit der gleichnamigen „Insel Tharun“. Dort residiert der oberste Herrscher dieser Welt, auch bekannt als – Tharun.

△ Hinweis:

Diese Vieldeutigkeit des Begriffs Tharun ist kein Scherz, sondern soll vielmehr die Bedeutung der jeweiligen Region bzw. des Herrschers widerspiegeln.

Das Staatssystem:

Die Gesellschaft Tharuns ist eingebettet in ein regides und marzialisches, ja bisweilen sogar brutales, Kastensystem. Das Leben in diesem System ist hart, doch nach Meinung vieler auch notwendig. Denn nur wenn man ganz genau weiß, wo der eigene Platz im Leben ist, und nur wenn jedes Rädchen im Gesellschaftsgetriebe ordnungsgemäß funktioniert und keines aus der Reihe tanzt, können alle überleben. Dieses Weltbild haben sich die Herrscher Tharuns schon vor langer Zeit zu Nutze gemacht. Und in gewisser Weise spiegelt dies auch die Herrschaft der Neugötter wieder, die über diese Globule mit bisweilen eiserner Faust regieren.

Herrschenden Kasten (nur Männer):

Der Tharun & Herrscher:	Jede größere Insel hat ihren Herrscher, und jedes Reich hat wiederum den seinen. Doch über alle herrscht der Tharun. Und auch wenn seine Gebote durch die hohen Entfernungen bei weitem nicht immer bis in alle Winkel der Welt durchdringen mögen, ist sein Wort eisernes Gesetz. Der Tharun gilt sowohl als oberster weltlicher als auch geistiger Führer.
Azarai:	Die Azarai bilden sozusagen die Priesterschaft Tharuns und sind in gewisser Weise eine zweite Machtsäule. Ein Azarai gilt als so gut wie unanfechtbar und sein Wort als nicht zu hinterfragen. Trotzdem, vielleicht auch gerade deshalb, werden oftmals politische und richterliche Entscheidungen dennoch lieber den weltlichen Autoritäten überlassen.
Guerai:	Die Guerai sind die Kriegerkaste Tharuns und bilden damit, bis auf ein paar Ausnahmen, die einzige Gruppe, denen es erlaubt ist Waffen zu tragen. Im Volksmund werden sie daher auch „Schwertmeister“ genannt. Allerdings ist die Lieblingswaffe der zumindest höherrangigen Guerai nicht das Schwert, sondern die Schwinge – die einzig würdige Waffe.
Richter:	Als Richter bezeichnet man die Gesetzeshüter Tharuns, denen jeder Untertan mit höchsten Respekt zu begegnen. Sein Wort gilt in den meisten Fällen als unumstößlich, und nicht selten ist er Ankläger, Richter und Henker in einer Person – gelegentlich aber auch Beschützer. Auch Richter gelten als Schwertmeister. Ihre Waffen sind nicht selten magisch.

► Traditionen der Schwermeister:

Der Kampf der meisten Schwertmeister folgt strengen rituellen Regeln, die ein Nicht-Tharuner natürlich erstmal nicht kennt. Dazu gehört auch der rituelle Sturz ins Schwert des Gegners, wenn ein Schwertmeister bemerkt, dass er dem Gegner nicht gewachsen ist. Es obliegt dann dem Sieger des Kampfes sein Schwert rechtzeitig zurückzuziehen oder nicht.

Die unteren Kasten:

Untertanen:	Hierzu zählen u.a. alle Arbeiter, Handwerker, Händler und Bauern. Ihnen gemein ist, dass es ihnen strengstens verboten ist Waffen zu führen, selbst wenn sie welche herstellen sollten – die Ausnahme bilden Jäger, die einfache Waffen allein zum Zwecke der Jagd führen dürfen. Dieser Kaste werden auch die Frauen zugerechnet.
Mashas:	In Tharun herrscht ein recht rigides Frauenbild, dass sie in eine rein dienende Rolle zwingt und von jeglicher Machtposition ausschließt. Dies hat zur Bildung der Mashas geführt – Tänzerinnen, Gesellschafterinnen, Verführerinnen und mitunter auch Gesprächspartnerinnen, denen „Mann“ so manches Geheimnis anvertraut. Dieser Mittel bedienen sich die Mashas dann auch, bisweilen als Ehefrauen Herrschender, um mit den „Waffen einer Frau“ eine gewisse Macht auszuüben.
Namenlose:	Wer in Tharun krank wird oder in eine Notlage gerät, gilt als von den Göttern ob seiner Sünden bestraft, so dass ihm nicht geholfen, sondern Verachtung entgegengebracht wird. Aus dieser Situation heraus ist die Kaste der Namenlosen entstanden – Ausgestoßene, die sich zu eigenen Gruppen zusammengefunden haben und nicht selten von Raubzügen leben. Da nur wenige Richter ihr Schwert mit dem Blut eines Namenlosen besudeln wollen, kommen sie mit dieser Lebensweise erstaunlich oft durch.

► Unterwürfigkeit der Untertanen:

Jeder Untertan hat sich nach tharunischem Verständnis den Wünschen, ja der Willkür der herrschenden Schichten zu fügen. Erscheint ein Richter in einem Dorf, hat man sich ihm in den Staub zu werfen und ihn königlich zu versorgen. Die Erwartungen gehen sogar so weit, dass man spontane Exekutionen nicht zu hinterfragen, ja selbst als Opfer hinzunehmen hat.

Jenseits der Kasten:

Brigantai:	Als Brigantia gelten meist ehemalige Schwertmeister, die entweder in Ungnade gefallen sind bzw. freiwillig der Gesellschaft den Rücken gekehrt haben. Zu ihnen zählen aber auch bewaffnete Untertanen, die keine Schwertmeister sind und Frauen. Man findet sie gelegentlich jenseits der großen Siedlungen, wo sie sich stellenweise zu eigenen Söldnergruppen zusammengefunden haben. Für die Gueraï gelten die Brigantai als Abschaum und als potentielle Rebellen.
Schatten:	Schatten sind geheimnisvoll. Sie sind Spione, Meuchelmörder und Attentäter, die [oftmals für einen Herrscher] das tun, was selbiger offiziell nicht anordnen darf. Wer oder was die Schatten sind, weiß jedoch niemand so genau.
Gruus:	Dem Glauben nach wird jeder Tharuner, der nach dessen Tod keinen Gott gefunden hat, der ihn bei sich aufnehmen will, als Gruu wiedergeboren. Gruus sind missgestaltete Wesen mit Warzen, krausen Haaren, Buckeln, schiefen Zähnen oder ähnlichem, deren bloße Existenz eine noch größere Schande ist als die ein Namenloser zu sein. Viele Gruus arbeiten in Minen als Sklaven.

Die Größe der Reiche:

Um eine Vorstellung von der Größe der neun Reiche zu gewinnen, sei hier vielleicht mal ein kleiner Vergleich mit Aventurien angestellt. Das „bekannte Tharun“ hat etwa 500 Inselherren. Wenn wir jetzt noch, sagen wir, 100 unbedeutende oder unbewohnbare Inseln ohne Inselherren dazunehmen und von durchschnittlich 800 km Abstand zwischen zwei Inseln ausgehen, dann hat jedes der neun Reiche in etwa einen Durchmesser, der 6000 km beträgt. Gehen wir davon aus, dass die Abstände zwischen den Reichen immer wesentlich größer sind, als die Abstände zwischen den Inseln innerhalb eines Reiches, bleiben vielleicht immer noch etwa 4000 – 5000 km übrig. Als Vergleich: Aventurien ist in seiner längstens Ausdehnung, der Nord-Süd-Ausdehnung, gerade mal etwa 3000 km lang. Die Angaben hier sind natürlich nicht ganz korrekt, sollten aber ein Gefühl für die großen Entfernungen geben.

Die neun Reiche im Einzelnen

1. Inselreich Tharun:

Das Reich im Zentrum der bekannten Welt ist auch geistiges und kulturelles Zentrum. Hier herrscht „der Tharun“, der die Bevölkerung bis zu einem gewissen Teil an seiner Pracht teilhaben lässt. Jedenfalls stellt dieses Reich das kulturell höchst entwickelte und auch militärisch stärkste der Reiche dar.

2. Inselreich Conossos:

Ein Reich im Norden Tharuns, dessen Inseln für ihre kargen Böden und steinigen Hochebenen bekannt sind. Angeblich soll ein Luftgigant dafür verantwortlich sein, dass reichsfremde Schiffe immer mal wieder durch Stürme versenkt werden. Im Norden des Reiches existiert eine Insel halb-kultivierter 8 Meter hoher Riesen, die einen eher lockeren tharunischen Lebensstil pflegen.

3. Inselreich Lania:

Ein als exotische geltendes Reich im Nordosten Tharuns. Das Reich ist für seine Seidenproduktion bekannt, denn nur hier leben die dafür benötigten Lania-Schnecken.

4. Inselreich Jü:

Ein Reich im Osten Tharuns. Das Reich ist berühmt für seinen Umgang mit riesigen Tausendfüßlern als Reittiere.

5. Inselreich Memonhab:

Ein heißes und trockenes Reich im Südosten Tharuns. Die Hauptstadt Thebis wurde auf einer gigantischen Stufenpyramide errichtet.

6. Inselreich Thuara:

Ein Reich im Süden Tharuns, dessen Bewohner mit ihrer dunkel- bis bronzefarbenen Haut ein wenig an myranische Bansumiten erinnern. Angeblich soll es hier noch freie Runenstein-Vorkommen (siehe „Magiekunde“) geben.

7. Inselreich Ilshi Vailen:

Ein Reich im Südwesten Tharuns, dessen Bewohner eine seltsam bläuliche Haut aufweisen. Das Reich ist berühmt bzw. berüchtigt für seine Minen, in denen Sklaven Edelsteine und andere Edelmetalle empor fördern. Die Straßen sind oft mit den Leichen der Hingerichteten gepflastert.

8. Inselreich Hashandra:

Ein Reich im Westen Tharuns, das mehr oder weniger das typische tharunische Leben ohne Makel und Schnörkel widerspiegelt.

⚠ Hinweis:

Der eingangs erwähnte Verbindungsweg nach Dere befindet sich in diesem Reich.

9. Inselreich Kuum:

Ein Reich im Nordwesten Tharuns, das im Gegensatz zu den anderen Reichen mehr aus einer zusammenhängenden Landmasse besteht als aus vielen Inseln. Die Bewohner Kuums gelten mit ihrer oft faltigen Haut als hässlichste Tharuner, aber auch als hervorragende Läufer und Spezialisten im Umgang mit Wurf Waffen. Die Kuuma-Wüste gilt als der trockenste Ort des bekannten Tharun.

X. Meeresstädte:

Auf dem Grund des Meeres befinden sich, von den meisten Tharunern unentdeckt, noch eine Reihe Meeresstädte, die von Meereswesen bewohnt und regiert werden.

Globulen für Anfänger

▷ Neugötter

Der Glaube in Tharun:

Ähnlich wie in Aventurien oder Myranor würde auch kein Tharuner die Existenz seiner Götter jemals anzweifeln. Dies hat jedoch seine ganz besondere Gründe, die auch gleichzeitig das Verhältnis der Tharuner zu ihren Göttern widerspiegeln. Denn wenn ein Tharuner etwas mehr tut als seine Götter zu verehren, dann ist es wohl sie zu fürchten. Nirgendwo anders, nicht mal in Aventurien, scheinen die Götter öfter ihre Herolde als Strafgesandte zu verschicken, als in Tharun. Oder anders ausgedrückt: In Tharun regieren die Götter offenbar mit eiserner Faust. Dabei wird jeder Gottheit eine andere Tageszeit zugeordnet, in der sie dem Glauben nach besonders aktiv ist.

Pantheon der Neugötter

Arkan'Zin - Gott der Rache:

Er ist der oberste Herrscher des Pantheons, der einst die „unreine“ Sonne Glost zerschlagen haben soll, und dem die zehn nächtlichen Stunden der schwarzen Sonnenphase zugerechnet werden. Als Gott der Rache, des Gesetzes und der gnadenlosen Rechts, soll er in dieser Zeit seine Herolde, die Arkanai, aussenden, um auch jeden noch so kleinen Gesetzesverstoß hart zu bestrafen. Er wird für gewöhnlich als Mann in einer dunklen Robe mit Richtschwert und 11 Hörnern dargestellt.

⚠ Hinweis:

Die Darstellung eines Gottes als 11-gehörnten Dämon lässt natürlich die Frage aufkommen, in wiefern es sich hier überhaupt um einen Gott handelt oder inwiefern er als Gott den Niederhöllen – in diesem Fall wohl der Domäne von Blakharaz bzw. Tyakaar – bereits verfallen ist.

Sindayru - Gott des Lichts:

Sonnengott Sindayru soll es gewesen sein, der nach der Zerschlagung von Glost im Auftrag Arkan'Zins eine neue Sonne ans Firmament stellte. Und als Gott des Lichts und der Erkenntnis sind ihm die zwei Stunden der weißen Sonnenphase zur Mittagszeit gewidmet. Sindayru wird in der Regel als Mann mit einem Adlerkopf und einem Amulett, dem sogenannten dritten Auge, um den Hals dargestellt. Als seine heiligen Tiere gelten Adler. Viele seiner Priester sind blind und ihre Augen verbrannt. Der Preis, den sie für ihre neu erworbenen, meist seherischen Fähigkeiten zu zahlen haben.

Nanurta - Göttin der Fruchtbarkeit:

Nanurta gilt als Göttin der Fruchtbarkeit und der Hingabe. Sie gibt damit die Moral der unteren Kasten vor, die sich in ihrer Arbeit zu bemühen haben, damit andere davon profitieren können. Als Konkurbine der anderen Neugötter spiegelt sie gleichzeitig das Frauenverständnis Tharuns als dienendes und sich den Männern hinzugebendes Geschlecht wider. Viele ihrer Azarai könnte man daher Edelprostituierte bezeichnen. Nanurta wird meist als wunderschöne Frau mit Ähren und Kornkranz dargestellt. Ihr gehören die gelben Sonnenphasen am späten Vor- und frühem Nachmittag.

Shin-Xirit - Gott des Schwertes:

Als Schutzpatron der Krieger und der Waffenschmieden, wird Shin-Xirit natürlich insbesondere von den Schwertmeistern Tharuns verehrt. Seine Gebote sind die Disziplin und die Konzentration; Unaufmerksamkeit hingegen gilt als Sünde. Shin-Xirit selbst wird oft ebenfalls als Schwertmeister dargestellt und ihm sind die orangen Sonnenphasen am Vormittag und Nachmittag gewidmet. Als seine Boten gelten die Schwertmeister selbst, weswegen er nur wenige Azarai hat.

Zirraku - Gott des Blutes:

Als Gott des blutigen Kampfes, der Tapferkeit und des Todes, ist er eine der gefürchtesten Gottheiten. Seine Gebote sind, sich keiner Feigheit und keinem Zaudern hinzugeben. Selbst der, der gerichtet werden soll, hat jegliche Strafe hinzunehmen, oder Zirraku würde die Strafe später selbst [nur tausendmal schlimmer] übernehmen. Zirraku wird meist als Schlächter mit einer Fratze und einer blutigen Waffe dargestellt. Ebenso blutrot ist die Kleidung seiner Azarai. Und ihm gehören auch die roten Sonnenphasen am frühen Vor- und späten Nachmittag.

Pateshi - Gott der Heilung:

Pateshi gilt als die gnädigste aller Gottheiten. Er ist der Gott der Heilung und der Hilfe, der seine Gnade allerdings nur den Reuigen unter den Sündern zu Teil werden lässt. Folglich sind seine oftmals in purpur gekleideten Azarai auf der Suche nach eben diesen verlorenen Schäfchen, die sie nicht selten unter den Notleidenden finden, da Not in Tharun ja als Strafe der Götter gilt. Pateshi wird häufig als katzenköpfige Gestalt dargestellt. Ihm gehören die purpurfarbenen Sonnenphasen am späten Morgen und frühen Abend.

Ojo'Sombri - Gott des Mysterien:

Ojo'Sombri gilt als der Gott der Geheimnisse und Mysterien und als der Gott des verborgenen Wissen über das Dies- und Jenseits. Seine Azarai sind oft Mystiker und Gelehrte, die den Menschen versuchen zu vermitteln, dass Magie nur für die Götter und deren Diener bestimmt ist und nicht in unwissende und unwürdige Hände geraten darf. Ojo'Sombri wird meist in einer violetten Kutte, ohne Gesicht, dargestellt. Ebenso violett kleiden sich auch seine Azarai und ihm gehören auch die violetten Sonnenphasen am Morgen und Abend.

Numinoru - Gott der Meere:

Numinoru gilt als Urgott Tharuns. Es heißt, er wäre nicht nur der Gott der Meere, sondern auch der Gott der Unendlichkeit und der Unergründlichkeit. Damit repräsentiert er auch alles, über das die Menschen nicht wagen nachzudenken. Er selbst wird als Schatten in einer azurblauen Kutte dargestellt, und seine ebenfalls in dieser Farbe gekleideten Azarai predigen Bescheidenheit, auch und gerade im Umgang mit Wissen. Numinoru gehören die düsteren azurblauen Sonnenphasen am frühen Morgen und späten Abend.

Gefallene Götter**Der Neunte - Gott ohne Namen:**

Will man den tharunischen Lehren glauben, so hat es einst noch einen neunten Gott, einen Gott der Endzeit und der Vernichtung gegeben, der einst die unwürdige Menschheit auslöschen wollte. In seiner Gnade hat sich Arkan'Zin ihm jedoch entgegenstellt, ihm nach einem langen Kampf seines Namens beraubt, und ihn und seine Anhänger aus Tharun ins Nichts vertrieben. Seitdem ist dieser Gott in Tharun nicht mehr aufgetaucht.

Herolde der Neugötter

Die Arkanai:

Bei den Arkanai handelt es sich um Dämonen, die [zumindest dem Glauben nach] von Arkan'Zin gegen die Frevler Tharuns entsandt werden. Auch sie tragen Roben und Richtschwert, sowie eine Maske. Ihre Stärke reicht dabei von der eines minderen Dämon bis hin zu einem 9-Gehörnten, wobei letztere nur in Legenden in Erscheinung treten. Ab 5 Hörnern sollen die Arkanai die Fähigkeit besitzen, sich partiell zu de- und rematerialisieren. Die Arkanai gehören zu den erbittertesten Feinden der Brigantia.

Die Shinxasa:

Als Shinxasa werden eine Reihe unterschiedlich aussehender Wesenheiten bezeichnet, die als die Herolde Shin-Xirits gelten. Ihnen gemein ist ihre meist bleiche Haut, die orange flammenden Augen und ihre Waffen, die sie meisterlich zu führen wissen. Shinxasa gelten als kaum zu besiegen, was sie unter anderem auch ihren drei Schutzschilden zu verdanken haben. Ihre Hartnäckigkeit und ihr Kampfstil gelten als Verkörperung des Schwertmeistertums. Sie gelten gelegentlich als die letzte rituelle Herausforderung eines Schwertmeisters.

Neugötter Tharuns - Ein derischer Vergleich

Falls ihr mit dem Gedanken spielt eine aventurische oder myranische Heldentruppe nach Tharun zu schicken, kann es sein, dass einige der Helden in den Gottheiten Tharuns andere Gottheiten wiedererkennen. Diese Liste soll eine kleine Hilfestellung bieten.

Neugötter Tharuns: *Aventurische Götter:* *Myranische Götter:*

Arkan'Zin	-	-
Sindayru	-	-
Nanurta	Nurti/Nanurda (Hochelfen), einigen zwölfgöttlichen Auslegungen nach eine gefesselte Gottheit.	-
Shin-Xirit	-	Shinxir
Zirraqu	Brazoragh (Orks)	-
Pateshi	-	Pateshi (Makshamauni)
Ojo'Sombri	-	Ojo'Shombri (Shingwa)
Numinoru	-	Nominibal (Sumurrer)
Der Neunte	Der Namenlose	Der Vielgesichtige, Schädelgott

Nicht-tharunische Geweihte und Karma

Betritt zum Beispiel ein aventurischer Geweihter tharunischen Boden, so befindet er sich nun in einer Welt, die nicht mehr von seinen Göttern beherrscht wird. Als Geweihter einer hier fremden Gottheit kann er zwar nach wie vor Mirakel und Liturgien bewirken, doch ist es seiner Gottheit nur schwer möglich, ihm die nun verbrauchte Karma-Energie nachzuliefern – wobei sich eine dieser Möglichkeiten in der Bekehrung eines Tharuners bietet. So muss ein Geweihter sparsam mit seinen Kräften umgehen oder riskieren als feindlicher Missionar erlappt zu werden.

Globulen für Anfänger

▷ Magiekunde

Die Macht der Runen

Über die Runenmagie:

Der Legende nach soll, nachdem Arkan'Zin die „unreine Sonne“ zerschmetterte, deren Splitter zu Tausenden auf die Oberfläche der Welt gefallen sein. Jeder dieser Splitter soll dabei besondere magische Fähigkeiten besitzen, so dass mit ihrer Hilfe – in der richtigen Reihenfolge angeordnet – Zauber gewirkt werden können. Das Ausüben dieser Magie ist umstritten, und gerade bei den höherrangigen Azarai gilt die Ausübung der sogenannten „Runenmagie“ als verwerflich. Dennoch haben sich viele Herrschenden die Magie zu Nutze gemacht bzw. sich die Personen in ihre Dienste gestellt, die damit umgehen können – ebenfalls in Bezug auf die Götter.

Über Runenmagier:

Das Besondere an der Runenmagie ist, dass sie theoretisch jeder beherrschen kann. Es braucht also dafür keine Personen mit irgendwelchen angeborenen Fähigkeiten. Die Macht kommt von den Runensteinen selbst. Doch muss man dafür der Runenmagie meist sein Leben widmen. Viele Runenmagier arbeiten im Dienst eines Herrschers oder eines der neugöttlichen Orden und haben damit ein gehöriges Stück Autorität erworben. Doch gerade in abgelegenen Orten, wo der Schutz der Richter nicht hinreicht, gibt es auch den einen oder anderen Laien-Runenleger, der damit z.B. sein Dorf zu schützen versucht – auch wenn das nicht immer gerne gesehen wird.

⚠ Hinweis:

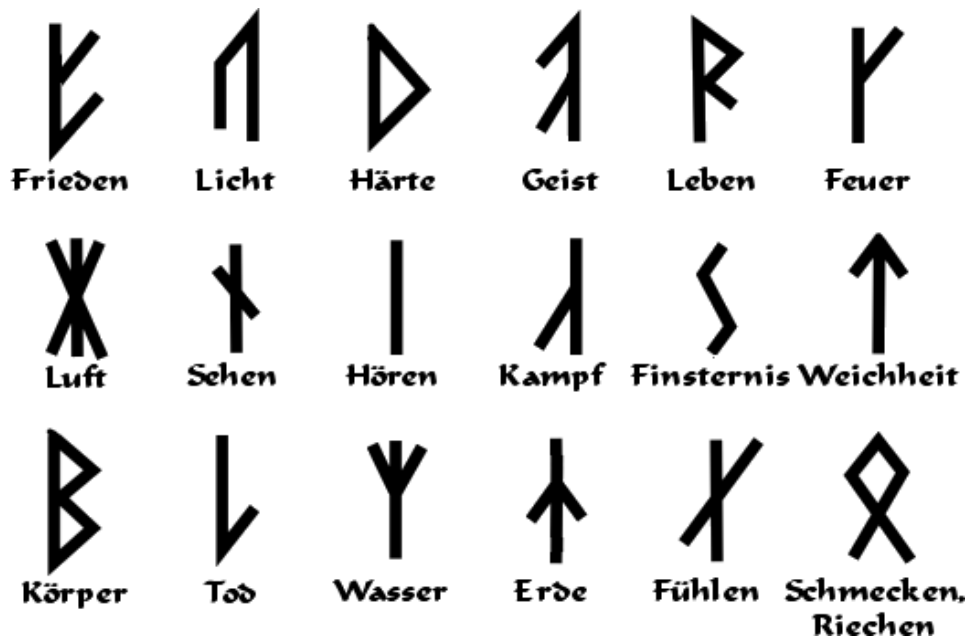
Auch wenn ein Nicht-Magier theoretisch Runen einsetzen kann, heißt das noch lange nicht, dass er auch in der Praxis dazu in der Lage ist. Das Runenlegen braucht ein mitunter sehr langes Training, und unter Aventuriern und Myranern werden wohl nur Magier und Schamanen aufgrund ihrer Vorkenntnisse einigermaßen schnell einen Einstieg ins Runenlegen finden.

Das Runenlegen - Grundlagen:

Das Legen der Runen geschieht über ein sogenanntes Runendreieck. Mit Hilfe dieses Dreiecks kann man sich sozusagen seinen Zauberspruch basteln. Spruch deshalb, weil das Legen der Runen den Zauber selbst noch nicht auslöst. Vielmehr legt man mit den Runen die grobe Wirkung des Zaubers fest. Dann konzentriert man sich in einem meist stunden- bis tagelangen Ritual auf die gewünschte Detailwirkung des Zaubers, und nennt am Ende ein selbst ausgedachtes Zauberwort. Wenn man dieses nun sagt, wird der Zauber ausgelöst. Dies kann später geschehen; die Runen müssen dafür nicht mehr gelegt sein. Allerdings können die Runen in der Zeit nicht mehr für weitere Zauber gebraucht werden.

Das Runenlegen - Die 18 Runen:

Es sind insgesamt 18 Runen – einstige Splitter der Sonne Glost – bekannt, die sozusagen für einzelne Aspekte eines Zaubers stehen. Die meisten der Runen sind bereits im Besitz eines Runenmagiers, nur selten findet man in der Natur noch frei rumliegende Runen. Einige Runen-Typen sind dabei durchaus mächtiger als andere, sind allerdings dementsprechend auch schwerer zu finden. Als begehrt und relativ selten gilt so beispielsweise die Rune des Geistes, als besonders schwer zu finden die Runen des Lebens und des Todes. Ihre Namen deuten auch schon an warum.



Das Runenlegen - Das Runendreieck:

Im Runendreieck hat jede Rune eine besondere Aussage. Die erste Rune legt fest was verzaubert oder mit welcher Grundlage gezaubert werden soll (Träger). Die zweite Rune legt fest mit welcher Methode gezaubert werden soll (Weg). Und die dritte Rune legt fest, was das Ziel des Zaubers ist bzw. worauf hinaus der Weg wirken soll (Ziel). Dabei können gleiche Runendreiecke durchaus verschiedene Zauber hervorbringen. Welche Wirkung im Detail, wird beim allerersten mal, wenn man das Dreieck legt, von der jeweiligen Person [üblicherweise für immer] festgelegt. Sie später umändern zu können, fällt in der Regel meist sehr schwer.

► Über Runenpentagramme:

Neben dem Legen eines Runendreiecks gibt es noch die Möglichkeit Runen in einem Pentagramm abzulegen. Solch ein Pentagramm ist wesentlich mächtiger als ein Dreieck, ermöglicht es so z.B. Dämonen zu rufen, benötigt jedoch dafür den Einsatz von 5 bis 10 Runen. Nur die mächtigsten Zauberer verstehen es mit Runenpentagrammen umzugehen.

Das Runenlegen - Runenmacht:

Im Runenlegen haben Runen eine unterschiedliche Macht, die üblicherweise in einem Wert zwischen 2 und 5 ausgedrückt wird. Nur die Rune Geist hat eine Macht von 8 und die seltenen Runen des Todes und des Lebens eine Macht von 15. Die Macht soll nicht nur einen Eindruck vom Wert der Runen vermitteln, sondern auch von der Schwierigkeit mit ihr umzugehen. Selbige hängt aber noch von einem zweiten Faktor ab, nämlich vom Positionsfaktor, also davon ob die Rune als Träger, als Weg oder als Ziel fungiert. Als Weg verdoppelt sich die Macht der Rune, als Ziel vervierfacht sie sich. Eine Todes-Rune als Ziel hat also eine Macht von 60. Was das nun genau aussagen soll, wird in den nächsten Absätzen erklärt.

Das Runenlegen - Zauberprobe:

Da man sich beim Runenlegen in der Regel viel Zeit lässt, erübrigen sich Proben normalerweise. Wenn es aber relativ schnell gehen soll, kann vom Meister durchaus eine Probe verlangt werden. Wie sie genau aussieht, sei der jeweiligen Spielgruppe überlassen, aber eine Möglichkeit wäre, für jede Rune eine Probe auf den Ritualkenntniswert, erschwert um ein Zehntel der Runenmacht mal Positionsfaktor (also erschwert um maximal 6) abzulegen. Dazu muss man natürlich einen Ritualkundewert erworben haben. Dieser kann dann je nach Meisterentscheid auch Aussage darüber machen, wie effektiv der Zauber letztendlich werden kann.

Das Runenlegen - Aufladen:

Wenn Runen eingesetzt werden, ist es ihre Macht, die die Zauber bildet. Der Zauber benötigt also keine Astralpunte für den Einsatz. Danach sind die Runen allerdings entladen und es braucht meist über 100 Tage, bis sie sich wieder aufgeladen haben. Will man Runen bereits vorher einsetzen, gibt es zwei Möglichkeiten: Zauberer können die Runen unter Einsatz von Astralpunkten wieder aufladen, wobei genau so viel Astralpunkte benötigt werden, wie der Machtwert der Rune beträgt. Alternativ, wenn auch wesentlich gefährlicher, ist das Aufladen der Runen unter Einsatz der eigenen Lebensenergie, wobei aber meist nur ein Teil der Lebensenergie im Vergleich zur Astralmacht eingesetzt werden muss.

Das Runenlegen - Befragung:

Neben dem Wirken von Zaubern gibt es auch die Möglichkeit die Runen zu befragen. Dabei gibt die Art der Frage vor, welche Runen man benötigt, um die Frage stellen zu können. Dabei kann es durchaus sein, dass ein Runenleser oder eine Runenleserin die Runen mehrfach legen muss, um sie so an die richtige Frage anzupassen. Beispiel: Wird nach der Bedrohung durch einen bestimmten Gegner gefragt, so wird gerne die Körperrune als Sinnbild für ein körperliches Wesen eingesetzt. Handelt es sich beim Gegner aber um einen Geist, wird man dadurch keine Antwort erhalten. Erst das Legen einer Rune der Weichheit (Symbol für Körperlosigkeit) schafft hier Abhilfe.

Das Runenlegen - Beispielzauber:

Hier sollen nun einige Runenkombinationen und ihre mögliche Wirkung gezeigt werden. Die gleichen Kombinationen können aber auch andere Wirkungen haben und andere Kombinationen die gleichen Wirkungen wie die hier beschriebenen.

Feuer+Feuer+Feuer:	Manifestiert Feuer aus dem Nichts oder verstärkt es.
Wasser+Wasser+Wasser:	Manifestiert Wasser aus dem Nichts oder verstärkt es.
Körper+Licht+Körper:	Heilt das Ziel, wenn es in Kontakt mit Licht kommt.
Körper+Feuer+Geist:	Regeneriert Astralpunkte durch die Anwesenheit von Hitze.
Körper+Körper+Luft	Macht das Ziel eine Zeit lang federleicht oder durchdringlich.
Körper+Sehen+Kampf	Kann zeitweise einen Kampfwert wie die Attacke oder die Parade erhöhen.
Körper+Sehen+Frieden:	Kann zeitweise einen körperlichen Grundwert wie z.B. die Gewandtheit erhöhen.
Körper+Fühlen+Licht:	Erlaubt eine Art Dämmerlicht auf Zeit.
Körper+Fühlen+Finsternis:	Erlaubt es die Umgebung intuitiv und ohne Sicht wahrzunehmen. Oder: Erschwert die Sicht eines Ziels.
Sehen+Härte+Luft	Manifestiert für alle im Raum eine Illusion.
Sehen+Weichheit+Luft:	Sorgt für Unsichtbarkeit eines Ziels für alle.
Wasser+Schmecken+Tod:	Verwandelt eine Flüssigkeit in ein tödliches Gift.

⚠ Hinweis:

Man kann hieran erkennen, dass die Bedeutung einiger Runen durchaus Auslegungssache ist. So steht das „Sehen“ eines Körpers vielmehr dafür, dass der Körper etwas instinktiv wahrnimmt und sich darauf einstellen kann – sei es nun eine Kampfsituation oder nicht. Das „Fühlen“ des Körpers steht wiederum für eine allgemeine Stärkung der Sinnesschärfe und „Härte“ steht zumindest hier für massives Erscheinen, „Körper“ für Humus und Leben usw.

Das Runenlegen - Ersatzartefakte:

Einige der typischen Hilfsmittel eines Zauberkundigen sind in der Lage die Wirkung von Runen zu emulieren. So kann man z.B. mit einem Zauberstab, den man an entsprechender Stelle auf den Boden stellt, eine Rune ersetzen, allerdings nur eine Rune, die bereits im Dreieck vorkommt. Er funktioniert also nur bei Kombinationen, wo zweimal eine Rune des gleichen Typs benötigt werden. Noch mächtiger ist der Vulkanglasdolch. An entsprechender Stelle in den Boden gesteckt, kann er eine völlig beliebige Rune ersetzen, selbst eine, die man nicht besitzt wie z.B. Leben oder Tod.

Runenzauber - Beispiel:

Um das Wirken von Runenzaubern zu demonstrieren, sei folgender Fall erwähnt: Der Held ist für den folgenden Abend von einer zwielichtigen Person eingeladen worden. Er erwartet den traditionellen Begrüßungswein, erfährt jedoch, dass dieser vergiftet sein könnte. Er legt daher vorher Runen aus, und zwar in folgender Anordnung:

Wasser + Schmecken + Leben

Nach mehreren Stunden der Meditation beginnen die Verbindungslinien zwischen den Runen des gelegten Dreiecks zu leuchten; das Zeichen, dass der Zauber fertig ist. Der Held wählt nun das magische Zauberwort, in diesem Fall „Wohl bekomm's!“. Während des Empfangs einige Zeit später erhält der Held dann auch das Glas Wein. Mit einem „Wohl bekomm's!“ trinkt er ihn. Nach und nach verfinstert sich die Miene seines Gastgebers. Offenbar hat ihn der Zauber gerade vor dem Tode bewahrt.

Der Notfall - Runenzerstörung:

Runen sind wertvoll und nur schwierig zu bekommen, doch manchmal kann es notwendig sein eine Rune zu opfern, um das eigene Leben oder das Leben der Freunde zu retten. Runen lassen sich nur schwer zerstören. Meist ist dabei der Einsatz brachialer Gewalt notwendig. Doch wenn eine Rune zerstört wird, wird hierdurch eine große Menge Macht schlagartig freigesetzt, was mitunter einer Explosion gleichkommen kann. Was da explodiert, hängt von der Rune ab. So kann eine zerstörte Feuer-Rune mitunter ein Haus in die Luft jagen. Eine zerstörte Rune des Hörens die Leute in einem Areal schlagartig taub werden lassen usw.

Andere Formen der Magie

Andere Formen der Magie sind natürlich auch in Tharun möglich, doch kann es hierbei zu erheblichen Komplikationen kommen. Ein normaler Spruchzauber, wie man sie in Aventurien kennt, sollte – natürlich unter Einsatz von Astralpunkten – normal funktionieren. Bei einer Beschwörung sieht es hingegen schon anders aus. Das zusätzliche Sphärengefüge stört und Aufrufquellen befinden sich mitunter nicht mehr genau dort, wo man sie eigentlich sucht. Eine Dämonenbeschwörung mag hier vielleicht noch am ehesten funktionieren, befinden sich die Niederhöllen (Sphäre der Dämonen) doch ohnehin außerhalb von allem. Aber will z.B. ein myranischer Optimat auch nur einen einfachen stellaren Essenzzauber wagen, kriegt er Probleme – er kann die Sterne ja nicht einmal mehr sehen. Elementarbeschwörungen sollten wiederum besser funktionieren. Beschwörungen aus den Feenwelten wiederum schlimmstenfalls gar nicht, da diese Feenwelten, von Tharun ausgesehen, nicht mehr diesseitig ist.

Globulen für Anfänger

▷ Kreaturen

Tharun weist eine Reihe von Kreaturen auf, die sich auf Dere nicht, oder zumindest nicht in dieser Form, finden lassen. Viele dieser Kreaturen beeindrucken dabei besonders durch ihre Größe. Hier seien nur einige von ihnen erwähnt:

Mystische Wesen

Rakshara:

Bei Rakshara handelt es sich um meist hünenhafte, zwei bis vier Meter große, üblicherweise humanoide Ungeheuer mit etlichen Missbildungen. Rakshara können mal zwei, mal vier, mal zehn, mal zwanzig Arme oder Beine haben. Einige von ihnen haben gelegentlich auch mehrere Köpfe, die zudem bisweilen auch Feuer, Eis oder Blitze speien können – oftmals jeder Kopf etwas anderes. Sie besitzen oftmals verunstaltete Haut, so dass sie auf einen Dämonologen wirken mögen wie ein Werk Asfaloths (Khalyanars). Fast alle Rakshara sind Menschenfresser, die meisten von ihnen primitiv – lediglich mit Steinkeulen bewaffnet. Es soll aber auch einige wenige Ausnahmen geben.

Riesenlibellen:

Eigentlich keine mystische Kreatur im herkömmlichen Sinn, allerdings von den Tharunern meist ebenso verehrt sind diese Insekten. Schon lange ist es tharunische Tradition Rieseninsekten als Reittiere zu nehmen, und die in der Regel drei Meter langen Riesenlibellen gehören zu den Ehrfurcht erbietendsten. Normalerweise gelten wilde Riesenlibellen als recht gefährlich, doch kann man sie an einen Menschen gewöhnen, wenn man sie vom Eischlupf an aufzieht. Riesenlibellen werden in der Regel nur von den hochrangigsten Waffenmeistern geritten und sind eine der wenigen Methoden, um relativ gefahrlos von Insel zu Insel zu fliegen.

Elementare Kreaturen

Giganten:

Die gewaltigsten und vielleicht gerade deshalb kaum erkannten Kreaturen sind die Giganten. Ein Gigant ist eine Elementarkreatur, so groß, dass es oft schwer fällt ihn in Gänge zu betrachten. Erdgiganten erscheinen oft als riesige Berge oder Inseln, Feuer-giganten oftmals als Vulkane, Wassergiganten als riesige Wasserstrudel oder Flutwellen und Luftgiganten als gewaltige Wolkenformationen. Ihnen selbst fällt es oftmals ebenso schwer die ameisengleichen Menschen wahrzunehmen. So kommt es schon mal zu Missverständnissen, wenn ein Volk eine vermeintliche Insel besiedelt und der Gigant sich dann – Jahre später – wegen des kitzelnden Gefühls schütteln muss. Als der größte [schlafende] Gigant gilt der 15 km hohe Berg Makros.

△ Hinweis:

Die Giganten Tharuns sollten nicht mit den Giganten aus der zwölfgöttlichen Lehre verwechselt werden. Doch gerade ihr immenses Erscheinungsbild mag einem Aventurier Glauben machen ein verlorenes Kind Sumus vor sich zu haben.

► Über die Wolkenstädte:

Im Zusammenhang hört man immer wieder von Luftgiganten, die angeblich ganze Städte auf ihren Rücken tragen. Doch den meisten Tharunern ist es natürlicherweise versagt, den Gerüchten nachzugehen.

Untote Kreaturen

Morguai:

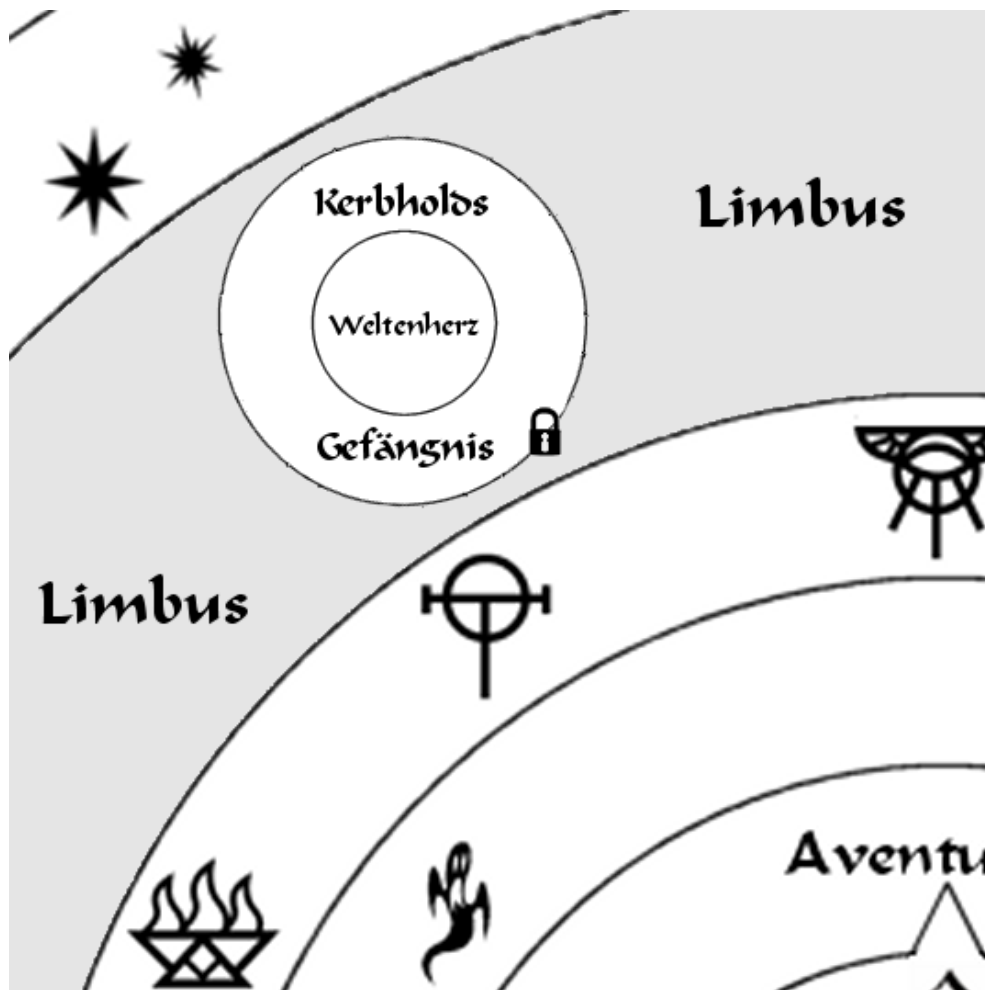
Bei Morguai handelte es sich ursprünglich um Runenzauberer, die im Laufe der Zeit ob der Möglichkeiten der Runenmagie langsam aber sicher in den Wahnsinn verfallen sind. Nach und nach gaben sie immer wieder ihre Lebensenergie, um die Runen aufzuladen, ohne zu merken, dass sie damit auch immer mehr ihrer inneren Lebenskraft, dem sogenannten Sikaryan, beraubt wurden. Dies hat die Morguai immer mehr zu regelrechten wandelnden Leichen werden lassen, denen es im Laufe der Zeit immer mehr nach der Lebenskraft ihrer Mitmenschen – meist in Form von Blut – düstet.

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.

Globulen für Anfänger

6.) Kerbhold



Kerbhold der Ketzer:

Die Legende über Kerbhold wird wohl hauptsächlich von denen weitergetragen, die dem Gott ohne Namen, dem Vielgesichtigen oder wie man ihn sonst nennen mag, anhängen. In der aventurischen Auslegung war Kerbhold der Troll einst der höchste Geweihte des Namenlosen; und zwar zu einer Zeit, in der die Welt noch von den Schratigen beherrscht und der Namenlose noch nicht namenlos war, einer Zeit die manche als das vierte Zeitalter bezeichnen. Doch dann vertrieben die anderen Götter ihren Bruder von seinem güldenen Thron und zerstörten seine Tempel, töteten seine Anhänger. Nur Kerbhold wurde ein besonderes Schicksal zugedacht. Von Praios mit Unsterblichkeit verflucht, wurde er in seinem Tempel eingeschlossen und selbiger mitsamt der dazugehörigen Tempelstadt in eine eigene Globule entrückt. Kerbholds Klagen war groß, doch Praios gewährte ihm nur eine geringe Straflinderung:

So soll seine Stadt alle 13 x 13 Jahre für einen Tag irgendwo auf Dere erscheinen, und nur wer es schafft Kerbhold innerhalb dieses Tages im Inneren seines Tempels zu stellen, vermag ihm die ersehnte Erlösung des Todes zu geben und damit die versprochenen Schätze zu erlangen. Gerade die Anhänger des Namenlosen suchen nach ihm, doch nicht der Schätze wegen. Kerbhold sei der Legende nach vielmehr der Einzige, der ihn noch wissen müsste – den wahren Namen des Namenlosen.

Globulen 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 – Wege der Zauberei (Hardcover) – (ISBN: 978-3940424136)
- Das Schwarze Auge – Wege der Götter (Hardcover) – (ISBN: 978-3940424211)
- DSA-Professional – Schwertmeister (Hardcover) – (ISBN: 978-3426300370)
- DSA-Professional – Das Fest der Schwertmeister – (ISBN: 978-3426300397)
- Wiki Aventurica: <http://www.wiki-aventurica.de>
- Inseln im Nebel – Karte von Dietrich Bernhard: <http://galerie.wolkenturm.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.kampfregel-projekt.de/qvat/qvat.html>
Helden – Heldengenerator nach DSA 4.1 in Java: <http://helden-software.de>

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 – öh – nur sechs ...? Ist ja auch egal. Sei deine Seele trotzdem nun endgültig und auf ewig den Globulen von DSA verfallen. :]

Version vom 6. Juni 2009