

Globulen für Anfänger

1.) Einführung

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

⚠ Hinweis:

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

Was sind Globulen?

Globulen kann man am ehesten als Mini-Universen innerhalb des eigentlichen Kosmos betrachten. Wie den Spielern vielleicht bekannt ist, besteht der derische Kosmos aus sieben Sphären, also sieben verschiedenen Existenzebenen (z. B. Diesseits, Götterwelt und Totenwelt), die durch den so genannten Limbus voneinander getrennt sind. Globulen sind nun eigene Sphärensysteme, die in das bekannte Sphärensystem eingebettet sind. Jedenfalls ist das die gängige Vorstellung der Gelehrten, die ihr eigenes Sphärensystem natürlich als das zentrale System betrachten. Das besondere an Globulen ist, dass sie nicht nur ihre eigenen Naturgesetze und ihren eigenen Zeitenlauf, sondern auch eine eigene Götterwelt beherbergen können. Eine Vorstellung, die so manchen Gläubigen sicher irritieren wird. Dabei gilt es zwischen „echten“ Globulen und so genannten Minderglobulen zu unterscheiden. Erstere sind mit der Schöpfung bzw. später direkt im Limbus entstanden. Letztere wurden aus einer bereits vorhandenen Realität herausgerissen und sind nicht immer stabil. Alle Globulen wie auch Minderglobulen besitzen ein eigenes Weltenherz bzw. Kosmoskern, der eigene oder zumindest von der Mutterwelt abweichende Naturgesetze festlegt.

► Über die Sphärenmodelle:

Die einzelnen derischen Kulturen besitzen mitunter ihre ganz eigenen Sphärenmodelle, wie z. B. das Rohalsche Zwiebschalenmodell (Aventurien) oder das Oktaeder-Modell (Myranor). Um den Unterschied zwischen echten Globulen und Minderglobulen, sowie ihre genauere Lage im Sphärengefüge darstellen zu können, wird auf den folgenden Seiten auf das Zwiebschalenmodell zurückgegriffen.

Die Schlussbemerkung:

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

Globulen für Anfänger

2.) Der Limbus

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

Was ist der Limbus?

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

Vom Wesen des Limbus:

Wenn ein Reisender sich der bekannten Welt entrückt und den Limbus betritt, verändert sich die Wahrnehmung drastisch. Die bisherige Welt verblasst, die Umgebung wird totenstill und verliert an Farbe und Tönen, so dass man nur noch den eigenen Herzschlag hört. Man kann (und braucht auch) nicht atmen und hungert ebenso wenig. Die Temperaturen fallen bis knapp über den Gefrierpunkt, da die sechs bekannten Elemente und somit auch Hitze und Kälte fehlen. Des Weiteren setzt die Schwerkraft aus, was so manchem Reisenden das Gefühl einbringt ständig zu fallen. Befindet man sich im Limbus sehr dicht an der Heimatwelt, mag man diese noch hier und da wage als Schatten wahrnehmen, doch gilt das nur für die direkte Umgebung. Sobald man tiefer in den Limbus vordringt, verschwinden die Schatten und letzten Konturen, und man befindet sich in einem schier endlosen, wabernden, kalten und grauen Nebel, der hier und da nach schwarz und weiß pulsiert.

⚠ Hinweis:

Wer sich durch den Limbus bewegt, tut dies durch den schieren Willen und mit oft absurd hoher Geschwindigkeit: GS 100 im Normalfall; GS 1000 für 7 AsP; GS 1000000 (also 1000 Kilometer je Sekunde) für Teleportzauber, die den Limbus lediglich als Medium benutzen.

Begegnungen im Limbus:

Der Limbus ist vor allem eines – leer. Und dennoch kann es immer wieder mal zu Begegnungen kommen, seien es nun andere Limbusreisende, Geister, nicht manifestierte Elementare, verlorene Seelen oder gar Zauber. Eine Eigenart des Limbus ist hier, dass er als Trennungsschicht zwischen mitunter materiellen und nicht-materiellen Welten in gewisser Weise die Charakteristika von beidem aufweist. Soll heißen: Nicht alles, was man im Limbus sieht, wäre auch auf Dere sichtbar. Bei Limbusreisen, insbesondere aber bei Seelenreisen (dazu später mehr), kommt es daher öfters vor, dass auch unsichtbare Zauber, körperlose Wesen, verirrte Seelen, abstrakte Konzepte, Gefühle, Gedanken und Ideen eine scheinbar materielle Form annehmen können. Die exakte Gestalt dieser Dinge wird dabei mitunter durch die Vorstellungen des oder der Reisenden mitbestimmt.

Betreten des Limbus:

Den Limbus zu betreten fällt naturgemäß schwer und ist daher in der Regel nur den erfahrensten Magiern und einigen anderen Personen vorbehalten. Ihn wieder zu verlassen ist ebenso eine Kunst für sich. Hier einige typische Wege in den Limbus:

Beispiele für einen Limbus-Eintritt:

Zauberei:	Eine gängige Methode den Limbus zu bereisen ist durch einen Zauber wie z. B. dem aventurischen „Planastrale Anderwelt“ oder dem eher als Kampfzauber ausgelegten „Auge des Limbus“, der einen kurzzeitigen Sphärenriss erzeugt. Myranische Zauber Myranors verbinden hingegen meist die Quellen „Kraft“ (sehr selten auch „Eskates“) mit der Instruktion „Transport durch ein Element“, um das gleiche Ziel zu erreichen. Viele dieser Zauber sind jedoch sehr aufwändig zu beherrschen und nur wenigen bekannt.
Seelenreise:	Mittels einer Seelenreise betritt man den Limbus nicht körperlich. Vielmehr wird die Seele kurzzeitig vom Körper getrennt und betritt den Limbus dann alleine. Diese Art Reisen sind oft Bestandteil schamanischer Rituale zur Reise in die Geisterwelt (dem Limbus zwischen Diesseits und Totenreich). Der Vorteil dieser Art zu reisen ist, dass einige der Gefahren wie z. B. der ständige Verlust der Lebensenergie (dazu später mehr) hiermit vermieden werden. Des Weiteren kann der Schamane den Reisenden als Ankerpunkt im Diesseits unterstützen und die Reisegeschwindigkeit lenken. Er kann dem Limbus sogar eine scheinbare Gestalt verleihen. So sieht der Limbus durch ein orkisches Ritual oftmals aus wie eine graue Wüste, in der man Lebewesen im Diesseits als rote Schemen sieht, und durch ein Moha-Ritual als Dschungel. Nachteil: Andere Welten kann man damit nicht betreten. Hinweis: Seelenreisen werden am besten ähnlich dem Eintritt in eine Traumwelt ausgespielt, sprich geistige Eigenschaften ersetzen körperliche (siehe „...für Anfänger“, Beispielhelden).
Naturereignisse:	Manchmal kann es zu seltenen Naturereignissen, den so genannten Astralstürmen kommen, die Sphärenrisse erzeugen können, welche alles um sich herum in den Limbus ziehen. Astralstürme sind allerdings sehr selten und meist Folge einer größeren Verschiebung magischer Kraftlinien oder die Spätfolge eines katastrophal schief gelaufenen großen Zauberrituals.
Dämonen und andere Wesen:	Es gibt auch einige wenige Kreaturen und natürlich Dämonen, die zu einem Limbussprung in der Lage sind, meist um vor ihrer Beute augenblicklich zu verschwinden, um dann hinter ihr wieder aufzutauchen. Gelegentlich kann das Opfer jedoch auch gepackt und in den Limbus mitgerissen werden. Es gibt auch gewollte Begegnungen dieser Art. So können beschworene Feen einen auf Wunsch (hier meist durch eine Art Tor) in die Feenwelten führen und Dämonen entsprechende Möglichkeiten anbieten; wie z. B. der Dämon Yar'Yuram (Myranor: Jarjuram – siehe myranische Beispielhelden) oder der freie Dämon Yo'Ugghatugythot, den man in Myranor wohl am ehesten der Quelle Eskates zuordnen würde, und der – natürlich – sehr gefährlich ist.
Sphärentore:	Sphärentore sind die vielleicht eleganteste Methode durch den Limbus zu reisen. Im Grunde genommen verbinden zwei Sphärentore direkt zwei Welten durch einen so genannten Limbustunnel. Dass man einen langen Weg zwischen den Toren zurücklegt, bekommt man dabei in der Regel nicht mit. Man ist augenscheinlich sofort am Ziel. Ein gutes Beispiel sind hier sicherlich die Feentore, die oftmals als unscheinbare Naturformationen (z. B. Felsenbögen oder gekreuzte Baumstämme) erscheinen. So manches Sphärentor soll jedoch auch pervertiert sein und als so genannte „Pforte des Grauens“ direkt in die Niederhöllen, die Welt der Dämonen, führen.

Orientierung im Limbus:

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

Orientierungshilfen im Limbus:

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

⚠ Hinweis:

Sowohl Gradienten, Limbustunnel als auch Sphärenrisse benötigen in der Regel einen starken und weit reichenden Astralsichtzauber wie den aventurischen „*Occulus Astralis*“, um sichtbar zu werden.

Zauberei im Limbus:

Fehlen dem Limbus auch die sechs bekannten Elemente, so ist er jedoch offenbar mit dem siebten Element – sprich der Astralkraft – erfüllt. Daher steigt die astrale Regeneration auf das 5-fache an, und daher kosten hier alle Zauber, mit Ausnahme solcher die Lebensenergie spenden, nur 1/10 der Astralkosten. Letztere Zauber sind sogar um 3 Punkte erschwert. Da dem Limbus das Element Luft fehlt, sind alle Zauber, die offen ausgesprochen werden müssen (z. B. bei Gildenmagiern, Optimatikern usw.), um 7 Punkte erschwert (Heilzauber damit um 10). Das Rufen von Elementarwesen ist meist nicht möglich, das von Geistern kann zumindest im Limbus zwischen Diesseits und Totenreich wiederum ggf. zu gut funktionieren und mehr Geister anlocken als einem lieb ist. Last-but-not-least können durch das Schwanken von Raum und Zeit Wirkungs-dauer und Reichweite von Zaubern immer wieder mal unvorhersehbar abweichen.

► Göttliches Wirken im Limbus:

Im Limbus sind sämtliche Liturgien, Anrufungen und Mirakel um 7 Punkte erschwert, was in erster Linie mit dem Gefühl einer gewissen Götterferne für den Geweihten zu tun hat.

Gefahren des Limbus:

Betritt man den Limbus, betritt man eine lebensfeindliche Welt oder besser gesagt Nicht-Welt mit vielen Gefahren. Die erste Gefahr liegt im Nicht-Raum und der Nicht-Zeit. Je weiter man im Limbus vordringt, desto mehr verschwimmt der Weg vor einem. Kleinere Abweichungen führen schnell zu größeren, und bald möglicherweise dazu, sich im schier endlosen Limbus auf ewig zu verlieren. Des Weiteren verliert man nach und nach immer mehr das noch aus der eigenen Welt mitgebrachte Zeitgefühl. Man läuft Gefahr sich immer länger im Limbus aufzuhalten, ohne es überhaupt zu bemerken. Die dritte Gefahr ist seine lebensfeindliche Art an sich. So zehrt der Limbus zwar sehr langsam aber stetig an der Lebensenergie eines Sterblichen. Hinzu kommen noch eine Reihe gefährlicher Kreaturen, die den Limbus bevölkern. Dazu gleich mehr.

⚠ Hinweis:

Ein Normalsterblicher wird in der Regel insgesamt um die 10 LeP pro „Tag“ verlieren, die er auch durch Schlafen im Limbus nicht regenerieren kann, ein Magier nur etwa 4 LeP pro Tag.

Kreaturen im Limbus:

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

Einige Kreaturen im Limbus:

Dämonen:	Wenn etwas bei einem längeren Limbusaufenthalt noch früher passieren kann als der Verlust des Zeitgefühls, dann ist es wohl die Begegnung mit einem der dort frei umher wandernden Dämonen, die einen irgendwann wittern können. Sie sind der eigentliche Grund, warum einem Reisenden von einem zu langen Aufenthalt im Limbus immer wieder gewarnt wird.
Limbuswesen:	Es gibt einige oft geisterhafte Wesen im Limbus, die weder Totengeister, Dämonen oder Vergleichbares sind und meist nur im Limbus angetroffen werden. Einige könnten Kreaturen einer Globule oder der Göttersphäre sein oder wurden gleich im Limbus geboren. Nicht alle von ihnen sind feindlich, doch ein Kampf gegen so ein „Limbuswesen“ ist fast immer schrecklich.
Sphärenschwinger:	Diese Wesen in Gestalt riesiger Adler sind Herolde von Sphärenkönig Baar, der sie immer wieder mal, auf der Suche nach neuen fähigen Kriegern, in die entlegensten Teile des Kosmos schickt, um diese dann in seine eigene Globule zu entführen. Was dort geschieht, weiß niemand so genau, allerdings ist die Rede davon, dass die Entführten gezwungen sind, in großen angelegten Schlachten gegeneinander anzutreten, während der Sphärenkönig das Geschehen von seinem fliegenden Titanenpalast aus beobachtet.
Totengeister:	Besonders im Limbus zwischen Diesseits und Totenwelt (dem Nirgendmeer) kann man auf die verirrteten Seelen Verstorbener treffen. Die meisten von ihnen sind nur „gefesselte Seelen“, die von Sterblichen kaum Notiz nehmen werden. Es gibt aber auch einige gefährliche Totengeister.

⚠ Hinweis:

Durch die hohe Astraldichte des Limbus gelten alle profanen Angriffe als magische Angriffe.

Völker im Limbus:

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

Artefakte für Limbusreisen:

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

Mythen über den Limbus:

Es mag befremdlich anmuten, aber auch innerhalb des kleinen Kreises der Limbusreisenden haben sich im Laufe der Zeit einige Legenden und Mythen in und um den Limbus entwickelt. Andere Mythen wiederum finden sich im allgemeinen Volksglauben wieder. Viele dieser Mythen mögen näher an der Wahrheit liegen als einem lieb ist.

Kleine Auswahl an Limbus-Mythen:

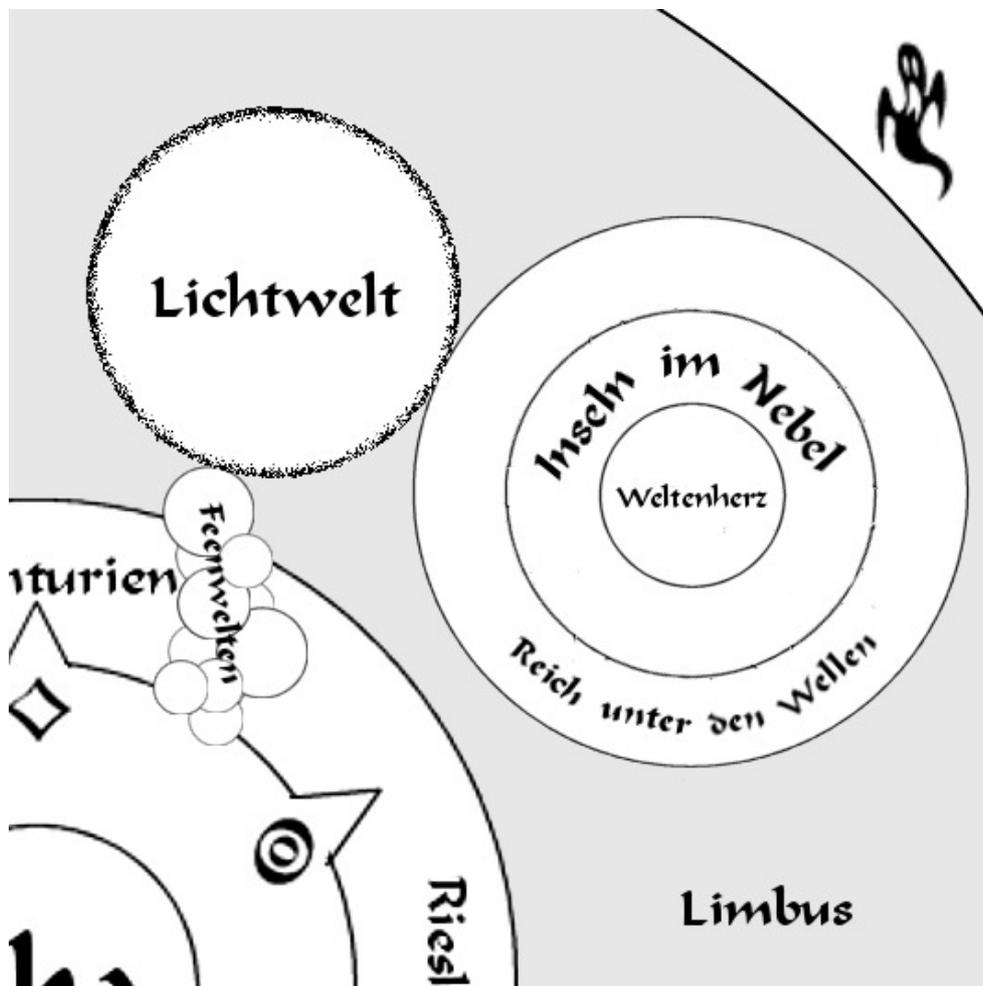
3-gehörnte Wächter des Limbus:	Es heißt, dass man bestimmte Regionen des Limbus lieber nicht betreten soll, so auch die Region in mittelbarer Nähe des Dämonenbaumes, einer sphärischen Verwerfung, die ihre Wurzeln tief im Inneren Deres hat und durch die Sphären bis an die Totenwelt reichen soll. Bewacht werden soll der Baum durch die drei 3-gehörnten freien Dämonen: Abysmaroth (Abys-Maneth), Abyssabel (Abys-Beral) und Abyssandur (Abys-Undar). Ihnen auf Limbusreisen zu begegnen hat meist fatale und endgültige Folgen.
Der Pfeiler Anneristalyas:	Bevor das Imperium in Myranor das Volk der Neristu unterworfen hatte, soll es einst in einer großen Stadt namens Anneristalya seine Heimat gehabt haben. Diese Heimat wurde damals komplett vernichtet, doch kurz zuvor soll sich der größte Tempel, der so genannte „Pfeiler Anneristalyas“, einfach in Luft aufgelöst haben. Ob er wohl in den Limbus entrückt wurde?
Der Hohe Drache Menacor:	Einigen derischen Mythen nach ist Menacor (Menako-Ryo bei den Vesai) einer derjenigen übermächtigen Drachen des 2. Zeitalters, die auserwählt wurden als „Hohe Drachen“ in die Götterwelt aufzusteigen. Seine Aufgabe sei der Schutz des Limbus, weswegen er immer wieder Reisen durch diesen unternimmt. Sein Markenzeichen sind seine sechs Flügel.
Die Tore zur Götterwelt:	Nach aventurischen Kirchenlehren stellen die beiden „Melliador“ die Tore nach Alveran (der Götterwelt) dar. Doch werden diese vom Hohen Drachen Famerlor und den himmlischen Garden Rondras aufs Schärfste bewacht.
Golgari, der Seelenrabe:	Ebenso geheimnisvoll und in vielen aventurischen wie myranischen Mythen bekannt ist der Seelenrabe Golgari (Golgariion in Myranor), ein Diener des Gottes Boron (Nereton in Myranor), der die im Nirgendmeer treibenden Seelen ins Totenreich geleiten soll. Für Sphärenreisende sicher verstörende Vorstellung. Nicht, dass Golgari einen aus Versehen noch mitnimmt.
Onithios' Pforte:	Vor über 900 Jahren soll es auf Aventurien einen legendären Sphärenreisenden namens Onithios von Teremon gegeben haben. Seine größte Entdeckung: Eine Pforte in die „Mauern Alverans“, die Limbusregion nahe der Götterwelt. Ob es noch einige seiner legendären Reiseartefakte gibt?

Zeitreisen und Parallelwelten:

Einige gewagte Hypothesen gehen davon aus, dass selbst Zeitreisen über den Limbus möglich sein sollen, allerdings keine Zeitreisen im klassischen Sinne. Jedes für die Weltgeschichte bedeutende Ereignis soll demnach zur Bildung eines so genannten „karmatischen Kausalknotens“ führen, von dem aus dann verschiedene mögliche Enden dieses Ereignisses wie bei einem Baum abzweigen. Die meisten dieser Zweige sind instabil und beenden ihre Existenz einfach irgendwann wieder, doch die stabilen unter ihnen sollen – so die Theorie – über den Limbus erreichbar sein. In der Praxis allerdings kennt man keine gesicherte Methode zu diesen Parallelwelten – Welten, in denen der Efferd-Wall zwischen Aventurien und Myranor nie errichtet wurde, in denen das „Alte Reich“ Bosparan in Aventurien nie unterging oder in dem gar Borbarad und die Dämonen den Krieg gewannen – zu gelangen. Zu schnell scheint der sich ständig wandelnde Limbus solche Wege sowohl zu eröffnen wie auch wieder zu verschließen. Die wenigen Berichte künden daher meist eher von Unfällen als von geplanten Reisen. Und erst recht kann kein Sterblicher sagen, in wieweit Götter oder Dämonen Einfluss auf diese Parallelwelten haben. Man kann nur als gesichert annehmen, dass sie eine größere Interaktionen zwischen diesen Welten nicht zulassen wollen oder können.

Globulen für Anfänger

3.) Inseln im Nebel



Struktur der Globule:

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

Typische Zugänge:

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

Das Wesen der Globule:

Dem Betrachter entpuppt sich die Globule als eine Reihe spiralförmig angeordneter Inseln in einem weiten Meer (das von seinen Bewohnern „Lyr“ genannt wird), welche sich langsam um ein gemeinsames Zentrum drehen – unter einem Himmel zwar mit Tag und Nacht, aber ohne Sonne, Mond und Sterne. Dabei gehen immer wieder mal kleinere Inseln unter, während ebenso kleinere Inseln neu erscheinen. Die großen Inseln betrifft das, zur Erleichterung ihrer Bewohner, glücklicherweise nicht. Zudem kann jede Insel für sich in einer eigenen Klimazone liegen, unerheblich welche Klimazonen die Nachbarinseln aufweisen. Das betrifft vor allem die äußeren Inseln, weniger die inneren. Die Stabilität dieser ganzen Welt ist dabei reichlich trügerisch, wird sie nämlich direkt von den Erzählungen und Legenden ihrer Bewohner aufrecht erhalten, und so kann ein zu großes Vergessen drastische Folgen haben, wie z. B. der Umstand, dass es einst nur eine einzige große Landmasse gab – wohlgermerkt gab.

Die Lebenden Bilder:

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

► Über die Realitätsdichte:

Eine Besonderheit der Inseln im Nebel im Allgemeinen ist, dass die Globule in Herzen der Inselspirale den realsten Charakter aufweist, nach außen hin aber immer traumartiger und illusorischer wird – die Lebenden Bilder erscheinen am ehesten an diesen äußeren Orten.

Reich unter den Wellen:

In der Region um das Zentrum der Inselspirale befinden sich drei große Strudel. Will man den Bewohnern dieser Welt glauben, sind diese Strudel das Tor ins „Reich unter den Wellen“, der Totenwelt dieser Globule. Wer in den Inseln im Nebel stirbt, soll hier in Gestalt reinen Lichtes einkehren, und nur wenn man ihm die sterblichen Überreste hinterher schickt, kann der Verstorbene auch wiedergeboren werden. Es ist sogar von einem alten Ritual die Rede, mit dem man einst Elfen direkt und mit allen Erinnerungen an ihr Vorleben aus dem Reich der Wellen zurückholen konnte, doch das dafür nötige Wissen ist kaum noch bekannt und das notwendige Artefakt, der „Kessel der Cammalan“, vor langer Zeit gestohlen worden. Wer nicht reinkarnieren kann oder will, wird wohl irgendwann vom Totenreich aus direkt in die „Lichtwelt“ übergehen, sofern ihn nicht vorher – bei viel Pech – einer der seltenen Lichtverschlinger holt.

Einfluss auf die Magie:

Im Prinzip gelten auch auf den Inseln im Nebel die gleichen kosmischen Gesetze, wie in Aventurien oder Myranor. Nur werden diese durch die große Nähe der Globule zur Lichtwelt mitunter stark verzerrt. Alle elfischen Zauber sind um 6 Punkte erleichtert, alle elfischen Zauberlieder (ggf. auch die der myranischen Ban'shi) um 2. Alle nicht-elfischen Zauber sind hingegen um 6 Punkte erschwert. Allerdings baut sich dieser Malus mit jeder erfolgreichen Zauber-Anwendung um einen Punkt ab.

Einfluss auf Götterwirken:

In dieser Globule werden sich die meisten Geweihten fern ihrer Gottheit (sogar fern einer Hochelfen-Gottheit) fühlen. Daher sind Liturgien, Anrufungen sowie Mirakel auch hier um 7 Punkte erschwert. Ebenso baut sich der Malus bei erfolgreicher Anwendung langsam ab, allerdings nur um maximal 1 Punkt pro Monat.

Globulen für Anfänger

3.1.) Über die Elfen

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

Das Wesen der Elfen:

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

Entstehung der Elfen:

Die Geschichte der Elfen beginnt vor etwa 10.000 Jahren (also in etwa zu der Zeit, in der die ersten Menschen im Guldland erschienen), als in der Nähe der Salamandersteine, einem Gebirge im Norden Aventuriens, die ersten Lichtelfen – Wesen mit unglaublicher Macht, und die Vorfahren aller Elfen – auftauchten. Im Glauben der Elfen sind diese Vorfahren zu der Zeit das erste mal aus „dem Licht“ getreten, einer mysteriösen Welt, in der Traum Wirklichkeit sein soll, und die gewissermaßen so etwas wie den Ursprung aller Elfen darstellt. Einer Welt so fremd, dass aventurische Gelehrte heute noch darüber rätseln, ob diese Traumwelt überhaupt dem bekannten Kosmos angehört oder nicht. Was letztendlich die Verbindung zwischen Lichtwelt und irdischer Welt aufgebaut hat, weiß niemand, auch wenn gerade unter menschlichen Gelehrten Aventuriens über eine Nachwirkung von „Madas Frevel“ spekuliert wird.

Über Dagal und Madaya:

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

Globulen für Anfänger

3.2.) Vorgeschichte

Der folgende Abschnitt soll sich nun mit der Geschichte der Hochelfen im Besonderen befassen. Bitte beachtet, dass das hier vermittelte Wissen mitnichten das Wissen eines Normalaventuriers, sondern eher das eines Historikers oder Legendensängers ist.

Pyrdacor der Bewahrer:

Eine ganz besondere Rolle wird den Hochelfen ihre Beziehung zum goldenen Drachen Pyrdacor nachgesagt. Nach aventurischer Vorstellung war Pyrdacor einst ein Wesen des zweiten Zeitalters, der, als sich im so genannten Ersten Drachenkrieg entscheiden sollte, wer unter den Drachen als „Hoher Drache“ mit in die Götterwelt einziehen durfte, und wer als „Alter Drache“ auf Erden bleiben musste, den entscheidenden Kampf gegen seinen Bruder Famerlor verlor. Pyrdacor wurde zum Wächter über die so genannten „Schlüssel der Elemente“ ernannt, doch missbrauchte er eines Tages diese Macht und begann sich im Laufe der Zeit als Gott über die Elemente anbeten zu lassen. Dabei wurde das Volk der Zwerge zu seinem erbittertesten Feind, während er im Volk der Hochelfen als „Pyr Daokra“ treue Anhänger fand.

Geschichte der Hochelfen:

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

Globulen für Anfänger

3.3.) Rassen & Völker

Aufgrund der Tatsache, dass die Inseln im Meer als Rückzugsort der letzten Überlebenden des Volkes der Hochelfen diente und immer noch dient, werden selbige natürlich erst einmal von Elfen bevölkert, die sich allerdings inzwischen in verschiedene Völker aufgespalten haben. Die meisten Völker haben sich wiederum zu verschiedenen Clans zusammengeschlossen, wobei jeder Clan gewissermaßen über sein eigenes kleines Refugium regiert. Allerdings haben alle Völker gewisse Gemeinsamkeiten. So wird unter den Elfen der Inseln im Nebel Gastfreundschaft für gewöhnlich äußerst hoch geschrieben. Und die oft sehr aufwändig bestickten Gewänder tragen fast nie die Farbe Rot, gilt selbige doch als Farbe des Todes und der Trauer, die allenfalls vom Clan der Totenbestatter getragen wird. Stirbt ein Elf, wird er nach altem Brauch üblicherweise auf einem kleinen Schiff zu einem der drei großen Strudel geschickt.

► Hochkönig Fenvarien-vom-Licht-gestreift:

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

Hochelfische Völker

⚠ Hinweis:

Alle Elfen der Inseln im Nebel sprechen einen alten Isdira-Dialekt, bisweilen auch Asdharia. Viele von ihnen haben (ohne dass man es ihnen ansehen würde) ein sehr hohes Alter von mehreren 100 bis zu über 1000 Jahren – einige wenige sogar mehrere 1000 Jahre.

Das Volk der Alten:

Das Volk der Alten (nicht zu verwechseln mit den Archäern Myranors) kann man am besten als das Volk beschreiben, das möglichst versucht die Sitten und Bräuche ihrer einstigen Zivilisation auf Aventurien weiterleben zu lassen. Geld und Handel existieren nicht. Dinge, die man braucht, werden getauscht. Die Städte der Alten sind meist gut befestigt, doch ansonsten voll monumentaler und kaum zu erahnender Pracht. Kaum zu glauben, dass diese Pracht nur ein fades Abbild glorreicher alter Tage sein soll. Der bedeutendste Clan der Alten, und wohl auch Fenvariens Sorgenkind Nr. 1, sind die Vislani, der Clan der Krieger und Barden, von denen viele ihren neuen „alten König“ nicht wirklich anerkennen wollen und seit seiner Rückkehr damit im Abseits stehen.

Das Volk der Wilden:

Das Volk der Wilden hat sich nicht nur dem Götterglauben, sondern auch der einstigen Lebensweise, sprich der gesamten hochelfischen Kultur abgeschworen und ist zu einer ursprünglicheren Lebensweise in Harmonie mit der Natur zurück gekehrt. Damit leben die Clans dieses Volkes in einem ständig schwelendem Konflikt mit dem Volk der Alten, welche die restlichen Traditionen der Hochelfen nach wie vor hochhalten. Das Volk der Wilden gilt als die eigentliche herrschende elfische Kraft in den ländlichen Gebieten jenseits der Mauern der Städte.

Das Volk der Meere:

Dieses Volk hat sich dem Leben auf hoher See und der Seefahrt verschrieben. Als Volk, das sozusagen zwischen den Völkern lebt und auch mit beiden anderen Völkern Handel betreibt, versucht dieses Volk im schwelenden Konflikt zwischen den Alten und den Wilden eine möglichst neutrale Position zu beziehen. Das Volk der Meere lebt hauptsächlich in der Region der „großen Schmecken“ (einer Inselgruppe). Ihre Schiffe findet man aber prinzipiell überall.

Das Volk der Wüste:

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

Von den Sternenträgern:

Die Sternenträger sind eigentlich kein elfisches Volk an sich, sondern werden in allen Völkern bislang beschriebenen Völkern geboren. Ihr Markenzeichen ist ein Muttermal in Form eines Sterns an ihrer Schulter. Sternenträgern werden ein großes Schicksal und besondere Taten zugesagt, weswegen sie fast überall ein ganz besonders hohes Ansehen bei den Völkern der Inseln im Nebel genießen. Viele von ihnen werden Clan-Anführer. Selbst der legendären Lichtelfe Madaya wird nachgesagt, dass sie dereinst einen Stern – gleichsam einem dritten Auge – auf ihrer Stirn trug.

Nicht-elfische Rassen

Volk der Echsenartigen:

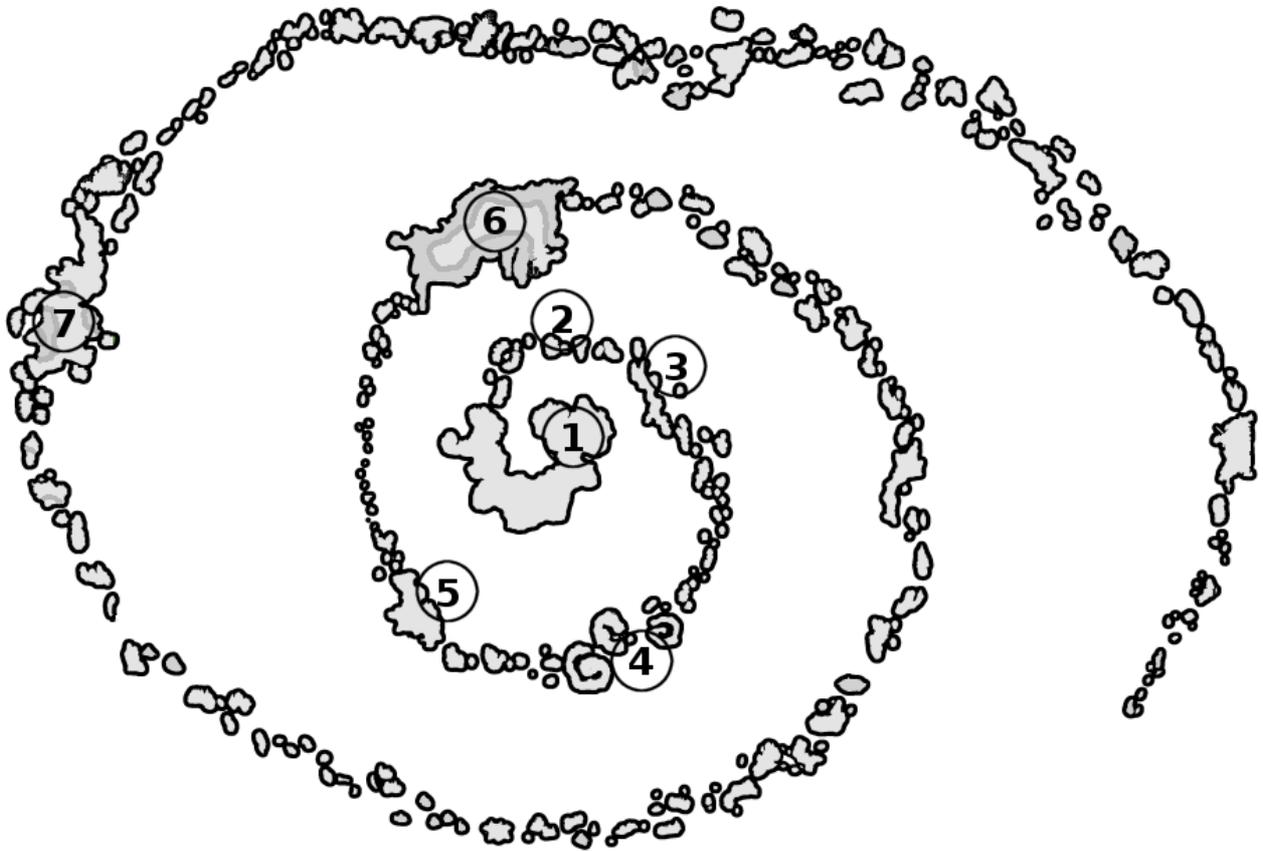
Diese Rassen der Echsenartigen sind weitestgehend nur schon seit etwa 2200 Jahren auf der so genannten Verlorenen Insel vorzufinden, wo sie sich, nach ihrer Flucht aus Aventurien, mit viel Gewalt ein neues Zuhause geschaffen haben. Angeführt werden die Echsenartigen von einem Ssrkhrsechu, der auch als Schlangenkönig bekannt ist und über enorme Zauberkräfte verfügen soll. Er soll vor rund 1500 Jahren auch den „Kessel der Cammalan“, das einzig bekannte Artefakt, mit dem man Verstorbene aus dem Reich unter den Wellen zurückholen kann, gestohlen haben, den er auch noch heute besitzen. Mehr über die einzelnen Echsenrassen findet ihr im Kapitel über die „Rassen & Völker“ der Globule Zze Tha.

Volk der Waldschräte:

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

Globulen für Anfänger

3.4.) Inseln & Orte



(1) Tir Nan Og - Insel im Zentrum

Diese größte Insel des gesamten Archipels beherbergt die meisten Elfen. Auf ihr wurden eine Reihe bisweilen prächtige Städte gebaut. Irgendwo in der zentralen Bucht dieser nierenförmigen Insel befindet sich einer der drei Strudel ins Totenreich. Die wichtigsten Städte Tir Nan Ogs liegen fast alle an der Küste. Einige ihrer Namen sind: Gwandal (die älteste aller Städte), Djanilla (zerstört), Gwelch und Deriono.

△ Hinweis:

In Gwandal, der „Stadt der Zauber“, sind aufgrund der besonderen Lage alle elfischen, geodischen und druidischen Zauber um 3 Punkte erleichtert und kosten 3 AsP weniger.

(2) Bardibrig - Domizil des Hochkönigs

Die Insel Bardibrig das Fundament der gleichnamigen Stadt, die auch gleichzeitig die wohl größte, prächtigste und am besten bewachte Stadt der gesamten Inseln im Nebel sein dürfte. Kein Wunder, ist diese Stadt doch der Hauptsitz der Vislani und beherbergt sie doch den Palast des alten Hochkönigs Fenvarien-vom-Licht-gestreift.

(3) Gualach - Insel der Waldschrate

Diese Insel wird hauptsächlich an den Küstenregionen und dort weitgehend vom Elfenvolk der Alten bewohnt. Das Zentrum der Insel ist noch weitgehend unberührte Natur und gerade bei Jägern sehr beliebt. Hier leben, abgesehen von ein paar verspreuten Elfensippen, als einzige Kulturschaffenden noch einige Trolle. Eine bekannte Stadt Gualachs ist die Hafenstadt Caldach.

(4) Die Großen Schnecken

Bei diesen als äußerst schwer anzufahren geltenden Inseln, handelt es sich eigentlich um eine Reihe großer empor gehobener Korallenriffe. Diese Inseln sind die Heimat des Elfenvolkes der Meere, da sie hier angeblich das beste Holz für ihre Schiffe finden.

(5) Ijwo Rhianaasala - Insel der Pferde

Diese Insel gilt als nicht sonderlich dicht besiedelt, doch findet man einige Siedlungen des Elfenvolkes der Alten an den Küstengebieten vor. Das Innere der Insel ist berühmt für seine weiten Flächen und die vielen dort lebenden Wildpferde. Im Zentrum der Insel befindet sich die inzwischen überwucherte Geisterstadt Rhiallon, einstige Hauptstadt des ehemals mächtigen Clans der Pferdezüchter.

△ Hinweis:

Ijwo Rhianaasala ist die Heimat der mystischen Pferde, die mit dem aventurischen Zauber „Weiße Mähne“ und gold'ner Hufe“ beschworen werden.

(6) Shaltyr - Insel der Helden

Diese Insel ist fast vollständig von einer Gebirgskette umschlossen und stellenweise karger als andere Inseln und bisweilen von einem merkwürdigen Rauch umgeben. Die hier lebenden Vertreter des Clans der Vislani aus dem Elfenvolk der Alten gelten als besonders kriegerisch und radikal. Die bedeutendste Stadt Shaltyrs ist die fast schon zur Festung ausgebaute Hafenstadt Ta'lissen, in die sich inzwischen die meisten Vislani zurückgezogen haben, die nicht an die Echtheit von König Fenvari glauben.

(7) Iwjo Salazaro - Die verlorene Insel

Seitdem vor über 2200 Jahren der so genannte Schlangenkönig, ein Angehöriger der mächtigen Echtenrasse der Ssrkhrsechim, die Inseln im Nebel betreten hat, ist diese Insel fest in der Hand der Echtenartigen. Der Schlangenkönig soll heute noch leben und inzwischen auch den „Kessel der Cammalan“, das einzig bekannte Werkzeug, mit dem man Verstorbene aus dem Reich unter den Wellen zurückholen kann, besitzen.

(X) Die Inseln der Götter:

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

Globulen für Anfänger

3.5.) Götter & Kulte

Das Volk der Hochelfen war das erste Elfenvolk, das angefangen hatte, eine Reihe von Göttern anzubeten. Dies gilt im Glauben vieler heutiger Elfen als eines der größten Vergehen, das die Elfen je zustande gebracht haben. Heutzutage werden die alten Hochelfengötter eigentlich von keinem Elfenvolk, auch keinem der Inseln im Nebel, mehr verehrt. Doch in den Legenden werden sie nach wie vor besungen.

Nanurda - Göttin des Lebens:

Im elfischen Verständnis steht Nurdra für das natürliche Prinzip des Entstehens, also der Kraft, die die Welt voll und reichhaltig macht. Bei den Hochelfen hingegen stand der Name Nanurda bzw. Nurti noch für eine Göttin der Schöpfung, des Lebens und der Fruchtbarkeit. Nanurda soll die Götter Pyr, Zerzal und Orima gezeugt haben und wird häufig als weibliche Elfe dargestellt.

► Die gefesselte Nanurda:

In alten aventurischen Schriften kann man den Namen Nanurda sehr selten auch abseits des Glaubens der Hochelfen noch finden, dann jedoch meist als „gefesselte Göttin“ (ähnlich Mada oder dem Namenlosen beschrieben) und nicht selten im Zusammenhang mit einer mysteriösen Welt namens Tharun. Die myranischen luchsartigen Lyncil wiederum kennen Zhazhurda als zum Großteil wesenslose Urgottheit der Schöpfung und des nicht enden wollenden Lebens.

Zerzal - Göttin des Todes:

Im elfischen Verständnis steht Zerza für das natürliche Prinzip von Tod und Vergehen, also dem Prinzip, das Platz für Neues schafft. Bei den Hochelfen hingegen stand der Name Zerzal noch für eine luchsköpfige Göttin des Eises, des Todes, des Blutes und des Kampfes. Es heißt Zerzal habe während des Krieges gegen die Herrscharen des *dhaza* wenigstens einmal zu Gunsten der Elfen eingegriffen – letztenendes vergeblich.

► Zerzal als Gottheit der Jagd:

Die myranischen luchsartigen Lyncil kennen Zherezhal noch heute als eine Göttin der Jagd, des Todes und des Kampfes, die eine Art Gegengewicht zum alles überwuchernden Leben ihrer Mutter Zhazhurda darstellt. Bisweilen wird sie auch als Göttin der Blutrache angesehen.

Pyr Daokra - Herr der Elemente:

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

Orima - Herrin des Schicksals:

Auch Orima war einst Hochelfe und zu Lebzeiten als Orima-mit-dem-Sternenmal bekannt. Sie regierte über das Volk der Hochelfen, nachdem Siminia im Kampf gegen Maruk-Methai fiel. Die Weisheit der blinden Orima galt als legendär, weswegen auch sie bereits zu Lebzeiten eine ungeheure Verehrung erfuhr. Als ihre dunkelste Stunde gilt der Moment, an dem sie Pyr dabei half Pardona zu erschaffen, und gemeinsam mit ihm unter den Folgen dieser Tat zu leiden hatte. Nach ihrem plötzlichen Verschwinden wurde sie zur Göttin des Schicksals erklärt, die, mit einem Schwert und einem Füllhorn bewaffnet, wahllos mal Glück, mal Unglück über die Sterblichen bringt.

Simia - Urvater der Hochelfen:

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

► Die derische Gottheit Simia:

Schon zu Lebzeiten schien Simia bei all denen, die ihm begegnet sind, einen nachhaltigen Eindruck hinterlassen zu haben. In Aventurien kennt man „Simia“ als Sohn (selten Tochter) des Ingerimm und der Tsa und als Patron des Erfindungsreichtums. In Myranor hat „Siminia“, Patronin der Handwerker und Händler, sogar eine eigene Geweihtenschaft, und ist eine der acht Hauptgottheiten des Imperiums. Doch was sagt dies über Siminia aus? Ist er, wie einige Quellen behaupten, tatsächlich zur Gottheit aufgestiegen? War er nur ein Erwählter oder doch gar eine als Lichtelf geborene irdische Inkarnation (ein so genannter Avatar) von ihr?

Globulen für Anfänger

3.6.) Kreaturen

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

Mystische Kreaturen

Einhörner:

Von diese Wesen, in der Gestalt eines meist weißen 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 in Aventurien als das Symboltier des Halbgottes Nandus und von Rohal dem Weisen, von dem einige glauben er sei als Einhorn bereits reinkarniert. Myraner können diese Art Einhörner hingegen leicht mit den nicht-magischen Monocornen verwechseln.

Lichtverschlinger:

Diese Wesen kennt man wohl nur aus den Alpträumen einiger Wiedergekehrten aus dem Reich unter den Wellen, denn offenbar ist dies das Refugium dieser seltenen Kreaturen. Lichtverschlinger haben offenbar die Gestalt von riesigen in der Luft schwebenden Kraken und „ernähren“ sich, wie der Name schon andeutet, vom Licht, sprich den Seelen der Elfen. Was mit diesen Seelen dann geschieht, weiß niemand so ganz genau. Vielleicht werden sie in eine noch weiter entfernte Sphäre oder irgendwo hin in den Limbus verschleppt. Fest steht jedoch: Es wurde noch kein verschlungenes Licht in den Inseln im Nebel jemals wiedergeboren.

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 Sterblichen bisweilen dämonisch wirken. Ebenso fällt es ihnen oft schwer, die für sie verwirrenden Gut-Böse-Konzepte der meisten Sterblichen zu verstehen. Feen verirren sich gelegentlich in andere Welten, doch können sie sich dort meist nicht allzu lange aufhalten, da sie auf Dere zusehends an Lebenskraft verlieren.

△ Hinweis:

Detailliertere Beschreibungen zu diversen einzelnen Typen von Feenwesen könnt ihr Kapitel 4 „Feenwelten“ entnehmen.

Kobolde:

Als Geschöpfe der Feenwelten sind Kobolde weitgehend die Spaßmacher unter den mystischen Wesen. Ebenfalls magisch begabt und in der Lage Astralenergie direkt aus der Umgebung zu ziehen, setzen sie ihre Kräfte oftmals für mehr oder weniger üble Scherze ein. Es heißt, dass sie gelegentlich Kinder entführen oder verwaiste Kinder anderer Völker adoptieren, die sie dann zu Schelmen erziehen. Auf einigen der Inseln im Nebel soll es ganze Kobolddörfer geben.

Satyre (Faune):

Die auch bisweilen Faune genannten Wesen sehen weitestgehend aus wie gehörnte Menschen mit dem Unterleib einer Ziege. Sie sind musikalisch, aber auch sehr lüstern, trinkfest, bis hin zu stürmisch. Man ist sich generell unsicher, ob Satyre Feen sind oder nicht. Ein myranischer Satyar würde wohl am ehesten einen Feenwelt-Vertreter seiner eigenen Rasse wiedererkennen. Auf den Inseln im Nebel lebt es sich für Satyre offenbar aber auch ganz gut.

Untote Kreaturen**Feylamia:**

Feylamia sind zu Vampiren gewordenen Elfen, die aus den unzähligen Nachtalben-Experimenten Pardonas entstanden sind, und vielleicht die schlimmste Gattung innerhalb der Vampirartigen darstellen. Wie allen Vampiren, fehlt auch den Feylamia ihre innere Lebensenergie, ihr Sikaryan, das sie aus dem Blut ihrer meist elfischen Opfer beziehen. Im Gegensatz zu den meisten anderen Vampiren vertragen die Feylamia durchaus das Sonnenlicht, während sie dafür das Licht des Vollmonds, und die Berührung mit Silber nicht vertragen. Echte Feylamia dürften auf den Inseln im Nebel höchst selten sein, doch wenn sie auftauchen, sind sie sicher um so fürchterlicher, denn die Inseln im Nebel haben keinen Mond.

Kreaturen der Vislani**Geisterkrieger:**

Geisterkrieger sind wandelnde Rüstungen, die man in so manchen Städten der Alten finden kann. Sie wurden vom Vislani-Clan einst zum Schutz und zur Verteidigung der selbigen geschaffen. Man sagt, ein Geisterkrieger hat keine Lebenskraft, die man schwächen könnte. Aber je größer der Schaden ist, den man ihnen mit einem Schlag hinzufügt, desto größer sei die Chance, dass sie spontan auseinanderbrechen.

Schrecken der Nacht:

Die Schrecken der Nacht sind ein Sammelbegriff für eine Vielzahl von Kreaturen, die alle gemein haben, dass sie nur in der Nacht Gestalt annehmen können und besonders Elfenfleisch bevorzugen. Welche Gestalt diese Kreaturen annehmen, hängt letzten Endes vom jeweiligen Schrecken der Nacht ab, aber es wurde bereits von allen möglichen Monströsitäten berichtet. Die Schrecken der Nacht wurden einst von den Vislani zum Kampf gegen das Volk der Wilden geschaffen (genauer gesagt „ausgedacht“, sprich ins kollektive Legendengut künstlich eingebaut), so dass sie in der Regel nur ländliche Gebiete und keine Städte heimsuchen – in der Regel.

Globulen für Anfänger

3.7.) Mythenwelt

Personen der Legenden

Hochelfe Pardona:

Einst von Pyrdacor geschaffen, um ihm den Schlüssel des Eises wiederzubeschaffen, soll die elfische Eis-Erzmagierin Pardona angeblich bereits bei ihrer Entstehung vom *dhaza*, der Macht des Namenlosen, korrumpiert worden und nun sein Herold sein. Sie war es, die sich entgegen des Geheißes Pyrdacors in die Elementarstädte der Hochelfen begibt und dort nach und nach eine Anhängerschar um sich herum gruppierte, deren Verstand sie immer mehr korrumpierte. Am Ende brachte sie die meisten dieser Städte durch ihren Verrat zu Fall. Bis heute geht in den Inseln im Nebel das Gerücht um, dass Pardona-die-alles-vergiftende immer noch lebt und der Globule von Zeit zu Zeit einen heimlichen Besuch abstattet.

► Von den Nachtalben:

Nachtalben oder auch Shakagra waren ursprünglich Hochelfen Aventuriens, deren Seelen jedoch durch Pardonas Magie korrumpiert wurden. Nachtalben sehen auf dem ersten Blick aus wie Elfen, haben jedoch eine bleiche Haut, weiße Haare und dunkle Augen. Sie gelten als schreckliche Kämpfer und Magier, die Bhardona (Pardona) als ihre Schöpfergöttin betrachten und damit indirekt das *dhaza*, den Namenlosen, anbeten. Es heißt sie können weder Metall noch Licht vertragen, einen Makel, den sie durch das Tragen von Rüstungen aus besonderem geschwärzten Zaubersilber wieder ausgleichen.

Hochelf Ometheon:

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

⚠ Meisterhinweis:

Zumindest der letzte Teil der These (Vergöttlichung durch Glaube) ist kosmologisch falsch.

Die Riesin Chalwen:

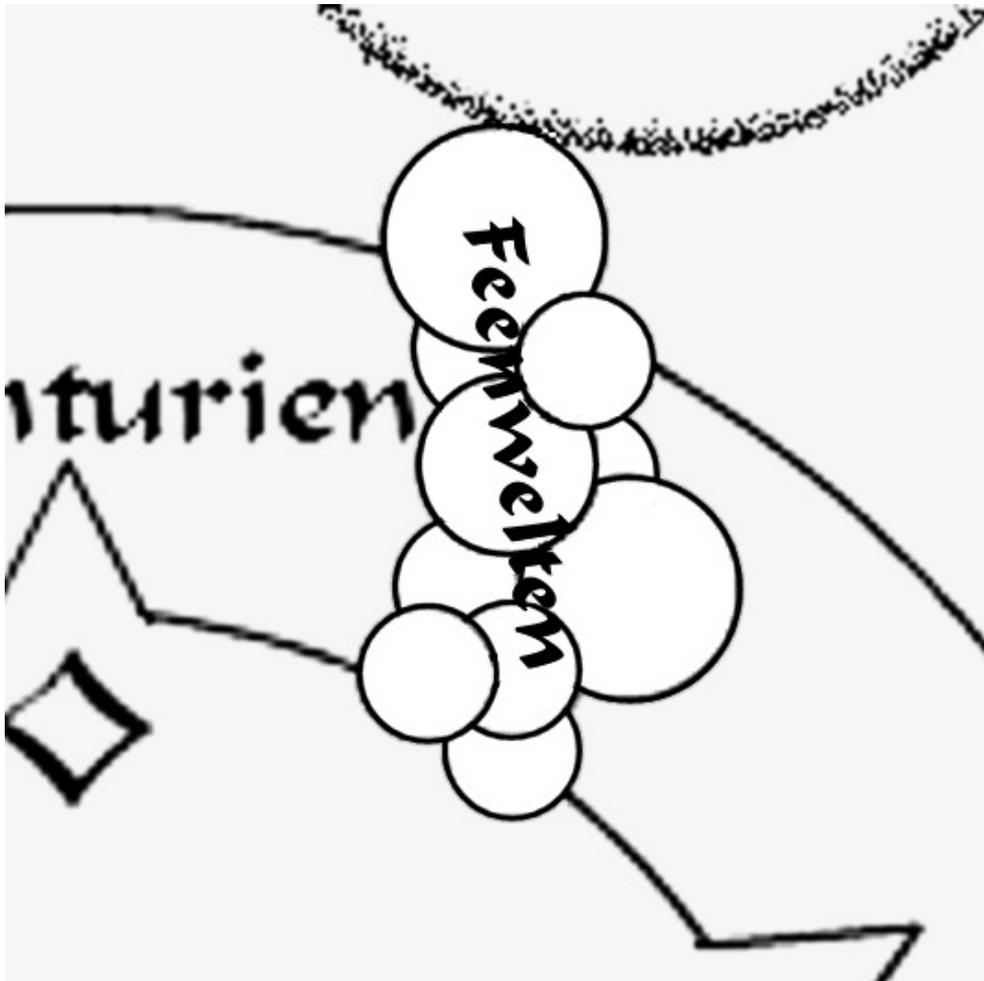
Die Riesin (manchmal auch Gigantin) Chalwen wurde zu Zeiten der Hochelfen vor allem vom damaligen Menschevolk der Sumurrer verehrt und galt als hellsichtig. Sie war es, die das kommende Unheil, das den Hochelfen drohte, vorausgesehen hatte und diese deshalb vor einer Fortsetzung ihres Götterglaubens warnte. Damit erweckte sie den Zorn Pyrdacors, der in Folge dessen ihren Thron, sowie das Reich der Sumurrer (die einstige Landbrücke zwischen Maraskan und dem aventurischen Festland) mit Hilfe des Schlüssels des Wassers in den Fluten des Meeres versenkte. Manche meinen, dieser Akt wäre der letztendliche Auslöser für die Rückkehr Famerlors und damit für den großen Zweiten Drachenkrieg und den Untergang Pyrdacors gewesen.

► Chalwen in Myranor:

In Myranor wird Chalwen auch heute noch von einigen bansumitischen Kulturen, die ja von den Sumurrern abstammen, als Khalvena oder Kalwe verehrt. Zu diesen Kulturen gehört unter anderem das fliegende Volk der Vinshina.

Globulen für Anfänger

4.) Feenwelten



Struktur der Feenwelten:

Bei den Feenwelten (oder auch Anderwelten) handelt es sich um eine Vielzahl von Minderglobulen, die sich zwischen dem Diesseits Deres und der Lichtwelt (Ursprung der Elfen) befinden. In diesem Bereich bilden sie eine Art Schaum von möglicherweise tausenden größerer und kleinerer Welten, die sich stellenweise sogar überlappen, gegenseitig durchdringen, ihren Standort ändern oder gar vergehen und neu entstehen, während andere dieser Welten offenbar starr und stabil scheinen. Die meisten Feenwelten liegen dabei, der irdischen Wirklichkeit natürlich entrückt, in der 3. Sphäre. Insgesamt ragt der Schaum Richtung Lichtwelt jedoch bis tief in den Limbus zwischen 3. und 4. Sphäre und am anderen Ende auch bis zur 2. Sphäre.

Typische Zugänge:

Der typische Zugang in eine Feenwelt ist das Feentor. Feentore gibt es wohl so einige auf Dere, weitgehend in den gemäßigten Nordregionen, doch sind die meisten von ihnen gut versteckt und verbergen sich in auffälligen aber dennoch meist nicht als Feentor zu erkennenden Naturphänomenen wie beispielsweise sich überkreuzende Baumgebilde, natürliche Felsbögen oder gar Nebel. Dabei geschieht der Übergang oft so fließend und unscheinbar, dass ihn manchmal nicht einmal richtig bemerkt. Einen alternativen Zugang zu einer Feenwelt bieten sicherlich vereinzelt Dere besuchende Feenwesen an sich – so sie denn einen in „ihre“ Feenwelt mitnehmen wollen.

Das Wesen der Feenwelten:

Das Aussehen der Feenwelten in Gänze zu beschreiben fällt naturgemäß schwer, da sie alle mehr oder minder einzigartig sind und sich teilweise stark voneinander unterscheiden. Jede Feenwelt hat dabei ein eigenes Aussehen, eigene Naturgesetze, einen eigenen Zeitenlauf, eine eigene Größe und ihre ganz eigenen Bewohner. Und selbst, wenn diese in den meisten Fällen schlicht nur als Feenwesen bezeichnet werden, können sie so gut wie jede erdenkliche Gestalt, sowie eigene Fähigkeiten haben. Doch gibt es zumindest tendentielle Gemeinsamkeiten, die nicht unbedingt für alle Feenwelten gelten müssen, jedoch zumindest mehrheitlich stimmen. Dazu gehören:

1.) Magie der Feenwelten: Feenwelten sind hochmagische Welten, gewissermaßen lebendig gewordene Magie als solches. In Folge dessen können viele Feenwesen auf lange Sicht nicht außerhalb ihrer Heimatwelt überleben, da Magie für ihr Überleben unabdinglich ist und sie in weniger magischen Welten wie beispielsweise Dere auf lange Sicht hin regelrecht „ausbluten“ würden. Innerhalb ihrer Heimat besitzen Feenwesen aber üblicherweise geradezu unendliche Astralmachtreserven. Die Magie der Feen ist meist freizauberisch, das heißt, sie benötigen keine konkreten Zauberrituale.

2.) Träume und Wirklichkeit: Feenwelten werden um so fremdartiger und traumhafter, je näher sie an der so genannten Lichtwelt der Elfen liegen. Das Wesen der Lichtwelt, offenbar eine Welt zu sein in der Traum Wirklichkeit ist und in der man sich sein Schicksal selbst erträumt, scheint dort verstärkt auf die Feenwelten abzufärben. Das bedeutet auch, dass das Wesen, das Aussehen und die Gesetze der Feenwelten mehr oder minder von ihren jeweiligen Bewohnern mitbestimmt werden.

3.) Schönheit der Welten: Feenwelten wirken auf viele Sterbliche oftmals wunderschön und nicht selten als ein überzogenes Bild eines paradiesischen Ideals. Passend dazu sind die meisten Feen auch dementsprechend friedlich und hilfsbereit und können es meist kaum verstehen, wenn ein Mensch dann doch wieder in seine karge Heimat zurück möchte – wenn er überhaupt wieder in seine Welt zurück möchte. Es gibt aber auch einige wenige Welten die düster, bis hin zu regelrecht albtraumhaft sind. Dies kann mehrere Ursachen haben, wie beispielsweise ein äußerer Einfluss oder auch eine mächtige Fee, die auf die Weise die dunkle Seite der Menschen ergründen will.

4.) Andere Naturgesetze: Jede Feenwelt hat ihre ganz eigenen Naturgesetze, die sich eigentlich hauptsächlich nur darin ähneln, dass sie einen Besucher nur selten direkt umbringen. In manchen Welten mag man leichter oder schwerer sein. Oder man kann fliegen, wenn man rote Haare hat. Blumen, Bäume und gar die Gestirne können sprechen. Mond und Sonne tanzen umeinander, oder in einer Hälfte der Welt ist immer Tag in der anderen ständig Nacht. Schlösser fliegen, und über Regenbögen kann man gehen. Andere Welten sind völlig verdreht, wobei einige Teile gewissermaßen kopf-über stehen. Eine andere Welt existiert vielleicht nur auf dem Rücken eines gewaltigen Drachens, eine weitere ist ein Theaterspiel, eine dritte eine Art Musical (und man wird feststellen, dass man in diesen Welten nur dann sinnvoll interagieren kann, wenn man das Spiel mitmacht). Es gibt auch Welten, welche die eigenen Erlebnisse noch einmal aufleben lassen, und welche in denen alles aus Papier ist oder ein riesiges Ölgemälde. Und dann gibt es natürlich auch Welten, die fast so normal sind wie Dere.

5. Anderer Zeitenlauf: Feenwelten haben ihre ganz eigenen Gesetze, was den Lauf der Zeit betrifft. Innerhalb einer Welt könnten Tag und Nacht von der zurückgelegten Strecke abhängen oder die Jahreszeiten von der Himmelsrichtung, in die man gerade blickt. In einigen anderen Welten verläuft die Zeit wiederum ganz normal, doch man selbst altert nicht. Viel wichtiger ist aber, dass der Zeitenlauf der Feenwelten unabhängig von dem auf Dere ist. So kann es sein, dass nach einem Besuch einer solchen Welt auf Dere nur einige Minuten verstrichen sind – oder mehrere Jahre. Auch hier gilt, dass Feenwelten nahe Dere noch eher normal sind als ferne Welten.

Ursprung der Feenwelten:

Das Wissen über den Grund für die Existenz der Feenwelten, die doch so anders sind als alles, was man kennt, ist natürlich im Dunkel der Weltgeschichte verloren gegangen, doch ranken sich darüber diverse Mythen, meist innerhalb Aventuriens, wo man innerhalb einer Gelehrtenschaft noch am ehesten von der Existenz der Lichtwelt weiß. So soll „Madas Frevel“ (sprich die Freisetzung der Magie auf Dere) als Nebeneffekt einen Riss zwischen der Lichtwelt und der irdischen Welt geöffnet haben, an dem entlang sich dann die Feenwelten gebildet haben. Andere, eher theologische Überlegungen gehen davon aus, dass die Feenwelten möglicherweise ein von Göttin Tsa erschaffenes Refugium sind, je nach Auslegung mal für die von ihr geschaffenen Feen, mal für die damaligen Elementare der Kraft, die nach Madas Magiefreisetzung nirgendwo sonst mehr hätten überleben können.

Weltsicht der Feen:

Zeitlosigkeit, beständiger Wandel und eine große Affinität für alles Kreative und Schöne, bestimmen das Wesen der meisten Feen. Mag es bei den Bewohnern der Feenwelten nahe Dere vielleicht noch wie eine tendenzielle Randerscheinung wirken, so steigert sich dieses Verhalten in den von Dere weiter entfernten Welten immer mehr. Viele der jenseitigen Feen kennen kein gestern oder morgen. Sie haben keine Angst vor dem Tod und verstehen ihn auch nicht. Sie können traurig, manchmal sogar verzweifelt sein, doch kennen sie fast nie Sorgen vor der Zukunft. Die selbstverständlichsten Verhaltensweisen der Menschen sind und bleiben für sie völlig unverständlich. Dies kann manchmal so weit gehen, dass Feen böse erscheinen, obwohl sie doch nur einige der Gepflogenheiten der ihnen so fernen Menschen ausprobieren wollen. Feen dieser Art haben dabei allerdings immer große Probleme etwas Beständiges zu schaffen, denn der ewige Kreislauf von Wandel und Veränderung ohne Ziel bestimmen ihr ganzes Sein. Und so kann es z. B. sein, dass ein strahlender Feen-Held auf ewig einem grausigen Drachen hinterherjagt, ihn aber nie erlegt. Sollten menschliche Helden den Drachen jedoch seinerstatt erschlagen, wird dieser Held bald an Kummer eingehen.

Einfluss auf die Magie:

Da Feenwelten Orte mit ihren eigenen Gesetzen sind, ist es meist schwierig vorrauszuhnen in wiefern dies das Zaubern für einen Magier beeinflusst. Im Normalfall sind aber alle Zauber um 5 erschwert (elfische um 4, schelmische um 2), was mit dem veränderten Magiefluss zu tun hat. Dämonen können ohne Erschwernis beschworen werden, doch führt dies oft zu unerwarteten bis hin zu drastischen Konsequenzen (siehe „Dämonen“ in Kapitel 4.1). Auf jedem Fall ist dann deren Kontrolle und jede magische Bannung um 5 erschwert, zusätzlich zur Erschwernis der Zauberprobe. Geister (Myranor: Totenwesen der Stufe Geist) können überhaupt nicht beschworen werden. Allgemein verhalten sich Zaubersprüche in Feenwelten oft unberechenbar und können in manchen Fällen selbst bei gelungenen Zaubern in ihrer Wirkung komplett verdreht werden. Völlig gegenteilig verhält sich die Quelle „Feenwesen“ der myranischen Zaubertaditionen, deren Anrufung innerhalb einer Feenwelt sogar sehr effektiv sein, und unerwartet große Wirkung zeigen kann. Erschwernisse bauen sich bei längerem Aufenthalt in einer Feenwelt üblicherweise ab. Zudem kann alles eben gesagte je nach den Gesetzen der jeweiligen Feenwelt durchaus variieren.

Einfluss auf Götterwirken:

In den meisten Feenwelten werden sich die meisten Geweihten fern ihrer Gottheit fühlen, was dazu führt, dass Liturgien, Anrufungen und Mirakel in der Regel um 7, wenn nicht sogar um noch mehr erschwert sind. Allerdings gibt es durchaus einige Feenwelten, die eine gewisse Affinität zu diversen Göttern aufweisen, was die Erschwernis gegebenenfalls abschwächt oder gar aufhebt. Bekannte Gottheiten der Feenwelten werden im Kapitel 4.2 vorgestellt.

Globulen für Anfänger

4.1.) Rassen & Kreaturen

Die Gesamtheit aller Feenwelten beherbergt eine geradezu unermessliche Vielzahl an verschiedenen Wesen in allerlei Farben und Formen. Viele dieser Wesen zeichnen sich dabei durch eine außergewöhnliche Friedfertigkeit und Abneigung gegenüber jeglicher Gewalt aus, so dass man in Feenwelten nur selten an Wegelagerer oder böartige Zauberer gerät. Doch gibt es natürlich auch Ausnahmen, und die Ablehnung richtiger Gewalt bedeutet noch lange nicht, dass kein Feenwesen seine Fähigkeiten für näckische Späße nutzt. Die folgenden Beispiele geben euch nun einen kleinen Einblick.

► Ankerpunkte im Diesseits:

Als Anker oder Ankerpunkte werden bestimmte Orte, Objekte oder Gebilde bezeichnet, in die sich eine Fee immer wieder zurückzieht, wenn sie sich längere Zeit auf Dere aufhalten will. In der unmittelbaren Nähe eines solchen Ankerpunktes schöpft die Fee gewissermaßen Kraft aus ihrer eigenen Feenwelt und kann so das „Ausbluten“ ihrer Inneren Lebensenergie verhindern.

Feenwesen und Feenartige

Biestinger:

Diese Feen haben oft das Aussehen von sprechenden Tieren (seltener Tiermenschen).

Blütenfeen:

Diese auch als Ladifaahri bekannten Wesen stellen gewissermaßen das Paradebeispiel einer Fee da, sprich das, an das ein Sterblicher meist denkt, wenn er das Wort Fee hört. Blütenfeen sind meist zwischen 20 und 30 Zentimeter groß, haben insektenartige Flügel, die in allen Farben schimmern, und ihre Kleidung wie ihre Bewegung sind oft von einer Art Glitzern erfüllt. Nahe Verwandte der Blütenfeen sind offenbar die streng pazifistischen Si'iana, die eine seltsame Beziehung zur Vergangenheit der Elfen zu haben scheinen und in einem alten ur-elfischen Asdhira-Dialekt sprechen.

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. Kobolde sind keine klassischen Feen aber nahe Verwandte. Seefahrende Kobolde nennt man Klabauter.

Weitere Koboldarten:

Hämmerlinge:	Diese speziellen Kobolde, in Gestalt Zwergen ähnlich, gelten weniger als Spaßmacher, dafür als sehr fleißig und ordentlich. Viele Hämmerlinge haben sich dem Leben im Diesseits verschrieben und brauchen daher keinen Ankerpunkt mehr. Hämmerlinge sind meist sehr scheu, leben aber dennoch gerne in der Nähe von Menschen. Personen, die sie mögen, versuchen sie oft zu helfen, indem sie nachts heimlich deren Arbeit verrichten, oft ohne, dass der Beschenkte dann weiß, woher die fertige Arbeit kommt. Nur bei sehr großem Vertrauen offenbaren sie sich Hämmerling-Familien.
Wichtel:	Wichtel sind in einigen Aspekten Hämmerlingen nicht unähnlich, Auch sie gelten weniger als Possenreißer, vielmehr als arbeitssam und ordentlich. Eine bekannte Art sind die in Aventurien als Warunker Wichtel bezeichneten Wichtel, die etwa kindsgroß sind und die Gestalt eines Tiermenschen (oft eines Eichhörnchen-Mischlings) haben und Kleidung und Hut tragen.

Lichtwichtel:

Lichtwichtel sehen weitgehend aus wie kleine schwebende Lichtkugeln. Das von ihnen dabei ausgestrahlte Licht ist meist gelblich, doch kann sich die Farbe je nach Stimmung ändern. Lichtwichtel sind sehr friedfertig und neugierig. Sprechen tun sie meist nur mit denen, zu denen sie Vertrauen aufgebaut haben, neigen dann jedoch häufiger dazu, den neuen „Freund“ mit Fragen zu durchlöchern und ihm das sprichwörtliche Ohr abzuquatschen. Lichtwichtel können sich notfalls mit einem Lichtblitz verteidigen.

Nymphen:

Diese Feen erscheinen oftmals in der Gestalt menschengroßer, nicht selten wunderschöner Frauen und sind in der Regel mit einem Element assoziiert, dem sie ihr Leben widmen, und das sie beherrschen. Der Ankerpunkt einer Nymphe ist in der Regel ein Ort oder Naturgebilde aus dem Element, dem gegenüber sie sich verschrieben haben. Das Verhalten der meisten Nymphen ist ebenso durch ihr Element geprägt, weswegen sie diesbezüglich recht oft den Elementaren ähneln.

Bekannte Nymphenarten:

Element Eis:	Die einzig bekannte Nymphenart sind die <u>Chioniden</u> des hohen Nordens. Ihre Umarmung und Kuss sollen (selbst wenn gut gemeint) oft tödlich sein.
Element Erz:	Fast schon gefürchtet sind hier die <u>Oreaden</u> der Felsen und Höhlen, da selbige durchaus Einstürze und Steinschläge verursachen können.
Element Feuer:	Bekannt sind hier die eher weniger grazienhaften, aber dafür handwerklich um so talentierteren Schmiedefeen, die auch als <u>Dactylen</u> bekannt sind.
Element Humus:	Als Nymphen der Wälder stellen die <u>Dryaden</u> die wohl bekannteste Nymphenart dar. Nymphen der Blumen nennt man auch <u>Floreaden</u> .
Element Luft:	Hier kennt man als Nymphen der Winde die <u>Sylphen</u> und als Nymphen der Wolken die <u>Nepheliaden</u> .
Element Wasser:	Sehr viele Nymphenarten entspringen diesem Element. Als Nymphen der Seen sind die <u>Limnatiden</u> zu nennen, als Nymphen der Brandungen und der Gischt die <u>Undinen</u> , als Nymphen der Bäche und Flüsse die <u>Naiaden</u> , als Nymphen der Moore und Sümpfe die <u>Heleaden</u> und als Nymphen der offenen (und salzigen) Meere die <u>Haliaden</u> .

Satyre (Faune):

Diese seltsamen Wesen sehen weitestgehend aus wie ein Mensch mit Hörnern und dem Unterleib einer Ziege, womit sie den myranischen Satyren sehr ähneln, die ja nicht selten ebenso eine intensive Beziehung zu den Feenwelten pflegen, auch wenn die Satyre selbst keine Feen sind. Satyre 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.

Schwarzfeen:

Wenn Feen zu lange und ohne Ankerpunkt außerhalb ihrer Heimatwelt in einer Welt wie Dere verweilen müssen, verschwindet immer mehr und mehr ihre innere Lebensenergie (auch als Sikaryan oder Secarian bekannt), an dessen Ende sie in der Regel vergehen. Genauso jedoch kann es dann geschehen, dass sie in dem Moment ein alter Fluch des Namenlosen (des Widersachers in Myranor) trifft, der sie zu düsteren und böartigen Kreaturen werden lässt, die ähnlich wie Vampire nun beständig nach der Lebenskraft anderer Wesen gieren. Die auch als Lamifaar bekannten Schwarzfeen sind häufig von einer seltsamen Neugier begriffen. Einer aventurischen Legende nach, rührt diese Neugier daher, dass der Namenlose sie insgeheim nach den Buchstaben seines verloren gegangenen Namens suchen lässt.

Andere mystische Wesen

Einhörner:

Von diese Wesen, in der Gestalt eines meist weißen Pferdes mit einem Horn auf der Stirn (nicht zu verwechseln mit den gleichnamigen Monocoren Myranors), gibt es nur männliche Exemplare, denen allerdings eine fast menschliche Intelligenz und telepathische Fähigkeiten nachgesagt wird, auch wenn sie keine bekannte Sprache beherrschen. Einhörner werden, obwohl dies fast überall streng verboten ist, immer wieder gejagt, da ihr Horn magische Kräfte besitzt. Und das, obwohl sie ihr Horn eigentlich in regelmäßigen Zeitabständen abwerfen. Einhörner gelten nicht per se als Kreaturen der Feenwelten, mehr als Wesen, die immer wieder zwischen den Feenwelten und dem Diesseits Deres hin und herspringen können und so in beiden Welten leben.

Dämonen:

Dämonen verirren sich nur äußerst selten in die Feenwelten, liegt es doch üblicherweise nicht in der Natur der Feen Dämonen in ihre Welten zu rufen. Gelangt dann aber dennoch ein Dämon einmal in eine Feenwelt, kann das drastische Auswirkungen haben. So wird in der Regel die Feenwelt durch die schiere Präsenz des Dämons verzerrt und beginnt sich meist ins Düstere zu verändern. Auf diese Weise können ganze Albtraumregionen entstehen. Andererseits scheinen Feenwelten jedoch auch ebenso häufig Einfluss auf die Dämonen auszuüben und ihr Wesen wiederum zu verändern. Viele Feen erkennen einen Dämon übrigens nicht als solchen und halten ihn stattdessen oftmals für einen eben etwas „exzentrischeren“ Vertreter ihrer eigenen Art.

Lichtelfen:

Will man den Legenden der Elfen in Aventurien (oder auch der Ban'shi in Myranor) glauben, so stammen sie und ihre Vorfahren von den einstigen Lichtelfen ab, die aus der Lichtwelt nach Dere kamen, um die irdische Wirklichkeit kennen zu lernen. Die Lichtelfen waren, so heißt es, Wesen aus reinem Licht und mit ungeheurerlicher Macht, die alleine durch ihren Willen und ihre Vorstellung Dinge wahr werden lassen konnten, und zwar ohne, dass es irgendeiner Form von Magie bedürfte. Doch im Laufe ihres Aufenthalts auf Dere verblasste ihr Licht immer mehr, wurde ihre Gestalt immer mehr zu dem, was man heute als die Gestalt der Elfen kennt. Und ihre Mächte wurden zunehmend magischer und immer mehr an die Astralkraft gebunden. Viele der Lichtelfen sind bereits ins „große Licht“ der Lichtwelt zurückgekehrt. Doch einige, so heißt es, haben ein Leben innerhalb der Feenwelten ganz nahe der Lichtwelt vorgezogen, wo sie (oft in ihrer elfischen Gestalt) als so genannte Holde, ihre eigene Welten mit einem restlichen Hauch von irdischer Wirklichkeit erschaffen und bewahren können.

△ Meisterhinweis:

Auch die heutigen noch außerhalb der Lichtwelt existierenden Lichtelfen sind Wesen mit sehr großer Macht. Die magielosen Fähigkeiten der ursprünglichen Lichtelfen hingegen kann man am ehesten mit dem Wunderwirken der Götter vergleichen, wenn auch in kleinerem Rahmen.

Globulen für Anfänger

4.2.) Götter & Kulte

Die Feenwelten sind ein Ort, der selbst von den Göttern nur schwer einzusehen ist. Folglich ist ihre Macht im Großen und Ganzen nur geringt, und ihre Anhängerschaft tendiert an diesen Orten fast gegen null. Doch gibt es durchaus einige Gottheiten, die den Feenwelten offenbar näher stehen als andere und Feenvölker, die diese Götter, wenn schon nicht anbeten, doch zumindest voller Respekt gedenken. Einige wenige Feenwelten sind diesen Gottheiten offenbar geradezu gewidmet.

Die Große - Herrin des Wandels:

Wenn die Feenwelten dem Wesen einer Gottheit entsprechen, dann ist es wohl die Große. Die Große steht für Wandel, das Leben, den ewigen Kreislauf und beständige Erneuerung. Außerdem steht sie für die frei fließende Astralkraft, die allen Feenwelten zu Eigen ist. Zumindest in diesen Aspekten könnte man eigentlich fast jede Feenwelt als dieser Göttin gewidmet ansehen. Aventurier kennen diese Göttin als Tsa, Myranier hingegen als Die Jüngste oder auch Tscha.

Der Sturmwater - Herr des Wassers:

Der Sturmwater ist ein Gott der Meere und der Tiefe. Für die Feenwelten aber viel wichtiger – er ist auch ein Gott der Launen, der Gefühle, der Melancholie, des Wandels, was sich im letzten Fall deutlich in der Wandelbarkeit des Wassers und der Luft widerspiegelt. Der Sturmwater gilt als eine Gottheit die im Zorn gewaltige Kräfte freisetzen kann, dann jedoch wieder sanft und gutmütig ist. Aventurier kennen diese Gottheit als Efferd, Myranier als den launischen Meeressgott Ephar.

Der Vogelmann - Herr der Vögel:

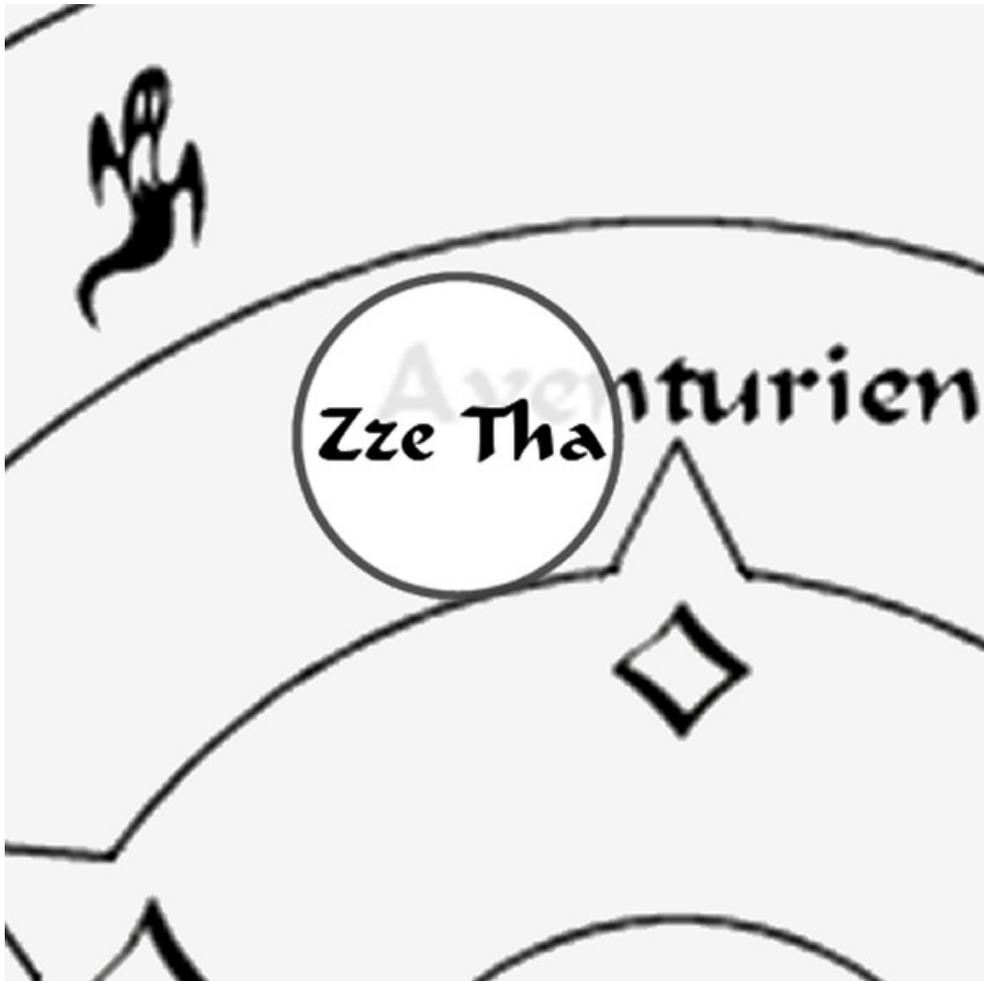
Abosolute Freiheit, ständige Wanderschaft, die Lust auf Reisen, neuen Landen, und nach neuen Abenteuern, sowie Freude an der Musik, das ist das Wesen dieser Gottheit. Als Patron der Vögel reist er durch die Lüfte, und so fühlen sich so manche Feen – die ja ebenfalls oft fliegen können – ihm besonders verbunden. Der Vogelmann ist in Aventurien als Halbgott Aves und in Myranor als Avas bekannt.

Das Lichtbunt - Herr der Schaffens:

Als Herr der Kreativität, der Schaffens und der Ideen steht diese Gottheit für das, wonach sich etliche Feen sehnen. Und auch wenn nur einige, eher Dere zugewandte Feen- und Koboldarten etwas wirklich schaffen können, was nach menschlichen Maßstäben länger von Bestand ist, ist das Lichtbunt vielen Feen ein Vorbild, wenn es um neue Ideen geht. Vielleicht war es die Gottheit selbst, vielleicht auch der einstige Lichtelf Simia-der-aus-dem-Licht trat (so nicht ohnehin das selbe Wesen), der die Feen damals so sehr berührte. Denn hinter dem Vogelmann verbirgt sich niemand anderes als Halbgott Simia, den die Myraner als Göttin Simina kennen.

Globulen für Anfänger

5.) Zze Tha



Struktur der Globule:

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

Typische Zugänge:

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

Das Wesen der Globule:

Da die Globule Zze Tha nur entlang der so genannten Globulenachse gegenüber Aventurien verschoben ist, sich räumlich also immer noch an genau der Stelle befindet, an der in Aventurien jetzt die Wüste Khôm liegt, befindet sich Zze Tha gewissermaßen unter der gleichen Sonne wie einst und weist damit den gleichen Tag- und Nachtzyklus auf. Zze Tha wird von den wenigen halbwegs verlässlichen Quellen als eine zerrissene Welt ohne Sternenhimmel beschrieben, was zeigt, dass das Reich seine Entrückung wohl nicht ganz heil überstanden hat. Einzelne Reiche, durch dünne Limbus-Barrieren voneinander abgetrennt oder auch physisch getrennt, viele von Dschungeln bedeckt, von jeweils anderen Herrschern beherrscht und einige vom Namenlosen korrumpiert, dürften wohl der Wahrheit am nächsten kommen. Vielleicht existiert ja auch noch die alte Hauptstadt Zze Tha, die einstige Millionenmetropole mit ihren etlichen monumentalen Prachtbauten, Tempeln und Palästen.

Götterbild in Zze Tha - Ein derischer Vergleich:

Das genaue Götterbild, das die Echsenartigen Zze Thas haben, kann natürlich kein Außenstehender mit Bestimmtheit nennen, doch spiegelt sich der einstige Glaube der Echsenartigen bis heute noch gut im H'Ranga-Glauben der Achaz wieder, der mit dem Glauben der Menschen so einige Schnittmengen hat.

<i>Echsen-götter:</i>	<i>Aventurische Namen:</i>	<i>Myranische Namen:</i>
Charyb'Yzz	Charyptoroth	Charypta
Chr'Ssir'Ssr	(unbekannt)	Chrysir, KhaRySi
H'Szint	Hesinde	(unbekannt)
Kha	Mysterium von Kha	Sphäre der Zeit
Kr'Thon'Chh	Kor	Khorr
Ppyrr	Pyrdacor	Goldener Drache (Ban'shi)
Ssad'Navv	Satnav	Ssad'Navv (Jharra, t)
Ssad'Huarr	Satuaria	Zatura, Satu, Satyara
V'Sar	Boron	Nereton, Annereton, Bairun
Zsahh	Tsa	Die jüngste, Tscha
Urdrache (alt), L's Kha	Los	Nereton, Annereton, Lohurama
Zumu (alt), H'Ssum	Sumu	Sumu, Ansumya, Sumgari

Mythen über Zze Tha:

Mythen und Spekulationen bezüglich Zze Tha und seiner Bewohner gibt es sicherlich einige, wobei die meisten dieser Spekulationen auf irgendwelche Verschwörungen der Echsenartigen hinauslaufen, die ein neues Comeback in Aventurien planen oder gar ihre ganze Globule eines Tages auf die Wüste Khôm zurück stürzen lassen wollen. Ein weiterer brisanter Mythos ist der über die Sechs Kammern von Saz'Nagorel. Will man den spärlichen Erwähnungen glauben, so soll es sich bei den Kammern um eine Art Gefängnis-Globule handeln, die die „schlimmsten Schrecken aller Zeiten“, in eben dieser Zeit gefangen, beherbergen soll. Manchmal wird in diesem Zusammenhang auch von der „Rache der Vielbeinigen“, den dominierenden Arten des 7. Zeitalters (des Zeitalters der Insektenartigen), gesprochen. Genaueres weiß niemand, doch soll sich ein Zugang in diese Welt in Zze Tha befinden. Es heißt einige Sekten seien nach wie vor auf der Suche nach diesem Eingang, in der Hoffnung die Schrecken über die Welt loslassen zu können – um so letztendlich den Kosmos zu zerstören und damit dem Leiden der ewig sterbenden Erdmutter Sumu ein Ende zu bereiten. Außerdem soll angeblich irgendwo in den Tiefen Zze Thas (oder in den Sechs Kammern) ein Teilleib des Omegatherions versiegelt worden sein, des einstigen Verschlingers des Kosmos.

Globulen für Anfänger

5.1.) Vorgeschichte

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

Geschichte der Echsenartigen:

Pyrdacors Eiszeit:	Vor etwa 36.000 Jahren: Pyrdacor benutzt die Macht des Schlüssels des Humus und lässt in der heutigen Wüste Khôm einen Dschungel, auch „Pyrdacors Gärten“ genannt, entstehen. Er verliert dabei aber die Kontrolle über den Schlüssel des Eises und stürzt so den Norden Aventuriens in eine Eiszeit.
Herrschaft der Echsenartigen:	Die Völker der Echsenartigen beginnen sich auf ganz Dere auszubreiten und die Rolle der Herrschenden Spezies anzunehmen. Große Hochkulturen entstehen, die das ganze 10. Zeitalter dominieren sollten. In Aventurien wird Gim ebiet des von Pyrdacors geschaffenen Dschungel das Echsenreich Zze Tha gegründet.
Untergang des Praios-Kultes:	Pyrdacors führt vor etwa 10.000 Jahren seine ihm treuesten Echsenrassen, die Ssrkhrsechim und die Leviatanim, nach Aventurien und löscht in einem 1000-jährigen Krieg den Pprsss-Kult (Praios/Brajan-Kult) der Shindra aus. Die Ssrkhrsechim übernehmen die Herrschaft in Zze Tha.
Verlängerte Herrschaft:	Auf ganz Dere neigt sich die Herrschaft der Echsen seinem Ende entgegen. Das Volk der Jhrarhra verschwindet spurlos. Einige wenige munkeln die Jhrarhra wären ob des langsamen Untergangs der Echsenartigen in die Zeit geflohen. Pyrdacor nutzt derweil seine Macht, um die Herrschaft der Echsenartigen zumindest in Aventurien noch zu verlängern.
Sinkender Stern:	Pyrdacors Stern beginnt langsam zu sinken. Nicht nur, dass ihm der Schlüssel des Erzes von den Zwergen gestohlen wird, auch sein all sehendes Schwarzes Auge ist ihm abhanden gekommen. Seine von ihm geschaffenen Herolde Pardona und Sharecha verweigern ihm den Dienst.
Zweiter Drachenkrieg:	Pyrdacors Erzfeind, der Hohe Drache Famerlor, erscheint von den göttlichen Gefilden, und Pyrdacor ruft den Namenlosen um Hilfe. Dieser hintergeht Pyrdacor jedoch. Aus Angst um sein Reich, lässt Pyrdacor die Ssrkhrsechim mit Hilfe des Blutes tausender Opfer das Ritual des <u>Chr'Szess'Aich</u> ausführen. Ganz Zze Tha wird der Wirklichkeit entrückt und zu einer Minderglobule. (In etwa dieser Zeit beginnt in Myranor auch das „große Sterben“.) Wo Zze Tha einst stand entsteht die Wüste Khôm. Pyrdacor wird über dem Himmel selbiger von Famerlor in einem Zweikampf endgültig besiegt, nur sein Karfunkel bleibt übrig. Das ist jetzt etwa 3100 Jahre her.

Globulen für Anfänger

5.2.) Rassen & Völker

Echsenvölker des 10. Zeitalters

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

Achaz:

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

Marus:

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

Leviatanim:

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

Ssrkhrsechim:

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

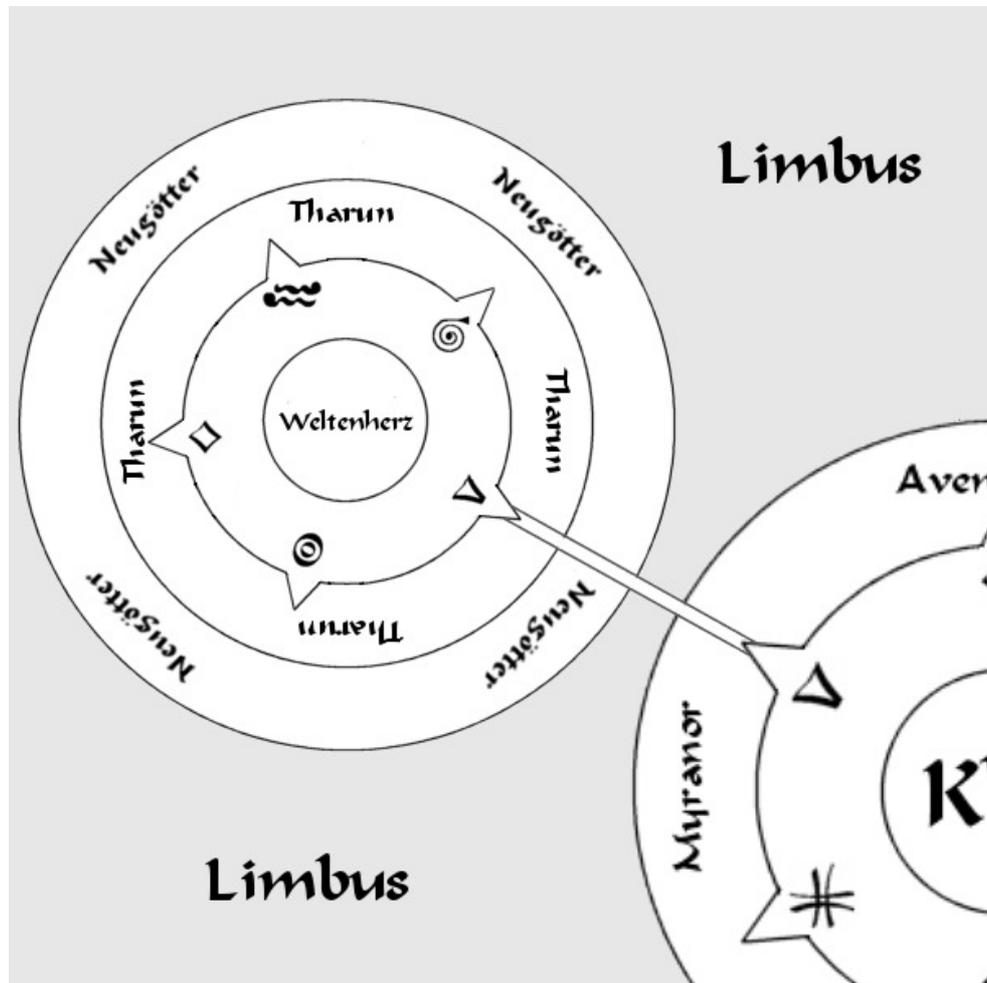
Frühzeitig ausgestorbene Völker

Jhrarhra:

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

Globulen für Anfänger

6.) Tharun



Über die Globule:

Tharun bezeichnet eine riesige Hohlwelt natürlichen Ursprungs, die etwas kleiner als Dere ist und sich zumindest scheinbar in dessen Inneren befindet, die eine Sonne in ihrem Zentrum beherbergt, eine nach außen gerichtete Schwerkraft aufweist. Eine Reihe Indizien lassen jedoch den Schluss zu, dass zumindest die vermutete Lage von Tharun mit hoher Wahrscheinlichkeit ein Trugschluss ist. Diesen Indizien nach ist Tharun eigentlich eine (echte) Globule im Nirgendmeer zwischen 3. und 4. Sphäre, die selbst wiederum aus vier eigenen Sphären besteht: einem Weltenherz, einem Leib Sumus, einer Sphäre der Sterblichen - dem eigentlichen Tharun - und einer Sphäre der Neugötter, dem Götterpantheon Tharuns.

Typische Zugänge:

Der bislang einzige bei einigen, wenigen Sphärenkundlern dokumentierte Weg zur Globule Tharun, führt angeblich über einen Ort, der sicherlich mindestens genauso mysteriös ist, wie die Globule selbst: dem Weg durch die Zitadelle des Feuers (Palast des Feuers in Myranor). Der Ort an dem sich diese Zitadelle befindet ist letztenendes unbekannt, möglicherweise auch gar nicht nennbar, doch scheint es offenbar gewissermaßen Portale zu dieser Zitadelle zu geben. Wage Andeutungen sprechen auch von Zugängen durch andere Zitadellen der Elemente. Nichts Genaueres ist hier bekannt.

Erwähnte Zugänge:

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

△ Hinweis:

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

Die Zitadelle des Feuers:

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

► Der Kristall des Feuers:

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

Das Wesen der Globule:

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

► Über das Element Eis:

Wie man auf dem Bild der letzten Seite sehen kann, fehlt Tharun das Symbol für das sechste Element Eis, was einer Reihe – dereweit natürlich äußerst seltenen – Sphärenkarten über die Globule entspricht. Und in der Tat scheint es zumindest im gesamten kartografierten Teil Tharuns keine einzige Eisregion zu geben. Ob der Globule aber wirklich eine „Zitadelle des Eises“ fehlt, bleibt Spekulation. Zumindest mittels Magie ist Eis durchaus erzeugbar.

Über die Sonne Tharuns:

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

⚠ Hinweis:

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

Das Wetter in Tharun:

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

Tier und Pflanzenwelt:

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

Sprachen Tharuns:

Es sei hier nur am Rande erwähnt, dass in Tharun natürlich Sprachen gesprochen werden, die höchstwahrscheinlich auf ganz Dere unbekannt sind. Dies führt dazu, dass fremde Helden diese Sprachen – zumindest jedoch die tharunische Hochsprache – von Grund auf neu lernen müssen. Dabei hat jedes der neun großen Inselarchipele (siehe nächstes Kapitel) seine eigene Variante des Tharunischen entwickelt, die inzwischen so unterschiedlich voneinander sind, dass man sie getrost als jeweils eigene Sprachen ansehen kann. Eventuell können hier einige Verständigungeszauber und Artefakte helfen die Sprachbarriere ein wenig zu überbrücken.

Globulen für Anfänger

6.1.) Die 9 Reiche

Allgemeine Informationen

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

△ Hinweis:

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

Das Staatssystem:

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

Herrschenden Kasten (nur Männer):

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

► Traditionen der Schwertmeister:

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

Die unteren Kasten:

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

► Unterwürfigkeit der Untertanen:

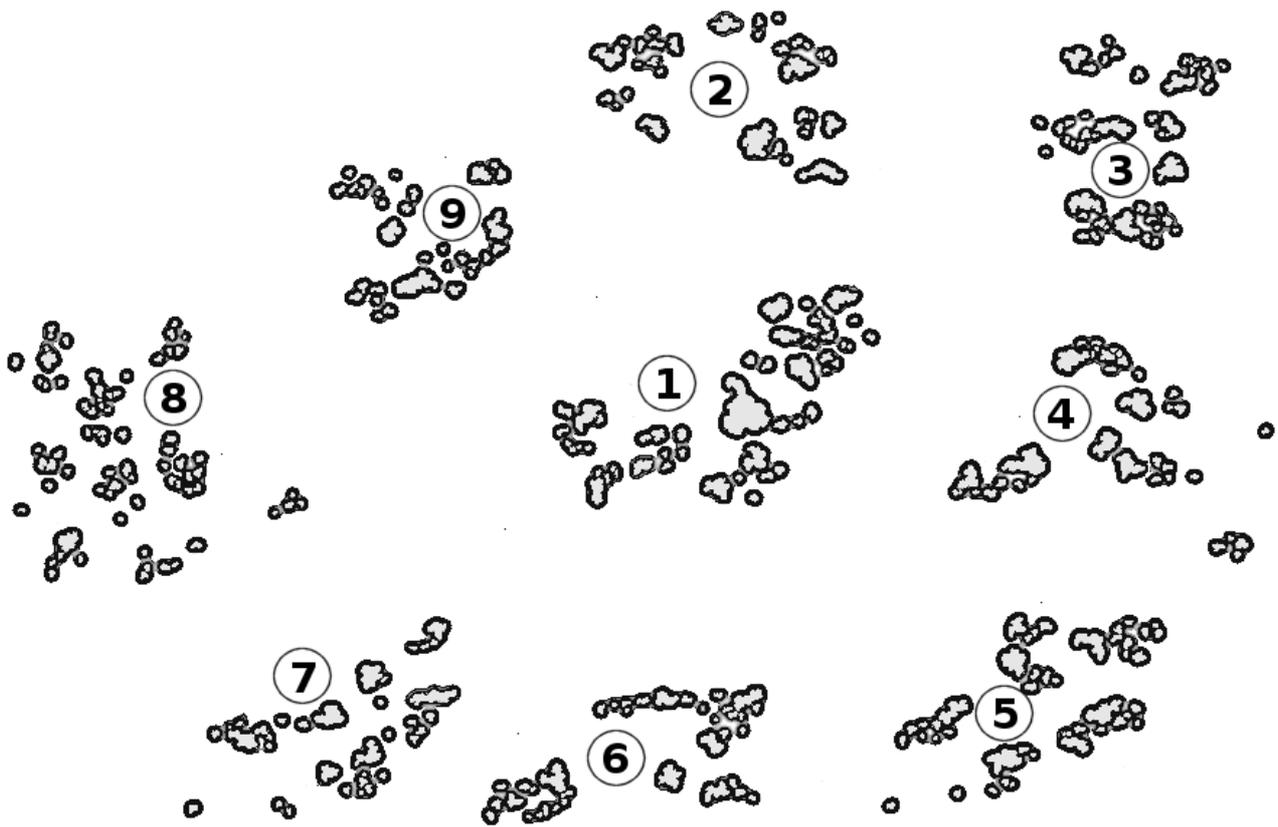
Jeder Untertan hat sich nach tharunischem Verständnis den Wünschen, ja der Willkür der herrschenden Schichten zu fügen. Erscheint ein Richter in einem Dorf, hat man sich ihm in den Staub zu werfen und ihn königlich zu versorgen. Die Erwartungen gehen sogar so weit, dass man spontane Exekutionen nicht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

Jenseits der Kasten:

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

Die Größe der Reiche:

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



Die neun Reiche im Einzelnen

1. Inselreich Tharun:

Das Reich im Zentrum der bekannten Welt ist auch geistiges und kulturelles Zentrum. Hier herrscht „der Tharun“, der die Bevölkerung bis zu einem gewissen Teil an seiner Pracht teilhaben lässt. Jedenfalls stellt dieses Reich das kulturell höchst entwickelte und auch militärisch stärkste der Reiche dar. Die Bevölkerung selbst besteht aus einem bunten Gemisch verschiedener Rassen. Die größten Inseln dieses Reiches sind die Inseln Sarpent, Laocantio, Lota, Codia, Arces, Krafia, Niral, Bornea, Sinulina und die Zentrale Hauptinsel Tharun.

2. Inselreich Conossos:

Ein Reich im Norden Tharuns, dessen Inseln für ihre kargen Böden und steinigen Hochebenen bekannt sind, weswegen die dortige Bevölkerung auch kaum in vollem Umfang ernährt werden kann. Selbige besteht zu großen Teilen aus Menschen braun gebrannter Hautfarbe und schwarzen Haaren und gilt als recht hartherzig. Angeblich soll ein Luftgigant dafür verantwortlich sein, dass reichsfremde Schiffe immer mal wieder durch Stürme versenkt werden. Im Norden des Reiches existiert eine Insel relativ zivilisierter acht Meter hoher Riesen, die einen eher lockeren tharunischen Lebensstil pflegen. Die größten Inseln dieses Reiches sind die Insel der Riesen Ganthos, Xandria, Meros, Athyaka, Thessara, Ychtra und die Hauptinsel Conossos.

3. Inselreich Lania:

Ein als exotisch geltendes Reich im Nordosten Tharuns. Das Reich ist für seine Seidenproduktion bekannt, denn nur hier leben die dafür benötigten Lania-Schnecken. Die größten Inseln dieses Reiches sind die Inseln Kanda, Atschapa, Shina, Nembres, Eyaja, Shi'asi und die Hauptinsel Lania.

4. Inselreich Jü:

Ein Reich im Osten Tharuns. Das Reich ist berühmt für seinen Umgang mit riesigen Hundertfüßlern als Reittiere. Die größten Inseln dieses Reiches sind die Inseln Suma, Kai, Thatjang, Camekan, Nakao und die Hauptinsel Jü.

5. Inselreich Memonhab:

Ein heißes und trockenes Reich im Südosten Tharuns. Die Hauptstadt Thebis wurde auf einer gigantischen Stufenpyramide errichtet. Die größten Inseln dieses Reiches sind die Inseln Asapsis, Thyaka, Tutmarin, Tembra, Chifru, Neferu und die Hauptinsel Thebis.

6. Inselreich Thuara:

Ein Reich im Süden Tharuns, dessen Bewohner mit ihrer dunkel- bis bronzefarbenen Haut ein wenig an myranische Bansumiten erinnern. Angeblich soll es hier noch freie Runenstein-Vorkommen (siehe „Magiekunde“) geben. Die größten Inseln dieses Reiches sind die Inseln Juvhalu, Raza, Joddaga, Theopa, Thingshasa und die Hauptinsel Thuara.

7. Inselreich Ilshi Vailen:

Ein Reich im Südwesten Tharuns, dessen Bewohner eine seltsam bläuliche Haut aufweisen. Das Reich ist berühmt bzw. berüchtigt für seine Minen, in denen Sklaven Edelsteine und andere Edelmetalle empor fördern. Die Straßen sind oft mit den Leichen der Hingerichteten gepflastert. Die größten Inseln dieses Reiches sind die Inseln Sü'kar, Tuuri, Nom'eigal, Hindiden, Lib'ervat, Makashi und die Hauptinsel Ilshi.

8. Inselreich Hashandra:

Ein Reich im Westen Tharuns, das mehr oder weniger das typische tharunische Leben ohne Makel und Schnörkel widerspiegelt. Die größten Inseln dieses Reiches sind die Inseln Gramahon, Cora Cora, Kilmakar, Morgeb, Rooga, Odorn, Thorasan sowie die Hauptinsel Hashoia.

△ Hinweis:

Der eingangs erwähnte Verbindungsweg nach Dere befindet sich in diesem Reich, und zwar auf der Insel Hamur, einer der Inseln des Archipels um Kilmakar.

9. Inselreich Kuum:

Ein Reich im Nordwesten Tharuns, das im Gegensatz zu den anderen Reichen mehr aus einer zusammenhängenden Landmasse besteht als aus vielen Inseln. Die Bewohner Kuums gelten mit ihrer oft faltigen Haut als hässlichste Tharuner, aber auch als hervorragende Läufer und Spezialisten im Umgang mit Wurf Waffen. Die auf einer Hochebene liegende Kuuma-Wüste gilt als der trockenste Ort des bekannten Tharun. Die größten Inseln dieses Reiches sind: Hottoti, Kuumej, Toom und die Hauptinsel Kuum.

△ Hinweis:

Wie vielleicht bereits bemerkt worden ist, widerspricht die Darstellung Kuums als gröstenteils zusammengefunde Landmasse der Abbildung auf der Karte. Dies ist ein Widerspruch, der von offizieller Seite nie geklärt wurde und vom Meister gegebenenfalls etwas Fantasie zur Klärung erfordert (z. B. ein nicht sehr tiefer Meeresboden, der regelmäßig freigelegt wird).

X. Meeresstädte:

Auf dem Grund des Meeres befinden sich, von den meisten Tharunern unentdeckt, noch eine Reihe Meeresstädte, die von Meereswesen bewohnt und regiert werden. Einigen geflüsterten Gerüchten zu folge, sollen einige von ihnen noch weitere, alternative Zugänge nach, und Ausgänge aus Tharun heraus kennen. Möglicherweise stehen sie ja sogar mit ihren Vettern auf Dere in Kontakt.

Globulen für Anfänger

6.2.) Neugötter

Der Glaube in Tharun:

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

Pantheon der Neugötter

Arkan'Zin - Der Unversöhnliche:

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

⚠ Hinweis:

Das Gebaren und die Darstellung dieses Gottes weist sehr starke Ähnlichkeiten mit dem Erzdämon Blakharaz / Bel'Arkhanz aus dem Reich Tyakaar auf. Und dennoch scheint Arkan'Zin seine Priester mit Karma-Energie zu versorgen, während er ebenso Dämonen befehligt.

Sindayru - Der Gleißende:

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

Nanurta - Die Spendende:

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

Shin-Xirit - Der Unbesiegbare:

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

Zirraku - Der Blutige:

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

Pateshi - Der Gnädige:

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

Ojo'Sombri - Der Fremde:

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

Numinoru - Der Unergründliche:

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

Gefallene Götter

Der Neunte - Gott ohne Namen:

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

Herolde der Neugötter

Die Arkanai:

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

Die Shinxasa:

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

Neugötter Tharuns - Ein derischer Vergleich

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

<i>Neugötter Tharuns:</i>	<i>Aventurische Namen:</i>	<i>Myranische Namen:</i>
Arkan'Zin	(unbekannt), Blakharaz (als Dämon)	Arcansin, Bel'Arkhanz (als Dämon)
Sindayru	(unbekannt, †)	Sindarius
Nanurta	Nurti/Nanurda (Hochelfen, †)	Zhazhurda (Lyncil)
Shin-Xirit	(unbekannt, †)	Shinxir
Zirraku	Brazoragh (Orks), Brazirraku (†)	Brassach (Leonir), Brazoracus (Satyare)
Pateshi	(unbekannt, †)	Pathessios, Pateshi (Makshamauni)
Ojo'Sombri	(unbekannt, †)	Ojo'Shombri (Shingwa)
Numinoru	(unbekannt, †)	Namanora (Kentori), No'Minoru (Risso)
Der Neunte	Der Namenlose	Der Widersacher, Schädelgott

Nicht-tharunische Geweihte und Karma

Ein Geweihter aus Dere wird sich auf Tharun in der Regel fern seiner Gottheit fühlen, was sämtliche Liturgien, Anrufungen und Mirakel per se erstmal um 7 erschwert. Diese Erschwernis kann in direkter Nähe zu Ungläubigen noch weiter verstärkt werden. Ein Abbauen der Erschwernisse ist nur langsam möglich und erlaubt maximal eine Rück-erleichterung der Proben um 1 pro Monat, in denen ein Wunder gewirkt wurde. Zudem haben die Götter solcher Geweihten allgemein Schwierigkeiten ihre Diener mit Karma zu versorgen, so dass schon große Taten (wie z. B. Bekehrungen) notwendig sind, um die eigenen Karmapunkte wieder aufzufüllen. Ein mitunter gefährliches Unterfangen. Ob und in wiefern dies alles auch auf Geweihte zutrifft, deren Gottheiten eine tharunische Entsprechung haben, sei hier Meisterentscheid.

Globulen für Anfänger

6.3.) Magiekunde

Die Macht der Runen

Über die Runenmagie:

Der Legende nach soll, nachdem Arkan'Zin die „unreine Sonne“ zerschmetterte, deren Splitter zu Tausenden auf die Oberfläche der Welt gefallen sein. Jeder dieser Splitter soll dabei besondere magische Fähigkeiten besitzen, so dass mit ihrer Hilfe – in der richtigen Reihenfolge angeordnet – Zauber gewirkt werden können. Das Ausüben anderer Magierformen ist auf Dauer nicht möglich, denn die neue Sonne Tharuns hat die mysteriöse Eigenschaft das Astralgespinnst Tharuns ständig auf's neue zu zersetzen, so dass Astralenergie auf gängige Weise nicht mehr regeneriert werden kann und eine Reihe magischer Wesen, so nicht beschworen, nur an geschützten Orten auftauchen (lediglich Drachen scheinen davon verschont). Die Personen, denen das seltene Privileg zuteil wird, sich solcher Runen bedienen zu dürfen, werden allgemein Runenherren genannt. Ihr Anzahl ist limitiert, doch gibt es auch illegale Runenmagier.

Über Runenmagier:

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

⚠ Hinweis:

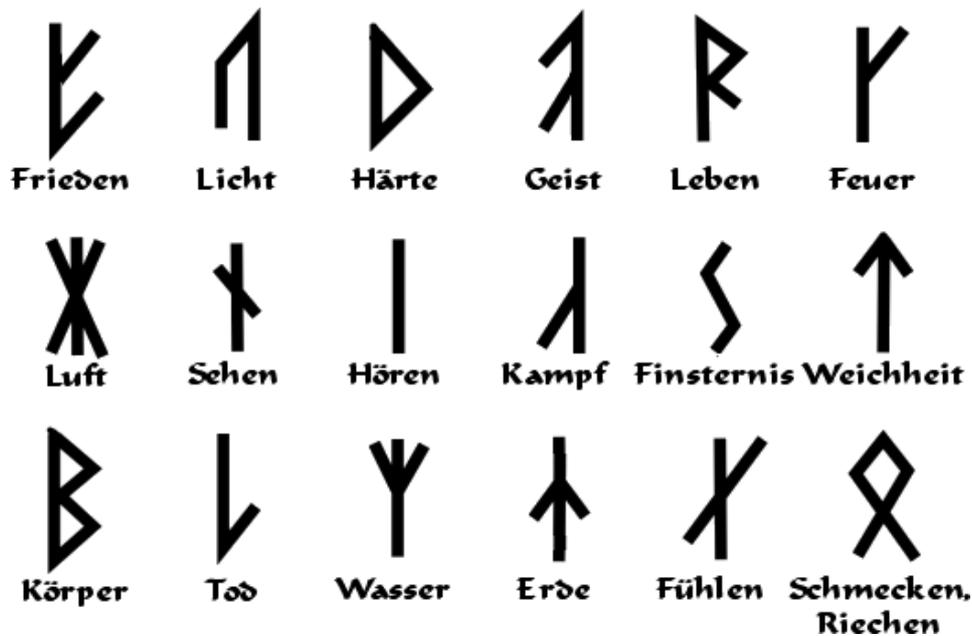
Auch wenn ein Nicht-Magier theoretisch Runen einsetzen kann, heißt das noch lange nicht, dass er auch in der Praxis dazu in der Lage ist. Das Runenlegen braucht ein mitunter sehr langes Training, und unter Aventurieren und Myranern werden wohl nur Magier und Schamanen aufgrund ihrer Vorkenntnisse einigermaßen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

Das Runenlegen - Grundlagen:

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

Das Runenlegen - Die 18 Runen:

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



Das Runenlegen - Das Runendreieck:

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

► Über Runenpentagramme:

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

Das Runenlegen - Runenmacht:

Im Runenlegen haben Runen eine unterschiedliche Macht, die üblicherweise in einem Wert zwischen 2 und 5 ausgedrückt wird. Nur die Rune Geist hat eine Macht von 8, während die Macht der vermutlich einzigartigen Runen des Lebens und des Todes hier nicht beziffert werden soll. Die Macht soll nicht nur einen Eindruck vom Wert der Runen vermitteln, sondern auch von der Schwierigkeit mit ihr umzugehen. Selbige hängt aber noch von einem zweiten Faktor ab, nämlich vom Positionsfaktor, also davon ob die Rune als Träger, als Weg oder als Ziel fungiert. Als Weg verdoppelt sich die Macht der Rune, als Ziel vervierfacht sie sich. Die Geist-Rune als Ziel hätte also eine Macht von 32. Was dies nun aussagen soll, wird in den nächsten Absätzen erklärt.

Das Runenlegen - Zauberprobe:

Da man sich beim Runenlegen in der Regel viel Zeit lässt, erübrigen sich Proben normalerweise. Wenn es aber relativ schnell gehen soll, kann vom Meister durchaus eine Probe verlangt werden. Wie sie genau aussieht, sei der jeweiligen Spielgruppe überlassen, aber eine Möglichkeit wäre, eine Probe auf MU/IN/CH und einem entsprechenden Ritualkenntniswert, erschwert um ein Zehntel der Summe aus „Runenmacht mal Positionsfaktor“ jeder Rune abzulegen. Dazu muss man natürlich einen Ritualkenntniswert fürs Runenlegen erworben haben. Dieser kann dann je nach Meisterentscheid auch Aussagen darüber machen, wie effektiv der Zauber letztendlich werden kann.

Das Runenlegen - Aufladen:

Wenn Runen eingesetzt werden, ist es ihre Macht, die die Zauber bildet. Der Zauber benötigt also keine Astralpunkte für den Einsatz. Danach sind die Runen allerdings entladen und es braucht meist über 100 Tage, bis sie sich wieder aufgeladen haben. Will man Runen bereits vorher einsetzen, gibt es zwei Möglichkeiten: Zauberer können die Runen unter Einsatz von Astralpunkten wieder aufladen, wobei genau so viel Astralpunkte benötigt werden, wie der Machtwert der Rune beträgt. Alternativ, wenn auch wesentlich gefährlicher, ist das Aufladen der Runen unter Einsatz der eigenen Lebensenergie, wofür aber das eigene Blut in einem bestimmten Ritual geopfert werden muss - insgesamt eine Methode die in Tharun als äußerst verderblich gilt.

Das Runenlegen - Befragung:

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

Das Runenlegen - Beispielzauber:

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

Beispiele für Runenkombinationen:

Erde ◦ Luft ◦ Feuer:	Entzündet einen Holzscheit bei Kontakt mit Luft.
Luft ◦ Luft ◦ Luft:	Luft wird sich aus sich selbst heraus zu einem kleinen Sturm.
Härte ◦ Fühlen ◦ Wasser:	Ein Becher, der berührt wird, füllt sich mit Wein.
Körper ◦ Licht ◦ Körper:	Heilt das Ziel, wenn es in Kontakt mit Licht kommt.
Körper ◦ Feuer ◦ Geist:	Regeneriert Astralpunkte durch die Anwesenheit von Hitze.
Körper ◦ Sehen ◦ Luft:	Macht die betrachtete Person so leicht, dass sie schwebt.
Körper ◦ Sehen ◦ Kampf:	Erhöht bei der betrachteten Person AT oder PA.
Körper ◦ Sehen ◦ Frieden:	Stimmt die betrachtete Person oder das Wesen friedfertig.
Körper ◦ Fühlen ◦ Licht:	Erlaubt bei sich eine Art Dämmerungssicht auf Zeit.
Weichheit ◦ Finsternis ◦ Licht:	Ein Geist wird bei Dunkelheit auf einmal sichtbar.
Geist ◦ Fühlen ◦ Licht:	Ein Dämon kann auf intuitive Weise aufgespürt werden.
Sehen ◦ Kampf ◦ Finsternis:	Wagt das Ziel eine aggressive Handlung, erblindet es zeitweise.
Körper ◦ Geist ◦ Weichheit:	Der Körper wird durch schieren Einsatz des Willens ätherisch / geisterhaft und damit unsichtbar und Wände durchgringend.
Sehen ◦ Härte ◦ Luft:	Manifestiert für alle im Raum eine Illusion.
Kampf ◦ Kampf ◦ Finsternis:	Waffen werden Einsatz im Kampf plötzlich unsichtbar.
Wasser ◦ Schmecken ◦ Härte:	Eine Flüssigkeit wird beim Versuch sie zu trinken steinhart.

⚠ Hinweis:

Man kann hieran erkennen, dass die Bedeutung einiger Runen durchaus nicht immer wörtlich zu nehmen ist. So steht Weichheit auch für Auflösung, Immaterielles und Geister. Die Rune Geist steht mehr für Wille, Verstand, Astralmacht und Dämonen. Erde steht weitgehend für Humus. Fühlen auch für intuitive Wahrnehmungen. Finsternis auch für allgemeines Verbergen und Licht auch für allgemeines Erkennbarmachen.

Das Runenlegen - Ersatzartefakte:

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

Runenzauber - Beispiel:

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

Kampf ◦ Schmecken ◦ Weichheit

Nach mehreren Stunden der Meditation beginnen die Verbindungslinien zwischen den Runen des gelegten Dreiecks zu leuchten; das Zeichen, dass der Zauber fertig ist. Der Held wählt nun das magische Zauberwort, in diesem Fall „Wohl bekomm's!“. Während des Empfangs einige Zeit später erhält der Held dann auch das Glas Wein. Mit einem „Wohl bekomm's!“ trinkt er ihn – ohne vergiftet zu werden. Denn das Gift mit seiner schädigenden Wirkung (Kampf), wird beim Trinken (Schmecken) neutralisiert und verliert seine Wirkung (Weichheit).

Der Notfall - Runenzerstörung:

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

Andere Formen der Magie

Versucht ein derischer Magier andere Formen der Magie zu wirken, als die der Runenmagie, wird er sehr schnell feststellen müssen, dass er auf ziemlich große Probleme stößt. Um es kurz zu machen: Die astrale Regeneration ist ohne die Hilfe von Runen nicht möglich und der Einsatz der Zauber fällt mit jeder Woche in Tharun immer schwerer, bis auch die Zauberkräfte versiegen. Es ist, als würde die Sonne Tharuns jegliche Zauberei verhindern (was der Wahrheit übrigens recht nahe kommt), und nur eventuell mitgebrachten magischen Artefakte, deren Magie ja an ein Objekt gebunden ist, vermögen noch magisch wirksam zu sein. Dazu zählen also unter Magierstäbe, Bannklingen aller Art, magische Instrumente, magische Totems und andere Dinge. Auch eine Reihe magischer Kreaturen vermag dem Licht der Sonne stand zu halten, doch ob es z. B. wirklich ratsam ist, eine Fee in diese Welt zu beschwören (sofern diese überhaupt beschworen werden können, was sicherlich auch recht fragwürdig sein sollte) steht auf einem anderen Blatt.

Globulen für Anfänger

6.4.) Kreaturen

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

Mystische Wesen

Rakshara:

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

Riesenlibellen:

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

Elementare Kreaturen

Giganten:

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

△ Hinweis:

Ob es sich bei diesen Giganten um verlorene „Kinder Sumus“ aus der aventurischen und myranischen Mythologie handelt, sei an dieser Stelle offen gehalten.

► Über die Wolkenstädte:

In Tharun hört man immer wieder mal Geschichten von riesigen Luftgiganten, die angeblich ganze Städte auf ihren Rücken tragen. Doch den meisten Tharunern ist es natürlicherweise versagt, diesen Gerüchten nachzugehen.

Untote Kreaturen

Morguai:

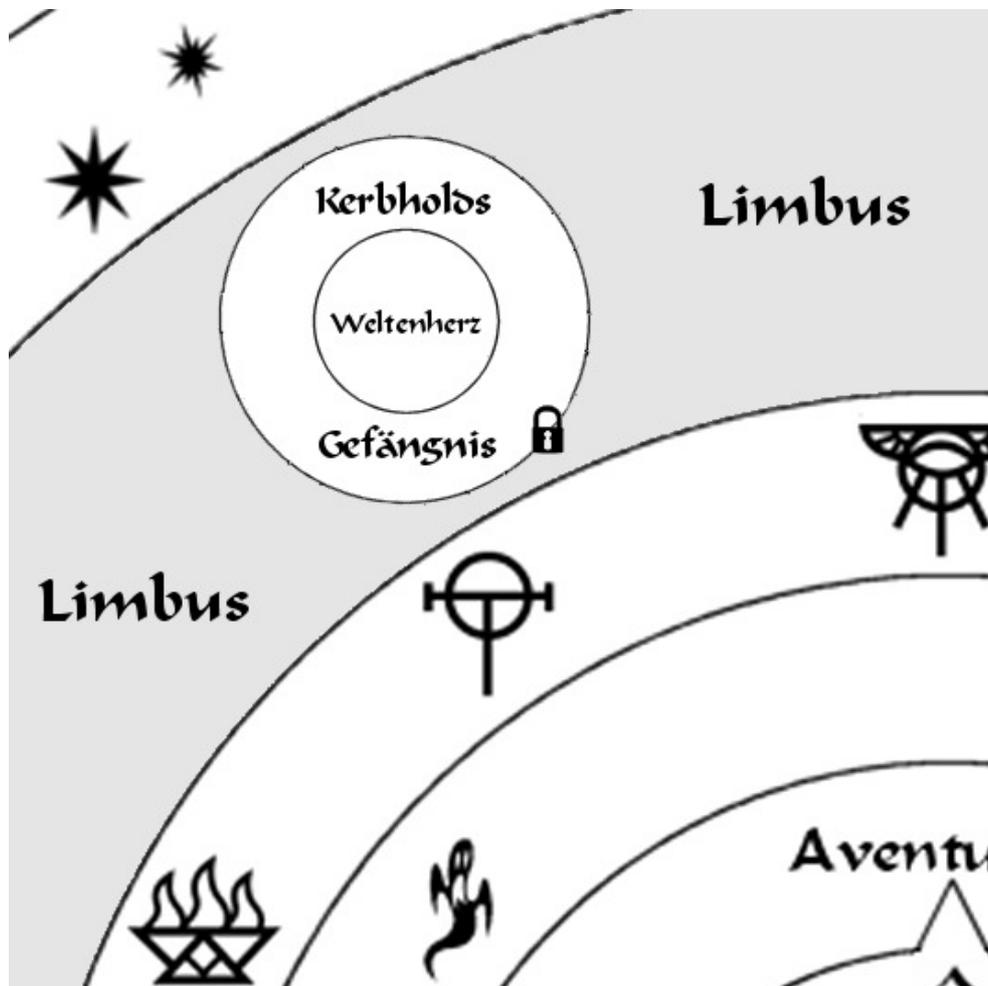
Bei Morguai handelte es sich um illegale Runenmagier, die im Laufe der Zeit ob der Möglichkeiten der Runenmagie langsam aber sicher in den Wahnsinn verfallen sind. Nach und nach gaben sie immer wieder ihre Lebensenergie, um die Runen aufzuladen, ohne zu merken, dass sie damit auch immer mehr ihrer inneren Lebenskraft, dem so genannten Sikaryan, beraubt wurden. Dies hat viele Morguai immer mehr zu regelrechten wandelnden Leichen werden lassen, denen es im Laufe der Zeit immer mehr nach der Lebenskraft ihrer Mitmenschen – meist in Form von Blut – dürrtet. Viele der solcher Morguai sind aufgrund dieser Nähe zum Untode daher auch Kenner in allen Formen der Untotenbeschwörungen. Selten trifft man einen Morguai mit mehr oder weniger guten Intentionen.

Zombies und Skelette:

Als Zombies und Skelette gelten wieder zu untotem Leben erweckte Leichen – in der Regel mit Hilfe dämonischer Mächte (Thargunitoth/Dya'Khol). 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.

Globulen für Anfänger

7.) Kerbholds Reich



Kerbhold der Ketzer:

Die Legende über den Troll Kerbhold wird wohl hauptsächlich von denen weiter getragen, die dem Gott ohne Namen anhängen. Im 4. Zeitalter, dem Zeitalter der Trolle und Riesen, soll er einst der höchste Geweihte besagten Gottes gewesen sein, zu einer Zeit, wo der Namenlose noch nicht namenlos war und mehr oder minder alleine über den Kosmos regierte. In Myranor, besonders bei den dort lebenden Vesai, kennt man in diesem Zusammenhang mancherorts auch die Legende vom Riesen „Koriborud“, dem noch vom „Herrn des Blutes“ persönlich geschaffenen ersten Hämatophagen. Dann jedoch wurde dieser Gott von seinem Thron gestürzt, seine Tempel zerstört und seine Anhänger getötet. Nur Kerbhold wurde ein andere Schicksal zgedacht. Von Praios (Brajan) mit Unsterblichkeit verflucht, wurde er in seiner goldenen Tempelstadt eingeschlossen und selbige in eine eigene Globule entrückt. Kerbholds Klagen war, so heißt es, groß, doch Praios gewährte ihm nur eine geringe Straflinderung:

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

Globulen für Anfänger

Anhang: Quellen und Rechtliches

Rechtliches:

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

Bezüglich der Inhalte:

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

Quellen:

- ▶ Wege der Zauberei (ISBN: 978-3-940424-13-6) ▶ Wege der Götter (ISBN: 978-3-940424-21-1)
- ▶ Myranor – Das Güldenland (ISBN: 978-3890642942)
- ▶ Wege nach Myranor (ISBN: 978-3-942012-36-2)
- ▶ Myranische Magie (ISBN: 978-3940424242) ▶ Myranische Mysterien (ISBN: 978-3890642837)
- ▶ Liber Cantiones (ISBN 978-3-940424-50-1) ▶ Am großen Fluss (ISBN 978-3890642048)
- ▶ Aus Licht und Traum (ISBN 978-3-940424-54-9) ▶ Raschtuls Atem (ISBN 978-3890642994)
- ▶ Feenflügel (ISBN 3-89064-328-0) ▶ Verwunschen & Verzaubert (ISBN 978-3890643915)
- ▶ Phileasson-Saga (DSA3-Version: ISBN 3-89064-339-6, DSA4.1-Version: ISBN 978-3940424792)
- ▶ Myranische Götter (ISBN 978-3-942012-05-8)
- ▶ Tractatus contra Daemones (ISBN 978-3940424594)
- ▶ Von Toten und Untoten (ISBN 978-3-86889-158-4)
- ▶ DSA-Professional – Schwertmeister (ISBN: 978-3426300370)
- ▶ DSA-Professional – Das Fest der Schwertmeister (ISBN: 978-3426300397)
- ▷ Wiki Aventurica: <http://www.wiki-aventurica.de>
- ▷ Inseln im Nebel – Karte von Dietrich Bernhard: <http://galerie.wolkenturm.de>
- ▷ Alle Spieler und Meister, die mich mit Rat und Informationen unterstützt haben. :]

Internet:

- ▶ Ulisses Spiele – Offizielle Seite des Herstellers: <http://www.ulisses-spiele.de>
- ▶ Das Schwarze Auge – Offizielle Seite: <http://www.dasschwarzeauge.de>
- ▶ 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>

Die Erkenntnis kommt am Schluss:

Wehe dir, du der diese Zeilen liest. So wisse, dass du, an dieser Stelle angelangt, auch das letzte der 13 Kapitel der – öh – nur sechs ...? Ist ja auch egal. Sei deine Seele trotzdem nun endgültig und auf ewig den Globulen von DSA verfallen. :]

Version vom 30. September 2012