

Aventurien für Anfänger

1.) Einführung

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

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

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

► Doch beachtet bitte folgendes:

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

Aventurien für Anfänger

2.) Spielregeln

Über die Spielweise:

Als Pen-'n-Paper-Rollenspiel wird „Das Schwarze Auge“ in einer Gruppe gespielt. Einer übernimmt dabei die Rolle des so genannten „Meisters“. Er kennt als einziges die komplette Handlung. Er ist es, der die Monster und Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs) steuert, die Geschehnisse und die Umgebung beschreibt und letztendlich der, der über das Wohlergehen der einzelnen Helden entscheidet. Die anderen Personen in der Gruppe nehmen jeweils eine Heldenrolle ein. Als Utensilien werden, neben den Notizen, die der Meister sich gemacht hat, und den Charakterbögen auch noch ein paar möglichst verschiedenfarbige, 20-seitige Würfel (W20) gebraucht, die man in diversen Spieläden erwerben kann. Ein paar normale Würfel (W6) solltet ihr auch immer mit dabei haben.

Über die Gruppengröße:

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

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

Mut	12	
Klugheit	12	
Intuition	9	

Aberglaube	6	
Höhenangst	4	
Raumangst	6	

Der Heldenbogen:

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

Die Erschaffung eines Helden:

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

△ Hinweis:

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

► **Generierungspunkte:**

Zu Beginn einer Heldenerschaffung erhält man eine bestimmte Menge an Punkten, mit denen man sich sozusagen seinen Helden erschaffen und mit diversen Fähigkeiten versehen kann. Da man nur eine begrenzte Anzahl an diesen so genannten Generierungspunkten (GP) besitzt, sind der Ausschmückung des Helden natürlich Grenzen gesetzt. Wer seinem Helden mehr Fähigkeiten geben möchte, kann seinem Helden freiwillig Nachteile geben und erhält so noch weitere GP hinzu. Die Standardhöhe der GP liegt bei 110 Punkten, kann aber je nach Vereinbarung in der Gruppe variieren. Beispielsweise würden 140 Punkte mehr epische Helden hervorbringen, die um so mehr ihre Umwelt überragen. Bis zu 100 GP können in die so genannten Eigenschaften, die grundlegendsten aller Heldenwerte, gesteckt werden. Die sollte man ausnutzen, da das Steigern dieser Werte im späteren Spiel sehr teuer werden kann.

► **Start-Abenteurpunkte:**

Hat man mit den GP einen Helden in den Grundzügen erstellt, bekommt man, je nach Held einen weiteren Vorrat an Punkten: die so genannten Start-Abenteurpunkte oder kurz Start-AP. Diese dienen vorrangig dazu, die bisherigen Fähigkeiten des Helden auszubauen.

Abstammung, Kultur, Profession:

Die Generierung eines Helden teilt sich in drei große Blöcke auf. Im ersten Schritt entscheidet man sich für die biologische Abstammung. Hiermit fällt die Wahl der Spezies oder des Menschentypus. Im zweiten Schritt entscheidet man sich für die Kultur, welcher der Held entspringt. Mit der Kultur erlernt der Held auch erste Talente, die für seinen Kulturkreis typisch sind. Außerdem entscheidet sie erst einmal über die Muttersprache und den gesellschaftlichen Hintergrund des Helden. Im dritten Schritt erhält der Held eine Profession. Hier entscheidet sich also, ob er nun beispielsweise ein Krieger ist, ein Magier, Händler, Dieb, Priester oder Seefahrer. Die Profession vermittelt den vielleicht größten Satz an vorgegebenen Fähigkeiten, kann den Helden an anderen Stellen aber auch einschränken. Ein Krieger ist halt nur selten ein Magier, geschweige denn ein guter. Und ein Magier läuft nur selten mit schwerer Rüstung rum, da ein Metallgewand seine magischen Fähigkeiten beeinträchtigen kann. Beschreibungen für Spezies und Kulturen finden sich in den Kapiteln 4 und 5.

► **Gängige Sprachen in Myranor:**

Die geläufigsten Sprachen in Aventurien sind das Garethi (fast alle mitteländische Reiche) und das Tulamidya (Tulamidenlande). Bekannte nicht-menschliche Sprachen sind das Isdira (Elfen) und das Rogolan (Zwergenreiche). Bosparano ist wiederum eine tote Sprache, in die viele magische Werke geschrieben sind.

Abenteurpunkte:

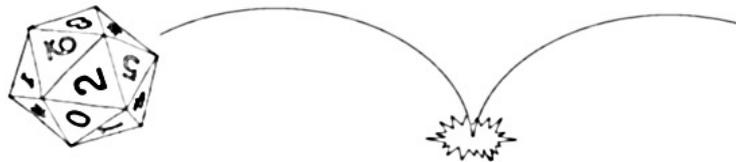
Im Laufe seines Abenteuers kann ein Held auch Erfahrungspunkte sammeln, die in DSA Abenteurpunkte, kurz AP, genannt werden. Sie dienen als eine Art „Währung“, das heißt man kann sie gegen die Steigerung von Werten oder den Erwerb oder die Verbesserung von Fähigkeiten eintauschen. Geschieht das innerhalb von Abenteuern benötigt man in manchen Fällen dafür allerdings noch diverse Lehrmeister, zumindest dann, wenn man komplexere Fähigkeiten erwerben will. In DSA gibt es klassischerweise erst nach Abschluss einer Queste oder einer Neben-Queste Abenteurpunkte. Der Meister kann zudem zusätzlich Rabatte, so genannten „Speziellen Erfahrungen“ oder kurz SE, auf Steigerungen bestimmter Werte eines Helden vergeben, was den AP-Verbrauch einmalig spürbar senkt.

△ **Hinweis:**

Wenn ein Abenteuer mit bereits etwas erfahreneren Helden begonnen werden soll, kann die Gruppe natürlich beschließen, den Helden gleich zu Beginn einige zusätzliche AP zu geben.

Über die Grundwerte:

Die Grundlage über die Fähigkeiten eines jeden Charakters sind die Grundwerte. Die elementarsten von ihnen werden auch Eigenschaften genannt und tragen die Namen: Mut, Klugheit, Intuition, Charisma, Gewandtheit, Fingerfertigkeit, Körperkraft und Konstitution. Wie man sich denken kann gilt hier: Je höher die Werte, desto besser. Andere Grundwerte sind von den Eigenschaften wiederum abhängig. Zu ihnen gehören unter anderem die Lebensenergie, bei Magiern die Astralenergie und als unabhängiger Grundwert die Karmaenergie der geweihten Priester. Als Gegenstück zu den Eigenschaften könnte man ggf. die so genannten „schlechten Eigenschaften“ ansehen, zu denen u. a. Dinge wie Jähzorn, Goldgier, Höhenangst oder Totenangst gehören können. Hier gilt: Je niedriger die Werte, desto besser. Im Laufe des Spiels kann der Meister immer wieder Proben auf die eine oder andere Eigenschaft verlangen. Geschieht dies, kommt es zur so genannten Würfelprobe.



Würfelproben - Grundlagen:

Verlangt der Meister eine Würfelprobe auf eine Eigenschaft für eine Handlung, dann muss auf diesen Wert nun mit einem zwanzigseitigen Würfel (W20) gewürfelt werden, wobei der geworfene Wert nicht höher als der der Eigenschaft sein darf: Soll heißen: Wurf kleiner als Eigenschaft – gut, Wurf gleich Eigenschaft – gerade noch gut, Wurf größer als Eigenschaft – verhasen. Je nachdem wie deutlich oder knapp die Probe bestanden oder misslungen ist, kann der Meister zudem die Wirkung der Probe etwas abändern. Des Weiteren kann der Meister jederzeit entscheiden, eine Würfelprobe um einen gewissen Wert zu erleichtern oder zu erschweren, je nachdem ob die Handlung unter erleichterten oder erschwerten Bedingungen stattfindet. In diesem Fall wird auf auf einen entsprechend größeren (Erleichterung) oder kleineren Wert (Erschwernis) geprobt. Proben können auch durch mehrere Einflüsse gleichzeitig erschwert und erleichtert sein, die man dann einfach miteinander verrechnet. So würde also eine Probe, die um 5 erschwert und um 3 erleichtert ist, am Ende um 2 erschwert sein.

△ Hinweis:

Auch auf schlechte Eigenschaften kann der Meister Proben verlangen, nur ist es hier von Vorteil die Probe nicht zu bestehen. Besitzt jemand z. B. den Nachteil Totenangst mit einem Wert von 7 und er würfelt eine 4, dann gilt die Totenangst-Probe nämlich als „bestanden“, und das würde bedeuten – ja, er oder sie kriegt es jetzt mächtig mit der Angst zu tun.

Würfelproben - Über 1 und 20:

Eine Besonderheit kommt den Zahlen 1 und 20 zu. Würfelt man bei einer Würfelprobe eine 1, so gilt die Probe als automatisch, und oft auch als bravourös bestanden. Auf diese Weise wird ein Schloss besonders elegant und lautlos geknackt oder ein Gewicht besonders leicht gestemmt. Das Gegenteil tritt bei einer 20 auf. In so einem Fall wurde ein so genannte „Patzer“ gewürfelt, und die Probe gilt automatisch als verhasen bis schwer verhasen und zwar selbst dann, wenn der eigentliche Wert der Eigenschaft über 20 liegt. Wie schwer der Patzer dann aber letztendlich ausfällt, wird in der Regel erst durch einen zweiten Wurf bestimmt.

Talente und Zauber - Grundlagen:

Jeder Held besitzt eine Reihe Talente (im Fall von Magiern auch Zauber), die er einsetzen kann. Auch beim Einsatz eines Talents ist eine Würfelprobe notwendig, die hier allerdings etwas anders abläuft, als eben beschrieben. Ein Talent stützt sich nämlich auf gleich drei Eigenschaften, beispielsweise auf „MU/GE/KK“, was für Mut, Gewandtheit, Körperkraft steht. Auf all diese Eigenschaften muss nun nacheinander mit einem W20 eine Probe abgelegt werden. Als Maß für die Güte eines Talents dient wiederum der so genannte Talentwert, kurz TaW (bei Zaubern ist es der Zauberfertigkeitwert, kurz ZfW), der welcher wiederum aus Talentpunkten, kurz TaP (Zauberfertigkeitpunkte, kurz ZfP) besteht, und der im Idealfall möglichst hoch ist. Dieser Wert sagt zweierlei aus:

1.) Die TaP aus dem Talentwert können als Ausgleich für Überwürfelungen bei den drei Eigenschaftsproben herangezogen werden. Wird eine dieser drei Proben verhauen, so kann man den verhauenen Wurf um maximal so viele Punkte erniedrigen, wie man TaP hat. Bei mehrfach verhauenen Proben muss man den Pool aufteilen. Soll heißen: Hat man zum Beispiel einen TaW von 6, könnte man so einen verhauenen Wurf um 6 ausgleichen, zwei verhaucene Würfe ggf. um 4 und 2 usw. Natürlich sind für künftige Talentproben später alle Talentpunkte wieder verfügbar.

2.) Der Talentwert sagt etwas über das Resultat einer bestandenen Talentprobe aus. So können zwei Personen, einer mit „Schwimmen 1“ und einer mit „Schwimmen 12“, beide die Probe bestehen. Die Person mit „Schwimmen 1“ wird sich dennoch meistens mehr nur über Wasser halten können, während die Person mit „Schwimmen 12“ geradezu wie ein Delfin davonrauscht. Oft wird dies dabei nicht vom Talentwert selbst, sondern von den nach der Probe übrig behaltenen TaP, den TaP* (oder halt auch ZfP*) abhängig gemacht (Erläuterungen siehe unten)..

Es ist dem Meister übrigens jederzeit gestattet eine Talentprobe zu vereinfachen oder zu erschweren, falls es die Situation erfordert. In dem Fall stehen dem Spieler mehr oder auch weniger TaP für eine Talentprobe zur Verfügung als der TaW angibt. Zauber werden hingegen nur unter ganz bestimmten Bedingungen so modifiziert. Vorsicht! Fallen die TaP aufgrund eines negativen TaW oder aufgrund einer Erschwernis bereits zu Beginn der Probe in den negativen Bereich, so wird jede der drei Einzelproben, um diesen Betrag erschwert (z. B. Erschwernis aller drei Proben um 2 aufgrund TaW -2).

Talente und Zauber - Restpunkte:

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

⚠ Hinweis:

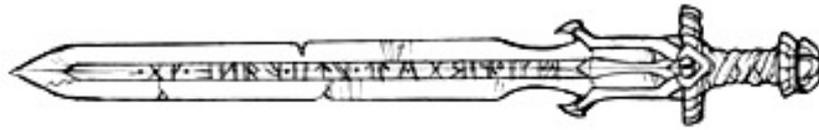
Restpunkte können auch bei erleichterten Proben den Talent- bzw. Zauberfertigkeitwert niemals übersteigen. Bei z. B. 10 TaP* und einem TaW von 7, besteht man also nur mit 7 TaP*.

Talente und Zauber - Zauberkosten:

Neben der Würfelprobe ist für jeden Zauber auch noch der Einsatz von Astralenergie, unterteilt in Astralpunkten (AsP), nötig. Dies ist jedoch bei jedem Zauber individuell und soll an dieser Stelle nicht weiter besprochen werden. Aber damit man ein paar Vergleichswerte hat: Ein normaler Angriffszauber kostet häufig in etwa so viel AsP wie der verursachte Schaden. Einfache, seherische Zauber gegen ein einzelnes Ziel meist nur einige AsP, mächtige Zauberrituale oftmals erheblich mehr. Wurde eine Zauberprobe verhauen, muss man in der Regel die Hälfte der angedachten AsP zahlen.

Talente und Zauber - Über 1 und 20:

Auch hier gilt, dass die 20 ein nicht mehr auszugleichender Auto-Patzer ist, der in diesem Fall allerdings zwei 20er bedarf. Ebenso bedarf es zwei 1er für einen Auto-Erfolg. In letztem Fall sind normalerweise besonders gute Ergebnisse durch die Probe üblich, sofern die Probe auch ohne den Auto-Erfolg bestanden gewesen wäre. Drei 1er oder drei 20er führen wiederum zu einem phänomenalen Erfolg oder Misserfolg. Es ist in diesem Fall nicht unüblich, im 1er-Fall den Talentwert sofort permanent um 1 zu erhöhen bzw. im 20er-Fall den Charakter in eine sehr bedrohliche Situation zu verfrachten (in der Regel allerdings KEIN Auto-Selbstmord).



Waffen und Rüstungen:

Bevor wir uns nun dem Kampfsystem widmen, hier einige Grundlagen bezüglich der Waffen und Rüstung eines Helden. Wie in den meisten Rollenspielen, bleiben auch hier Kämpfe nicht aus. Waffen helfen dem Helden dabei ordentlich auszuteilen, Rüstungen dabei besser einzustecken. Doch hochwertiges Equipment ist teuer. Zudem steigt mit dem Schutz einer Rüstung meist auch die Behinderung (BE) selbiger an, die nicht nur Kämpfe erschweren kann. Wählt eure Waffen und Rüstung daher mit Bedacht. Kein normaler Held wird mit einem extra massiven Plattenpanzer durch die Pampa laufen, ohne später Probleme mit der Ausdauer zu bekommen. Magier tragen, wenn überhaupt, nur sehr leichte Rüstungen und in der Regel einen oft längeren Magierstab.

Rüstungen - Trefferzonen:

Eine Sache, die in vielen Rollenspielen gerne gemacht wird, ist das simple Addieren des Schutzes aller Rüstungsteile eines Helden. DSA ist hier keine Ausnahme, doch ist dieses System letzten Endes nur eine Vereinfachung der Realität, die es dem Spieler möglichst bequem machen soll. Dies ist aber nicht immer sinnvoll, z. B. dann wenn der Held gelernt hat gezielte Treffer auf einzelne Körperteile zu erlangen oder wenn ein Angriff eine so tiefe Wunde schlägt, dass es ab da interessant ist, wo sie nun eigentlich geschlagen wurde, ob z. B. im Waffen führenden Arm oder nicht. Hierfür gibt es die Trefferzonen, bei der jeder Teil des Körpers einen individuellen Rüstungsschutz hat. Sofern der Held die Zone nicht über eine meist um 10 erschwerte Angriffsprobe (mehr zum Thema Angriff gleich) direkt anvisiert hat, wird selbige dann zufällig bestimmt. Dabei können Deckung, Stellung und der Größenunterschied der Gegner durchaus eine Rolle spielen. Hier nun die Trefferzonen im Einzelnen:

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

Kampfsystem - Grundlagen:

Das Kampfsystem von DSA ist eine mitunter recht komplizierte Angelegenheit und verlangt auch vom Meister einiges an Rechenkunst ab, will er nicht zu schwere und nicht zu lasche Gegner einsetzen. Auf diesen Seiten sollen daher nur einige der Grundlagen erläutert werden. Nehmt hierfür nun am besten einen Heldenbogen zum besseren Verständnis. Fürs Erste ist erstmal wichtig, dass Kämpfe in Kampfrunden (KR) unterteilt werden, welche wiederum in zwei Aktionen unterteilt sind. Der Meister fragt mit Beginn jeder Kampfrunde die Teilnehmer, was sie im Kampf gerne tun möchten, wobei grobe Antworten („Ich möchte Angreifen.“) meist ausreichen.

Kampfsystem - Die Kampfreihenfolge:

Jeder Held besitzt für Kämpfe einen so genannten Initiative-Wert (INI), der in Kämpfen die Reihenfolge der einzelnen Teilnehmer festlegt. Je höher der Wert, desto eher ist man an der Reihe. Die INI ergibt sich dabei aus dem so genannten INI-Basiswert plus einem W6-Wurf zu Beginn eines Kampfes. Beeinflusst wird sie zudem von den INI-Werten von Waffe und Schild und der stets abzuziehenden BE der Rüstung. Ist die INI bei zwei Personen gleich hoch, entscheidet die INI-Basis, ansonsten der Meister. Die INI kann sich durch diverse Ereignisse im Laufe des Kampfes ändern. Vorsicht! Fällt sie in den negativen Bereich, landet man im INI-Koma: Hier hat man nur noch eine Aktion pro KR zur Verfügung, die man zudem nicht für Angriffe nutzen darf.

Kampfsystem - Aktionen im Kampf:

Im Normalfall besitzt ein Held genau 2 Aktionen: die Attacke (AT) und die Parade (PA), die er jeweils einmal pro Kampfrunde einsetzen kann. Auf beide werden im Kampf Proben mit einem W20 abgelegt. Will ein Held einen Gegner angreifen, muss er, wenn er dran ist, eine AT-Probe (FK-Probe im Fernkampf) ablegen. Der Gegner wiederum hat nun einmal pro Kampfrunde die Möglichkeit, so einen Angriff mit einer direkt darauf folgenden PA-Probe abzuwehren. Eine alternative Art der Abwehr ist das Ausweichen, wofür der Spieler auf einen eigenen Wert probt. Letzteres bedarf keiner Waffen oder Schilde, doch verspricht das Ausweichen bei Helden häufig nicht den gleichen Erfolg wie eine Parade. Anstelle von AT oder PA sind aber auch andere alternative Handlungen machbar, wie z. B. Zauber, der Einsatz von Gegenständen oder der Lauf zum mehrere Schritte entfernten Gegner. Eine Reihe dieser alternativen Handlungen benötigen allerdings mehr als eine Aktion, was den Einsatz entsprechend verzögert. Diese Art von Handlungen nennt man dann längerfristige Handlungen.

► Längerfristige Handlungen:

Handlungen mit 2 Aktionen Dauer werden in der gleichen KR 8 INI-Phasen verspätet (sprich als hätte man eine um 8 niedrigere INI) abgeschlossen. Bei 3 Aktionen erst, wenn man in der nächsten KR dran ist. Bei 4 Aktionen in der nächsten KR 8 INI-Phasen verspätet usw. Eine besondere Spielart ist es übrigens, in der 1. Aktion auf einen entfernteren Gegner zuzulaufen und in der 2. Aktion zuzuschlagen. Hierzu wird die AT nach hinten verzögert und die PA aufgegeben. Die AT-Probe wird hierdurch allerdings um 4 erschwert.

Kampfsystem - Beiläufige Handlungen:

Zuzüglich zu den beiden normalen Aktionen gibt es in Kämpfen meistens auch Zeit für eine Reihe begleitender oder spontaner Handlungen, die „so nebenher“ ausgeführt werden können. Man sagt, die Handlungen werden „in freier Aktion“ ausgeführt. So kann man bei einem Angriff oder einer Parade beispielsweise einen einzelnen Schritt auf den Gegner zu oder von ihm abrücken. Auch Kampfgeraben, taktische Zurufe und das Fallenlassen eines Gegenstands aus der Hand gehören dazu. Der Meister kann hier dabei einschränkend eingreifen, falls diese Handlungen ausufern sollten. Ein Sonderfall ist der so genannte Passierschlag, ein vom Meister genehmigter Extra-Angriff, falls der Gegner unbeabsichtigt oder abgelenkt in Schlagreichweite kommt. Die AT-Probe ist hier stets um 4 erschwert und es sind keine Manöver möglich, allerdings ist er auch nicht parierbar und raubt dem Opfer bei Gelingen einen W6-Wurf Initiative.

Kampfsystem - Kampfszenarien:

An dieser Stelle wird es vielleicht Zeit zu erklären, wie so ein Kampf im Detail abläuft. Haltet hierfür am besten einen Kampfbogen der Beispielhelden bereit. Der übliche Ablauf sieht dabei in den meisten Fällen wie folgt aus: 1.) Der Angreifer wartet bis er an der Reihe ist. 2.) Der *Angreifer* greift den *Verteidiger* an. 3.) Falls der *Angreifer* Erfolg hatte, versucht der *Verteidiger* den Angriff doch noch abzuwehren. 4.) Bei Misserfolg in der Abwehr erleidet der *Verteidiger* nun Schaden.

Nahkampfszenario (bewaffnet ↔ bewaffnet):

AT (Attacke):	Der Angreifer probt mit einem W20 auf diesen Wert um anzugreifen und darf ihn nicht überwürfeln. Bei Misserfolg gilt der Angriff automatisch als gescheitert; auf PA oder Ausweichen muss nicht mehr geprobt werden.
PA (Parade):	Der Verteidiger probt mit einem W20 auf diesen Wert um den obigen Angriff mit einer Waffe oder einem Schild zu parieren und darf ihn nicht überwürfeln. Bei Erfolg wird kein Schaden davon getragen.
Ausweichen:	Wer lieber ausweichen statt parieren will, probt mit einem W20 darauf.
TP (Trefferpunkte), RS (Rüstungsschutz), SP (Schadenspunkte):	Konnte der Angriff nicht abgewehrt werden, wird nun auf den TP-Wert der Waffe des Angreifers geschaut. Hier steht oft so etwas wie „1W+2“ (ein W6-Wurf plus 2) oder „2W+0“ (zwei W6-Würfe). Von den so ermittelten Trefferpunkten wird nun der Rüstungsschutz des Verteidigers abgezogen. Was bleibt sind die Schadenspunkte. Liegen diese über Null, so verliert der Verteidiger nun in genau dieser Höhe Lebenspunkte.

Nahkampfszenario (unbewaffnet ↔ unbewaffnet):

AT (Attacke):	Der Angreifer muss sich für eine Kampfarmt (Raufen oder Ringen) entscheiden, mit der er in dieser Kampfrunde angreifen und parieren will, und probt dann auf den jeweiligen AT-Wert.
PA (Parade):	Der Verteidiger muss sich für eine Kampfarmt (Raufen oder Ringen) entscheiden, mit der er in dieser Kampfrunde angreifen und parieren will, und probt dann auf den jeweiligen PA-Wert.
Ausweichen:	Es gelten die gleichen Regeln wie bei „bewaffnet ↔ bewaffnet“.
TP(A) (Trefferpunkte), RS (Rüstungsschutz), SP(A) (Schadenspkt.):	Die Schadensberechnung geschieht analog zu „bewaffnet ↔ bewaffnet“, allerdings mit dem Unterschied, dass der Schaden hier auf die Ausdauerpunkte (AuP) erfolgt und die Hälfte davon wiederum auf die Lebenspunkte (LeP). Nur beim Gebrauch von natürlichen Waffen, z. B. Klauen, werden echte TP angerichtet. Mehr zum Thema AuP später.

Nahkampfszenario (bewaffnet ↔ unbewaffnet):

AT (Attacke):	Die Attacke verläuft wie bereits beschrieben. Ist der Angreifer allerdings Unbewaffnete oder attackiert mit natürlichen Waffen wie z. B. Krallen, so erleidet er bei erfolgreicher Waffen-PA des Gegners dessen halbe TP.
PA (Parade):	Die Parade verläuft wie bereits beschrieben. Ist der Verteidiger aber der Unbewaffnete oder verteidigt mit natürlichen Waffen wie z. B. Krallen, so erleidet auch bei erfolgreicher PA die Hälfte der TP des Gegners.
Ausweichen:	Es gelten die gleichen Regeln wie bei „bewaffnet ↔ bewaffnet“. Die PA vieler Tiere ist dabei, trotz des Namens, eigentlich Ausweichen.
TP/TP(A) (Trefferpkt.), RS (Rüstungsschutz), SP/SP(A) (Schadenspkt.):	Die Schadensberechnung geschieht analog zu den beiden oberen Fällen. Bewaffnete verursachen entsprechend TP und Unbewaffnete üblicherweise TP(A), so sie keine natürlichen Waffen einsetzen.

Typisches Fernkampfeszenario:

FK (Fernkampf):	Der Fernkämpfer leitet seinen Angriff ein, wenn er dran ist, probt aber erst dann auf den FK-Wert, wenn die nötigen Aktionen verstrichen sind (siehe Laden und Zielen). Die Probe wird dabei durch diverse Faktoren erschwert (positive Werte) bzw. erleichtert (negative Werte). Besonders typische Werte sind dick hervorgehoben.
Bewegung:	0 (leichte Bewegung) ▷ ... ▷ 6 (Ziel im Galopp)
Entfernung:	-2 (sehr nah) ▷ 0 ▷ 4 ▷ 8 ▷ 12 (maximale Reichweite)
Gegnerdeckung:	0 (keine) ▷ 2 (leicht verdeckt oder trägt Schild)
Seitenwind:	0 (Windstille) ▷ ... ▷ 4 (starker Seitenwind)
Schießart:	-4 (8 Aktionen Zieldauer) ▷ 0 (Standard) ▷ 2 (kein Zielen)
Sichtverhältnisse:	0 (heller Tag) ▷ 3 (Dämmerung) ▷▷ 16 (absolute Finsternis)
Trefferzone:	0 (keine Zone) ▷ ... ▷ 10 (Kopf, Arme; Scharfschützen nur 7)
Zielgröße:	-2 (Elefant) ▷ 0 (Hirsch) ▷ 2 (Mensch) ▷ ... ▷ 8 (Maus)
PA (nur mit Schild!), Ausweichen:	PA/Ausweichen sind nur möglich, wenn man den Angriff kommen sehen konnte und dann um 4 (Wurfaffen) bzw. 8 (Pfeile, Bolzen) erschwert. Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie bei „bewaffnet ↔ bewaffnet“.
TP (Trefferpunkte), RS (Rüstungsschutz), SP (Schadenspunkte):	Die Schadensberechnung geschieht analog zur Berechnung beim Kampf zweier Bewaffneter, doch kann die Entfernung in Metern die TP erhöhen oder erniedrigen (siehe Bogenschützen bei den Beispielhelden).

► Laden und Zielen:

Der Angriff mit einer Fernwaffe dauert normalerweise 2 Aktionen, da zum eigentlichen Angriff noch 1 Aktion fürs Zielen benötigt wird. Diese Aktion kann eingespart werden (Schnellschuss), doch ist die FK-Probe dann um 2 erschwert. Das Nachladen inkl. Zielen dauert bei Bögen in der Regel 2 - 4 Aktionen und bei Bolzenwaffen 8 - 30 Aktionen.

Typisches Magiekampfeszenario:

Zauberprobe:	Der Spieler beginnt das Zauberritual wenn er an der Reihe ist, der Zauber wird aber erst mit der letzten Aktion der Zauberdauer ausgelöst. Berührungszauber erfordern eine zusätzliche, schadenslose AT-Probe, (Raufen, Ringen oder Stab-AT), die bei einem Fehlschlag einmal nachgeprobt werden darf.
Magieresistenz (MR):	Einige Zauber, vor allem Veränderungs-, Einfluss- und Kontrollzauber sind, falls gegen Unfreiwillige gerichtet, um dessen MR erschwert. Bei mehreren Zielen gilt als Erschwernis: „Höchste MR + Anzahl der Ziele“. Gegen reine Angriffszauber richtet die MR normalerweise nichts aus.
PA (Parade), Ausweichen:	Gegen Zauber sind keine Paraden möglich. Bei sichtbaren Zaubergeschossen und unter Vorwarnung kann das Opfer aber ggf. versuchen um 5 erschwert auszuweichen. Jeder Punkt Unterwürfelung mindert den Schaden um 3.
TP (Trefferpunkte), RS (Rüstungsschutz), SP (Schadenspunkte):	Theoretisch wie gehabt, allerdings umgehen einige Angriffszauber den Rüstungsschutz (direkter SP-Schaden), Nicht-Angriffszauber sowieso. Oft bestimmen die ZFP* nun die Wirkungsstärke (0 ZFP* wirken wie 1 ZFP*).
Astralpunkte:	Am Ende muss der Zauber in Astralpunkten bezahlt werden. Ist dies nicht möglich, gilt der Zauber als gescheitert. Üblicherweise spürt ein Magier aber vorher, ob er noch genug astrale Kraft besitzt. Gescheiterte Zauber kosten hier die Hälfte der eigentlichen AsP-Kosten.

⚠ Hinweis:

Wird ein Magier während eines Zauberrituals getroffen, so muss er eine Talentprobe auf seine Selbstbeherrschung erschwert um den LeP-Verlust bestehen, damit der noch unfertige Zauber nicht abbricht. Ein Magier sollte sich im Kampf oftmals etwas weiter hinten positionieren.

Kampfsystem - Über 1 und 20:

Auch bei Kämpfen kommt der 1 und der 20 eine besondere Rolle zu: Wird bei einem Angriff eine 1 gewürfelt, so gilt dies als „glückliche Attacke“, und der Gegner kann nur auf seinen halben Parade- bzw. Ausweichenwert proben. Verhaut dieser seine Probe, darf der Angreifer noch einmal eine AT-Probe mit den gleichen Modifikationen, wie beim ersten mal, als so genannten „Bestätigungswurf“ machen. Besteht er den Wurf ebenfalls, gilt der Treffer nun als kritischer Treffer, und der Gegner kassiert die 2-fachen TP. Wird bei einer Parade eine 1 gewürfelt und entsprechend „bestätigt“, so steht dem Parierenden in dieser KR noch eine weitere Parade zu. Das Selbe gilt für ein auf die gleiche Art und Weise getätigtes „glückliches Ausweichen“. Die Kehrseite der Medaille: Eine 20 im Angriff oder in der Parade, die ebenfalls erst durch eine zweite, misslungene Probe „bestätigt“ wird, kann ebenso nachteilige Auswirkungen haben, die hier Meisterentscheid sind. Dazu gehören der Verlust der Waffe, das Verletzen durch die eigene Waffe, der Sturz und im schlimmsten Fall die Zerstörung der eigenen Waffe, jedesmal begleitet von einem INI-Verlust zwischen 2 und 4.

Kampfsystem - Verwundbarkeiten:

Einige Gegner – insbesondere Geister und Dämonen – sind gegen profane Waffen und bestimmte Zauber resistent oder gar immun, auf der anderen Seite dann aber auch oftmals „verwundbar“ gegenüber anderen Angriffen, sei es nun Wasser gegen Feuer-Elementare oder magische/geweihte Waffen gegen so manche Dämonen. Dies wird in vier verschiedenen Schadensstufen ausgedrückt. Eine Verwundbarkeit führt zu einer höheren Schadensstufe – üblicherweise eine Stufe höher als sonst.

Kein Schaden → halber Schaden → normaler Schaden → doppelter Schaden
immun resistent normal verletzbar

► Beispiele für Verwundbarkeiten:

Ist ein Gegner gegen profane (also gewöhnliche) Waffen resistent, aber verwundbar gegenüber Holz, dann verursacht eine Waffe aus Holz dennoch normalen Schaden. Eine magische oder geweihte Waffe aus Holz sogar den doppelten Schaden, denn diese ist nicht profan.

Dämonen haben zudem immer noch eine sog. Empfindlichkeit gegenüber geweihten Dingen, die, abhängig von ihrer Stufe (ungehörnte Dämonen, gehörnte Dämonen) und vom Weihegrad (einfach bis heilig) noch weiteren Schaden verursacht, wenn die Berührung mindesten eine Kampfrunde (KR) andauert. Handelt es sich gar um einen Widersacher der Gottheit, der die Weihe gilt (z. B. Meeresdämon vs. Meeresgott), fällt der Schaden um so größer aus, wie hier nun vergrößert vorgestellt.

Weihegrad	Widersacherdämon		Kein Widersacherdämon	
	ungehört	gehört	ungehört	gehört
Einfach geweiht:	1W6 je KR	1W6 je 5 Min.	1W6 je Std.	
Zweifach geweiht:	2W20 KR	2W6 je KR	1W6 je KR	
Heilig:	4W20 je KR	2W20 je KR	2W6 je KR	

Diese Liste ist auch auf Untote (gleiche Schwächen wie ungehörnte Dämonen), dämonische Chimären, eine Reihe Dämonenpaktierer und andere Wesen anwendbar. Totenwesen sind gegen Totengötter oft verwundbar, bisweilen auch nur empfindlich. Körperlose werden bei Empfindlichkeit durch passend geweihten Boden ausgeperrt.

⚠ Hinweis:

Empfindlichkeiten werden durch den RS nicht abgemildert. Zudem führen Verwundbarkeiten automatisch zu entsprechenden Empfindlichkeiten. Riesige Mengen schädigender Substanz (z. B. „Feuergeist stürzt ins Meer“) können zudem zur sofortigen Vernichtung führen.

Kampfsystem - Wahl der Waffen:

In einigen Kampfsituationen ist es nicht immer möglich den Angriff eines Gegners zu parieren. So kann man mit Waffen, die in erster Linie als Dolche oder Fechtwaffen geführt werden, keine Angriffe richtig parieren, die von Ketten-, Infanterie- oder Zweihandwaffen (sprich wirklich schweren Waffen) ausgehen. Peitschen können sogar gar nicht parieren. Dafür können sie – wie im Übrigen auch Kettenwaffen – Schilde besser umgehen, so dass alle vom Schild mitgebrachten Boni auf die Schild-Parade wegfallen. Mit den meisten Fernwaffen kann man auch nicht parieren.

Kampfsystem - Aktionen umwandeln:

Manchmal kann es sinnvoll sein, in einem Kampf alles in den Angriff zu setzen, oder man will sich einfach nur verteidigen. Auch das ist möglich, muss aber direkt mit Beginn einer Kampfrunde angekündigt werden. AT und PA werden dann für diese KR in 2 ATs oder 2 PAs umgewandelt. Das Umwandeln in zwei ATs erfordert mindestens eine INI von 8, und die zweite AT, die 8 INI-Phasen hinter der ersten erfolgt, ist um 4 Punkte erschwert. Beim Umwandeln in zwei PAs ist die zweite PA – außer bei Schilden – auch um 4 Punkte erschwert. Aktionen können nicht mit Peitschen, Ketten- oder schweren Zweihandwaffen umgewandelt werden, da diese zu träge sind.

Wundschwelle und Wundpunkte:

Neben dem Verlust an Lebensenergie kann der Angriff eines Gegners manchmal eine so böse Wunde verursachen, dass sie die körperlichen Fähigkeiten des Kämpfers spürbar beeinträchtigt. Dies wird in so genannten Wundpunkten ausgedrückt und kann äußere wie innere Wunden symbolisieren. Typische Ursachen für Wundpunkte sind dabei oftmals schwere Treffer, deren Schadenspunkte „über“ der so genannten Wundschwelle (der gerundeten halbe Konstitution) des Opfers liegen. Bei Pfeilen und Bolzen ist diese Schwelle um 2 gesenkt, bei stumpfen und keinen Waffen um 2 erhöht. Ein mehrfaches Überschreiten der Schwelle kann mehrere Wundpunkte verursachen. Jeder „kritische Treffer“, der mindestens einen Wundpunkt verursacht, verursacht noch einen weiteren Bonus-Wundpunkt. Nach einem Wundtreffer darf das Opfer eine um 4 Punkte pro Wundpunkt erschwerte Talentprobe auf die Selbstbeherrschung ablegen, um die Folgen zeitweilig um die Wirkung eines Wundpunkts zu reduzieren.

Folgen von Wundpunkten:

Pro Wundpunkt:	AT, PA, Ausweichen, FK, INI, GE fallen um 2, Geschwindigkeit um 1. Zauber sind um 2 erschwert. Die AuP fallen zudem um 1W6 Punkte.
----------------	--

Arbeitet der Meister mit Trefferzonen, so gilt hier, dass der Held ab 3 Wundpunkten in einer Trefferzone automatisch ohnmächtig wird. Die einzige Ausnahme sind die Extremitäten, die dann lediglich nicht mehr einsetzbar sind. Gerade Zonenwunden bieten dabei dem Meister die Möglichkeit, soweit sinnvoll, die Folgen nach eigenem Ermessen individueller zu gestalten, besonders dann wenn eine Zone gezielt anvisiert wurde.

Beispiele für das Zonensystem (Meisterermessen):

Zusätzliche bzw. alternative Mali:	Benommenheit, Abzüge auf KL und IN (Kopf); Verlust der Waffe bei verhaener Konstitutionsprobe (Waffenarm); AT- und PA-Malus (ungenutzter Arm); Sturz bei verhaener Konstitutionsprobe (Beine).
------------------------------------	--

Übrigens, nicht alle Gegnertypen erleiden Wundpunkte. Zu den Ausnahmen gehören u. a. magische Elementarwesen, Dämonen, Geister, Golems und Untote.

Kampfstile und Kampfmanöver:

Einige Helden sind in der Lage besondere Angriffe auszuführen, die Manöver genannt werden. Beispiele dazu findet ihr bei den „Aventurische Beispielhelden“.

Die Ausdauer eines Helden:

Wird ein Held verletzt, verliert er Lebenspunkte, das ist klar. Alternativ gibt es aber auch Situationen, die schlichtweg die Ausdauer eines Helden, repräsentiert durch die Ausdauerpunkte (AuP), senken können. Oftmals gilt die Ausdauer als schwarzes Schaf der Werten in DSA und wird in der Spielerschaft in vielen Situationen einfach nicht verwendet. Der Meister kann zu Beginn eines Kampfes (z. B. direkt nach einer Klettertour) eine niedrigere Ausdauer anordnen. Einige Zauber können AuP rauben, ebenso waffenlose Angriffe. Auch Situationen wie Ersticken oder Ertrinken rauben vor den LeP erst einmal AuP. Fällt die Ausdauer auf null, so gilt der Held praktisch als k.o. und damit als kampfunfähig. Eine angemessene Verschnaufpause kann die AuP allerdings auch wieder regenerieren. Alle 100 Sekunden gewinnt man so in der Regel einen W6-Wurf an AuP zurück.

Regeneration des Helden:

Kämpfe und Abenteuer sind anstrengend und können Verletzungen mit sich ziehen. Natürlich ist es da wichtig, dass sich ein Held da auch mal erholt und seine Wunden leckt – und dass er mal schläft. Eine erholsame Mütze voll Schlaf regeneriert üblicherweise einen W6-Wurf an LeP und einen W6-Wurf an AsP. Wundpunkte werden nach Ermessen des Meisters gestrichen (meist nur dann, wenn sie zuvor passend versorgt wurden). Gestörte oder zu kurze Schlafphasen können die Regeneration negativ, besonders luxuriöse Nachtlager sie positiv beeinflussen. Die Regeneration an LeP und AsP kann so zwischen $1W6 - 5$ und $1W6 + 2$ schwanken. Nach dem Schlaf darf ein Held dann auch noch eine Konstitutions- und eine Intuitionsprobe ablegen. Ist Erstere bestanden, erhält er einen weiteren LeP zurück, bei Letzterer einen weiteren AsP.

⚠ Hinweis:

$1W6 \pm X$ bedeutet auch in diesem Fall den Wurf eines 6-seitigen Würfels plus/minus X. Und man kann natürlich nicht über sein Maximum hinaus oder gar negativ regenerieren.

Irreguläre und verdeckte Proben:

Manchmal gibt es Situationen, in denen eine Probe, die in keinem Regelwerk festgelegt ist, wünschenswert wäre. Auch dies ist erlaubt und wird meist vom Meister verordnet. In der Regel sollte er dann natürlich angeben, auf was geprobt wird und was welcher Zahlenwert bewirkt. Vieles dient nur als Entscheidungshilfe, von der meist auch ein Spieler ungefragt Gebrauch machen kann, wenn es wirklich nur darum geht, für seinen Helden eine freie Entscheidung zu treffen – sprich wenn es klar ist, dass der Meister an dieser Stelle selbst keine Probe verlangen wird. Es gibt auch so genannte verdeckte Proben, meist vom Meister eingesetzt, damit der Spieler über das Ergebnis einer Probe absichtlich noch etwas im Unklaren gelassen wird. Dem Meister obliegt es auch, hier und da anstelle des Spielers eine Probe verdeckt abzuliefern, um ihn über einen Umstand nicht vorzuwarnen und so die Spannung zu erhalten.

⚠ Hinweis:

Es ist einem Spieler nicht erlaubt eigenmächtig eine Probe abzulegen, die ihm einen Vorteil verschaffen soll. Solche Proben müssen vom Meister vorher immer abgesehnet werden.

Der Tod des Helden:

Sinkt die Lebensenergie eines Helden in einen kritischen Bereich von 5 LeP oder weniger, so wird er ohnmächtig (womit die AuP folgerichtig sofort auf 0 fallen). Sinkt die Lebensenergie gar auf 0 LeP oder darunter, so ist er dem Tode nahe. In diesem kritischen Zustand bedarf er dringend professioneller Pflege eines Heilers, Schamanen oder Zauberers. Bekommt er sie nicht rechtzeitig, stirbt er. Sinkt die Lebensenergie unter den negativen Konstitutionswert hinaus, dann gilt der Held als sofort tot. Ein gestorbener Held kann – mit Ausnahme eines göttlichen Wunders – nicht wieder ins Leben zurückgeholt werden. Solche Wunder sind in Aventurien jedoch äußerst selten und sollten vom Meister nur im absoluten Ausnahmefall eingesetzt werden.

Regeln im Detail: Fragen und Antworten

Frage: Wofür stehen die Eigenschaften, wenn man auf sie probt?

Antwort: Auch wenn die Bedeutung der Eigenschaften in den meisten Fällen klar sein sollte, hier einige ganz kurzen Erläuterungen, wofür sie stehen: Mut: Mut, Willensstärke ■ Klugheit: logisches Denken, Erinnerungsvermögen ■ Intuition: Bauchgefühl, intuitive Wahrnehmung ■ Charisma: persönliche Ausstrahlungskraft ■ Fingerfertigkeit: handwerkliches Geschick, Hand-Auge-Koordination ■ Gewandtheit: Gelenkigkeit und Körperkontrolle ■ Körperkraft: selbsterklärend ■ Konstitution: größter Einfluss auf die Lebenskraft und Ausdauer; Schmerzen, Gifte und Krankheiten widerstehen können.

△ Hinweis:

Auf Eigenschaften wird üblicherweise nur dann geprobt, wenn es kein passendes Talent zum Proben gibt. Ein sehr bekanntes Beispiel sind Klugheitsproben, um sich an etwas zu erinnern.

Frage: Wenn ein Zauber Eigenschaften erhöht, erhöht dies auch andere Werte?

Antwort: Ja, das tut es. Weitere Angaben hierzu findet ihr bei den Beispielhelden.

Frage: Was sind Sonderfertigkeiten und wie probt man auf sie?

Antwort: Sonderfertigkeiten ist ein Sammelbegriff für eine Reihe von Fähigkeiten der Helden, bei denen es sich nicht um Eigenschaften, Talente oder Zauber handelt. Jede Sonderfertigkeit hat dabei ihre eigenen Proberregeln, viele von ihnen wirken sogar nur passiv und erleichtern andernorts Proben oder erhöhen bestimmte Kampfwerte. Daher können an dieser Stelle keine allgemeinen Regeln genannt werden.

Frage: Wie lange dauert es im Kampf einen Heiltrank/Elixier einzunehmen?

Antwort: Dies kann recht unterschiedlich sein. Ist der Trank leicht erreichbar, also beispielsweise in einer Gürteltasche verstaut, dann dauert der gesamte Vorgang, inklusive Waffe weglegen, Flasche nehmen, Trinken, Waffe wieder annehmen, alles in allem 10 Aktionen (sprich 5 Kampfunden). Ist der Trank in einem Rucksack verstaut, dauert es doppelt so lange. Besteht der Held eine Probe auf die Fingerfertigkeit, dann halbiert sich für ihn die benötigte Zeit.

Frage: Wie probt man auf Gifte oder Krankheiten?

Antwort: Alle Gifte/Krankheiten besitzen eine eigene Stufe der Stärke und verursachen nach einer gewissen Zeit schleichend oft – ganz grob – etwa 1W6 LeP Schaden pro Stufe, oft mit weiteren Nebenwirkungen wie Übelkeit, Schwindel oder gesenkten Eigenschaften plus fehlender Schlafregeneration. Eine um die Stufe erschwerte Probe auf die Konstitution des Opfers halbiert die Wirkung bzw. die Wirkzeit. Hat man den Probewert um 10 oder mehr unterwürfelt, bleibt der Effekt sogar ganz aus. Passende Resistenzen oder Immunitäten verringern allerdings die Wirkung nicht direkt sondern erleichtern lediglich die KO-Probe um 7 bzw. um 15 (dies gilt nicht für übernatürliche Wesen). Gift auf einer Waffe wird nach erfolgreicher Verletzung immer vollständig in das Opfer injiziert, während eine Ansteckung durch eine Krankheit am besten durch eine „glücklichen Attacke“ eines hierzu passenden Gegners (z. B. eine Ratte) erfolgt, die mindestens 5 SP verursacht.

Frage: Wieviel ist es einem Helden erlaubt zu tragen?

Antwort: Hier solltet ihr mit gutem Menschenverstand arbeiten. Doch wenn nichts weiterhilft, kann der Meister veranschlagen, dass der Held Inventar in Höhe seiner Körperkraft in Kilogramm tragen kann (Rüstung zählt halb), ohne dass er irgendwelche Einbußen hat. Trägt er mehr, kann dies zu mehr BE und ggf. Ausdauerverlust führen.

Frage: Wie lang ist eigentlich eine Aktion und eine Kampfunde?

Antwort: Eine Kampfunde entspricht ca. 3 Sekunden, eine Aktion ca. 1,5 Sekunden. 100 Kampfunden entsprechen somit einem Zeitraum von 5 Minuten.

Frage: Was ist bei Kämpfen gegen besonders große/kleine Gegner zu beachten?

Antwort: Hier sind einige Besonderheiten zu beachten. Angriffe winziger Gegner am Boden wie z. B. Mäuse kann man nicht parieren, sondern ihnen nur ausweichen. Angriffe so genannter „großer Gegner“ (z. B. Bären, Trolle, Oger) kann man nur mit einem Schild parieren oder ihnen ausweichen. Dies gilt für alle Beispieldhellen.

Frage: Was passiert, wenn ein Kontrahent im Kampf stürzt?

Antwort: Es existieren einige Angriffsformen wie besondere Manöver oder auch Angriffe von so genannten „Großen Gegnern“ (z. B. Bären, Trolle oder Oger), die einen von den Beinen reißen können. Auch Patzer bei Würfelproben im Kampf können einen manchmal zu Fall bringen. Um die Folgen eines Sturzes zu vermitteln, seien euch folgende vereinfachte Regeln ans Herz gelegt. AT und PA von Am-Boden-Liegenden sind um 3 erschwert, AT und PA gegen selbige hingegen um 3 erleichtert. Sämtliche Manöver (mit Ausnahmen wie z. B. ein Fußfeger oder ein Schwitzkasten gegen andere Liegende) sind nicht mehr ausführbar. Das Gleiche gilt für das (gezielte) Ausweichen. Das Aufstehen benötigt zwei Aktionen und gilt als längerfristige Handlung. Wer das Talent Akrobatik besitzt, kann versuchen darauf zu proben. Wer es schafft, schwingt sich schon in 1 Aktion auf, ansonsten bleibt er liegen. Einen Sturz durch einen Angriff kann man nicht mit einer Probe auf das Talent Körperbeherrschung abwenden, er verursacht üblicherweise aber auch keinen Schaden (der Angriff selbst schon).

Frage: Was tun mit Umwelteinflüssen bei Kämpfen?

Antwort: Umwelteinflüsse und andere Umstände beeinflussen natürlich auch Kämpfe, was sich nicht selten in Probenerschwernissen niederschlägt. Nahkämpfe in der Finsternis können je nach Resthelligkeit um bis zu 8 erschwert sein (Proben auf FK oder das Talent Sinnenschärfe um bis zu 16). Kämpfe im Wasser wiederum können je nach Wasserhöhe um bis zu 6 erschwert sein. Dies kann allerdings mit entsprechenden Sonderfertigkeiten abgemildert (meist halbiert) oder ganz ausgeglichen werden. Bei allem sollte wie immer der gesunde Menschenverstand herangezogen werden. Kriegt der Geblendete also jemanden z. B. dennoch in den Schwitzkasten, dürfte die Erschwerung aufs Ringen ab nun wohl wegfallen. Schild-Paraden unter Wasser? Nein.

Frage: Was tun bei unpassenden Eigenschaften innerhalb von Talentproben?

Antwort: Manchmal kann es vorkommen, dass Talentproben unpassend erscheinen, da auf überflüssige Eigenschaften geprobt wird oder Eigenschaften fehlen. In diesem Fall sollte der Meister alternative Eigenschaftsproben anordnen. Hier einige typische Beispiele: Selbstbeherrschung (rein geistig ◦ teils geistig): MU/MU/KL ◦ MU/MU/KO. Sinnenschärfe (fühlen): KL/IN/FF. Heraldik (Wappen am Aussehen erkennen): KL/KL/IN. Bergbau (Ortszweck, Erbauer, Statik ◦ mit Fingerprüfung): KL/KL/IN ◦ KL/IN/FF.

Frage: Darf ein Zauberer ein Ziel mit Zaubern mehrfach belegen?

Antwort: Nicht, wenn sich die Effekte der beiden Zauber zu sehr ähneln und der alte Zauber noch wirkt (Ausnahme: Augenblicklich wirkende Zauber). In dem Fall wirkt in dem Zeitraum alleine der stärkere Zauber. Bei zwei einander entgegen wirkenden geist-manipulativen Effekten ist der zweite Zauber um die ZfP* des ersten erschwert. Andere Kombinationen, auch gegensätzliche, wirken hingegen ungestört gleichzeitig.

Frage: Kann man die Initiative im Kampf wieder regenerieren?

Antwort: Ja, das geht und nennt sich „Orientieren“. Dies erfordert im Normalfall 2 Aktionen lang Ungestörtheit und eine erfolgreiche Eigenschaftsprobe auf die Intuition. Danach ist die Initiative optimal (sprich der W6-Wurf zählt als 6) wiederhergestellt. Allerdings beeinflussen alle aktiven INI-Effekte (Zauber, Wunden, ...) diese weiterhin.

Frage: Kann man mit reinen Fernkampfaffen Angriffe parieren?

Antwort: Manchmal ja, aber das wird nicht empfohlen. Bei Schusswaffen, müsste man auf den PA-Basiswert (siehe Heldenbogen) proben, und die Waffe geht vermutlich kaputt. 19 und 20 sind Patzer. Bei Wurfsternen entspricht dies einer waffenlosen Parade.

Frage: Ein Talent, auf das jetzt geprobt werden müsste, fehlt. Und nun?

Antwort: Sofern der Meister nicht ohnehin für ein Problem den Einsatz verschiedener Talente vorgibt, heißt es meist, dass wenn ein Talent nicht aufgeführt ist, man auch keine Probe ablegen kann. Mitunter kann man jedoch auf ein Ersatztalent ausweichen, was die Probe dann allerdings je nach Meisterentscheid um 5 bis 15 erschwert, es sei denn das Ersatztalent wird vom Meister als gleichwertig empfunden. Der Meister kann alternativ auch eine ebenso erschwerte Probe auf eine Eigenschaft erlauben. Mit Ersatztalenten geführte Waffen haben einen Malus von 5 (AT-2 und PA-3 bzw. FK-5). Einige Waffen können aber durchaus mit mehreren Waffentalenten geführt werden.

Frage: Was heißt bei offiziellen Abenteuern „Probe +5“ (oder eine andere Zahl)?

Antwort: Das bedeutet, auch wenn es etwas kurios anmutet, dass die Probe um 5 erschwert ist. Anders herum bedeutet eine „Probe -5“ eine Erleichterung um 5. Diese Angaben sollten nicht mit Werteänderungen verwechselt werden. Eine „AT-Probe +2“ steht daher zwar für eine um 2 erschwerte Attacke-Probe, aber „AT+2“ steht für einen um 2 erhöhten Attacke-Wert.

Frage: Wie lange halten Waffen und Rüstungen bevor sie zerbrechen?

Antwort: So ihr wirklich mit Verschleiß spielen wollt, seien euch folgende Regeln ans Herz gelegt: Wird eine Rüstung im Laufe der Zeit insgesamt dem 20-fachen ihres RS an TP ausgesetzt, fällt der RS um 1. Waffen und Schilde können hingegen zerbrechen, wenn sie extreme Formen von Kampfmanövern oder kritische Angriffe pariert haben (lasst hierzu auch bei parierten „glücklichen Attacken“ immer den Bestätigungswurf machen). Jede Waffe und jeder Schild erhält hierzu eine schlechte Eigenschaft, die Bruchfaktor (BF) genannt wird und anfangs häufig bei 1 (Metallwaffen), 2 (Schilde) oder 4 (Holzwaffen) liegt. Probt bei Bedarf nun mit zwei W6 (deren gemeinsame Augenzahl zählt) auf diese Eigenschaft. „Gelingt“ die Probe, ist das Objekt zerstört. Misslingt die Probe, steigt lediglich der BF um 1. Misslingt sie gar mit einer geworfenen 12, entfällt der Anstieg des BF. In den beiden letzten Fällen muss nun danach der Angreifer ebenfalls eine BF-Probe ablegen. Bei quasi-unzerstörbaren magische oder geweihten Objekten gilt die Probe ohne Anstieg des BF automatisch als „misslungen“.

⚠ Hinweis:

Vorsorgliche Reparaturen von Waffe und Schild, z. B. bei einem Schmied, können Bruchfaktor oder Rüstungsschutz wieder auf den Ausgangswert zurücksetzen.

Frage: Was tun mit gebrochenen Zahlen im Spiel?

Antwort: Solltet ihr an irgendeiner Stelle im Spiel regeltechnisch mit gebrochenen Zahlen konfrontiert werden (z. B. Konstitution 13 ⇒ Wundschwelle 6,5), dann wird kaufmännisch gerundet, sprich ab x,5 aufgerundet (Konstitution 13 ⇒ Wundschwelle 7), ansonsten ab. In der Regel tut man dies aber erst beim Abschluss einer Berechnung. Zwischenergebnisse werden normalerweise nicht gerundet (Konstitution 13 ⇒ Wundschwelle 7 ⇒ doppelte Wundschwelle 13 und nicht 14).

Frage: Dürfen sich Helden gegenseitig neue Fähigkeiten beibringen?

Antwort: Prinzipiell ja, doch kann das Erlernen diverser Fähigkeiten unterschiedlich viel Zeit in Anspruch nehmen und bedarf auf jedem Fall des Einsatzes von Abenteurpunkten (AP) seitens des Lernenden, was hier nicht weiter vertieft werden soll. Wer bei einem geschulten Lehrmeister lernt, benötigt weniger Abenteurpunkte als üblich, doch kostet dies natürlich meistens eine bestimmte Menge Geld.

Aventurien für Anfänger

3.) Rassen & Völker

Vorwort:

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

△ Hinweis:

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

Menschliche Völker und Kulturen

Mittelländer - Gewöhnliche Aventurier:

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

Maraskaner - Asiaten Aventuriens:

Maraskaner sind ein Mischvolk aus Mittelländern und Tulamiden, welche aufgrund ihrer geografischen Abgeschiedenheit eine ganz eigene Kultur entwickeln konnten. Viele Maraskaner kleiden sich für irdische Verhältnisse irgendwo zwischen asiatisch und afrikanisch, ähnliches gilt für die Speisepalette (Stichwort: Reis). Ebenfalls asiatisch wirken viele Waffen, Rüstungen und Bauten. Nicht typisch asiatisch ist die Mentalität der Maraskaner, die als äußerst offen und tolerant gilt, so lange es sich nicht um das Thema Dämonen handelt. Die meisten Maraskaner glauben an das duale Weltbild von Rur und Gror.

Nivesen - Kinder der Himmelswölfe:

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

Norbarden - Händlervolk Aventuriens:

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

Thorwaler - Winkinger Aventuriens:

Dieses raue Volk vom Seefahren und Piraten, lebt zu großen Teilen im Nordwesten Aventuriens, ist aber prinzipiell in ganz Aventurien anzutreffen. Der Klischee-Thorwaler ist in der Regel groß, stark, blond, blauäugig, trinkt gerne und liebt es jeden zweiten oder dritten Satz mit „bei Swafnir!“ abzuschließen, gleich dem Namen ihres Walgottes Swafnir, zu dem sie ein fast freundschaftliches Verhältnis pflegen. Als Urgrund allen Bösens gilt hingegen die Titanenseeschlange „Hranngar“ (Prinzip der Charyptoroth). Die Existenz anderer Götter wird von den Thorwalern zwar nicht angezweifelt, aber werden sie oftmals nicht im gleichem Maße verehrt. So auch der angeblich wesenslose Meeresurgott Efferd, Swafnirs Vater. Als ungleiche Brüder der Thorwaler gelten u. a. die auf dem Land lebenden, Gjalskerländer, Barbaren, die in „Zwafnir“ einen Totengott sehen und „Natûru-Gon“, das weiße Mammut, verehren. Es heißt, beide Gruppen seien Nachfahren der sog. Hjaldinger, einem Volk aus dem Gûldenland.

Tulamiden - Wüstenvolk Aventuriens:

Ähnlich den Maraskanern oder den Nivesen, sind auch die am ehesten mit Türken oder Arabern zu vergleichenden Tulamiden Nachkommen eines aventurischen Urvolks. Sie stellen den zweitgrößten Menschenstamm Aventuriens dar. Tulamiden gelten oft als gewiefte Händler, besitzen aber auch ansonsten eine breit gefächerte sowie hohe Kultur. Viele Tulamiden, leben im Glauben an ihren Eingott Rastullah, dessen Gebote insbesondere vom gläubigen Wüstenvolk der Novadis oftmals besonders streng ausgelegt werden. Bei den Anhängern der Zwölfgötter unter den Tulamiden gilt oftmals „Feqz“, Patron der Händler, als oberste Gottheit. Viele Tulamiden, insbesondere aber die Novadis, haben eine historisch bedingte Abneigung gegenüber den Achaz.

Nicht-menschliche Rassen und Kulturen

Zwerge - Kinder Angroschs:

Klein, stämmig, rau, stark, bärtig, trinkfest – so das Bild des typischen Zwergs in Aventurien. Zwerge, die sich selbst Angroschim nennen, leben zu großen Teilen unter Tage, wo sie emsig damit beschäftigt sind die wertvollsten Bodenschätze ans Licht zu fördern. Ihrer Lebensweise entsprechend sind Zwerge Anhänger Angroschs, Gott des Erzes und der Feuers, den die Mittelländer als Ingerimm kennen. Nur wenige Zwerge besitzen magische Kräfte, und der Kreis der so genannten „Geoden“ ist klein, besteht er doch nur aus Zwergen, die in Kindertagen einen Zwillingbruder hatten, der dann gestorben ist. Mit den Drachen verbindet die Zwerge eine alte Feindschaft, war es doch der selbsternannte Gottdrache „Prdrax“ (auch Pyrdacor genannt) gewesen, der das Volk der Zwerge im letzten Zeitalter beinahe ausgerottet hätte. Unterteilt wird die Rasse der Zwerge in der Regel in verschiedene Volksgruppen. Die verbreitetsten unter ihnen: die kämpferischen Ambosszwerge, die handwerklich versierten Brilliantzwerge, die oft traditionsbewussten Erzzwerge und die händlerisch begabten Hügelzwerge. Die Sprache der Zwerge ist Rogolan. Das größte Zwergenreich ist das Reich der Ambosszwerge Tosch Mur. Die älteste Stadt wiederum ist die heilige Stadt Xorlosch, die von den Erzzwergen bewohnt wird (mehr dazu bei den Beispielhelden, Zwergenkrieger).

Elfen - Aus Träumen geboren:

Auf den ersten Blick wirkt ein Elf, abgesehen von seinem meist guten (bei Männern oft recht androgynen) Aussehen, den großen, oft leicht schrägen Augen und seinen spitzen Ohren, wie ein Mensch. Doch da hören die Gemeinsamkeiten zwischen Elfen und Menschen auch schon auf. Für Menschen sind Elfen nur schwer verständlich. Elfen können Jahrhunderte alt werden und sind von Natur aus magisch begabt. Sie verehren keine Götter, auch wenn sie keine Atheisten sind. Für sie zählt vielmehr die Balance von Nurdra (Werden) und Zerza (Vergehen) sowie die „Melodien“ aller Dinge. Und ihr oftmals träumerisches Wesen und ihr Leben im Einklang mit der Natur lassen sie für andere oft wie „nicht von dieser Welt“ erscheinen, so dass sie von einigen besonders Abergläubigen bisweilen mit Geistern oder Feen gleichgesetzt werden – „elfisch“ ist gar als Schimpfwort für „schwul“ bekannt. Auch scheinen die meisten Elfen keinen Sinn für Besitztum zu kennen, ist in einer typischen Elfensippe doch alles, abgesehen vom Bogen und dem *lama*, ihrem Seeleninstrument, Gemeinschaftsbesitz, den man nur so lange sein Eigen nennen darf, wie man ihn auch wirklich braucht, während Tiere ohnehin niemandem gehören. Ebenso ist ihnen das Prinzip von verfassten Gesetzen fremd – die Regeln ihrer Sippe werden meist intuitiv befolgt. Für viele Elfen gelten andere Rassen als *badoc* – als der Wirklichkeit verhaftet – weswegen sie diese auch meist meiden. Dennoch gibt es Beziehungen zwischen Elfen und Menschen, aus denen dann gelegentlich Halbelfen hervorgehen.

Auelfen:	Findet man vielerorts in Aventurien vor, oftmals in den Randgebieten von, oder in Wäldern oder Auen nahe menschlicher Siedlungen. Gelten den Menschen gegenüber noch als am Aufgeschlossensten.
Steppenelfen:	Dieses „Volk der Winde“ findet man in Steppen- und Tundraregionen Nordaventurien. Sie sind frei wie der Wind und reiten häufig Ponys.
Waldelfen:	Leben weitgehend in den Wäldern rund um die Salamandesteine im Norden Aventuriens. Viele sehen sich als Wächter des „Sala Mandras“, dem heiligstem Ort der Elfen im Herzen dieses Gebirges.
Firnelfen:	Leben in den eisigen Regionen des hohen Nordens und gelten als grimmig.

► Über die Herkunft der Elfen:

Elfische Mythen nennen als den Ursprungsort aller Elfen das „Große Licht“ auch Lichtwelt genannt. Ein Ort jenseits von Raum und Zeit, an dem Traum Wirklichkeit ist, bis vor etwa 10.000 Jahren die ersten der sog. „Lichtelfen“ – mächtige Wesen aus purem Traum und Magie und Vorfahren aller heutigen Elfen – die irdische Wirklichkeit betraten; an dem Ort, der heute als „Herz des Sala Mandras“ bezeichnet wird. Die drei vielleicht bedeutensten Lichtelfen: *Madaya Traumweberin*, *Siminia-der-aus-dem-Licht-trat* und Legendensänger *Dagal badoc*. Dabei soll jedoch *Madaya* die Gefahren, die vom Diesseits ausgingen, erkannt und sich wieder ins Licht zurückgeträumt haben, wodurch sie das Tor in die Lichtwelt bis heute offen hält, damit das *Fey* (Seele, Licht) der Elfen nach ihrem Tod dorthin zurückkehren kann – womit sie allerdings auch unwillentlich die Kräfte des alles zerstörenden *Dhaza* auf die Elfen aufmerksam machte. Das *Dhaza* verdarb dadurch dereinst das „ewige Lied“ *Dagals*, welches die Elfen ab da immer mehr zum Sein verführte, bis eine Gruppe unter der Führung von *Siminia* schließlich aufbrach und das neue Volk der Hochelfen gründete, das nach Jahrtausende langer Herrschaft am Ende durch eben dieses *Dhaza* wieder vernichtet wurde. Seitdem gilt nicht nur das *Dhaza* sondern auch *Badoc* oft als Angstbegriff. Nicht-elfische Gelehrte sehen im *Dhaza* dabei häufig die Kräfte des namenlosen Gottes, während *Madaya* mit Mada (siehe Einleitungstext von „Magiekunde“) assoziiert, ja stellenweise gar als eine mögliche Inkarnation Madas angesehen wird.

► *Badoc* aus Sicht vieler Elfen:

„Aus Licht wird Sein, dann Streben, dann Wissen, dann Macht, dann Gier.“ – Als Verführung und Furcht zugleich gilt das *Badoc*-Werden – die Verweltlichung. Wer *badoc* wird, verliert den Bezug zum Kreislauf der Natur. Er verliert das intuitive Mitgefühl. Er will nicht einfach nur Sein, sondern Werden – will sich entwickeln, nach Höherem streben, Neues erleben, immer mehr Erfahrung und Wissen sammeln. Am Ende stellt er sich über alle anderen, betreibt Raubbau an der Natur, quält seine Mitgeschöpfe und verfällt der Habsucht, Gier und Grausamkeit.

Achaz - Das letzte Echsenvolk:

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

► Die Götter der Achaz:

Die Achaz beten ein eigenes düsteres Götterphanteon, die so genannten H'Ranga an. Einige dieser Gottheiten wirken dabei wie düster verzerrte Versionen der Zwölfgötter, andere sind fremden Völkern gänzlich unbekannt. Zu den Göttern gehören: Die Göttin des Wandels Zsahh (Tsa), die Magiegöttin H'Szint (Hesinde), der Kriegsgott Kr'Thon'Chh (Kor), der goldene Drache Ppyrr (Pyrdacor), der Sturmgott Chr'Ssir'Ssr (Chrysir), der Zeitengott Ssad'Navv (Satinav), die Naturgöttin Ssad'Huarr (Satuaria), der Totengott V'Sar (Boron), die Meeresgöttin Charyb'Yzz (Charyptoroth) und die Diamantschildkröte, das Weltengesetz Kha (das Mysterium von Kha).

Orks - Verhasste Schwarzpelze:

Die Orks gehören zu den wohl meist gehassten und gefürchtetsten Rassen Aventuriens. Sie sind in der Regel etwas kleiner als Menschen, besitzen oftmals große Hauer und ein dichtes, meist schwarzes Fell, was ihnen die abfällige Bezeichnung „Schwarzpelze“ eingebracht hat. Die als sehr kriegerisch geltenden Orks leben weitgehend im Orkland, im nördlichen Aventurien, neigen aber immer wieder mal dazu menschliche Siedlungen – meist recht brutal – anzugreifen und zu besetzen. Ihr bislang größter Angriffsversuch ging als der so genannte „Orkensturm“ in die Geschichte Aventuriens ein. Orks leben in einem rigiden Kastensystem und besitzen eine tiefe Verbundenheit mit der Erde und der Natur. Sie besitzen auch eine eigene Sprache, die sich dem Normalaventurier allerdings meist nur als eine unverständliche Folge von fast schon grunzartigen Lauten offenbart. Orkfrauen haben in der orkischen Gesellschaft meist nichts zu sagen und gelten dort weitgehend nur als „Tiere, die Orks gebären“.

► Die Götter der Orks:

Die beiden wichtigsten Götter der Orks sind Tairach, sowie sein Sohn Brazoragh, von Außenstehenden manchmal auch als die zwei Blutgötzen bezeichnet. Der orkischen Lehre nach soll dabei Brazoragh einst seinen Vater erschlagen haben, um seinen Platz einzunehmen, so dass ersterer nun Herr über die Naturgewalten und den Krieg ist, während Tairach, der rote Mond, Herr über das Totenreich, die Mysterien und den Zeitenlauf ist. Eine weitere wichtige Rolle spielt Gravesh (Ingerimm) sowie mit etwas Abstand Gott Rikaj, Bringer der Freude und Herr der Pflanzen, der Fruchtbarkeit und der Heilung. Jeder Orkenstamm besitzt zwei potentielle Anführer, den Brazoragh-Krieger und den Tairach-Schamanen. Wer letzten Endes die Oberhand hat, hängt vom Stamm ab.

Goblins - Verachtete Rotpelze:

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

Nicht-spielbare Rassen und Kulturen

Grolme - Skrupellose Feilscher

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

Ozeanier - Nixen und Necker:

Wohl kaum eine andere kulturschaffende Meeres-Rasse ist so oft Teil der Erzählungen und des Aberglaubens diverser Matrosen wie die Nixen und damit die Necker. Nixen besitzen den Oberkörper eines Menschen, allerdings mit einer bläulichen, fein glatten Haut. Der Unterleib gleicht dem eines großen Fisches. Im Laufe ihres Lebens wandelt sich der Fischeschwanz dann in ein menschenähnliches Beinpaar mit Schwimmhäuten um, wodurch die Nixe zu einem Necker geworden ist. Nur wenige Menschen wissen von dieser Metamorphose, welche die Rasse dann meist als Ozeanier bezeichnen. Ozeanier sind auf Dauer auf das Meer angewiesen und können, obwohl sie keine Kiemen haben, im Meer atmen. Sie besitzen offenbar ein natürliches Magieverständnis, ähnlich dem der Elfen und einen oft launischen bis melancholischen Charakter, der für Menschen meist nur schwer verständlich ist und offenbar von den Mondphasen abhängt. In Extremsituationen oder unter Einfluss von Alkohol können Ozeanier in den so genannten Neckerausfall verfallen, der sie für einige Zeit zu mörderischen Bestien macht. Ansonsten sind sie aber äußerst friedlich. Ozeanier leben üblicherweise in losen Siedlungen unter dem Meer in Küstennähe, sollen einigen Gerüchten nach aber auch die Katakomben einiger weniger Hafenstädte wie z. B. Havena behausen. Der Kontakt zwischen Ozeanier und Mensch ist dennoch in der Regel eher selten. Hin und wieder ist auch von Personen mit „ein wenig Neckerblut in den Adern“ die Rede.

Trolle - Gefürchtete Bergschräte:

Die bis zu 4 Meter großen Trolle gehören neben den Orks, zu den vielleicht gefürchtetsten kulturschaffenden Völkern überhaupt, wobei diese Furcht im Allgemeinen weitaus weniger gerechtfertigt ist und meist mit dem Aussehen und der Stärke der Trolle zusammenhängt. Trolle erinnern im weitesten Sinne an pelzige und riesenhafte, menschenähnliche Wesen, deren größte Population allein bzw. in kleinen Gruppen in der Nähe des Raschtulswalls anzutreffen ist (ein Gebirge, das als die sterblichen Überreste des Giganten Raschtul, des Vaters aller Trolle, angesehen wird), während sie vereinzelt, als Berg- oder Waldschräte bekannt, aber vielerorts in Aventurien vorkommen. Trolle gelten als stur, dumm und jähzornig, aber nichtsdestotrotz im Besitz einer eigenen Sprache, was eine Verständigung aber nicht unbedingt leichter werden lässt. Doch sind bei Weitem nicht alle Trolle so schlecht wie ihr Ruf. Einige von ihnen kann man ohne Scham als „sanfte Riesen“ bezeichnen, welche so manchem verirrtten Wanderer aus der Patsche geholfen haben. Und Kenner wissen, dass es manchmal nur etwas Süßes braucht, um sich einen Troll zum Freund zu machen.

► Das Vermächtnis der Trolle:

Trolle gelten bei den Gelehrten Aventuriens nach den Drachen und Riesen als eine der ältesten Rassen überhaupt, so dass ihnen von einigen dieser Zunft – im Gegensatz zur althergebrachten Meinung – so manches urtümliches Wissen über die Zeitalter und große Magie nachgesagt wird. Von alten Festungen, ja dem Raschtulswall selbst als riesiges Trollbauwerk ist hier und da die Rede. Doch verkünden alte Schriften, insbesondere unter den Anhängern der Hesinde (siehe „Götter und Geweihte“) von tiefen Freveln der Trolle im Zusammenhang mit dem namenlosen Gott, gilt doch das einstige Zeitalter der Trolle auch als das Zeitalter des Namenlosen. Natürlich sind diese Zeiten schon lange, lange vorbei – und nur noch Legende.

► Die Götter der Trolle:

Als wichtigste Gottheit der Trolle gilt wohl der grimmige Gigant Raschtul, Herr der Gewalt, der Kraft, der Sonne, des Todes und mächtigster aller Giganten – von dem es heißt, dass er allen, die ihm gefallen, zusieht und den Rest unter seinen Hufen zermalmt. Er sei der Vater von 100.000 Trollen und liege nun in Form des Raschtulswalls im Schlaf. Nicht wenige Trolle sind dabei der Ansicht, dass es wohl das Beste sei, dass es auch dabei bleibt.

► Über die Yetis:

Was die Trolle in den Bergen, sind die Yetis (Schneeschräte) in den Eisregionen des hohen Nordens in Aventurien. Die etwa 3 Meter großen Yetis zeichnen sich durch ein schneeweißes Fell aus und sind meist friedfertig, aber auch oft einfältig und jähzornig.

Aventurien für Anfänger

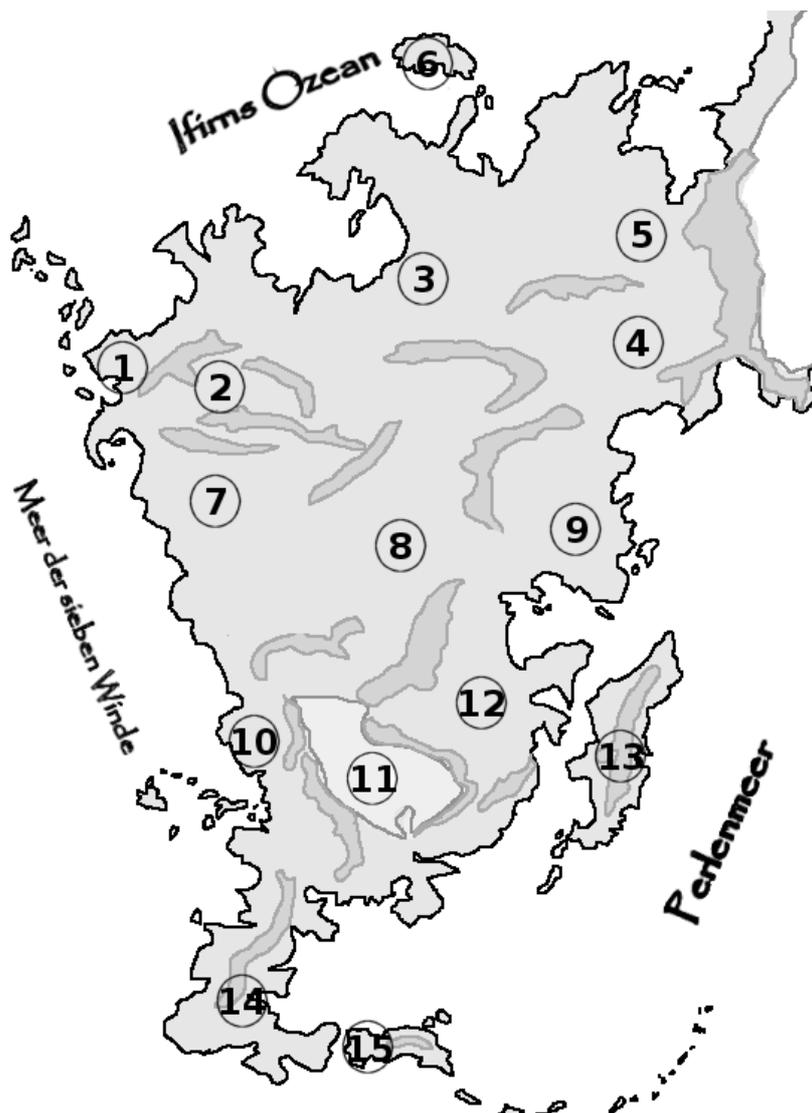
4.) Länder & Gebiete

Vorwort:

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

Eine geografische Übersicht:

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



Der raue Norden Aventuriens

(1) Thorwal

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

(2) Das Orkland

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

(3) Das Elfen- und Nivesenland

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

(4) Das Bornland

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

(5) Glorania

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

(6) Das Yeti-Land

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

Im Reich der Mittelländer

(7) Nostria und Andergast

Südlich von Thorwal und dem Orkland, liegen die Königreiche Nostria und Andergast, die im ständigen Clinch miteinander liegen. Dabei stellen größere Nostria im Südwesten, mit seiner gleichnamigen Haupt- und Hafenstadt, sowie seinem Handelsknotenpunkt Salza, und das kleinere Andergast im Nordosten mit der gleichnamigen Hauptstadt, eigentlich das dar, was man als typisch aventurisch-mitteländisch bezeichnen könnte. Allerdings gelten beide Länder auch als arm, und insbesondere Andersgast als patriarchisch und rückständig. In den beiden Ländern leben auch viele Goblins.

(8) Das Mittelreich

Sowohl im geografischen als auch politischem Zentrum Aventuriens liegt das Mittelreich mit seinem zentralen Königreich Garetien, dessen Hauptstadt Gareth, manchmal auch als „Stadt der 100 Tempel“ bezeichnet, mit ca. 140.000 Einwohnern und kaiserlichem Sitz, die wohl mit Abstand größte Stadt Aventuriens ist. Im Nordwesten von Gareth, nahe dem Orkland, liegt das praiostreue Greifenfurt, ganz im Norden, jenseits der Ruinen der einst so stolzen Stadt Wehrheim, das Herzogtum Weiden. Im Südwesten, liegen die Nordmarken und Albernia mit seiner Hafenstadt Havena; im Osten, zwischen zwei Gebirgsmassiven, die Trollpforte, eine große Wehrmauer, die das Mittelreich vor den drohenden Übergriffen aus dem Osten abschirmen soll; und im Süden letztendlich, an der Grenze zum Kalifat, das Königreich Almada mit der Stadt Punin, in der sich, Aufgrund ihrer besonderen Lage, Tempel zu fast allen möglichen Glaubensrichtungen befinden, und in der aus dem gleichen Grund auch so manches diplomatische Treffen stattfindet. Im Jahr des Feuers wurden Wehrheim sowie Teile Gareths zerstört, doch ist man seitdem emsig mit dem Wiederaufbau beschäftigt.

(9) Tobrien und Transysilien

Das Gebiet östlich der Trollpforte war schon immer nicht ganz ungefährlich, doch seit der Borbarad-Krise hat sich die Lage weitaus verschlimmert. Der südliche Teil Tobriens, inzwischen als Schwarz-Tobrien bekannt, gehört nun den Schwarzen Landen an und gilt als verflucht – als ein Land, in dem die Untoten wandeln. Nur Weiß-Tobrien im Norden, sowie die südliche Hafenstadt Beilunk mit ihrem Praiostempel, der zu den zwölf Menschenwundern gehören soll, blieben bislang davon verschont. Im Süden von Schwarz-Tobrien liegt das von Erzmagier Galotta geschaffene Schwarze Land Transysilien mit seiner mit Hilfe von Dämonen gebauten Hauptstadt Yol-Ghurmak.

Zwischen Sonne und Wüste

(10) Horasreich und Zyklopeninseln

Vor langer Zeit war das heutige Horasreich (alias Yaquirien oder „Liebliches Feld“), das politische Zentrum Aventuriens. Denn an diesem Ort soll die Besiedlung Aventuriens durch die damaligen Güldenländer einst ihren Anfang gefunden, und in der heutigen Kaiserstadt Horasia der erste Horaskaiser seinen Fuß auf aventurischen Boden gesetzt haben. Kein anderes Reich ist technisch so fortschrittlich, der Hesinde- und Nanduskult so stark vertreten. Hafenstadt Grangor bezaubert durch seine Kanäle, Hauptstadt Vinsalt ist gar Namensgeber für das Vinsalter Ei (eine Taschenuhr), und das weltoffene Kuslik, die größte Stadt des Reiches, beherbergt gleich drei große Akademien. Die Kehrseite der Medaille ist jedoch eine gewisse Arroganz, die man so manchen seiner Bewohner nachschreibt; welche die Mittelländer als Abtrünnige des ursprünglichen „Alten Reiches“ Bosparan sehen und andere Kulturen erst gar nicht richtig wahrnehmen sollen. Auch ist von düsteren Geheimlogen und Mysterienkulten die Rede, die sich unter dem ach so sauberen Schein gebildet haben. Westlich des Horasreiches liegen die unabhängigen Zyklopeninseln, Heimat der gleichnamigen, riesigen, einäugigen Einheimischen, die als die besten Waffenschmiede Aventuriens gelten.

(11) Das Kalifat

Östlich des Horasreiches, fast völlig umgeben von Gebirgsketten, liegt die Wüste Khôm, das Herrschaftsgebiet der tulamidischen Stämme der Novadis. Über die Khôm mit der Hauptstadt Unau am Südrand ranken sich Mythen und Legenden. So soll die Wüste einst ein fruchtbarer Dschungel gewesen sein, in dem sich das sagenumwobene Echsereich Zze Tha befand, bis es angeblich von heute auf morgen zusammen mit dem gesamten Dschungel spurlos verschwand – und nur Sand und Staub hinterließ. Die Novadis, die heute hier leben, leben ihren Sitten und Bräuchen entsprechend im tiefen Glauben an ihren einen Gott Rastullah und seinen 99 Geboten, weswegen sie die Anhänger der Zwölgötter auch meistens versuchen zu meiden.

(12) Aranien und Mhanadistan

Östlich des Kalifats bis hin zum Golf von Tuzak erstreckt sich eine weitgehend von den Tulamiden bewohnte Region, die sich grob in das größere Reich Aranien und das kleinere und vom Kalifat beanspruchte Mhanadistan aufteilen lässt. Beide Reiche sind dabei wiederum in so genannte Sultanate aufgeteilt. Im Gegensatz zum Kalifat werden hier weitgehend die Zwölfgötter verehrt, wenn auch meist mit einem großen Gefolge lokaler Stadt- und Provinzgötter, und meist mit Feqz als Göttervater. Rastullah-Gläubige sind hier eher die Minderheit. Bekannte Städte sind u. a. Zorgan (Aranien), Fasar (Mhanadistan, de facto unabhängig), sowie die weltoffene Hafenstadt Kunchom (unabhängig). Ein weiterer besonderer Ort ist die Gorische Wüste zwischen den beiden Reichen, eine Kreisrunde, felsige Hochebene, auf der nichts gedeiht – und der schon so mancher Abenteurer zum Opfer gefallen ist. Viel wird unter den Gelehrten über diese Ebene diskutiert. Los soll hier Sumu zu Boden geworfen, Borbarad hier sein Versteck gehabt haben. Die Wüste sei das Fundament der zerstörten Zitadelle der Kraft, wissen wird man es wohl nie ...

(13) Maraskan

Wenn man den Legenden einiger Schreiber glauben mag, so soll es einst der Gott-drache Pyrdacor gewesen sein, der in seinem Zorn die Insel Maraskan vom Festland trennte. Das Zentrum der Insel ist vor allem von Bergen und Dschungeln geprägt. Die meisten Menschen leben in den wenigen Städten an der Küste. Eine Besonderheit der Maraskaner ist ihr halb theologisch, halb philosophisch zu verstehender Glaube an Rur und Gror. Seit der Borbarad-Krise gehört der Norden der Insel zu den Schwarzen Landen und wird u. a. von seltsamen Schlangwesen bevölkert, während am der Grenze der „Heerbann der friedlichen Schwestern“ (ein angeblich von den Göttern geschickter Insektenschwarm) ganze Landstriche kahl frisst und so die beiden Teile Maraskans voneinander trennt. Die Hauptstadt des (freien) Maraskans ist Sinoda.

Der ferne Süden Aventuriens

(14) Al'Anfa und Brabak

Wie der Name bereits andeutet, ist Al'Anfa von Tulamiden gegründet worden, jedoch inzwischen zu großen Teilen mittelländisch geprägt – und gilt weitläufig als besonders berüchtigt. Verfremdet soll hier der Zwölfgötterglaube sein, die Straßen der gleichnamigen Hauptstadt (mit ca. 85.000 Einwohnern die zweitgrößte Stadt Aventuriens) ein gefährlicher Ort von Dieben und Mördern, geprägt von einem tiefen Graben zwischen Arm und Reich, während der oberste Patriarch der Al'Anfaner Boron-Kirche auch den weltlichen Herrscher stellt. Und auch das konkurrierende Nachbarreich Brabak hat keinen wesentlich besseren Ruf, leidet es doch nicht nur unter den ständigen Machtspielen der Adligen, sondern beherbergt es auch noch eine der berüchtigsten Zauberakademien: die Dunkle Halle der Geister zu Brabak. Neben Menschen leben in diesen Ländern unter anderem die Achaz, ein uraltes Echsenvolk.

(15) Ewiger Dschungel

Beginnend mit der südlichen Spitze der Region Al'Anfa beginnt Aventuriens Dschungel, der sich sowohl auf dem Festland, als auch auf einer Reihe Inseln ausbreitet. Den sozusagen letzten Hort der Zivilisation stellt das kleine, maya-ähnliche Dschungelkönigreich Káhet ni Kemi (Königreich der Kemi) dar. Dahinter findet man nur noch wildes Land, das weitgehend von den Stämmen der als Mohas bekannten Waldmenschen bewohnt wird, die nur selten „seelenlose“ Fremde in ihren Wäldern dulden. Ebenso potentiell gefährlich sind sicher die Piraten der Pirateninsel Altoum, der größten der Dschungelinseln. Aber auch wilde Achaz-Stämme, sowie diverse andere Rassen wie beispielsweise die Ziliten, friedliche Molchmenschen, die manchmal zusammen mit Achaz, manchmal alleine in der Nähe der Küsten anzutreffen sind und eine offenbar angeborene Angst vor Metall besitzen, sollen in dieser Region leben.

Aventurien für Anfänger

5.) Götter & Geweihte

Über den Glauben in Aventurien:

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

Götter und Halbgötter:

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

Über Karma und Geweihte:

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

Gildenausschluss und Purgation:

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

Liturgien - Grade:

Die Stärke und Tragweite einer Liturgie hängt von ihrem Grad ab. Es gibt insgesamt sieben Grade für Liturgien. Grad I beinhaltet die einfachsten Liturgien, sowie Liturgien, die von allen Kirchen gelehrt werden. Liturgien vom Grad III sind mitunter schon recht mächtig und Liturgien vom Grad V haben bereits so große Auswirkungen, dass sie für viele Helden das höchste der Gefühle darstellen und längst nicht jedem gelehrt werden. Liturgien vom Grad VI bis VII stehen meist nur den Höchstgeweihten zur Verfügung und beinhalten zu großen Teilen verstärkte Varianten niedrigerer Liturgien.

Liturgien - Voraussetzungen:

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

Liturgien - Proben:

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

△ Hinweis:

Liturgien, wie auch ihre kleineren Vettern, die Mirakel, werden praktisch mit den Talentregeln geprobt. Der Fertigkeitswert für alle Liturgien ist die so genannte Liturgiekenntnis. Die dazugehörigen Abkürzungen lauten LkW, LkP und LkP*. Es gibt weitere Details, die man beim Einsatz dieser göttlichen Kräfte beachten sollte.

- ▶ 1. Jede Liturgie und jedes Mirakel verbraucht eine bestimmte Menge an Karma-Punkten (meist 5 KaP je Grad), bei einer verhaunenen Probe 1/5 davon.
- ▶ 2. Jede Liturgie braucht ihre Zeit, entweder für ein Gebet oder ein längeres Ritual. Dies reicht (gerade bei Kampfliturgien) von einigen Aktionen, über Minuten bis zu Stunden.
- ▶ 3. Verbrauchtes KaP erhält man größtenteils nur durch tiefe Meditation und gottgefälliges Handeln zurück. Von sich aus regeneriert ein Geweihter nur 1 KaP pro Tag.
- ▶ 4. Sphärisch verzerrter oder dämonisch verseuchter Boden kann Proben erschweren. Geweihter Boden der eigenen Gottheit oder einer verwandten Gottheit sie erleichtern.
- ▶ 5. Die Hilfe von Kirchenhelfern kann eine Liturgie erleichtern, eigennützigem Einsatz sie erschweren. Schweren Missbrauch kann die Gottheit ggf. sogar strafen.
- ▶ 6. Liturgien entspringen göttlicher Ordnung. Sie vermeiden häufig Kollateralschäden.
- ▶ 7. Liturgien sind keine Zauber und daher niemals um die Magieresistenz erschwert.
- ▶ 8. Eine Liturgie ist in ihrer Wirkung begrenzt. Große Wunder machen nur die Götter.

Liturgien light - Mirakel:

Als kleinen Bruder der Liturgien könnte man die Mirakel ansehen. Mirakel erlauben es einen den Talentwert eines gewöhnlichen Talents (keines speziellen Talents wie z. B. Liturgiekenntnis oder Ritualkenntnis) oder eine Eigenschaft wie Mut oder Klugheit für die nächste Probe zu steigern. Geprobt wird wie bei einer Grad-I-Liturgie, oftmals unter Einsatz diverser ritueller Hilfsmittel. Der Einsatz solch eines Mirakels kostet ebenso Karma-Punkte und steigert normalerweise den jeweiligen Wert oder Talentwert um die Hälfte der Restpunkte der Probe (LkP*) plus 5 bzw. plus 2 bei Eigenschaften. Ein zu steigerndes Talent sollten der Gottheit gewogen sein. Bei ungewogenen Talenten kann die Mirakelprobe im Extremfall um bis zu 18 Punkte erschwert werden.

Das Phänomen der Entrückung:

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

Geweihte Artefakte:

Zu den besonders wertvollen Reliquien der jeweiligen Kirchen gehören sicher auch die geweihten Artefakte der jeweiligen Götter, in denen ein kleiner Teil der Karma-Energie dieser Götter ruht. Geweihte Artefakte sind selbst oft unzerstörbar und dafür bekannt ihrem Träger besondere Fähigkeiten zu verleihen oder bereits vorhandene Fähigkeiten zu erhöhen. Doch muss sich der Träger, solange er den geweihten Gegenstand trägt, auch den Geboten der Gottheit entsprechend verhalten. Größere Verstöße gegen die Werte der Gottheit können das Artefakt temporär unbrauchbar machen oder gar entweihen. Schlimmstenfalls führt dies dazu, dass das Artefakt dabei zerstört wird.

Die Zwölfgötter Alverans

Praios - Der Götterfürst



Die Gottheit:

Sonnengott Praios, ältester Gott und Anführer der Zwölfgötter, gilt als der Gott des Lichts, der Ordnung, der Wahrheit, des Gesetzes und der Herrschaft. Es heißt, Praios sei eine strenge aber gerechte Gottheit. Zudem misstrauere er dem Gebrauch von Magie. Seine Symbole sind die Sonne – Praiosscheibe genannt – und der Greif. Sohn des Praios ist der Lichtfalke und Halbgott **Ucuri**.

Die Anhänger:

Die Anhänger Praios', sind im Volk nicht unbedingt immer beliebt. So wird schon mal hinter hervor gehaltener Hand über deren Moral und Strenge gelästert. Die Heilige Inquisition ist gefürchtet, doch insbesondere der in Konkurrenz zu ihr stehende Laienorden der Bannstrahler – auch als die Geißler bekannt – ist für den Fanatismus vieler seiner Mitglieder berüchtigt. Die Kleiderfarbe der Praioten ist üblicherweise weiß mit rotem Überzug und goldener Sonne als Wappen; die der Bannstrahler hingegen weiß mit goldenem Rand, gleich ihrem Wappen, einem gold umrandeten weißen Schild.

Rondra - Göttin des Kampfes



Die Gottheit:

Rondra gilt als die Göttin des ehrbaren Kampfes, die wie eine Löwin auf ihre Gegner losgeht, und der Löwe ist auch ihr Symbol. Sie gilt vielerorts auch als Göttin des Sturms und der Gewitter, jedenfalls dort, wo dies nicht in den Bereich Efferds fällt. List und Tücke im Kampf sind ihr zuwider, sowie auch der hinterhältige Einsatz von Magie. Das Gleiche gilt für den Gebrauch von Schusswaffen, den sie nur im Rahmen ehrhafter Kämpfe und mit offenen Karten toleriert. Als Rondras Ehemann gilt der löwenköpfige Hohe Drache Famerlor.

Die Anhänger:

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

Efferd - Gott der Meere



Die Gottheit:

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

Die Anhänger:

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

Travia - Göttin des Heimes



Die Gottheit:

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

Die Anhänger:

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

Boron - Gott der Toten



Die Gottheit:

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

Die Anhänger:

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

Hesinde - Göttin der Magie



Die Gottheit:

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

Die Anhänger:

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

Firun - Gott der Jagd



Die Gottheit:

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

Die Anhänger:

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

Tsa - Göttin des Wandels



Die Gottheit:

Tsa gilt als die jüngste und friedliebende Göttin der Zwölf. Das Leben ist ihr heilig, und so gilt sie als Göttin des Lebens, der Geburt und der Erneuerung - aber auch als Göttin der Farben, des Wandels und des Kreislaufes der Natur. Da aber zu letzterem auch der Tod gehört, mahnen einige wenige Stimmen vor einer möglicherweise dunklen Seite der Göttin. Die Achaz kennen sie als Zsahh, die meisten Bewohner von Nostria und Andergast unter dem Namen Ingval. Und von einer Reihe Feen, Kobolde und Schelme verehren sie als Die Große. Ihr Symboltier ist die sich immer wieder häutende Eidechse.

Die Anhänger:

Anhänger der Tsa sind nicht selten Pazifisten und Friedensstifter, denen jede Gewalt zuwider ist. Sie bleiben selten an einem Ort, weswegen es auch nur wenige wirklich standfeste Tsa-Tempel zu ihren Ehren gibt. Durch ihre oft bunte Kleidung und ihre ebenso wandelhaftige Lebensweise, werden sie von so Manchem belächelt oder gar als „Spinner“ abgetan, „die sich sogar scheuen eine Wiese zu betreten, da man ja das Gras verletzen könnte“. Nichtsdestotrotz wendet man sich an Tsa-Geweihte, wenn es darum geht zwei Parteien zum Frieden zu bekehren, einen im Sterben Liegenden wieder ins Leben zurückzuholen oder gar abgeschlagene Gliedmaßen wieder nachwachsen zu lassen ...

Phex - Gott der Diebe



Die Gottheit:

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

Die Anhänger:

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

Peraine - Göttin des Feldes



Die Gottheit:

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

Die Anhänger:

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

Ingerimm - Gott des Schmiedefeuers



Die Gottheit:

Als gar barsche und raue Gottheit gilt Ingerimm, Gott der Schmiedekunst, der Stärke, der Geduld und des Fleißes, den die Zwerge als ihre Hauptgottheit Angrosch und die Orks als Gravesh kennen. Ihm wird die Herrschaft über die Elemente Erz und Feuer nachgesagt, wodurch er in einem ständigen Streit mit Efferd liegt. Ingerimms Grimigkeit wird auch durch seine Anhänger nicht geleugnet, doch belohnt er die ehrbar und hart arbeitenden Gläubigen stets mit den größten Kostbarkeiten aus seinem Reich. Es heißt Ingerimm sei stur, allerdings nur schwer aus der Fassung zu bringen. Doch wenn er mal erzürnt ist, sei sein Zorn gewaltig.

Die Anhänger:

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

Rahja - Göttin der Sinnlichkeit



Die Gottheit:

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

Die Anhänger:

Rahja-Geweihte einfach als die Prostituierten Aventuriens zu bezeichnen, wäre wohl etwas arg anmaßend. Das Innere von Rahjatempleln gehört auf seine ganz eigene Art (von einigen „Opiumhöhlen“ im Süden Aventuriens abgesehen) zum schönsten, was die aventurische Tempelwelt zu bieten hat. Und wer eines der dortigen Feste oder eine der typischen Badesitzungen mit den dazugehörigen Liebesdiensten erlebt hat, will diese Erinnerung sicher nicht missen wollen. Der Besuch eines Rahja-Tempels ist normalerweise kostenlos, jedoch gilt eine kleine Sach- oder Geldspende als „guter Ton“.

Halbgötter Alverans

Aves - Patron der Abenteurer



Die Gottheit und ihre Anhänger:

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

Kor - Patron der Söldner



Die Gottheit und ihre Anhänger:

Als Sohn Rondras gilt der wilde Kor, Halbgott der Tapferkeit und des blutigen Kampfes, dessen Anhängerschaft weitgehend aus Söldnern besteht und deren wenige Geweihten oftmals an ihrer geschwärzten Rüstung, dem blutrotem Mantel und ihrem 9-fach geblätterttem Kor-Spieß zu erkennen sind. Die Regeln Kors sind für einen Geweihten recht einfach: 1.) Nur ein Kampf, in dem Blut fließt, ist ein guter Kampf. 2.) Dulde keine Feigheit, weder bei dir noch bei deinesgleichen. 3.) Hintergehe den Auftraggeber nicht, es sei denn er hintergeht dich. 4.) Ein ehrbarer Söldner plündert vielleicht aber er schändet nicht. 5.) Tritt für die Rechte anderer ehrbarer Söldner ein.

Simia - Patron der Schaffenden



Die Gottheit und ihre Anhänger:

Mit Ingerimm als Vater und Tsa als Mutter gilt Halbgott Simia als Halbgott des Erfindungsreichtums und Patron der Handwerker. Er wird vor allem von Menschen und Zwergen (die ihn meist als die weibliche Siminia kennen) verehrt. Einige Elfen bringen ihn auch mit dem alten Hochelfenkönig Siminia-der-aus-dem-Licht-trat in Verbindung.

Swafnir - Meeresherr der Thorwaler



Die Gottheit und ihre Anhänger:

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

Götter außerhalb Alverans

Rastullah - Eingott der Novadis



Die Gottheit und ihre Anhänger:

Für seine Anhänger gilt Rastullah als einzig wahre Gottheit, die anderen Götter lediglich als Thronräuber, weswegen eine Reihe Tulamiden, insbesondere aber die Novadis, eine starke Intoleranz gegenüber Andersgläubigen aufweisen. Er war es, der seinen Gläubigen die 99 Gesetze gegeben hat, die nun von den so genannten Mawdilyat verkündet werden. Einige mittelländische Gelehrten versuchen einen Zusammenhang zwischen Rastullah und dem vor Urzeiten erschlagenen Giganten Raschtul zu sehen, dessen toter Körper noch heute der Raschtulswall, ein großes Gebirge nordöstlich der Wüste Khôm, sein soll. Seine Offenbarung geschah angeblich im Jahr 760 BF, also vor nicht mal 300 Jahren. Dies und die Tatsache, dass sein Kult keine Geweihtenschaft kennt, gilt für so manchen Zwölfgöttergläubigen als Beweis seiner Nicht-Göttlichkeit.

► Die 99 Gesetze Rastullahs (Beispiele):

Bekämpfung aller Echsenartigen ■ Kein Umgang mit Anhängern der Echsengötter ■ Keine von Ungläubigen zubereitete Speisen annehmen ■ Keine Reittiere essen ■ Die Ehre der Familie ist zu verteidigen, notfalls mit Gewalt ■ Keinen anderen Frauen nachstellen ■ Glaube verteidigen

Himmelswölfe - Götter der Nivesen



Die Gottheit und ihre Anhänger:

Im Glauben der Nivesen waren Menschen und Wölfe einst eins, bis **Mada** die Welpen der Himmelswölfin Liska erschlug. Dies führte zum Bruch der Himmelswölfe mit den Menschen, die sie seitdem genauso fürchten, wie sie sie verehren. Ein Mord an einem Wolf gilt als Frevel, selbst bei Notwehr wird zumindest eine Entschädigung verlangt. Der Vollmondtag gilt aufgrund Madas Frevel zudem als Unglückstag. Zu den Himmelswölfen gehören u. a. der rachsüchtige Rudelführer Gorfang, seine für Fruchtbarkeit stehende Gemahlin Grispelz, seine barmherzige Tochter Liska - und einst auch die vom Rudel verstoßene Dämonenwölfin Kyrjaka, Schöpferin der Madyaka (Blutwölfe). Weltoffene Anhänger Firuns sehen in den Himmelswölfen Herolde Firuns.

Satuaría - Göttin der Hexen



Die Gottheit und ihre Anhänger:

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

Mokoscha - Göttin der Norbarden



Die Gottheit und ihre Anhänger:

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

Rur und Gror - Dualismus der Maraskaner



Die Gottheit und ihre Anhänger:

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

Gefallene Gottheiten

Der Namenlose - Ewiger Widersacher



Die Gottheit:

Diese Gottheit trägt viele Namen: Der Bruderlose, der Dreizehnte, der Namenlose, Netzweber oder auch der Güldene, Älterer der Äonen, der Verheißene – sein wahrer Name existiert nicht mehr. Einst war er ein grausamer Gott der Macht und der Herrschaft, der das Trollzeitalter dominierte, bis ihn die anderen Götter nach einem langen Krieg seines Namens beraubten und aus dem Kosmos stürzten. In seinem Zorn schlug er daraufhin eine große Bresche durch das Sternenzelt zu den Niederhöllen, so dass die Dämonen über die Schöpfung herfielen, worauf er zur Strafe nun selbst an diese Bresche gekettet wurde. Dieser Ort ist auch heute noch als sternenerer Bereich am Himmelszelt zu sehen. Seit dieser Zeit versucht der Namenlose sich wieder von den Ketten zu befreien und schleudert immer wieder mal Teile seiner Selbst auf Dere, aus denen dann seine fürchterlichen Herolde entstehen, zu denen angeblich Hochelfe Pardona als seine Zunge (siehe Kapitel „Mythenwelt“) und das Rattenkind (gleichsam seinem Symboltier: der Ratte) als sein Schatten gehören sollen. Auch einige Dämonen sollen ihm inzwischen unterstehen. Sein Ziel ist die Unterwerfung des Kosmos, und wo die Dämonen aufgrund ihrer Natur Böses tun, ist er das gewollte Böse.

Die Anhänger:

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

Aventurien für Anfänger

6.) Kosmologie

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

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

⚠ Hinweis:

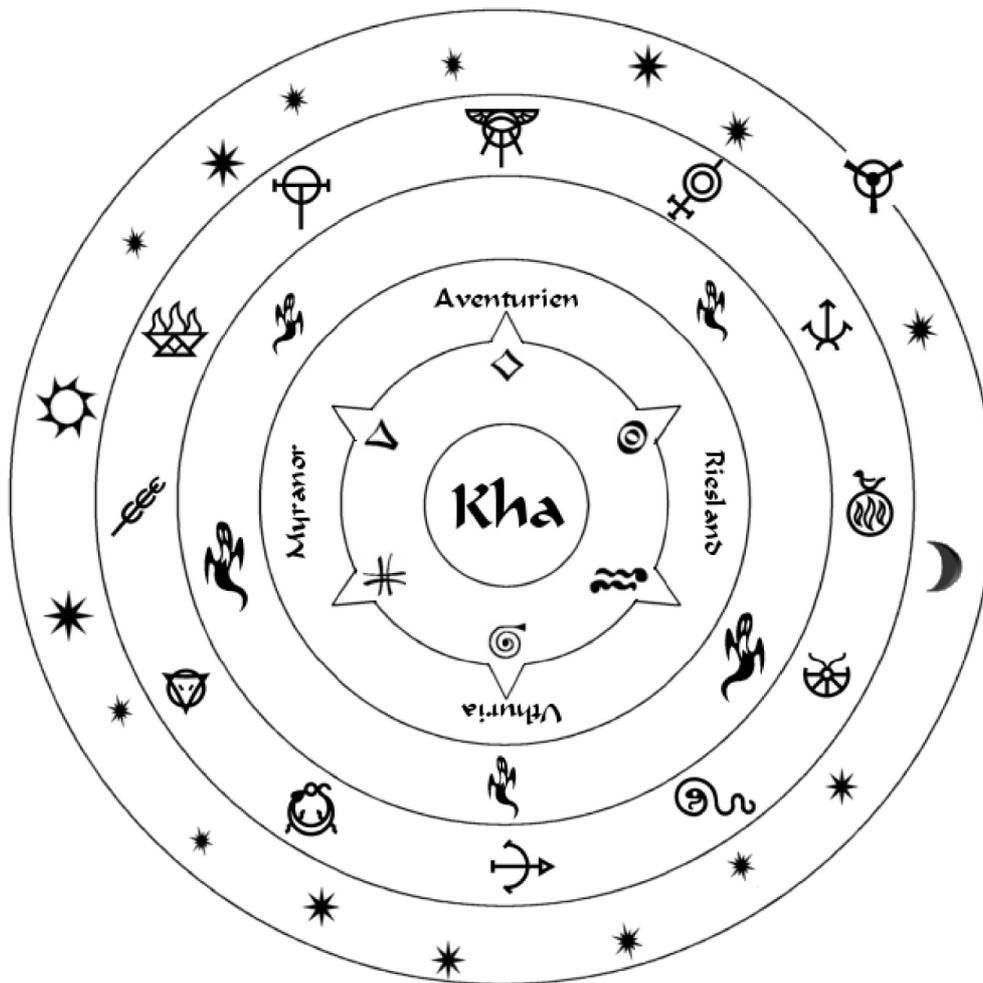
Das hier nun gezeigte ist nichts, was der durchschnittlich ungebildete Normalaventurier kennt. Er wird zwar seine Welt kennen und sicher schon mal was von Borons Hallen (der Totenwelt), Alveran (der Götterwelt) und – spätestens seit dem Auftauchen der Schwarzen Landen – von den Niederhöllen gehört haben,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

Die sieben Sphären:

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

Über Limbusreisen:

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



Die erste Sphäre: Ordnung und Stillstand

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

Die zweite Sphäre: Dere und Feste

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

Die dritte Sphäre: Leben und Fruchtbarkeit

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

Die vierte Sphäre: Tod und Vergehen

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

Die fünfte Sphäre: Reich des Lichts

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

Die sechste Sphäre: Sterne und Kraft

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

Die siebte Sphäre: Chaos und Brodem

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

Parallele Welten: Die Globulen

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

Parallele Welten: Die Feenwelten

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

Aventurien für Anfänger

7.) Zauberkunde

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

Zauberei in Aventurien

Herkunft der Magie:

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

Die Macht der Gilden:

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

► Beispiele für Gilden:

Zu den einflussreichsten Gilden gehören unter anderem der weißmagische „Bund des Weißen Pentagramms“, die schwarzmagische „Bruderschaft der Wissenden“ und die graumagische „Große Graue Gilde des Geistes“. Keine wirkliche Gilde, aber ebenfalls erwähnenswert, sei auch noch der graumagische Orden „Ordo Defensores Lecturia“ (ODL) auch bekannt als die „Grauen Stäbe zu Perricum“, welcher der grauen Gilde als eine Art interne Polizei dient, und dessen Name von den legendären Zauberstäben der Ordensvorsteher herrührt.

Zauberer in Aventurien

Der Gildenmagier:

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

► Der akademische Grad:

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

► Der Magierstab:

Zeichen eines eigentlich jeden Gildenmagiers ist sein Magierstab. Dieser Stab, oft ähnlich lang wie ein Wanderstab, gilt als unzerbrechlich, und nur äußerst mächtige Zauber oder extremste Hitze vermögen ihn zu zerstören. An den Magierstab gebunden sind oftmals diverse Stabzauber. Viele Stabzauber wirken oft sofort und beliebig lang, kosten aber ebenfalls AsP.

Einige Beispielakademien:

Akademie der Geistigen Kraft:	Eine der größten und reichsten schwarzmagischen Akademien Aventuriens mit Standort in Fasar (Mhanadistan).
Akademie der Hohen Magie:	Auch bekannt als „Arcanes Institut zu Punin“. Die größte und vielleicht angesehenste graue Akademie Aventuriens mit Standort in Punin.
Akademie Schwert und Stab:	Weißer Reichsakademie in Gareth, dafür bekannt viele mittelreichstreue Kampfmagier hervorzubringen.
Drachenei-Akademie:	Diese sehr große und hoch angesehene Akademie gilt als Herstellungsort teurer Artefakte. Standort: Kunchom (Aranien, Mhanadistan).
Dunkle Halle der Geister zu Brabak:	Eine der berühmtesten schwarzmagischen Akademien überhaupt. Bringt viele Dämonologen und Nekromanten hervor.
Halle der Antimagie:	Eine horasische Eliteschule der Antimagie, die mehrheitlich von Adligen besucht wird und eng mit der Praios-Kirche zusammenarbeiten soll.
Halle des vollendeten Kampfes:	Eine kampforientierte graue Elite-Akademie mit Sitz in Bethana (Horasreich) und mit fast schon weißmagischen Idealen.
Konzil der Elemente:	Sagenumwobene, schwer zugängliche und inzwischen graue Akademie, deren Feste „Drakonia“ im Raschtulgebirge vor Urzeiten von Drachen erbaut worden sein soll. Hatte sich der Welt lange Zeit verschlossen und bringt die vielleicht besten Elementar-Magier ganz Aventuriens hervor.

Von den Elfen:

Im Gegensatz zu den Menschen sind alle Elfen von Haus aus mit Magie durchdrungen. Und so besitzen Elfen eine eher intuitive Art von Magie, die sie gelegentlich sogar unbewusst einsetzen. Im Kalkül einen Spruchzauber einzusetzen, der zu dem Zeitpunkt nicht „in die Welt gehört“, ist den Elfen oft fremd und unheimlich. Man sagt, dass die aventurische Gildenmagie einen Großteil ihrer Zauber einst vom inzwischen ausgestorbenen Volk der Hochelfen übernommen und weiterentwickelt hat.

Von den Hexen:

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

Von den Druiden:

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

Von den Schelmen:

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

Von den Geoden:

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

Formen der Magie

Zaubersprüche:

Die übliche Magieart, an die man normalerweise denkt, wenn man an Magier denkt, ist die Spruchmagie. Die Spruchmagie der Gildenmagier ist dabei eine eigentlich aus den Zaubersprüchen der inzwischen ausgestorbenen Hochelfen stammende Kunst und verwendet eine Kombination aus Zaubersprüchen und dazugehörigen Gesten. Ein Magier muss normalerweise hierzu auch immer beides einsetzen, was ihn gelegentlich dazu zwingt kreativ zu werden, will er heimlich zaubern. Allerdings gibt es einige Sprüche, bei denen Wort oder Geste inzwischen so stark verkürzt sind, dass man sie bisweilen fast schon als stumm oder gestenlos zu zaubern bezeichnen kann.

△ Hinweis:

Der Einfachheit halber werden in diesem Zusammenhang auch Zauber anderer Traditionen, die nichts mit der Hochelfenmagie zu tun haben, als Zaubersprüche bezeichnet, wenn sie vergleichbar zu handhaben sind. Des Weiteren werden in diesem Zusammenhang auch oft Beschwörungszauber dazugezählt, obwohl meist noch wesentlich komplizierter sind.

Artefaktmagie:

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

Magie des Stabes:

Eine besondere Form der Artefaktmagie sind die Stabzauber. Stabzauber sind im Gegensatz zu normalen Zaubern oft besonders schnell auszulösen und halten nicht selten eine beliebig lange Zeit an, ohne weitere Astralpunkte zu verbrauchen, was aber vom Zauber abhängt. Jeder Stabzauber besitzt dabei ein so genanntes Volumen, das er auf dem Stab belegt. Ist das Maximalvolumen des Stabes erreicht, können keine weiteren Stabzauber mehr an ihn gebunden werden.

Kristallomantie:

Eine bei Menschen eher weniger bekannte Form der Magie ist der magische Umgang mit Kristallen. Während Menschen selbige in diesem Zusammenhang weitgehend nur zur Unterstützung der Alchimie oder als Bestandteil der Artefaktmagie einsetzen, haben die Kristallomanten der Achaz es in dieser Magieform bisweilen zur Meisterschaft gebracht. Mit Kristallen ist es dabei möglich, Zauber zu stabilisieren, zu verstärken oder den Astralverbrauch zu senken. Einzelne Steine wirken dabei in jeweils anderen Bereichen, wie z.B. Bernstein bei Hellsicht/Heilung, Aquamarin bei Wasser, Onyx bei Geister/Dämonen, Rubin bei Feuer und Diamant bei mächtigen Zaubern.

Blutmagie:

Neben der Dämonologie die vielleicht am meisten gefürchtete Art der Magie. Mittels Blutmagie ist es möglich magische Kräfte direkt aus dem Blut seiner Opfer zu ziehen – besser gesagt aus der Lebenskraft im Blut, oder wie es ein Gelehrter ausdrücken würde: aus dem Sikaryan. Da sich natürlich das Blut von Menschen besonders gut eignet (man hört in diesem Zusammenhang immer wieder von grausamen Opferritualen), und Blutmagie bei großen Blutmengen unglaubliche Kräfte freisetzen kann, wird ihre Ausübung von vielen Magiern abgelehnt und ist vielerorts verboten. Als Meister der Blutmagie gelten u. a. die Orks.

Dämonologie:

Diese Sonderform der Schwarzen Magie wird im nächsten Kapitel erläutert.

Alchimie:

Eine hoch angesehene, alternative Form der Magie ist das Brauen von Zaubertränken und Elixieren – die so genannte Alchimie. Nicht nur, dass man mit ihr Zauber sozusagen zum mitnehmen hat, man kann mir ihr auch allerlei Wirkungen mischen und so mitunter ungeahnte Wirkungen erzielen. Auch zur Unterstützung der Artefaktmagie taugt die Alchimie bisweilen.

Weitere Formen:

Es soll hier nur am Rande erwähnt werden, dass es noch weitere Formen der Magie gibt, wie z. B. die Magie der Hexenflüche, die Zauber von und mit Vertrautentieren, oder auch die elfischen Zauberlieder. Alle drei Formen sollen hier nicht weiter beschrieben werden, sind jedoch bei dazugehörigen Beispielhelden vorzufinden und werden dort erklärt.

Beherrschung der Elemente

Die sechs Elemente:

Nach der aventurischen Vorstellung setzt sich jegliche Materie aus insgesamt 6 Elementen zusammen: dem Feuer, dem Wasser, dem Erz, der Luft, dem Humus und dem Eis. Dabei steht das Feuer als brodelndes Element dem Wasser gegenüber. Das feste Element Erz, zu dem auch alles Gestein gehört, steht dem flüchtigen Element Luft gegenüber. Und das Element Humus, das Element des Lebens, dem nicht selten mit dem Tod assoziiertem Element Eis gegenüber (auch wenn Eis mit Dunkelheit vs. Licht und Kälte vs. Hitze Eigenschaften aufweist, die es als Gegenstück zu Feuer erscheinen lassen). Weite Teile der Magie befassen sich mit der Kunst diese Elemente zu beherrschen und in eine gewünschte neue Form zu bringen.



Die Zitadellen der Elemente:

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

Vom siebten Element:

Will man einigen Spekulationen, Mythen und inzwischen auch Lehren glauben, so soll es einst ein siebtes Element gegeben haben: das Element der Kraft. Es existierte angeblich bis zu dem Tag, an dem Mada in die „Zitadelle der Kraft“ eindrang, den dortigen Elementarherren überlistete und den Kristall der Kraft zerschlug. Seitdem soll das Element der Kraft aufgehört haben in gebundener Form zu existieren und nun frei als Astralmacht fließen – die Magie ward geboren. Die Vorstellung der Astralmacht als ehemaliges Element der Kraft hat inzwischen, trotz des Widerstands einiger Kleriker, bei den unterschiedlichsten Akademien Fuß fassen können und gilt seitdem als eine anerkannte Theorie in der Grundlagenforschung.

Beschwörung von Elementarwesen:

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

► Aufruf- und Kontrollproben:

Die für Elementarwesenbeschwörungen benötigten Zauber lauten „Elementarer Diener“, „Dschinnenruf“ und „Elementarer Meister“. Danach können an diese Wesen Dienste vergeben werden, die ihrer Macht, Intelligenz und Gesinnung entsprechen. Die Ausführung der Dienste ist jedoch regeltechnisch mit Dienstkosten verbunden, die ein Elementar nur bis zu einer gewissen ausgibt. Um zu entscheiden, ob das Elementarwesen den Dienst akzeptiert, wird eine sog. Kontrollprobe gemacht. Mehr zum Thema Kontrollprobe und Dienste findet ihr im Kapitel „Dämonologie“, bei denen der Ablauf am Beispiel von Dämonen beschrieben wird. Mit einigen Ausnahmen verläuft der Großteil einer Elementarbeschwörung wie die von Dämonen.

⚠ Hinweis:

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

Stärken und Schwächen der Elementare:

Elementare sind in der Regel immun gegen profane und geweihte Angriffe, immun gegenüber Beherrschungen und Verwandlungen, immun gegen das eigene Element, der Schaden durch magische Element-Angriffe (außer Kraft) ist halbiert, sie sind aber auch verwundbar gegen das (ggf. dämonische) Gegenelement. So ist also Feuer gegen Wasser effektiv, Eis gegen Humus usw. Andere stark vom Element abhängige Wesen wie Nymphen oder einige Daimonide reagieren bisweilen recht ähnlich. Gelegentlich sind einige dieser Wesen auch gegen andere Elemente verwundbar (z. B. Feuer gegen Eis oder Feuer gegen Holz). Heilmagie ist bei Elementaren übrigens nutzlos.

Zauberwirken im Detail

Spontane Modifikationen:

Ein Zauberspruch ist üblicherweise keine feste Formel, weswegen selbiger oftmals auch leicht verändert ausgesprochen werden kann. Diese Veränderungen eines Zaubers nennt man „Spontane Modifikation“ und erlauben es z. B. die Ritualdauer zu verringern, die Wirkungsdauer zu verlängern oder die Kosten zu senken. Es soll hier nicht groß weiter darauf eingegangen werden wie, welche und in welchem Umfang Spontane Modifikationen eingesetzt werden können, da jeder Zauber unterschiedliche Modifikationen erlaubt und verbietet. Eine in diesem Zusammenhang allerdings fast immer mögliche Modifikation ist eine Erleichterung um 3 (Gildenmagier: 4) auf Kosten einer doppelt so langen Ritualdauer, während eine Reduktion der AsP-Kosten um 10 % auf Kosten einer Erschwernis um 3 (Gildenmagier: 2) bei etwa der Hälfte der Zaubersprüche funktioniert. Beides ist dann auch oft miteinander kombinierbar. Spontane Modifikationen sind nur mit Spruchzauberei möglich, mit keinen anderen Ritualformen, wie beispielsweise Hexenflüchen oder Zaubersprüche usw.

⚠ Hinweis:

Alle magisch begabten Beispielhelden sind in der Lage zwei Spontane Modifikationen miteinander zu kombinieren. Ist die oben genannte AsP-Kosten-Reduktion, und damit auch die ebenso erwähnte Kombination bei einem Zauberspruch möglich, so ist dies auf dem jeweiligen Heldenbogen vermerkt.

Varianten von Zaubern:

Eine weitere Art von Modifikationen eines Zauberspruchs sind die so genannten Varianten von Zaubern. Im Gegensatz zu Spontanen Modifikationen gelten Varianten gewissermaßen als bekannte Abwandlungen von Zaubern, die einem üblicherweise vom Lehrmeister mit gelehrt werden. Varianten eines Zauberspruches erschweren für gewöhnlich die Zauberprobe und sind meist nur ab einem bestimmten ZfW einsetzbar, ermöglichen jedoch im Gegenzug dazu bisweilen ganz neue Wirkungen. Varianten und Spontane Modifikationen lassen sich dabei durchaus miteinander kombinieren.

⚠ Hinweis:

Bei den magisch begabten Beispielhelden werden Varianten von Zaubern, so die Helden den notwendigen ZfW aufweisen, mit genannt und die geänderte Wirkungsweise kurz erläutert. Jeder Beispielheld kann auch Varianten (so nicht widersinnig) miteinander kombinieren. Jede genutzte Variante verringert die Anzahl möglicher Spontaner Modifikationen um jeweils 1.

Über Sprüche und Gesten:

Das Zaubern ist bei allen Magiern an gewisse Regeln gebunden. Abgesehen von wenigen Ausnahmefällen bei sehr mächtigen Zauberern kann kein Effekt hervorgerufen werden, nur weil man es einfach will. So es das Ritual es nicht anders vorsieht, muss ein Magier sein Opfer genügend Wahrnehmen können, was meistens heißt, dass er es sehen können muss. Fast immer ist zudem eine Zaubergeste und das Aufsagen eines Zauberspruchs notwendig, was je nach Länge der Ritualdauer eine zu bezaubernde Person eventuell vorwarnen kann, so sie nicht abgelenkt wird. Hexen haben hingegen gelernt, ihre Zauber in belanglos klingenden Sätzen oder Gesten zu verschleiern, während von Elfen unbewusst getätigte Zauber am Ende dann doch auch ohne Worte wirken können.

Nachteile von Magiern

Über das Tragen von Metall:

Einige Naturzauberer, wie beispielsweise die Druiden, mögen mögen es besonders nicht, doch auch jeder andere Zauberer hat seine Probleme damit. Die Rede ist von Metall wie z. B. Eisen, Bronze, Messing oder Blei. Eine Kette oder ein Ring, gar ein Schwert sind nicht das Problem. Ein metallener Zauberstab schon gar nicht. Doch eine Plattenrüstung vermag durchaus die Magie erheblich zu stören, weswegen Zauberer davon absehen so etwas zu tragen und inhaftierte Magier entsprechend dazu gezwungen werden. Silber hingegen ist offenbar unproblematisch, doch auch ebenso absurd teuer und für Rüstungen ohnehin eigentlich untauglich.

Aventurien für Anfänger

8.) Dämonologie

„... Als sich aber der Krieg gegen das Namenlose seinem Höhepunkt zuneigte, da sah der Dämonensultan seine Zeit gekommen. Und so schickte er seine stärkste Kreatur, das Omegatherion, um die Mauern der Schöpfung nieder zu reißen. Doch da waren die Giganten, die Geschwister der Götter, um ihnen in ihrer Not beizustehen. Und so opferten sich drei der Giganten, um als rote, gelbe und schwarze Sichel, geführt von jeweils einem Gott in dem Kampf gegen die Bestie zu ziehen. Am Ende wurde das Omegatherion besiegt und seine Einzelteile in alle Winde verstreut. Noch heute sind die drei nach den Sichel benannten Gebirge Aventuriens Zeugnisse dieser Zeit.“

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

Über die Niederhöhlen:

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

Das Wesen von Dämonen:

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

△ Hinweis:

Dämonen haben meist eine natürliche Resistenz gegen profane Angriffe, verstehen alle Sprachen und ihre MR erschwert sogar gezielte Angriffszauber. Eine ausführlichere Auflistung der dämonischen Stärken findet ihr beim „Dämonologen“ bei den Beispielhelden.

Die Stärke von Dämonen:

Dämonen, selbst die schwächsten unter ihnen, die ungehörnten Dämonen, gelten meist als fürchterliche Gegner. Bei den mächtigeren, gehörnten Dämonen kann man die Stärke oft, aber eben nicht immer, an ihrer Hornzahl ablesen. Und kaum jemand mit Verstand würde es wohl wagen, einen beinahe allmächtigen Erzdämonen zu rufen. Dämonen sind i. d. R. resistent gegen profane Angriffe, diverse Verzauberungen; immun gegen profanes Feuer und Eis (außer Gegenelemente), Gifte, Krankheiten. Andere Dämonen sind körperlos und damit immun gegen alle Arten von Angriffen außer Bannungen und Exorzierungen. Weitere Details: siehe Beispielhelden.

Über Dämonologen:

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

Über Dämonenpakte:

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

Herrscher der Niederhöllen:

Auch wenn es in den Niederhöllen keine klaren Hierarchien gibt, haben aventurische Gelehrte die Niederhöllen in 12 Domänen aufgeteilt, die jeweils von einem so genannten Erzdämon, einer unglaublich mächtigen Wesenheit, beherrscht sein sollen, welche wiederum jeweils die Prinzipien einer bestimmten Gottheit pervertieren. Über allen Erzdämonen steht jedoch angeblich der Dämonensultan, der unangefochtene Herrscher über die Niederhöllen. Es heißt, der Dämonensultan sei nicht beschwörbar, denn unendlich lang und unaussprechlich sei sein Wahrer Name. Seine schiere Existenz ist nicht mal klar, und so halten ihn einige für eine Ur-Entität, wie Los und Sumu selbst, und andere schlichtweg für eine personifizierte Darstellung der Niederhöllen an sich. Die Wahren Namen der Erzdämonen sind hingegen zumindest teilweise bekannt, weswegen man sie auch anrufen kann. Doch wird sich jeder vernünftige Dämonologe davor hüten zu versuchen sie direkt zu rufen – zu mächtig, zu schlau und zu gerissen seien sie. Vielmehr erbittet man an dieser Stelle aus ihrer Domäne den Beistand eines der ihnen untergebenen Dämonen.

Die 12 Erzdämonen:

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

► Zhayad, Sprache der Dämonen:

Zhayad ist die Schrift und Sprache für Dämonenrituale. Die so genannten „Wahren Namen“ der Dämonen können angeblich nur in Zhayad wirklich korrekt wiedergegeben werden. Einige Gelehrte sind daher der Ansicht Zhayad sei die Sprache der Niederhöllen an sich.

Blakharaz (Tyakra'Man):	Herr der Rache und des gnadenlosen Gesetzes. Widersacher von Praios (und des Namenlosen). Seine Dämonen werden meist gerufen, wenn jemand seine Herrschaft durchsetzen oder sich an jemand anderem fürchterlich rächen will. Er wird gelegentlich als 11-Gehörnter dargestellt, was aber nicht viel aussagt.
Belhalhar (Xarfai):	Jenseitiger Mordbrenner und blutrünstiger Zerstückeler. Widersacher Rondras, dessen Dämonen zum möglichst endgültigem und grausamen Morden gerufen werden.
Charyptoroth (Gal'k'zuul):	Unbarmherzige Ersäuerin, Herzogin der nachtblauen Tiefen und Widersacherin Efferds, dessen Monster meist auf hoher See gerufen werden, und die offenbar von einigen marimitem Völkern und Achaz-Stämmen als Göttin verehrt wird. Einige äußerst gefährliche und sich meist auf längst vergessene Mythen berufenden Abhandlungen berichten von einer alten Meeresgöttin, die einst den Niederhöllen anheim gefallen sein soll.
Lolgramoth (Thezzphai):	Herr der Bewegung und Rastlosigkeit. Widersacher Traviass, dessen Dämonen gerufen werden, um fehlende Erholbarkeit oder Hass und Zwietracht zu sähen. Manchmal auch, um sich schnell fortzubewegen.
Thargunitoth (Tijakool):	Erzdämonin des Untodes, Präsentorin der heulenden Finsternis und Widersacherin Borons, deren Macht oft von Nekromanten gerufen wird, um Untote zu erheben, aber auch um Alpträume zu verursachen.
Amazeroth (Iribaar):	Der Blender, Herr des verbotenen Wissens, der Lügen, des Wahnsinns und der Illusionen. Widersacher Hesindes. Seine oft körperlosen Dämonen werden in der Regel gerufen, um sich verbotenes Wissen anzueignen, andere Leute im Schlaf zu verfolgen, sie langsam in den Wahnsinn zu treiben oder ihnen falsche Schlüsse plausibel scheinen zu lassen. Einer der gefährlichsten Erzdämonen.
Belshirash (Nagrach):	Jäger der Verdammnis, Der-dessen-Pfeile-immer-treffen, Herr des Eises und Widersacher Firuns. Seine Dämonen werden oft gerufen, um gnadenlos und möglichst brutal Jagd auf etwas oder jemanden zu machen.
Asfaloth (Calijnaar):	Herrin des wimmelnden Chaos und der Chimären. Widersacherin Tsas. Ihre Macht steht für das ziel- und sinnlose Werden und Vergehen in körperlicher Form. Chimärologen bedienen sich ihrer Macht, aber auch verzweifelte Paktierer, die sich von ihr eine Regeneration des Körpers versprechen, was jedoch meist zu kleinen Nebenwirkungen führen kann, wie z. B. einem dritten Auge an der Schulter des ansonsten wieder makellosen Körpers.
Tasfarelel (Zholvar):	Gieriger Feilscher und Seelen fressender Vermehrer des blutbefleckten Goldes. Widersacher Phex'. Herr über den brutalen Raub, dessen Dämonen gerufen werden, um sich oftmals endgültig den Besitz anderer Leute anzueignen oder sonstwie an Reichtümer zu kommen. In einigen Schwarzen Landen sollen sogar Dämonen Tasfarelels als Steuereintreiber durchs Land streifen.
Belzhorash (Mishkhara):	Monarchin des ewigen Siechtums und Widersacherin Peraines. Ihre Dämonen werden oftmals gerufen um Ernten zu vernichten und Krankheiten, Seuchen oder Insektenplagen zu verbreiten.
Agrimoth (Widharcal):	Schänder der Elemente, Verderber des Handwerks und Widersacher Ingerimms. Seine Dämonen werden oftmals gerufen, wenn es darum geht die Elemente Feuer, Erz, Humus oder Luft zu verderben. Viele verfluchte Artefakte sind das Ergebnis der Macht Agrimoths.
Belkelel (Daar-Klajid):	Herrin der blutigen Ekstase, Meister der schwarzfaulen Lust und Widersacherin Rahjas. Ihre meist verführerischen Dämonen (zumindest im Auge des Opfers) werden oft gerufen, um zu schänden, zu vergewaltigen oder das Opfer zu einem tödlichen Liebesspiel zu verführen.

⚠ Hinweis:

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

Freie Dämonen:

Wesentlich gefährlicher als die an ihre Domänen gebundenen Dämonen sind wohl die freien Dämonen, die oftmals innerhalb der Schöpfung auf ihre Opfer lauern, die man aber auch stellenweise beschwören kann. Nur die wenigsten Dämonologen sind so kühn oder auch so dumm einen freien Dämon zu rufen. Die Stärke eines solchen Dämons ist kaum abschätzbar, die meisten von ihnen wesentlich stärker, als man es ihnen der Anzahl ihrer Hörner nach zubilligen würde – einige gleichen in ihrer Macht gar eher Erzdämonen und haben bisweilen wie sie auch ein eigenes Gefolge.

△ Hinweis:

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

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

Dämonenbeschwörungen:

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

► 1. Die richtige Vorbereitung:

Das Beschwören von Dämonen wird teilweise mit heftigen Erschwernissen belegt, die eine spontane Beschwörung sehr schwierig bis hin zu unmöglich machen. Um dieses Problem aus dem Weg zu räumen, bedarf es der richtigen Vorbereitung und Utensilien: Ort, Kleidung, Opfertgabe, Kerzen, Sternkonstellation. Alles kann eine Rolle spielen. Außerdem wichtig: Kenntnisse über den so genannten „Wahren Namen“ des Dämons.

► 2. Beschwörungskreise:

Vor der eigentlichen Beschwörung muss ein Beschwörungssymbol gezeichnet werden, dessen Erstellung im Normalfall aber keiner Probe bedarf (wird beim *Invocatio minor* – siehe unten – in vereinfachter Form die Luft gezeichnet, ansonsten auf den Boden). Wer auf Nummer sicher gehen will, kann auch zusätzlich einen Bannkreis um den Beschwörungskreis zeichnen, der dem Dämon dann dort gefangen hält. Doch Vorsicht: Auf diesen wird geprobt, und kommt es hier zu Fehlern und bemerkt der Magier sie nicht, kann das unvorhersehbare Konsequenzen haben. Natürlich muss der Kreis zerstört werden, soll der Dämon selbigen verlassen können.

► 3. Die Anrufungsprobe:

Für eine Beschwörung braucht man natürlich auch noch ein passendes Zauberritual. Im Falle einer Dämonenbeschwörung ist es der *Invocatio minor* für niedere Dämonen oder der *Invocatio maior* für gehörnte (und niedere) Dämonen auf den geprobt wird und dessen Probe durch viele der aus Punkt 1 genannten Faktoren beeinflusst wird. Dabei sollte man auch die Gefahren einer Beschwörung nie vergessen. Bei einer misslungenen Beschwörung passiert im besten Fall nichts. Im schlimmsten Fall kann jedoch ein falscher und/oder noch wesentlich mächtigerer Dämon erscheinen, als eigentlich geplant. Maß hierfür ist üblicherweise ein weiterer Prüfwurf. Letzten Endes ist dies aber Meisterentscheid.

► 4. Die Kontrollprobe:

Ist die Beschwörung gelungen, folgt nun der Auftrag an den Dämon und mit ihm die Kontrollprobe, die je nach Dämon und weiteren Faktoren mal leichter, mal schwerer ausfällt. Geprobt wird dabei mit einem W20 auf einen Wert, der Kontrollwert genannt wird. Hier entscheidet sich dann, ob der Dämon kontrolliert werden kann, ob er unwillig ist, sich aber noch überreden lässt, ob er Befehle fehlinterpretiert, einfach wieder in die Niederhöhlen zurückkehrt oder schlimmstenfalls Amok läuft. Gelegentlich kann es bei einer wirklich schwer verpatzen Probe sogar zu einem „minderen Pakt“ mit dem Dämonen kommen. Der Paktierer erhält dann oft ungewollt und ohne Paktmal eine meist mindere dunkle Gabe, und seine Seele gilt von nun an als verdammt. Details entscheidet der Meister je nach Schwere des Probeversagens. Wurde die Kontrollprobe bestanden, erfüllt der Dämon üblicherweise nur einen Gefallen. Weitere Gefallen außer dem reinen Begleiten und dem dem Zurückschicken kosten jedes mal 4 ZfP* aus der Aufrufung. Dies muss vor dem ersten Auftrag angegeben werden.

► 5. Die Dienstkosten:

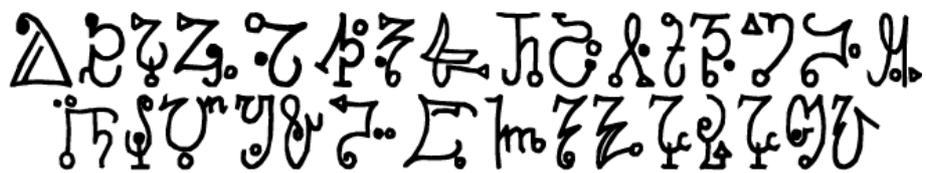
Zu guter Letzt muss jeder Dienst, der ein Dämon einem erweist, noch mit AsP aus eigener Tasche bezahlt werden. Wieviel hängt dabei vom jeweiligen Dienst und dessen Aufwand ab. Gehen einem die AsP aus oder wurde die maximale Anzahl der Dienste erreicht, kann der Dämon nur noch zurückgeschickt werden (das wiederum kostet keine AsP).

Der Invocatio integra:

Sowohl der Invocatio minor als auch der maior gelten als verkürzte Feldversionen des so genannten „Invocatio integra“. Die Vorteile dieser Feldversionen liegen auf der Hand: Ritualdauern in Minuten statt in Stunden. Doch auf der anderen Seite gehen die Kurzversionen mit einem größeren Risiko einher. Mehr zum Invocatio integra findet ihr bei den Heldebeispielen.

Dämonen des Namenlosen:

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



(Beispiele für Zhaiyad-Glyphen)

Dämonische Empfindlichkeiten:

Sollte es zu einem Kampf mit einem Dämon kommen, ist es immer die beste Wahl einen Geweihten in der Party zu haben, da dieser die Waffen der Partymitglieder notfalls segnen kann und meist selbst eine geweihte Waffe führt. Diese Weihen und Segnungen hebeln nicht nur die Resistenz der meisten Dämonen gegen profane Waffen aus (was übrigens auch magische Waffen tun), sondern verursachen gegebenenfalls auch noch Extra-Schaden (durch Empfindlichkeit, seltener Verwundbarkeit), der gerade bei den Mächten der Gegengottheit besonders groß ausfällt (Kapitel 2). Letzteres kann in Einzelfällen allerdings auch bei den Mächten anderer Gottheiten passieren. So können z. B. nach Meistervorliebe einige Dämonen Lolgramoths nicht nur gegen die Kraft Travias, sondern auch gegen die von Aves oder Efferd besonders empfindlich reagieren, je nachdem ob ihr besonderer Aspekt die Rast- und Ruhelosigkeit oder die Pervertierung von Luft ist. Heimliche Nachtdämonen Blakharaz' könnten durch die Mächte Phexens besonderen Schaden erleiden. Und ein Dämon Amazeroths zeigt vielleicht gelegentlich auch Schwächen bei Praios.

△ Hinweis:

Beschreibungen einiger Dämonen sowie die Zuordnung zu ihren Domänen findet ihr bei den Beispielhelden (Held Nr. 13: Dämonologe).

Aventurien für Anfänger

9.) Kreaturen

Seltsame Kreaturen, manche bildschön und erhaben, manche schrecklich, und manche einfach nur fürchterlich skurril, gibt es viele. Natürlich gibt es auch einfache Tiere, doch soll dieses Kapitel den mystischen Wesen und Un-Wesen Aventuriens gewidmet sein. Bedenkt bitte, das vieles vom nun Genannten kein Allgemeinwissen ist und daher oft einer Probe unterliegt.

Mystische Wesen

Drachen:

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

► Der Karfunkelstein:

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

Einige bekannte Drachenarten:

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

Einhörner:

Von diese Wesen, in der Gestalt eines meist weißen Pferdes mit einem Horn auf der Stirn, gibt es nur männliche Exemplare, denen allerdings eine fast menschliche Intelligenz und telepathische Fähigkeiten nachgesagt wird, auch wenn sie weder so noch so sprechen können. Einhörner werden, obwohl dies fast überall streng verboten ist, oftmals gejagt, da ihr Horn magische Kräfte besitzt. Und das, obwohl sie ihr Horn eigentlich in regelmäßigen Zeitabständen abwerfen. Einhörner gelten als das Symboltier des Halbgottes Nandus und von Rohal dem Weisen, von dem einige glauben er sei als Einhorn bereits reinkarniert.

Greife:

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

Hippogriffe:

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

Oger:

Der Schrecken vieler Bauern, gar ganzer Dörfer sind sicherlich die Oger. Diese bis zu drei Meter großen, oftmals fetten, humanoiden Ungetüme weisen nur eine geringe Intelligenz und nur erste Ansätze einer Kultur auf, sind jedoch äußerst stark und berüchtigt für ihren Appetit – vorzugsweise auf Menschenfleisch. In den Dschungeln Aventuriens sind die lautlosen Schwarzoger als „Schrecken der Wälder“ gefürchtet. Im Orkland wiederum gibt es die etwas kleineren Hügellinge. Als einzige Oger-Rasse sind diese reine Pflanzenfresser. Der Legende nach entsprangen die Oger einst dem Giganten Ogeron, dem Allesfressenden, der im Krieg der Götter und Giganten auf Dere gestürzt wurde und dort zu 1000 Ogern zerfiel.

Sphingen:

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

Werwesen:

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

Kreaturen der Feenwelten

Feen:

Diese wundersamen und meist freundlichen 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. Ebenso fällt es ihnen oft schwer, die für sie verwirrenden Gut-Böse-Konzepte der Menschen zu verstehen. Feen verirren sich gelegentlich nach Aventurien, doch können sie sich dort nicht allzu lange aufhalten, da sie auf Dere zusehends an Lebenskraft verlieren.

Weitere Feenarten:

Biestinger:	Spezielle Feen in der Gestalt von Tieren oder Tiermenschen.
Nymphen:	Diese Feen erscheinen oftmals in der Gestalt menschengroßer Frauen und sind in der Regel mit einem Element assoziiert, dem sie ihr Leben widmen, und das sie beherrschen. Wald-Nymphen nennt man auch Dryaden, Luft-Nymphen oft Sylphen, Blumen-Nymphen Floreaden und Wasser-Nymphen oftmals Undinen.
Satyre (Faune):	Diese seltsamen Wesen sehen weitestgehend aus wie ein Mensch mit Hörnern und dem Unterleib einer Ziege. Sie sind sehr musikalisch, und verstehen es ihr Flötenspiel durch Magie auch noch zu verstärken. Wer diese Melodie einmal hört, kann theoretisch stundenlang zuhören, ohne die verstrichene Zeit überhaupt zu bemerken.

Kobolde:

Als Geschöpfe der Feenwelten sind Kobolde weitgehend die Spaßmacher unter den mystischen Wesen. Ebenfalls magisch begabt und in der Lage Astralenergie direkt aus der Umgebung zu ziehen, setzen sie ihre Kräfte oftmals für mehr oder weniger üble Scherze ein. Es heißt, dass sie gelegentlich Menschenkinder entführen oder verwaiste Menschenkinder adoptieren, die sie dann zu Schelmen erziehen.

Untote Kreaturen

Zombies und Skelette:

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

Ghule:

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

Vampire:

Diese Wesen gehören wohl zu dem Schlimmsten aller Untoten. Es heißt, der Vampirismus sei ein Fluch des Namenlosen, dessen Opfer im Gegensatz zu gewöhnlichen Untoten noch eine Seele besitzen. Die Folgen sind drastisch: Vampire sind intelligent, sprachbegabt, nicht selten Meister der Tarnung und der Magie. Einige von ihnen sollen sich sogar in Tiere wie Fledermäuse oder Wölfe, verwandeln können. Und nur ihr fehlender Schatten und Spiegelbild könnte sie verraten. Sie seien sowohl gegenüber Waffen als auch Zauber kaum verwundbar und solcher Schaden würde sich schnell wieder heilen, doch seien sie auch von einer oder mehrerer Gottheiten verflucht und damit angreifbar gegenüber deren Macht. Da ein Vampir keine innere Lebenskraft (Sikaryan) mehr besitzt, muss er sie sich regelmäßig über das Blut anderer zurückholen. Sein Biss kann dabei auf Wunsch des Vampirs dazu führen, dass der Gebissene selbst zum Vampir wird. Dies ist ein mitunter länger andauernder Prozess, dem sich der neue Hämatophage nicht selten lange und mit aller Willenskraft versucht entgegenzustellen. Das Ende ist – zumindest ohne ein göttliches Wunder – jedoch in der Regel immer das gleiche.

Bekannte Vampirarten:

Kinder der Finsternis:	Der reguläre Vampir, meist von Praios verflucht, weswegen er oft das Sonnenlicht fürchtet. Von Boron verfluchte Vampire sind schlaflos und können schlafende nicht angreifen. Peraine verfluchte Vampire vertragen keinen Knoblauch und können gepfählt werden. Travia verfluchte Vampire dürfen Heime nur auf Einladung betreten usw.
Mindere Vampire:	Trinkt ein Vampir kein Blut mehr, wird er zu einem minderen Vampir, einer nach Blut gierenden, seelenlosen Kreatur, ähnlich einem Ghul.
Feylamia:	Diese hoch-magiebegabte Vampir-Art ist selten und hochgefährlich. Es sind zu Vampiren gewordene Elfen und stets von Mada verflucht. Dennoch vertragen sie Magie, dafür aber kein Silber oder Mondlicht.
Lamijanim:	Diese verführerischste aller Vampirarten soll nicht von den Mächten des Namenlosen, sondern von den Mächten der Shaz-Man-Yat, einer der mächtigsten Dämoninnen Belkelels, erschaffen worden sein. Es heißt eine Lamijah raubt ihrem Opfer das Sikaryan während des Liebesspiels.

Gerüchte über Vampire:

Erzvampire:	Will man einigen Mythen glauben, wurden die ersten Vampire noch vom Namenlosen selbst erschaffen. Diese so genannten Erzvampire seien mächtiger als alle anderen untoten Kreaturen dieser Welt.
Kinder der Nacht:	Ein Gerücht macht die Runde, leise und schleichend. Kann es sein, dass es Vampire gibt, denen es möglich ist sich dem Zwang des Namenlosen zu widersetzen, die gar die Gnade Borons, Hesindes und Phexens besitzen, die einen Schatten haben und Borons Tochter Marbo als ihre oberste Patronin betrachten? Die drei Kirchen halten sich bedeckt.

Daimonide Kreaturen

Chimären:

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

Bekannte Chimärenarten:

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

Nachtalben:

Die Shakagra, wie sie sich selbst nennen, gelten als von Pardona (siehe Kapitel 10: Mythenwelt) – Zunge und Legatin des Namenlosen – geschaffenes Volk, das einst aus Experimenten zwischen Dämonen und Hochelfen hervorgegangen ist. Äußerlich, mit ihrer bleichen Haut, den oft schneeweißen Haaren und den spitzen Ohren, Elfen zum Verwechseln ähnlich, sei ihr innerster Kern von Grund auf verdorben – und sehen sie Pardona als ihre Göttin an. Ihre Augen seien pupillenlos und meist schwarz oder tief blau, und sie würden die Sonne scheuen, weswegen sie auch in schwarzen Kuppelstädten am Grund der eisigen Meere des fernen Nordaventuriens hausen. Wehe dem, der diesen magisch hoch begabten Wesen in die Quere kommt.

Basilisken:

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

Iribaarslilie:

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

Aventurien für Anfänger

10.) Mythenwelt

Dieses Kapitel soll sich den Märchen, Mythen und Legenden über geheimnisvolle Orte und mächtige Artefakte und Wesen widmen. Beachtet bitte, dass vieles des nun Geschriebenen nur einer Reihe Geschichtsschreibern und Legendensängern bekannt ist.

Von den Zeitaltern:

Weniger in den Bereich der Märchen und Mythen, sondern mehr in den Bereich der spekulativen Hypothesen der unterschiedlichen Lehrschulen, gehören die Zeitalter, in welche Forscher gerne die ferne Geschichte Aventuriens unterteilen. Im 1. Zeitalter soll Los Sumu erschlagen, im 2. Zeitalter Götter und Giganten um die Vorherrschaft gekämpft haben. Das 3. Zeitalter soll von Drachen und anderen Mächtigen dominiert worden sein, bis Madas Frevel die Magie auf die Welt brachte. Das 4. Zeitalter gilt als Zeitalter der Trolle und anderer Schratiger, in dem der Gott ohne Namen herrschte, bis er gestürzt wurde. Im 5. Zeitalter begannen die letzten Überlebenden des Kriegs gegen den Namenlosen ihre Welt wieder aufzubauen, bis selbiger wieder auftauchte und endgültig besiegt wurde. Das 6. Zeitalter soll von katzenartigen Rassen dominiert worden sein, das 7. Zeitalter von Insekten und anderen Vielbeinigen. Die Erinnerungen an das 8. Zeitalter wurde von den Göttern getilgt, so unaussprechlich seien das Grauen und die Frevel in diesem Zeitalter gewesen – nur noch kosmologische Berechnungen deuten darauf hin. Das 9. Zeitalter soll den maritimen Rassen gehört haben, bis der Kontinent „Lahmaria“ unterging. Das 10. Zeitalter war das Zeitalter der Echtenrassen, während das 11. Zeitalter den Elfen und Zwergen zugesprochen wird – und dem Kampf gegen Gottdrache Pyrdacor. Man selbst befände sich nun an der Schwelle zum 12. Zeitalter, das höchstwahrscheinlich das Zeitalter der Menschen sein wird. Und gar düster sind die Prognosen zum 13. Zeitalter, denn dann soll der Gott ohne Namen von seinen Fesseln freikommen und die Welt in Finsternis versenken.

► **Das Karmakorthäon:**

Zwischen den Zeitaltern liegt angeblich immer diese Zeit der Kriege, in der sich die unterschiedlichen Rassen, um die neue Herrschaft streiten.

Wesenheiten der Legenden

Pyrdacor der Bewahrer:

Vor langer Zeit, als sich unter den ersten Drachen entscheiden sollte, wer als „Hoher Drache“ mit nach Alveran einziehen durfte, verlor der goldene Drache Pyrdacor seinen Kampf gegen Famerlor und bekam als Aufgabe zugeteilt auf Dere als einer der „Alten Drachen“ über die sechs Schlüssel der Elemente zu wachen. Doch Pyrdacor missbrauchte seine Macht und ließ sich zum Gottdrachen ausrufen. Dabei stürzte er Nordaventurien in eine Eiszeit und trennte Maraskan vom Festland. Das Volk der Hochelfen verführte er dazu ihn anzubeten und ihm zu Ehren monumentalen Elementarstädte zu bauen. Auch das Volk der Echten führte er zu einer zweiten Blüte. Die Zwerge jedoch wurden zu seinem erklärten Todfeind. – Dann folgte Pyrdacors Abstieg. Er verlor die Schlüssel des Eises und des Erzes, sowie sein Schwarzes Auge. Seine beiden von ihm geschaffenen Herolde Pardona und Sharecha verweigerten ihm zudem den Dienst, nachdem sie vom Namenlosen korrumpiert bzw. von Tsa bekehrt worden waren. Am Ende verlor Pyrdacor alles. Das Echtenreich Zze Tha verschwand spurlos und hinterließ vor Ort die Wüste Khôm. Das Volk der Hochelfen ging mit seinen Elementarstädten unter. Und zuguterletzt wurde Pyrdacor in einem zweiten Kampf gegen Famerlor getötet. Sein Karfunkelstein gilt seitdem als verschollen und von geheimen Drachenkultisten gesucht. Düstere Prophezeiungen verkünden seine Rückkehr.

Hochelfe Pardona:

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

Rohal und Borbarad:

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

Die Augen des Namenlosen:

Auch wenn sämtliche Erinnerungen an das achte Zeitalter ausgelöscht sein sollen, so heißt es jedoch, dass der Namenlose in dieser Zeit sein Auge auf Dere geschleudert habe. Dieses sei daraufhin in 13 Teile zersprungen, die dann lange Zeit auf würdige Träger warteten und sie am Ende auch fanden, worauf diese zu 13 der schlimmsten Legaten des Namenlosen wurden. Es heißt, diese „Augen des Namenlosen“ würden nur an den fünf Namenlosen-Tagen am Ende des Jahres körperlich in Erscheinung treten, dann aber für Angst und Schrecken sorgen (auch wenn sicher kaum jemals jemand einen von ihnen wirklich gesehen hat). Sie seien mächtig, und man könne sie daran erkennen, dass eines ihrer Augen fehle und sich dort stattdessen ein schwarzpurpurner Mahlstrom in die Ewigkeit auftun würde.

Von den Gryphonen:

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

Orte der Legenden

Das Güldenland:

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

Das Herz der Sala Mandra:

Im Zentrum des Gebiets der Salamandersteine befindet sich das größte Heiligtum der Elfen, das Herz der Sala Mandra – der Ort, an dem die angeblich Lichtelfen erstmals derischen Boden betraten, und wo heute ebenso angeblich der Schwarze Brunnen, das Tor, das durch „1000 Feenwelten“ zurück in die Lichtwelt führen soll, steht. Mystisch, wunderbar und verwunschen sei der Ort, und nicht nur die Waldelfen bewachen ihn auf das Strengste. Auch die Träume der Madaya sollen hier wirken und den Ort recht effektiv vor ungebetenen Eindringlingen schützen, indem sich hier Realität mit Traum vermischen. Wenn selbige Glück haben, verirren sie sich nur in der sich für sie ständig ändernden Landschaft und geraten irgendwo am anderen Ende der Salamandersteine wieder ins Freie. Wer Pech hat, findet den „Schwarzen Brunnen“ gar und verliert sich auf Ewig im Labyrinth der 1000 Feenwelten.

Das Riesland:

Im Nordosten erstreckt sich das gewaltige Gebirgsmassiv des Ehernen Schwertes, das bislang so gut wie niemand zu überqueren vermochte. Was auf der anderen Seite liegt, ist allen nur als Riesland bekannt. Eigentlich ist den Aventurieren fast nichts über ihren direkten Nachbarn bekannt, und das ist vielleicht sogar gut so, denn rau, brutal und barbarisch soll es im Riesland zugehen. Gewaltige Berge, öde Steppen, die am Meer gelegenen Schwefelsteinklippen, die Gebeinküste und das Meer der Schatten sind begriffliche Vorboten der Gewalten, die an diesem Ort umgehen sollen. Das Riesland selbst sei dabei Wohnraum für allerlei Schreckensechsen (Dinosaurier) und Riesen, was dem Land auch seinen Namen gab. Der Gigant Phekor soll im zweiten Zeitalter von den Schatten des Rieslandes aus seine Angriffe gegen Alveran geplant und der Namenlose seine Legionen gegen die Hochelfen rekrutiert haben. Wie es aber aktuell im Riesland aussieht, weiß wohl niemand so genau.

Der Kontinent Uthuria:

Im Fernen Süden Aventuriens, jenseits der Gewässer des Feuermeeres, soll es einen mysteriösen Ort geben, der als Uthuria oder auch als „Land der Feuermenschen“ bekannt ist. Gerüchte und Legenden über Uthuria sind spärlich und zahlreich. So sollen die Utulus, ein Waldmenschenstamm, von diesem Kontinent stammen. Ebenso sollen die Gryphonen ihren Ursprung hier gehabt haben. Über die Götter, die über diesen Kontinent herrschen, ist ebenso wenig bekannt. Hin und wieder hört man aber, dass neben Ingerimm wohl ein Meeresherr namens Numinoru – angeblicher Bruder Efferds – sowie ein düsterer Gott der Rache und der Herrschaft namens Arcan'Szin (der nicht selten mit Blakharaz in Verbindung gebracht wird) dort verehrt werden bzw. einst dort verehrt wurden. Aber auch einen Praios-Kult gibt oder gab es wohl dort.

Der versunkene Kontinent Lahmaria:

Einst war Lahmaria der vielleicht bedeutenste Kontinent der Maritimen im 9. Zeitalter, bis dieser aus mysteriösen Umständen unterging und das Ende des Zeitalters einläutete – angeblich durch ein Strafurteil des Meeresherrn Efferd. Heute tief versunken, gibt es immer wieder wagemutige Abenteurer, immer wieder versuchen die angeblich unermesslichen Schätze in den Ruinen Lahmarias zu bergen. Doch was, wenn es mehr war als nur ein göttlicher Richterspruch, der das Schicksal des Kontinents besiegelte? Einige Gelehrte, gerade in nicht-theologischen Kreisen, spekulieren bisweilen über weitere, eventuell dämonische Faktoren, die vom Fall der „Göttin Charyptoroth“ über Tore nach Shaa'naas'bar – dem Reich Heskats – bis hin zum Untergang im „Licht des grünen Mondes“ durch den Wanderer zwischen Sphären reichen. Wehe dem, der einen möglichen Fluch über diesen Ruinen nicht ausreichend würdigt.

Die schwimmenden Inseln:

Immer wieder ist von Matrosen, meist nach besonders langen Seefahrten, von mysteriösen Inseln die Rede, die sie entdeckt haben wollen, doch wenn man den Ort erneut besucht ist nichts mehr davon zu finden. Erklärt wird dies oftmals ganz unterschiedlich. So ist von den Rücken gigantischer Schildkröten die Rede, oder von anderen gewaltigen Meereskreaturen. Wenige Neckerkundige wissen hingegen von der so genannten Ouloandila, einer gewaltigen Qualle, dessen Rücken bewachsen ist und wie eine Insel wirkt. Der Sage nach soll sich im Inneren dieser Kreatur eine Siedlung der Neckerbefinder, die man von der Unterseite betreten könne, sofern man die riesigen Fangnesseln überlebt. Eine andere Legende dieser Art ist die Legende über die Singenden Inseln, die ihren Namen durch die melodiosen Winde haben sollen, die sie umgeben. Das Besondere ist jedoch der Zauber, der sie umgibt und sie angeblich in regelmäßigen Abständen durch den Limbus an verschiedene Orte Deres hin- und herspringen lässt. Seien es nun Regionen vor Aventurien, dem Gildenland, dem Riesland oder Uthuria. Die genauen Orte weiß wohl niemand.

Die schwimmende Stadt Aquaduron:

Einer alten Legende nach soll vor langer Zeit der blutige Horaskaiser Fran Horas einst ein gewaltiges Schlachtschiff gebaut haben, wie es keins jemals zuvor gegen hat und vielleicht auch niemals wieder eines geben wird. Angeblich durch dämonische oder zumindest magische Kräfte unzerstörbar und unsinkbar gemacht, ist es jedoch gleich auf seiner Jungfernfahrt spurlos im Meer verschwunden. Seit dieser Zeit hört man immer wieder etwas von diesem Schiff, das Erzählungen nach inzwischen, mit vielen anderen Schiffen und Schiffswracks verbunden, zu einer ganzen Stadt herangewachsen ist, die nun offen auf dem Meer rumtreibt und von diversen Kapitänen, Piraten und Priestern angeführt wird. Es heißt, dass die Bewohner neben Efferd auch eine Reihe unbekannter Meeresgottheiten huldigen, wie z. B. Efferds angeblichen Bruder, den unergründlichen Numinoru, oder auch den gildenländischen Windgott Chrysir.

Die Dämonenzitadelle:

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

Artefakte der Legenden

Das Schwarze Auge:

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

Schwerter der Legenden:

Legendäre, oftmals durch Götterhand gesegnete oder gar erschaffene, Waffen sind oftmals Teil großer Heroengeschichten. Die wohl legendärste Waffe dieser Art ist dabei das Schwert Siebenstreich, auch Zwölfgötterklinge genannt, der Legende nach im Auftrag von Praios von Ingerimm geschmiedet und von Rondra an „Geron den Einhändigen“, einem der größten Helden der frühen aventurischen Geschichte, ausgehändigt wurde – der damit dann seine sieben großen Heldentaten vollbrachte. Auch in der ersten und dritten Dämonenschlacht (siehe „Ereignisse“) will man es gesehen haben, bevor es dann einigen Augenzeugen zufolge mit der Zerstörung der Dämonenkrone angeblich zerbrach. Eine weitere Waffe dieser Art ist das heilige Schwert Armalion, das Schwert Rondras, und dementsprechend eine der wertvollsten Reliquien der Rondra-Kirche. Angeblich soll dieses hin und wieder einem mutigen Rondra-Getreuen erscheinen, wenn dieser einem schier übermächtigem Gegner gegenübersteht und das Wohl der Rondra-Kirche in Gefahr ist. Und in der Tat ist einigen Hochgeweihten der Rondra-Kirche eine Liturgie bekannt, die genau dieses Schwert in Zeichen größter Not für den Zeitraum einer Schlacht erscheinen lässt.

⚠ Hinweis:

Sollte das Schwert Armalion im Spiel Einsatz finden, hier ein paar Fakten: Das Schwert ist de facto unzerstörbar und wird als Zweihänder geführt (ersatzweise auch als Anderthalbhänder, einfaches Schwert oder Säbel). Es hat eine Angriffskraft von 2W20+10 TP, ist heilig und wirkt auf Belhalhar-Dämonen und -paktierer zusätzlich „verletzend“ (doppelter Schaden).

Der Antidodekarische Zyklus:

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

Die 13 Lobpreisungen des Namenlosen:

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

Das Frevlergewand:

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

Aventurien für Anfänger

11.) Ereignisse

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

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

Aventurien für Anfänger

12.) Alltagswissen

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

Grußformen in Aventurien:

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

Anreden in Aventurien:

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

Begriffe in Aventurien:

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

Reisen in Aventurien:

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

Ernährung in Aventurien:

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

Geld in Aventurien:

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

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

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

Dukaten:	Diese Goldmünze wird so mancher aventurische Bauer in seinem Leben wohl nicht allzu häufig sehen. In Dukaten werden in der Regel Waffen, Rüstungen, Zaubertänke, hochwertiger Schmuck, sowie eine Reihe magischer Dienstleistungen bezahlt.
Silbertaler:	Einfache Waffen (z. B. Dolche), Schilde sowie einige nicht ganz so wertvoller Schmuck fallen (ggf. zweistellig) in diese Kategorie. Auch der „beste Wein“, das „beste Essen“ oder die Nacht in einer besseren Herberge gehören hierzu.
Heller:	In die Preiskategorie dieser Bronzemünze fallen unter anderem einfaches Werkzeug, einfache Haushaltswaren, sowie fertig zubereitetes Essen im Gasthaus. Auch besonders preiswerte Herbergen rechnen in Hellern ab.
Kreuzer:	Es gibt, abgesehen von einigen Nahrungsmitteln (Brot, Äpfel usw.) eigentlich nur wenig, was so billig ist, dass man es in diesen Eisenmünzen abrechnet. Oft dient der Kreuzer nur als Wechselgeld bei krummen Preisen.

Medizin in Aventurien:

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

Technik in Aventurien:

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

Gesellschaft und Staatssystem:

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

Freiheit und Sklaverei:

Sklaverei ist in vielen Teilen Aventuriens ein eher normales Bild. Selbst in Gebieten wie dem Mittelreich oder dem Horasreich, wo sie eigentlich verboten ist, findet man immer wieder „Diener“ und „Nicht-Menschen“, die letzten Endes Leibeigene sind. Besonders Mohas, Orks, Goblins und im Süden die Achaz sind davon betroffen. Empörung löst dies nur selten aus, was mit einem anderen Verständnis des Begriffs „Freiheit“ zusammenhängt. So leben die meisten Aventurier im Glauben mit einer ganz bestimmten Lebensaufgabe auf die Welt gekommen zu sein. Diese Art der Unfreiheit bietet im Gegenzug Schutz innerhalb einer Gemeinschaft. Das gilt selbst für Sklaven. Ein Abenteurer, der die Welt bereist, ist zwar frei – allerdings eher vogelfrei.

Aventurisches Rechtssystem:

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

Gewichte und Maße:

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

Finger:	Etwa 2 Zentimeter.	Fass:	Etwa 80 Liter.
Spann:	Etwa 20 Zentimeter.	Skrupel:	1 Gramm
Schritt:	1 Meter.	Unze:	25 Gramm.
Meile:	1 Kilometer.	Stein:	1 Kilogramm
Maß:	Etwa 0,8 Liter	Quader:	1 Tonne

Der aventurische Kalender:

Ähnlich wie unser Jahr, hat auch das derische Jahr 365 Tage. Die Aventurier teilen es dabei, ähnlich wie wir, in 12 Monate ein. Allerdings beginnt das aventurische Jahr im Sommer, und die Monate werden nach den Zwölfgöttern benannt, und zwar in folgender Reihenfolge: Praios, Rondra, Efferd, Travia, Boron, Hesinde, Firun, Tsa, Phex, Peraine, Ingerimm, Rahja. In jedem dieser Monate soll die Macht der jeweiligen Gottheit dabei besonders stark sein. Jeder Monat ist dabei exakt 30 Tage lang. 12 x 30 macht 360, bleiben also noch 5 Tage übrig. Diese letzten fünf Tage des Jahres sind vielerorts gefürchtet, denn sie sind dem Gott ohne Namen gewidmet. Auch eigene Wochentage gibt es in Aventurien. Diese heißen: Windtag (erster Wochentag), Erds- tag, Markttag (Horastag im Horasreich), Praiostag (allgemeiner Ruhetag, Borontag in Al'Anfa), Rohalstag, Feuertag und als letzter Wochentag der Wassertag.

Aventurische Zeitrechnung:

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

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

Aventurien für Anfänger

13.) Einsteigertipps

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

Aller Anfang ist schwer

Informiert euch im Voraus über das Spiel:

Denn nur so erfahrt ihr welche Art Spiel (kurz/lang, lustig/ernst usw.) gespielt werden soll. Außerdem ist es bei einer Heldenerschaffung von Vorteil, wenn man vorher weiß, in welcher Region das Spiel stattfindet. Einen Achaz z. B. später im Eisgebiet spielen zu müssen, ist eben schlecht. Außerdem wichtig: Infos über den Einsatz der Regeln. Gerade die offiziellen DSA-Regeln sind komplex und mit vielen optionalen Regeln und Expertenregeln gespickt, die meist nicht alle vom Meister eingesetzt werden. Es ist hier vom Vorteil, das Wichtigste schon vor dem Spiel zu wissen und nicht erst im Spiel.

Wenn man nicht weiter weiß:

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

Der Meister ist nicht euer Feind:

Ein Meister soll durchs Spiel führen, nicht euren Charakter bei der nächstbesten Gelegenheit in Grund und Boden stampfen. Gefährlich wird es für jeden Helden sicher irgendwann, doch soll das euch nicht davon abhalten auch mal etwas zu riskieren. Proben kann man verhauen, ja, aber nicht jede 20 bringt euren Charakter automatisch auch um. Und wenn man dann halt unverschuldet in die Schlucht stürzt, kann man mit etwas Glück immer noch hoffen im rettenden Fluss zu landen. Doch seid gewarnt: Dies gibt euch keinen Freibrief für maßlose Dummheiten. Diese werden vom Meister nicht selten dann irgendwann doch bestraft.

Tipps für Spieler-Neulinge

Beachtet den Charakterbogen:

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

⚠ Hinweis:

Damit ihr eure Stärken in Talenten und Zaubern vielleicht etwas besser einschätzen könnt, hier eine kleine Hilfestellung. Ab TaW 7 hat man im Talent Erfahrung. TaW 10 bis 12 ist die typische Höhe eines Haupttalents der Profession. TaW 16 entspricht schon der Qualität eines Meisters seines Fachs. Mit TaW 21 sollte man sich länderweit bekannt machen können.

Spielt euren Helden glaubwürdig:

Versucht euren Charakter authentisch zu spielen. Ein Zwerg oder Hjäldinger kann einer Aufforderung zum Kampftrinken oft kaum widerstehen. Einen Alchimist zu spielen, nur um dann doch ständig nur mit Waffen zu hantieren, wird der Figur ebenso wenig gerecht, wie ein Ork mit Akademieabschluss mit summa cum laude, der jeden Kampf scheut. Und ein feiger Rondra-Anhänger im Tarnkostüm mit versteckten Giftklingen und einer Armbrust ist halt kein Rondra-Anhänger mehr.

Das Ausspielen von Macken:

Wer seinem Helden bei der Erstellung nun doch viele Vorteile verpasst, muss auch mit den Nachteilen leben. Und das heißt, dass sie auch bereitwillig ausgespielt werden sollten, ohne dass der Meister es jedes mal über Proben erzwingen muss. Scheut euch nicht drum es zu tun, denn seien wir doch mal ehrlich: Erst seine kleinen Macken machen einen Helden erst wirklich – liebenswert. Doch übertreibt es auch nicht. Über die Maßen ausgespielte können ein Spiel auch zerstören.

Vermeidet falsches Power-Heldentum:

Ja, es gibt Gruppen, die mit dieser Art Helden spielen, aber das ist nicht der Sinn des Spiels. Ein vor Waffen strotzender, in einem Plattenpanzer steckender Held, mit einer Körperkraft von lediglich 8, wird kaum noch gehen können. Ein Zauberer wird mit einem auch noch so schön aussehendem Feuerball den Tempelbezirk nicht in die Luft jagen können (vielleicht aber ein Gebäude in Brand stecken), und Götter schenken Geweihten auch nicht ständig ihre Kräfte. Ähnliches gilt für das Sammeln von Waffen und Schätzen. Ihr könnt vom Meister halt nicht erwarten, dass er wirklich jedes mal die Erforschung eines am Wegesrand liegenden potentiellen „Dungeons“ mit Schätzen belohnt. Besonders dann, wenn selbiges eigentlich gar nicht zum Plot gehört. Und mal eben Myranor im Vorbeigehen von den Draydal zu befreien, ist wohl auch nicht drin.

Sagt vorher immer was ihr vorhabt:

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

Spielerwissen ist nicht Heldenwissen:

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

Der Meister hat immer Recht:

Berüchtigte „Zankregel Nr. 1“, die man aber immer im Auge behalten sollte. Meister und Spieler können bisweilen unterschiedlicher Ansichten sein, was sowohl die Beschreibung der Spielwelt, das Verhalten der Gegner, als auch die Auslegung der Regeln beinhalten kann. Natürlich kann sich auch ein Meister mal irren oder den Überblick verlieren. Doch darum geht es hier nicht. Wenn der Meister sagt, dass eine Talentprobe, diese und jene Folge hat, dann passiert das auch. Wenn ein Meister geringfügig vom offiziellen Regelwerk abweicht, dann passiert halt auch das.

Gesagt, getan – nicht gesagt, nicht getan:

Berüchtigte „Zankregel Nr. 2“, die mitnichten immer zum Einsatz kommt, im Zweifelsfall aber immer gilt. Wer etwas out-of-game sagt, sollte das vorher kennzeichnen, denn ansonsten hat es schlimmstenfalls der Held gesagt. Wer nicht sagt, dass er das vor vier Meilen in den Boden gerammte Schwert wieder eingesteckt hat, besitzt es, wenn er Pech hat, halt nicht mehr.

Tipps für Meister-Neulinge

Verhalte dich den Spielern gegenüber fair:

Du bist nicht der Gegenspieler der Helden. Verpatzte Talentproben sollten auch in riskanteren Situationen nicht gleich zum Tod führen. Und wenn der Held wirklich dabei ist, sich in tödliche Gefahr zu begeben, sollte man ihm eine versteckte Warnung zukommen lassen, notfalls auch zwei. Allerdings, wenn du deinen Spielern hilfst, lasse es dir nie zu sehr anmerken. Ein Spiel soll ja auch Spannung haben. Ein anderer Fall ist die weiter oben beschriebene Zankregel Nr. 2. Auch hier solltest du diese Regel mit Maß einsetzen, kleinere Versäumnisse ggf. ignorieren oder dem Spieler eine KL-Probe im Sinne von „Hast du nicht etwas vergessen?“ erlauben. Und: Halt Maß beim Proben auf Spielernachteile. Auch dies kann das Spiel zerstören.

Schaue dir vor dem Spiel die Heldenbögen gut an:

Wenn ein Spieler erst im Spiel bemerkt, dass sein Charakter noch völlig nackt ist oder als Krieger keine Waffe hat, ist das halt schlecht. Mach dir auch einige Notizen von den wichtigsten Werten, wie beispielsweise den für Kämpfe wichtigen Werten wie INI, AT, PA, FK, RS usw. Notier dir im Zweifelsfall auch einige Talente, Gaben und Zauber der Spieler. Die Truppe ungeprobt in den Hinterhalt zu schicken, obwohl jemand das Talent „Gefahreninstinkt“ besitzt, ist halt auch schlecht.

Halte dich an die Spielwelt:

Es steht natürlich jedem Meister frei, hier und da einige Details Aventuriens für sein Spiel anzupassen oder bestimmte Dinge nicht weiter zu beachten. Das sollte aber nicht so weit gehen, dass grundlegende Setzungen missachtet werden. Ein herzensguter namenloser Gott oder kinderfreundliche Dämonen entsprechen nicht der Setzung. Natürlich kann sich die Spielgruppe auf eine Art alternativer Spielwelt einigen, doch hat diese dann eben nur noch wenig mit der offiziellen zu tun.

Vermeide unrealistische Gegner:

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

Vermeide unrealistische Szenarien:

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

⚠ Hinweis:

Zu unrealistischen Szenarien können natürlich auch Kleinigkeiten gehören, wie zum Beispiel die aus vielen Konsolen-Rollenspielen bekannte Komplettheilung durch lediglich eine Übernachtung in einer Gaststätte.

Schummeln im Spiel - ja oder nein:

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

Halte Stift und Papier bereit:

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

Problemthema Massenschlachten:

Das Kampfsystem von DSA ist auf wenige, dafür aber oft gefährvolle Kämpfe ausgelegt. Deswegen kann bereits ein einfacher Bandit gefährlich sein. Gerade bei großen Kriegsszenarien mit vielen Gegnern ist es deshalb manchmal ratsam, die Werte der Gegner niedrig zu halten (z. B. niedrige PA, nur wenig LeP, kaum Manöver).

Vorteile von Fernkämpfern:

Fernkämpfer (Magier, Bogenschützen usw.) sollten die Vorteile ihrer hohen Reichweite auch zu Spüren bekommen. Je weiter weg der Held ist, desto mehr Kampfrunden sollte es dauern, bis ein nahkämpfender Gegner den Helden erreichen kann.

Tipps bezüglich der Darstellung:

Gerade erste Meister könnten sich bei der Frage, wie ein Volk oder eine Region überhaupt dargestellt werden soll, eventuell einige offenen Fragen haben, die hier im Groben erläutert werden sollen. Alle Angaben ohne Gewähr.

Al'Anfa:	Mittelalterlich mit arabischen, türkischen, sowie spanischen Einflüssen. Viel Dekadenz, viel Armut, viele Sklaven, starker Totenkult (Boron).
Aranien, Manadistan:	Arabisch, türkisch bis hin zu leicht ägyptisch. An den Grenzgebieten auch europäisch-mittelalterliche Einflüsse.
Brabak:	Am ehesten beschreibbar mit einer spanischen Kolonie. Herrschaft diverser Großgrundbesitzer. Einige Ähnlichkeiten mit Al'Anfa.
Elfensippen:	Leben in und mit der Natur. Oft Holzbauten mit Verzierungen, die die Linien und Muster von Blattwerk widerspiegeln. Hoch künstlerisch.
Horasreich:	Etwas moderner, ein wenig Renaissance. Französische und italienische Einflüsse. Stellenweise niederländische Einflüsse. Hafenstadt Grangor ist am ehesten als „Venedig trifft Amsterdam“ beschreibbar.
Káhet ni Kemi:	Reste von mittelländischen Kulturen aus kolonialer Zeit. Starke Einflüsse Richtung Maya/Azteken/Inka und Ägypter. Im Wald viele Eingeborene.
Kalifat, Khôm:	Arabische Wüstenvölker.
Maraskan:	Mittelalterlich mit japano-asiatische und afrikanischen Einflüssen.
Mittelreich, Almada:	Mittelalterlich, europäisch, deutsch. Speziell in Almada: Starke spanische Einflüsse und an der Grenze zum Kalifat auch stellenweise arabische.
Nivesen:	Indianisch mit viel Einflüssen von Eskimo-Kulturen.
Nostria, Andergast:	Mittelalterlich, europäisch, deutsch. Rückständiger als das Mittelreich.
Orkland, Svellttal:	Mittelalterlich, europäisch, kanadisch, mit viel Wald. Im Orkland selbst: Barbarische Stämme der Orks (aber keine Herr-der-Ringe-Orks).
Schwarze Lande:	Geknechtetes Volk, allerdings immer noch mit Resten eines gewissen Alltagslebens. Kein Heptarch hat im Sinn sein Volk völlig auszulöschen. Yol-Ghurmak gilt als „Stadt der verrückten Wissenschaftler“.
Thorwal:	Skandinavisch, Wikinger. Die landlebenden Gjalskerländer hingegen barbarisch.

Tipps zum Generieren von Gegnern:

Das Erzeugen von Gegnern und ihren Werten ist eine mitunter aufwändige Sache, die oftmals etwas Planung bedarf und vom Schwierigkeitsgrad des Spiels und – so es der Meister will – von den Spielwerten der Helden abhängt. Diese Liste soll euch helfen, notfalls auch auf die Schnelle einen Gegner zu generieren:

Lebenspunkte:	1 (Insekten), 5 (Kleintiere), 20 (schwache Personen), 25 – 40 (einfache Bürger bis erfahrene Krieger), 50 (Elite-Krieger), 60 – 80 (Bären, Trolle), 20 – 50 (Untote). 5 – 60 (die meisten beschwörbaren Wesen), 15 – 250 (Dämonen), ∞ (Erzdämonen).
Astralpunkte:	0 (kein Zauberer), 10 – 20 (Viertelzauberer), 20 – 30 (Halbzauberer), 30 – 45 (Vollzauberer), 50 – 80 (Magus), 0 – 120 (die meisten beschwörbaren Wesen), ≤ 200 (Feen in der Menschenwelt), 15 – 200 (magisch begabte Drachen – bei fast kostenlosem Feueratem), 0 – ∞ (Dämonen).
Ausdauerpunkte:	In ungefährer Höhe der Lebenspunkte (Menschen), ≤ 500 (einige Tiere), ∞ (Untote und fast alle übernatürlichen Wesen).
Magieresistenz:	1 – 6 (Bürger, Kämpfer), 5 (Untote, einfache Geister), 7 – 10 (viele Magier), 5 – 21 (übernatürliche Wesen, Drachen), 0 – ∞ (Dämonen).
Geschwindigkeit:	1 (kleine Spinnen), 7 – 9 (die meisten Menschen), 11 – 14 (Raubkatzen), 12 – 18 (fliegende Tiere), ≤ 45 (einige Luft-Elementare), ≤ 100 (einige Dämonen Lolgramoths), ≤ 1000 (magisch Begabte im Limbus).
Körperkraft:	7 – 10 (einfache Bürger), 11 – 12 (erfahrene Bürger), 13 – 16 (durchtrainierte Krieger), 17+ (Kampfkolosse), 7 – 65 (Drachen, je nach Art), 1000 (einige wenige – auch niedergehörnte – Dämonen).
Konstitution:	8 – 9 (eher verletzliche Personen), 10 – 12 (normale Bürger), 13 – 16 (durchtrainierter Krieger), 17+ (Kampfkolosse), ∞ (viele übernatürliche Wesen, diese Wesen erleiden damit auch keine Wundpunkte).
Mut, Klugheit, Intuition:	7 – 14 (schwach bis talentiert), 15–17 (hochbegabt, unerschrocken), 18+ (selten).
Talentwerte:	0 (einmal mitgemacht), 4 (Amateur), 7 (Lehrling), 10 (Alt-Geselle/Beruf), 12 (Berufsroutine), 15 (Meister), 18 (Großmeister), 21+ (Legende).
Zauberwerte von mystischen Wesen	Geist/Ungehört: 7/7/7 bei ZfW 12; Dschinn/Gehört 12/12/12 bei ZfW 24, Meister/Hochgehört: 20/20/20 bei ZfW 36 – im eigenen Fachgebiet.
Initiative:	1W (mehr oder minder statische Gegner), 1W+6 bis 1W+11 (Menschen), ≤ 3W+21 (einige Dämonen Lolgramoths).
AT, PA, FK:	Nahkampf: 7 – 9 (ungeübt), 10 – 12 (kann mit Waffe/Faust umgehen), 13 – 15 (talentiert), 16 – 18 (böse gefährlich), 19+ (tödlich/unantastbar). Fernkampf: Von 7 (ungeübt) bis 25+ (verfehlt fast nie sein Ziel).
TP der Waffen:	Von 1W–1 (Blasrohr) bis 3W+4 (Richtschild). Großes Kriegsgerät und mystische Waffen können noch mehr Schaden verursachen. Nie vergessen: Pfeile und Bolzen verursachen bereits bei mehr als KO/2–2 SP einen Wundpunkt.
TP(A) beim Raufen und Ringen:	1W–1 (Schwächling), 1W (ungeübter Standard), 1W+2 (sehr geübt), 1W+4 (hat ganz schön Wumms!), 1W+6 und mehr (Kampfkoloss).
TP/SP der Zauber:	1W auf AuP (leichte Schockzauber), 2W+X (einfache Schadenszauber), 5W+ZfP*/2 (Explosionen) bis hin zu über 8W+ZfP*/2 (dämonische Explosionen), 4W+30 (der Feueratem eines 3000 Jahre alten Kaiserdrachen). Hier sind in Sachen Instant-Kill fast keine Grenzen gesetzt.
Rüstungsschutz:	0 (keine Rüstung), 2 – 3 (Lederrüstung), 4 – 7 (Metall-/Kettenrüstung), 12 (Gestechrüstung mit äußerst hoher Behinderung), 0 – ∞ (Dämonen)

Wann proben lassen und wann nicht:

Für viele erste Meister ist es schwierig abzuschätzen, wann für eine Handlung eine Probe verlangt werden sollte und wann nicht. Allgemein ist zu sagen, dass eine Handlung erst dann geprobt werden sollte, wenn deren Ausgang über ein signifikantes Maß hinaus nicht sicher ist. Das geschieht beispielsweise dann, wenn das detaillierte Ergebnis der Handlung wichtig ist oder wenn sie unter Zeitdruck ausgeführt wird. Außerdem gilt es für alle magische und karmale Handlungen. Für alle anderen Handlungen kann man von folgender Faustregel ausgehen: Findet die Handlung nicht unter Zeitdruck statt, ist das genaue Probeergebnis nicht wichtig und hat der Probenende voraussichtlich 10 oder mehr Talentpunkte zum Probenausgleich zur Verfügung, ist es oftmals angebracht zugunsten des Spielflusses auf selbige zu verzichten. Die Handlung gilt dann automatisch als erfolgreich durchgeführt. Wirklich banale Handlungen (Treppen steigen, Buch aus dem Regal nehmen, Glas heben) braucht man grundsätzlich nicht proben.

Kleine Tipps am Rande

Spielt besondere Szenarien richtig aus:

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

Bezüglich Hausregeln:

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

Aventurien für Anfänger

Anhang: Quellen und Rechtliches

Rechtliches:

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

Bezüglich der Inhalte:

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

Quellen:

- ▶ Das Schwarze Auge: Basisregelwerk (ISBN: 978-3-89064-440-0)
- ▶ Wege der Helden (ISBN 978-3-94042-400-6) ▶ Wege des Schwerts (ISBN 978-3-940424-12-9)
- ▶ Wege der Zauberei (ISBN: 978-3-940424-13-6) ▶ Wege der Götter (ISBN: 978-3-940424-21-1)
- ▶ Aventurisches Arsenal (ISBN: 978-3-940424-55-6) ▶ Efferds Wogen (ISBN 978-3-940424-11-2)
- ▶ Aus Licht und Traum (ISBN 978-3-940424-54-9) ▶ Liber Cantiones (ISBN 978-3-940424-50-1)
- ▶ Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen (ISBN 978-3-89064-282-6)
- ▶ Tractatus contra Daemones (ISBN 978-3-940424594)
- ▶ Von Toten und Untoten (ISBN 978-3-86889-158-4)
- ▷ Wiki Aventurica: <http://www.wiki-aventurica.de>
- ▷ Alle Spieler und Meister, die mich mit Rat und Informationen unterstützt haben. :]

Internet:

- ▶ Ulisses Spiele – Offizielle Seite des Herstellers: <http://www.ulisses-spiele.de>
- ▶ Das Schwarze Auge – Offizielle Seite: <http://www.dasschwarzeauge.de>
- ▶ F-Shop – Der offizielle DSA-Online-Shop: <http://www.f-shop.de>
- ▷ Helden – Heldengenerator nach DSA 4.1 in Java: <http://helden-software.de>
- ▷ Windfeders Wolkenturm – Fanseite: <http://www.wolkenturm.de>
- ▷ Der Hexenkessel – Fanseite: <http://www.dsa-hexenkessel.de>
- ▷ Auf nach Thorwal! – Thorwal-Fanseite: <http://www.thorwal.de>
- ▷ Garethien, Greifenfurt und Perricum – Mittelreich-Fanwiki: <http://www.garetien.de>
- ▷ Liebliches-Feld.net – Horasreich-Fanwiki: <http://liebliches-feld.net>

Kostenlose Abenteuer (Achtung! Nur für Meister!):

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

Die Erkenntnis kommt am Schluss:

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