



Das Borbarad-Projekt

Die Kampagne ist noch nicht vorbei...!

Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions (<http://www.fanpro.com>). Copyright © 1997-2003. Alle Rechte vorbehalten. Die Informationen in folgendem Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Bei Fragen zu diesem Download wenden Sie sich bitte an webmaster@borbarad-projekt.de oder die unten genannte Urheber-Adresse. | Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für eine öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

Die Welt des Schwarzen Auges

[Thomas Hagler © 2000 | thomas.hagler@physik.uni-regensburg.de |
<http://ernsthaftesrollenspiel.home.pages.de> | 28-07-03]

Die Welt des schwarzen Auges

Ein kosmologisches Konzept von Thomas Hagler

Grundlage für dieses Konzept bildet der Text *Das Wesen der Welt* von Kai Burmeister. Zu finden ist dieser Text im WWW unter: <http://home.t-online.de/home/burmeister.bremen/>
Dieses ursprüngliche Konzept wurde in ausgiebiger Diskussion im Rahmen der Güldenland-Mailingliste (güldenland@egroups.com) mit vielen interessierten und engagierten DSA-Spielern entworfen und diskutiert und in seiner Endfassung auch an die verantwortlichen Redakteure bei FanPro geschickt. Das Konzept wurde von mir nach Erscheinen der FanPro-Publikationen *Myranor* und *Kirchen, Kulte, Ordenskrieger* erweitert und bearbeitet um den neuen Erkenntnissen und auch meinen persönlichen Ansichten Rechnung zu tragen und wird weiter ergänzt werden, wenn neue Publikationen mir dies erforderlich erscheinen lassen.

Welches sind die Urkräfte der derischen Welt? Welches ist das Wesen der Sphären? Welches ist der Ursprung und das Wesen der Götter, der Dämonen oder der Elemente wirklich?
Oder, pragmatischer gesprochen: Von welchem Weltbild sollte man ausgehen, wenn man sich als Autor und Meister in der Welt des schwarzen Auges betätigt?

Dieses kosmologische Konzept versucht, ein schlüssiges Weltbild für den Kosmos von DSA zu präsentieren. Es soll offen genug sein, um dem Meister und den Autoren genug Freiheiten für Ereignisse von kosmischer Bedeutung in einer facettenreichen und geheimnisvollen Welt zu gewähren, aber zugleich umfassend genug, damit dieser sich nicht in Widersprüche verstricken oder mit bereits bekanntem und erwiesenem in Konflikt geraten muss. Das Konzept soll insbesondere einen übergeordneten Rahmen für das Spiel in Aventurien, Myranor und auch den anderen Kontinenten und Minderwelten von DSA bieten und dabei der Tatsache Rechnung tragen, dass alle Kontinente Teil einer Welt und alle Welten Teil einer Schöpfung sind.

Inhalt

<i>Die Schöpfung</i>.....	3
Am Anfang war unendliches Chaos.....	3
aus dem die Ordnung entstand.	3
Diese ist in Sphären geteilt,.....	4
die der Limbus trennt	5
und die durch Globulen ergänzt wird.	6
 <i>Das Wesen der Götter</i>.....	7
Das Mysterium von Kha	7
Die Sonderrolle Aventuriens	8
Die unsterbliche Seele	9
Alveraniare und göttliche Macht.....	9
Manifestationen der Götter: Avatare.....	10
 <i>Die Macht der Elemente</i>	12
Die Repräsentanten	12
Das siebte Element	12
Elementare Heptalogien	13
 <i>Die Macht der Niederhöhlen</i>	14
Die Dämonologie – Ordnung im Chaos	14
 <i>Der Lauf der Zeit</i>.....	15
Vom Anfang und vom Ende	15
Die Welt-Zeitalter.....	15
 <i>ANHANG:</i>	19
Götter, Halbgötter, Alveraniare	19
Der Sternenhimmel	20
Die Edelsteine	21
Die Elemente	21
Die Erzdämonen	22

Die Schöpfung

Am Anfang war unendliches Chaos

und weder Raum noch Zeit beherrschten den Kosmos, sondern unendliches Werden und Vergehen von Möglichkeiten und Tatsächlichkeiten. Eine Unendlichkeit in der sich die fremdartigsten Wesen beständig ungeordnet und ohne Sinn und Ziel formen, miteinander verschmelzen und ebenso wieder in Myriaden Splitter zerfallen. Viele dieser Wesen sind über alle Maßen fremdartig, so fremdartig dass sie selbst der wahnsinnigste Magier nicht mit seinem Geist erfassen könnte. In diesem bezugslosen System gibt es kein Gut oder Böse, nur einfaches, sinnloses Sein, das dem Nichtsein gleicht¹.

Doch EIN Ereignis hat zu einer entscheidenden Veränderung dieses Urzustandes geführt: Aus den unendlichen Möglichkeiten und den unendlichen Tatsächlichkeiten hat sich eine Macht entfaltet die in einem gigantischen schöpferischen Kataklysmus die uns bekannte Ordnung hervorgebracht hat; eine Ordnung in der das unendliche Chaos ausgesperrt ist und aus deren Sicht wir dieses Chaos nur noch als sogenannte siebte und äußerste Sphäre kennen.

Selbst für die Weisesten der Wesen Aventuriens (etwa die Alten Drachen) ist es schwer über diese Schöpfung aller Ordnung, den Anbeginn der Zeiten, eine gesicherte Kenntnis zu vermitteln. Doch spricht vieles für jenen Mythos der heute der wohl verbreitetste und am besten gesicherte Aventuriens über das Werden der Welt ist: Demnach entstand die Welt vor einer Million Jahren, als LOS und SUMU aufeinander trafen. Zwei Wesen von so ungeheurerlicher Macht, dass sie in ihrer Kraft auch mit den mächtigsten und gefährlichsten der uns heute bekannten Dämonen nicht zu vergleichen sind. Selbst im unendlichen Chaos waren sie etwas ganz Besonderes, vielleicht sogar etwas Einzigartiges. Die beiden Wesenheiten lieferten sich einen gewaltigen Zweikampf. Warum ist bis heute nicht klar: Vermutlich konnte der eine die Existenz und die Macht der anderen nicht ertragen - und so tötete LOS SUMU in einem Äonen dauernden Kampf²,

aus dem die Ordnung entstand.

Wie kam es vom Kataklysmus der Urgewalten zur uns heute bekannten Ordnung? Auch darauf wissen die Gelehrten Aventuriens eine Antwort – und in gewissem Sinne treffen sie damit den Kern der Sache recht gut.

Mit dem Ende des Kampfes, so heißt es, überkam LOS die Reue. Er bedauerte den Tod SUMUs, und um ihren toten Leib nicht dem unendlichen Chaos hinzugeben, gab er sich selbst hin und schuf ein Gebilde, welches SUMUs sterbenden Leib und das stetig aus diesem entfliehende Sikaryan, die *Lebenskraft* zu bewahren. In sieben Bereiche trennte er die Welt mit seinem Geist, dem Nayrakis, der seither durch alle Ordnung strömt. Sechs Sphären schuf er so, innerhalb jener Siebten, die die Unendlichkeit des Chaos selbst ist.

Sikaryan, so wird die Urkraft SUMUS genannt. Sikaryan, das ist die Kraft des Lebens, der materiellen Existenz, der Elemente und der Magie. Ihr Werden und Vergehen bestimmt den Lauf der immanenten Welt.

Nayrakis nennt man hingegen die Urkraft des LOS. Das Nayrakis schafft die Ordnung in allem Sein. Es ist der Ursprung des *göttlichen Funken*, welcher allem einen Sinn verleiht. Das Wirken der Götter, die unsterbliche Seele und die Ordnung der Sphären entspringen dieser Kraft und so wird von ihr der Lauf der transzendenten Welt bestimmt.

Wie die Ordnung der Sphären tatsächlich gefügt ist, übersteigt wohl die Vorstellungskraft eines jeden Sterblichen. Hilflös und armselig erscheinen die vorstellbaren Modelle, wie etwa jenes, das die Sphären als die ineinander liegenden Schalen einer Zwiebel beschreibt, in deren Innerstem die Erste und um die herum die Siebente der Sphären liegt. Die Möglichkeit, mittels Zauberei (Planastrale Anderswelt, Reise zwischen den Sphären) durch und zwischen den Sphären zu reisen, zeigt zugleich die Existenz der Sphären und die Mangelhaftigkeit des Modells, denn nicht über oder unter der sichtbaren Welt liegen die anderen Sphären, sondern sie existieren parallel zu dieser und parallel zu allen anderen.

¹ Wir sprechen hier bewusst von *Wesen* und nicht von Dämonen, denn das was man heute als Dämonen kennt, die Bewohner der so genannten Niederhöllen nämlich, sind nicht mehr nur die Geschöpfe eines unendlichen Chaos, sondern sie sind ebenso Resultat der in ihrer Mitte ruhenden Ordnung der Schöpfung.

² Eine alternative Mythologie stellt das Werden der Welt als Schöpfungsakt nur eines einzigen übermächtigen Wesens dar, welches die ganze Welt als Geschenk für ein anderes ihm ebenbürtiges Wesen geschaffen hat. Diese beiden Entitäten nennt man RUR und GROR...

Limbus nennen die Aventurier jenes in menschlichen Begriffen nicht zu erfassende *wabernde grau*, mit welchem der Weltgeist die Sphären trennt. Und wie LOS die Sphären mit Geist erfüllt, so erfüllt SUMU sie mit Materie³.

Doch wie will ein in drei Raumdimensionen gefangener Geist sich die vier Dimensionen der Sphären denken? Wie will er erfassen, dass LOS ein System schuf in dem er eine vierte Dimension sozusagen *entrollte* und somit die räumlich fassbare Wirklichkeit umschloss und erweiterte? Einzig die erwiesene Existenz und die Erfahrbarkeit derjenigen von ihnen (der Dritten nämlich) die dem Sterblichen zugänglich ist, vermag als Bild und Hilfe dienen, sich die Ordnung der Welt vorzustellen, denn

Diese ist in Sphären geteilt,

und wenngleich deren Gesamtheit dem menschlichen Geist nicht vorstellbar ist, so ist es doch möglich die Wesensart und den Sinn jeder einzelnen Sphäre zu erkennen und zu beschreiben. Gelehrt von den Göttern, die in allen Sphären zu wandeln vermögen, hat auch der Aventurier ein relativ klares Bild davon.

Die Erste Sphäre heißt **Ordnung und Stillstand**. Sie ist der Urgrund der Welt. In ihr ist das Weltgesetz festgelegt, das Raum und Zeit in eine feste Ordnung fügt und zwischen Sein und Nicht-Sein trennt. Hier wurde auch der Pakt der Götter, das *Mysterium von Kha* niedergelegt. Eine gravierende Störung dieser Sphäre würde vermutlich das gesamte System der Schöpfung erschüttern und sie im Chaos untergehen lassen.

Die zweite Sphäre heißt **Dere und Feste**. Sie ist die Sphäre der Elemente, die hier noch in gleicher Mischung untrennbar verbunden sind. Dies ist die Urform der Materie, als die sich SUMUs toter Leib manifestiert hat. Die gesamte Materie aller Sphären bekommt hier auch eine universelle Eigenschaft zugeordnet: Sumus Griff, die Schwerkraft. Die zweite Sphäre ist der Grund dafür, dass alles was losgelassen wird auch nach unten fällt.

Die dritte Sphäre heißt **Leben und Fruchtbarkeit**. Dies ist die Sphäre, in der die Völker und Rassen Deres leben. Die Welt der Sterblichen. Geprägt wird die Welt vom Spiel der Elemente, die hier nicht mehr als einheitliche Urmaterie sondern in vielfältigster lebendiger und lebloser Form existiert.

Die vierte Sphäre heißt **Tod und Vergehen**. Sie ist das Geisterreich; die Schattenwelt. Die Sphäre in die die Seelen all derer gelangen, die in der dritten Sphäre sterben. Hier wird über die unsterbliche Seele eines jeden Sterblichen, die einen Funken des Weltgeistes des Los enthält, ein Urteil gefällt. Hier wird entschieden, ob eine Seele Einzug erhält nach Alveran, in eines der Paradiese der Götter, ob sie zurück in die dritte Sphäre geschickt wird, sei es wiedergeboren in einem neuen Leib, sei es als friedlose, leblose, ruhelose Seele, oder aber, ob sie nicht in den Sphären verbleiben kann und hinausgelassen werden muss in die Unendlichkeit der siebten Sphäre, wo sie auf immer verloren ist für die Schöpfung und mit großer Wahrscheinlichkeit den Niederhöhlen anheimfällt.

Die fünfte Sphäre heißt **Alveran**. Sie ist am stärksten erfüllt vom Nayrakis, der ordnenden und transzendenten der Urkräfte und den Unsterblichen vorbehalten. Ursprünglich lebten hier nur die Götter die LOS aus sich selbst erschaffen hatte, doch heute finden sich dort viele Alveraniare, seien es Giganten, Halbgötter, Alte Drachen oder auch Helden und Heilige der Völker der Sterblichen und alle Seelen jener, die Einlass gefunden haben in die Paradiese der Götter, die sich hier befinden. Ihnen allen ist gemein, dass die Kraft des Nayrakis und damit auch die Karmaenergie die Basis für ihr Sein bildet, während sie durch die Stofflichkeit des Sikaryan unbeeinflusst sind.

Die sechste Sphäre heißt **Sterne und Kraft**. Sie bildet den Schutzwall gegen das unendliche Chaos und ist gleichermaßen von der karmatischen Kraft des Nayrakis als auch von der astralen Kraft des Sikaryan durchdrungen, die hier ihren Ursprung hat und deren Fäden hinunter reichen bis in die zweite Sphäre⁴. Hier haben die Sterne, die Sternbilder und das Madamal ihren Platz. Die machtvollsten der Behüter der Ordnung sind mit einem Teil ihrer Kraft hier vertreten und die Bewohner der dritten Sphäre dürfen diese als Licht der Sterne in der Finsternis der Nacht sehen. Es ist tatsächlich so, dass jeder Stern Teil der Kraft eines Wesens ist, sei es eines Gottes, sei es eines Alveraniars oder sei es gar eines großen Helden. (Wenngleich nur wenige Helden so großes vollbracht haben, dass ihr Sternenlicht hell genug strahlt um sichtbar zu sein. Doch zuletzt war dies den Gezeichneten vergönnt, die den Halbgott Borbarad bezwangen.) Auch jene unter den Göttern und Gottseligen,

³ Es wird oft angenommen Aventurien sei Sumus toter Leib, und auch die Gildenländer überschätzen ihren Kontinent in dieser Art. Diese Annahmen sind falsch, denn jedes Stück Materie ist ein Teil von Sumus Leib, sie ist die gesamte Stofflichkeit der Welt.

⁴ Dass beide Urkräfte hier Seite an Seite die Ordnung der Welt verteidigen, erklärt auch, warum die Kraft von dorthier sowohl durch karmatische Energien als Wunder eines Gottes (→ der Namenlose) als auch durch astrale Wirkungen im Rahmen einer Beschwörung stellarer Mächte (→ das Madamal) gerufen werden kann.

die kein Anrecht mehr auf einen Platz in Alveran haben, haben ihre *Heimstatt* in der sechsten Sphäre, wo auch sie die Schöpfung bewahren müssen⁵.

Die siebte Sphäre schließlich heißt **Chaos und Brodem**. Sie ist keine Sphäre im eigentlichen Sinne, denn sie ist unbegrenzt in Zeit und Raum, stellt sie doch das Ur-Chaos dar, aus dem die ganze Welt entstand. Hier befinden sich jedoch auch die Niederhöllen, die Bastionen der Erzdämonen. Diese bilden die Antithesen zu den Göttern und Mächtigen der Schöpfung. Sie sind entstanden durch die Schöpfung der Ordnung und Streben danach, diese Ordnung wieder aufzuheben. Denn im unendlichen Chaos muss die von LOS herbeigeführte Bildung von positiver (ordnender) Kraft, wie die Sphären und ihre Bewohner sie darstellen, unweigerlich eine entgegengesetzte, negative (zerstörende) Kraft um diese herum herausbilden⁶. Den Aventurieren hat die weise Prophetin Illumnestra prophezeit, dass einst, *am Ende aller Zeiten* das Chaos über die Welt kommen werde und alle Ordnung verschlingt. - und dass danach ein neues Alles beginnt..

So also hat der allweise LOS jeder der Sphären ihre Funktion bestimmt. Die Sphären sind in sich geschlossen und bilden jeweils eine funktionierende Teilwelt,

die der Limbus trennt

und zugleich verbindet. Zwischen je zwei benachbarten Sphären nämlich, liegt eine Ebene des Limbus. Er ist von Kraft durchströmt und älter als das Sein alles Vergänglichen, daher existieren in ihm keine Schwere, Farben oder Geräusche.

Einst trennte der Limbus die Sphären so undurchdringlich, dass es keinem Sterblichen möglich war, sich Zugang zu einer anderen als der dritten Sphäre zu verschaffen.

Doch kennen alle sterblichen Rassen Legenden, die von jenem Ereignis berichten, dass gemeinhin als Madas Frevel bezeichnet wird. Dieses Ereignis zerstörte die wohl gefügte, jedoch statische Ordnung aller Sphären und Elemente. Eines der Elemente, die KRAFT nämlich, wurde freigesetzt. Sie wurde ihres Urgrundes beraubt und ebenso ihrer festgelegten Ordnung. Seit diesem Zeitpunkt ist die astrale Kraft frei und seither gab und gibt es stets unter allen Rassen einige, die die Macht haben, einen Teil dieser Kraft nach ihrem Willen zu nutzen.

Doch die Freisetzung der astralen Kraft hatte schwerwiegende Folgen: Seitdem die Zitadelle der Kraft zerstört wurde, gibt es Rupturen im Gefüge der Welt und an mancherlei Stellen des Limbus wurden Pforten in eine Sphäre oder Globule aufgerissen und Gradienten der Kraft entwickelten sich, die einen Übergang zwischen den Sphären und Limbusschichten der Welt ermöglichten. Seither kann der Limbus unterteilt werden in:

- 1.Ebene bzw. **Unberührte Ebene**: Dieser Teil des Limbus ist intakt, es gibt keine Pforten nach unten.
- 2.Ebene bzw. **Ebene der Erdkraft**: Es gibt einige Pforten nach unten und Gradienten nach oben. Nur elementare Manifestationen von Humus und Erz finden sich hier.
- 3.Ebene bzw. **Ebene der Geister**: Diese Ebene wird auch Nirgendmeer oder Astralebene genannt. Es gibt Pforten nach unten und Gradienten in beide Richtungen. Geister, bisweilen auch mächtige Dämonen halten sich hier auf. Bei einfachen Sphärenreisen wie dem TRANSVERSALIS bewegt man sich durch diese Ebene.
- 4.Ebene bzw. **Mauern Alverans**: Es gibt Gradienten und einige Pforten nach unten, doch nur eine nach oben, Rethon, die Seelenwaage. Hier wandeln einige Geister und Dämonen und bisweilen auch Marbo.
- 5.Ebene bzw. **Ebene des Lichts**: Viele Gradienten durchziehen diese Ebene, aber nur eine Pforte führt nach unten - Melliador, das Tor Alverans, bewacht von Famerlor und den tapfersten Recken der Langen Tafel RONdras. Nur suchende Seelen irren hier umher.
- 6.Ebene bzw. **Letzte Ebene**: Viele Gradienten und Pforten nach unten finden sich hier, jedoch nur wenige nach oben, wie etwa die Große Bresche und der Eingang in die Seelenmühle. Hier halten sich fast nur Dämonen auf.

⁵ Als bekannteste Beispiele seien hier die *Sterbenden Götter* der Echsen oder der Gott ohne Namen genannt.

⁶ Dieses kosmische Gesetz gilt nicht nur für Chaos und Ordnung in der Schöpfung sondern resultiert aus einem umfassenden und grundlegenden Prinzip, dass der Urschöpfer allen Seins (also von Chaos, Los und Sumu) in die Grundfesten dieses Seins gelegt hat. Es spiegelt sich auch im Gesetz von den karmatischen Kausalknoten wider, das z.B. auch besagt, dass eine gewisse Macht des Bösen unweigerlich das Auftreten einer entsprechend starken Macht des Guten nach sich zieht. - Das erklärt dann auch, warum Helden immer dann zur Stelle sind, wenn sie am nötigsten gebraucht werden.

Die Folgen der Rupturen im Sphärengefüge sind so gravierend, dass eine Welt ohne Madas Frevel heute kaum noch vorstellbar ist. Wie mag sich die astrale Kraft verhalten haben, als ihre Zitadelle noch nicht zerstört war?⁷ Es heisst, Hesindes Tochter Mada bedauerte die Sterblichen, die ohne die Kontrolle über diese Kraft gar zu hilflos waren und ohne die Chance auf Selbstbestimmung und setzte die Kraft deshalb frei. Viel Mythen und Sagen berichten davon, dass Mada seither Nacht für Nacht als Mond über den Sternenhimmel zieht, um als Strafe für ihr Tun mit anzusehen, welche Auswirkungen ihre Tat auf die Welt hat⁸. Sicher ist nur, dass die Welt auch nach diesem Frevel noch bestand hat, in einer Form wie sie vielleicht gar LOS selbst gewollt hat, in der Ordnung und Neuordnung, Formung und Verformung ihren Platz haben, in der verschiedene Sphären von unterschiedlichen Mächten *bewohnt* werden

und die durch Globulen ergänzt wird.

Den sieben Sphären bilden die Ordnung der Schöpfung, wie LOS sie gefügt hat, doch nicht alles findet seinen Platz in dieser Ordnung. Nicht alles ruht in diesen Sphären. Wie Blasen im Sphärengefüge ist das, was man Globulen nennt. Entstanden zum Teil wohl schon zu Anbeginn durch den Willen des LOS, zum Teil aber auch hervorgerufen durch Madas Frevel, zum Teil gar noch immer neu entstehend, durch das Wirken der Kraft, der Götter oder anderer, kosmischer Prinzipien.

Diese Globulen sind gleichsam Nebenwelten, deren äußerste Sphären die bereits bekannten sind, die sich im Inneren aber durchaus gravierend unterscheiden können. Gilt dies nur für die dritte Sphäre, so mag die Zusammensetzung und Mischung der Elemente eine andere sein. Gilt dies jedoch gar bis hinauf zur fünften Sphäre, so muss eine Welt vorgestellt werden, die sogar ihre eigenen Götter hat. Stets gleich jedoch ist die äußerste der Sphären, das unendliche Chaos⁹.

⁷ Die sechs Elemente Erde, Feuer, Luft, Wasser, Eis und Erz sind noch heute wohl geordnet und die Herren der Elemente wachen über diese Ordnung (siehe dazu das Kapitel *Die Elemente*).

⁸ Angeblich findet seither in jedem Zeitalter ein großer Kampf statt, der die dritte Sphäre erschüttert, um den Sinn und die Gefahren der Gabe Magie als direkter Folge der freien astralen Kraft. Rohal und Borbarad nannte man jene, die ihn zuletzt in unserer Zeit ausfochten...

⁹ Beispiele hierfür sind die Lichtwelt der Elfen, die Feenkönigreiche und die Inseln im Nebel. Theoretisch kann natürlich auch darüber nachgedacht werden, ob nicht vielleicht die bekannte Welt Aventuriens eine Globule ist und die *wahre* oder erste Welt eine andere, vielleicht ganz unbekannte ist...

Das Wesen der Götter

„Bevor LOS seine Gestalt aufgab entstanden aus ihm die Götter, die er als Wächter für seine Schöpfung einsetzte. Wie viele es waren ist unbekannt. Auch aus SUMU entstanden Lebewesen, die Giganten. Erst später, als LOS bereits die Gesetze von Raum und Zeit geschaffen hatte, entstanden aus der Verbindung von LOS‘ Geist und SUMUs Lebenskraft alle weiteren Lebewesen die heute auf Dere wandeln.“

Was ist das Wesen der Götter und Giganten? Wir werden es nie begreifen können. Aber da die Götter allein aus LOS entstanden sind ist anzunehmen, dass sie uns weit überlegene, rein geistige Wesen mit großer Macht sind. Die Giganten, die allein aus SUMU entstanden sind waren gigantische elementare Wesenheiten, die den Göttern in ihrer Macht in nichts nachstanden, da sie Macht hatten über die gesamte Stofflichkeit der Welt.

LOS aber teilte nur seinen Erstgeborenen einen Platz in der fünften Sphäre, von uns Alveran, der Götterhimmel genannt, zu. Dort teilten sie die Schöpfung unter sich auf. Dies erzürnte die Giganten über alle Maßen, so dass sie zum Sturm auf Alveran zogen. Der Krieg zwischen Göttern und Giganten dauerte ein ganzes Zeitalter. Erst als die Dämonen in die Sphären drangen und Chaos und Verwüstung verbreiteten verharnten sie. Sie erkannten, dass sie die Sphären nur dann würden verteidigen können, wenn es keinen Krieg mehr zwischen ihnen gäbe, und so schlossen sie einen Pakt und vertrieben die Dämonen. Um Ordnung zu schaffen erschufen sie das Weltengesetz, und legten es als Mysterium von Kha in der ersten Sphäre nieder. Dieses Gesetz gilt noch heute.

Die überlebenden Giganten gaben ihre körpergebundene elementare Erscheinungsform auf und wurden so den Göttern gleich. Ebenso wurde einigen der Alten Drachen, der ersten Lebewesen die nach Göttern und Giganten entstanden waren, der Einzug in Alverans Hallen gewährt, die diese mit ihrer Kraft beschützen und Verteidigen sollten, als höchste Diener der Götter...“

Das Mysterium von Kha

Nach diesem Kurzaufsatz der derischen Urgeschichte soll die Frage nach der Macht und den Einflussmöglichkeiten der Götter beantwortet werden. Die wichtigste Aussage dieses Traktats ist dabei, dass die Macht der Götter begrenzt ist und unter anderem auch vom Ausmaß ihrer Verehrung abhängt.

Nach der freidenkerischen Ansicht der moderaten Magiertheorie sind die Götter *primordiale Individualmanifestationen von Sikaryan und Nayrakis*, die in ihrer Machtfülle begrenzt sind, die theoretisch in allen Sphären beheimatet sein können und deren Möglichkeiten des Eingreifens in Dere insbesondere durch Zahl und Glaubenseifer ihrer sterblichen Anhänger begrenzt sind¹⁰. Anzeichen dafür lassen sich viele finden: Die am meisten verehrten Götter sind auch stets die Mächtigsten. Wenig oder gar nicht verehrte Götter verlieren ihre Macht, werden zu sogenannten *sterbenden Göttern* und verlieren irgendwann ihr Recht auf einen Platz in Alveran, so dass sie in die sechste Sphäre driften bzw. dorthin verbannt werden. Diese Götter können aber durchaus ihre Macht zurückgewinnen wenn sie über einen ausreichend großen Zeitraum wieder verehrt werden (Wonach im übrigen auch der Namenlose strebt, mit erschreckendem Erfolg...).

Neben dieser theoretischen Theodizee existiert aber auch eine historisch-mythologische Begründung für das begrenzte Eingreifen der Götter in die Geschehnisse der Sterblichen. Gehen wir in der Zeit zurück, so finden wir überliefert, dass der Gigantenkrieg durch ein Zweckbündnis gegen die Mächte des Chaos beendet wurde. Doch es gab nicht nur diesen einzigen gigantischen Konflikt. Immer wieder flammte Streit zwischen den Göttern auf. Keiner wollte dem anderen zu viel Macht auf Dere zugestehen. Erst als den Göttern klar wurde, dass es keinen offenen Streit mehr zwischen ihnen geben durfte, wenn die Welt nicht dem Chaos zum Opfer fallen sollte, wurde ein Weltengesetz erschaffen und im *Mysterium von Kha*, dem Urrund der kosmischen Ordnung, die LOS in der ersten Sphäre festgelegt hatte, verankert. Dieses Gesetz reglementiert die Eingriffe oder gar Auftritte der Götter auf Dere stark und gewährt so den Bewohnern der dritten Sphäre effektiv eine *Religionsfreiheit*. Das Gesetz gestand überdies allen Göttern ihren Platz in der fünften Sphäre, den Hallen von Alveran zu, wo in ihren Paradiesen die unsterblichen Seelen ihrer Anhänger Eingang finden und es regelte auch die Aufgabenteilung der Götter. So ergab sich eine *göttliche Gemeinschaft*¹¹ und eine kooperative und mehr oder weniger friedliche Koexistenz¹².

¹⁰ Diese Theorie ist uralt und wurde einst vom Hochelfen Omethoon begründet, der dabei aber viel zu weit ging und beweisen wollte, dass Götter allein durch Glauben entstehen bzw. Menschen so zu Göttern werden können. In ihrer moderaten Fassung überzeugt die Theorie jedoch durch ihre logische Stringenz und die große Zahl an Möglichkeiten für Meister und Autoren...

¹¹ Für den Sterblichen von Bedeutung ist diese Kooperation dadurch, dass er in dem Moment, in dem er sich unter den Schutz irgend eines der Götter dieser Gemeinschaft stellt (sprich: Taufen lässt) die Segnungen der

Die wichtigste Konsequenz aus beiden Denkansätzen ist die Erkenntnis, dass es in verschiedenen Regionen Deres unterschiedliche Götter geben kann bzw. die Wahrscheinlichkeit eines Eingreifens in verschiedenen Regionen verschieden groß ist. Betrachtet man die aventurische Geschichte, so scheint es fast, als wäre jeder Gott zunächst nur als regionale Gottheit aufgetreten, die nur in einem bestimmten Kulturkreis verehrt wurde. Beispiele sind Rondra und Phex, zwei Gottheiten der Tulamiden, Ingerimm, der Eingott der Zwerge, Swafnir, Gott der Thorwaler, oder Mokoscha, die Volksgöttin der Norbarden.

Die Sonderrolle Aventuriens

In der Welt des schwarzen Auges stellt Aventurien etwas besonderes dar und spielt, obwohl es uns am vertrautesten ist, doch eine erhebliche Sonderrolle. Hier ist nämlich etwas besonderes geschehen: Mit dem Silem-Horas-Edikt wurde der Glaube fast des gesamten Kontinents vereinheitlicht. Das übermächtige Kaiserreich schuf zur Förderung der kulturellen Integration aller besetzten Gebiete jene Vorstellung von den Göttern und ihrem Pantheon, die heute als *Zwölfgöttliche Gemeinschaft* bekannt und in fast allen Teilen des Kontinents akzeptiert ist.

Neben den aus Myranor überlieferten Göttern Praios, Boron, Rahja, Peraine und Travia im Horasreich und Efferd und Firun im Thorwaler Gebiet wurden dabei auch Götter der Ur-Aventurier, der Hauptgott der Zwerge, Ingerimm und die tulamidischen Götter Rondra und Phex, sowie Hesinde und Tsa, zwei Gottheiten des alten Echtenpantheons, zu den einzigen *wahren* Göttern erklärt¹³. Alle anderen Wesen von überderischer Macht sind nach diesem Weltbild entweder von den Zwölfen abstammende *Halbgötter* oder aber dämonische Wesen, auf keinen Fall jedoch *wahre* Götter.

Nur weil das Silem-Horas-Edikt dies postuliert, heißt das natürlich nicht, dass es die Wahrheit ist. Vielmehr ist wahrscheinlich, dass es mehr als jene zwölf wahren Götter gibt oder zumindest gab. Selbst die aventurische Historie kennt jedenfalls Erzählungen von gefallen Göttern und Giganten, deren derische Hülle nun als Bergmassiv in Aventurien ruht.

Es ist wohl davon auszugehen, dass die Einteilung des Götterhimmels durch die aventurische Zwölfgötterkirche nur teilweise richtig ist. Da Götter in Aventurien keine fiktiven Wesen, sondern reale Mächte sind, kann der Beweis der Existenz eines Gottes natürlich leichter erbracht werden als in irdischen Glaubensdiskussionen. Demzufolge hat die Zwölfgötterkirche auch nie versucht die Existenz eines göttlichen Wesens zu leugnen, in dessen Namen Wunder gewirkt werden. Statt dessen werden die in fremden Kulturen verehrten Götter in das bekannte Pantheon einbezogen, indem diese Götter als Halbgötter in die Mythologie integriert werden. Solange die Kirchen Aventuriens flexibel genug sind, kann natürlich jeder bislang unbekannte Gott auf diese Weise in das Bild der *Zwölf Götter* integriert werden, so dass dieses Weltbild auch dann stabil bleibt, wenn vor den Augen seiner Anhänger ein göttliches Wunder im Namen eines bislang völlig unbekannten Wesens gewirkt wird¹⁴.

Zu unterscheiden sind natürlich dämonische Wesen, deren Wirken aber in den meisten Fällen auch als solche erkannt werden kann. Wenn nicht durch die Sterblichen, so doch durch die Götter. Folge ist, dass z.B. ein Geweihter der Simia durchaus als Mitglied der Zwölfgöttlichen Gemeinschaft akzeptiert wird (also auch eine Segnung durch einen Gott erhalten kann), ein Geweihter eines Dämons jedoch keinen Tempel mehr betreten kann.

Die Folgen für Aventurien sind gravierend. Früher wurden Götter stets nur regional verehrt und hatten damit weniger Macht. Heute verehrt fast der gesamte Kontinent die Zwölfgötter, und zwar jeden einzelnen des

Vertreter aller dieser Götter empfangen kann, während er als Ungläubiger oder gar Verdammter auch von einem sehr wohlwollenden Geweihten nicht gesegnet werden kann.

¹² Der Namenlose, der sich nicht durch Gesetze beschränken lassen wollte und mehrfach schwer gegen den Pakt verstoßen hat, wurde dafür in der sechsten Sphäre angekettet und die übrigen Götter nahmen ihm seinen Namen und damit einen Großteil seiner Macht.

¹³ *Wahre* Götter ist hier genealogisch als *Erstgeborener von LOS und SUMU* zu verstehen.

¹⁴ So müßte wohl auch Rastullah zum Sohn eines der Zwölfe erklärt werden, wenn dessen Anhänger irgendwann in der Lage wären, in seinem Namen Wunder zu wirken.

Pantheons. Einher damit ging eine erhebliche Machtsteigerung dieser Götter und eine deutliche Steigerung der *kosmischen Ordnung* in Aventurien¹⁵.

Die unsterbliche Seele

Jedes vernunftbegabte Wesen trägt einen *göttlichen Funken* in sich, der unter anderem eben diese Vernunft als eine Facette der göttlichen Ordnung zur Folge hat. Mag die Menge an Kraft die ein einzelner Mensch besitzt auch sehr gering sein, so gilt dies nicht mehr für die Summe aller Sterblichen aller Zeitalter.

Der göttliche Funken, die wahre Seele, ist das kostbarste Gut eines jeden Sterblichen, da es genau das nicht ist: sterblich. Die Kraft des Nayrakis ist transzendent und nicht der Vergänglichkeit unterworfen und so besteht diese Seele ewig. Die Obhut über diese Seele liegt einzig bei ihrem Träger und so hat jeder Mensch die Freiheit, sich den Göttern zu widmen, mit Dämonen zu paktieren, oder aber sich auf seine eigene Kraft zu beschränken. Entscheidend ist jedoch wie groß die *göttliche Ordnung* in der Seele des Menschen ist, wenn diese sich am Ende des Lebens vom stofflichen Körper löst.

In Aventurien kennt man als Sinnbild die Seelenwaage Rethon, die in der vierten Sphäre die Seelen der verstorbenen wiegt und dieses Bild ist insofern sehr treffend, als nur eine Seele die schwer bzw. geordnet genug ist, in die fünfte Sphäre gelangen und dort in eines der Paradiese der Götter eingehen kann. Eine allzu leichte, dem Chaos verpflichtete Seele jedoch wird hinausgetragen in die Niederhöhlen und geht ein ins Chaos, womit sie auf alle Zeit für die Schöpfung verloren ist.

Gemäß der Magierphilosophie, die auch besagt, dass die Wirkkraft eines Gottes davon abhängt, wie stark er am Wirkort verehrt wird, kann eine Seele auch ganz ohne die Hilfe der Götter und aus eigener Kraft zur *göttlichen Ordnung* gelangen, wenn ihr Träger sich nur richtig verhält. Das angestrebte Ziel der Vertreter dieser Lehre ist es dabei, wieder eins zu werden mit dem Nayrakis – und zwar nicht nur der Kraft des Nayrakis die die fünfte Sphäre erfüllt, sondern die allumfassende Ordnung des Kosmos, die noch eine Stufe darüber steht.

Auch wenn viele *Ungläubige* die Magierphilosophie weder kennen noch gar ihr anhängen, bietet sie im Kern auch für diese Personen einen denkbaren Ausweg. Neben der Möglichkeit, dass eine Gottheit eine unwissende Waldmenschenseele in ihr Paradies führt, allein aufgrund deren wohlgefälligen Lebenswandels, kann solch eine Seele demnach auch ohne jeden Einfluss der Götter in die kosmischen Ordnung zurückfinden.

Alveraniare und göttliche Macht

Alveraniare sind all jene Wesen, die zumindest zeitweise die fünfte Sphäre bewohnen oder ihre Kraft aus dieser Sphäre ziehen. Mindere Gottheiten, Halbgötter und göttliche Boten sind Alveraniare.

Die Vermutung, dass es möglich ist, dass Sterbliche durch Verehrung zu Alveraniern werden wird immer wieder (vor allem von großwahn sinnigen Schwarzmagiern) vertreten. Tatsächlich deutet aber alles darauf hin, dass die Fürsprache eines Gottes notwendig ist um Einlass nach Alveran zu erlangen und dass ein aussergewöhnlich gottgefälliger Lebenswandel nötig ist, um zu einem Heiligen eines Gottes oder einer Göttin und damit zu einem der Alveraniare zu werden¹⁶.

Doch auch Sterblichen ist es möglich, die Kraft der Götter zu nutzen, wenn sie sich einem der Götter weihen und damit als dessen derische Vertreter handeln. Die Kraft der Götter, die Karmaenergie, wird solchen Personen von *ihrem* Gott zur Verfügung gestellt und soll natürlich im Sinne des Gottes oder der Göttin eingesetzt werden. Die Macht die so erreicht werden kann ist beträchtlich. Als Extrembeispiel sei hier Pardona als eine der höchsten Dienerinnen des Namenlosen genannt, die inzwischen über beinahe halbgöttliche Macht gebieten kann.

Horas als *Volksgott* des Horasreiches oder Orima als Schicksalsgöttin der Elfen indes werden oder wurden zwar als Götter verehrt, doch müssen sie eher als vergöttlichte Wesen, denn als Götter bezeichnet werden und verfügen demzufolge auch über keinerlei Kraft, ihren Anbetern zu helfen. Denkbar wäre hier jedoch, dass Praios wirkt, wenn Horas als sein Sohn verehrt wird...

¹⁵ Dies könnte erklären, warum die astralen Strömungen über Aventurien in sogenannten Kraftlinien geordnet sind und das Beschwören von Wesen aus anderen Sphären (Elemente, Dämonen) deutlich schwerer ist als z.B. in Myranor (durch den besseren Schutz von Limbus und Sphären durch die ordnende Kraft der Götter).

¹⁶ Der rontraheilige Hlûthar z.B. wurde erst im Kampf um Siebenstreich von Ronda als Alveraniar nach Dere gesandt.

Manifestationen der Götter: Avatare

Leibhaftige Auftritte der Götter auf Dere sind durch das Weltengesetz sehr stark reglementiert und kommen nur in absoluten Ausnahmesituationen vor. Ein Beispiel dafür ist die zweite Dämonenschlacht, als Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm persönlich in strahlender Rüstung erschienen, um das Dämonenheer der Hela-Horas zu vernichten.

Die Götter sind rein geistige, für uns unbegreifliche Geschöpfe, mit einem Körper aus reiner Kraft des Nayrakis, die ihre stoffliche Existenz aus dem Sikaryan aufgegeben oder verloren haben oder als erste Götter von LOS geschaffen wurden und diese nie besessen haben. Körperhafte Darstellungen der Götter beruhen nur auf unserem Wunsch die Götter zu begreifen, und allein die Dutzend unterschiedlichen Darstellungen und Vorstellungen der Götter, beispielsweise Hesinde und Tsa (als Echsen im Echsenpantheon, als Frauen in unserem Glaubensbild) widersprechen einem festen Körper der Götter. Trotzdem müssen sie von Zeit zu Zeit in einem solchen Körper auf Dere wandeln.

Denn auch die Machtausübung eines weithin verehrten Zwölfgottes kann durch die massive Präsenz erzdämonischer Macht beschränkt oder gar ganz verhindert werden, wie in den schwarzen Landen oder eben in der zweiten Dämonenschlacht. Und in so einem Fall muss der Gott persönlich auf Dere erscheinen, was nur SEHR selten passiert. Und offensichtlich braucht der Gott für ein persönliches Erscheinen in der dritten Sphäre eine körperliche Hülle, einen *Avatar*. Es ist nicht der Körper des Gottes, sondern eben nur ein Gefäß in das sich der Gott zwängen muss um auf Dere erscheinen zu können.

Auch Dämonen und Erzdämonen können sich nicht in ihrer Existenzform als reines Chaos manifestieren und brauchen, so sie auf Dere direkt erscheinen wollen, eine *derische Hülle*. Auch in einem Avatar ist die Macht eines Gottes ungeheuerlich, aber nicht unendlich. Sicherlich könnte er mit einem Hieb Dutzende von Kämpfern fällen, aber Kämpfe mit Erzdämonen müssen trotzdem ausgefochten werden, was natürlich mit Waffen und Rüstungen aus Eternium geschieht, in einem Kampf in dem ein Mensch nicht einmal eine Sekunde überleben würde. Doch diese Folgerung bedeutet auch: Ein Avatar kann verletzt, möglicherweise gar vernichtet werden.

Die Avatare in denen Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm sich auf Dere manifestierten um das Dämonenheer der Hela-Horas zu vernichten waren ganz klar menschlich, und sie hatten sogar die Form, in der sie stets verehrt wurden. Zu mutmaßen ist, dass die Götter im Zeitalter der Echsen, als Hesinde noch als H'Szint und Tsa noch als Zsahh verehrt wurde, in einer echsischen Hülle auftraten. Alles andere hätte sich sicherlich negativ auf ihre Verehrung ausgewirkt. Oder wie würden wir reagieren wenn Rahja plötzlich in Echsenform erscheinen würde? - Die Macht eines Gottes ist abhängig von seiner Verehrung. Da liegt der Schluss nahe, dass auch die Macht und die Form eines Avatars von dieser Verehrung abhängig ist. Zur Zeit der Echsen wurde Hesinde in Echsenform verehrt, also hatte auch ihr Avatar die Form einer Echse, zu unserer Zeit wird sie in menschlicher Form verehrt, also hat auch der Avatar die Form eines Menschen.

Es kann mit ziemlicher Sicherheit behauptet werden, dass die Götter in ihrer Heimat, der fünften Sphäre, praktisch unbesiegbar sind. Gleiches gilt für die Dämonen, die in der siebten Sphäre unangreifbar sind, schon allein aufgrund des unendlichen Nachschubes. Keine der beiden Gruppen wird die andere direkt angreifen! Aber sie haben ja schließlich unsere Sphäre um ihren Machtkampf auszutragen. Die Dämonen haben die Fähigkeit, sich mit der Hilfe machtgieriger Beschwörer an der fünften Sphäre vorbeizuschummeln um sich auf Dere zu manifestieren. Das ist jedem bekannt. Auch den Erzdämonen steht dieser Weg offen, wenn er auch sehr beschwerlich sein dürfte. Bei einem Dämonenpakt erscheint der Erzdämon ja nicht wirklich sondern kann dem Beschwörer nur einen Teil seiner Macht geben. Erst bei einer vollständigen Beschwörung, die ungeheuer schwer ist, kann ein Erzdämon auf Dere erscheinen.

Wenn es aber so weit ist und die Beherrschungsprobe misslingt stehen die Götter vor einem Problem. Der Erzdämon wird damit beginnen Chaos und Entsetzen in der Welt zu verbreiten, alles vernichten was sich ihm in den Weg stellt. Das kann für die Götter mehr als nur problematisch werden. Sie können den Erzdämon nicht von der fünften Sphäre aus vernichten (aufgrund der Konzentration erzdämonischer Macht), und das Wirken des Erzdämonen kann ihnen wirklich schaden: Bringt der Dämon die Menschen um, die sie verehren, dann verlieren sie ihre Macht.

Dann ist die Zeit gekommen, in der ein Gott persönlich auf Dere erscheinen, sich dem Erzdämon in seinem Avatar zum Kampf stellen muss. Hierbei ist zu bedenken, dass ein göttlicher Avatar mächtiger ist als die derische Hülle eines Erzdämonen. Aber trotzdem ist es möglich, dass ein Avatar verletzt wird. Und wenn ein Avatar verletzt werden kann, dann kann er auch vernichtet werden. Was bedeutet das für den Gott? Zunächst einmal bedeutet es nicht die Vernichtung dieses Gottes! Auch Erzdämonen werden nicht vernichtet wenn man sie im Kampf zerstört. Trotzdem dürfte die Vernichtung eines Avatars katastrophale Konsequenzen für den Gott haben. DENN: Haben Menschen die Vernichtung des Avatars miterlebt, dann werden sie denken ihr Gott sei tot. Und

damit kann auch die Verehrung eines Gottes dahinschwinden, womit dieser zum „sterbenden Gott“ würde, ohne derische Macht. Indirekt kann die Vernichtung des Avatars also doch zur Vernichtung des Gottes führen...

Und genau diese Fakten sind der Grund, warum der Kampf zwischen Dämonen und Alveraniern stets in unserer Sphäre ausgetragen wird... traurig aber wahr.

Die Macht der Elemente

Die Elementarhexalogie ist weithin bekannt. An diesem Punkt ist auch schon klar, woher die Elemente stammen: Sie sind der Leib SUMUs, der sich nach ihrem Tod als die Stofflichkeit in den Sphären manifestierte. Diese Manifestation geschah zunächst in Form einer „Urmaterie“, wie sie heute noch in der zweiten Sphäre zu finden ist. Erst in der dritten Sphäre sind die Elemente klar voneinander getrennt.

Man unterscheidet heute sechs Elemente: Feuer, Wasser, Luft, Erz, Eis und Humus. Diese Elemente werden in das klassische Hexagramm der Elemente eingeordnet, in der sich jeweils drei Paare diametral gegenüberstehen: Feuer und Wasser (das Paar des Willens), Luft und Erz (das Paar der Masse) und Eis und Humus (das Paar des Lebens). Dabei repräsentieren die einzelnen Elemente nicht nur die reine Urform, sondern auch viele weitere Dinge:

Feuer Steht nicht nur für die offene Flamme sondern auch für Wärme, Energie, Licht, Kraft und Aktivität.

Wasser Das Wasser steht für Flüsse, Seen, das Meer, Nebel und Wolken, es verkörpert Passivität und Gefühl.

Luft Ist nicht nur die Luft sondern auch der Wind, sie verkörpert Bewegung und das Flüchtige.

Erz Steht für sämtliche unbelebte Materie, für Beständigkeit, Unbeugsamkeit und Festigkeit.

Eis Eis steht für mehr als das gefrorene Wasser. Es steht für Kälte, Frost, Stillstand und den Tod.

Humus Dieses Element steht für sämtliche belebte Materie, Mutterboden, Pflanzen und lebendes Fleisch.

Die Repräsentanten

Es gibt für jedes der sechs Elemente Repräsentanten, deren Platz die dritte Sphäre ist. Zuvorderst zu nennen sind dabei die Elementarherren, die wahren Repräsentanten der sechs Elemente, einzigartig und sicher fast gottgleich in ihrer Macht, da ihnen alle Handlungen offenstehen die das entsprechende Element auch hätte. Es ist unbekannt wie die Elementarherren entstanden sind, es ist jedoch so gut wie sicher, dass sie seit Anbeginn der Welt, oder doch zumindest seit dem ersten Zeitalter existieren¹⁷. Jeder von ihnen bewohnt eine elementare Zitadelle, eine Untersphäre innerhalb der dritten Sphäre. Diese Untersphären sind durch das Weltengesetz der ersten Sphäre, das Mystreium von Kha, aneinander gebunden.

Die wohl bekanntesten Repräsentanten der Elemente sind die Djinne. Sie sind eigenständige, abgrenzbare Wesenheiten mit einem eigenen Bewusstsein, die sich, wenn sie nicht gerade beschworen wurden, innerhalb des elementaren Gefüges der Welt aufhalten.

Weiterhin kann sich jedes Element in einer für uns als einzelne Persönlichkeit kenntlichen Form, als Geist sozusagen, manifestieren. Diese Elementargeister sind keine ständig existenten Wesen wie die Djinne, es ist eher anzunehmen, dass sie durch das Element erst entstehen, wenn sie gebraucht werden.

Sehr mächtige Beschwörer können auch sogenannte elementare Meister herbeirufen. Diese lassen sich wohl am besten mit den Avataren der Götter oder ihren Alveraniaren vergleichen. Es handelt sich um äußerst machtvollen, unmittelbaren Vertreter des Willens des Elementarherren.

Das siebte Element

Es gibt viele Spekulationen, ob es nicht vielleicht mehr als die sechs überlieferten Elemente gibt. Die meisten der Vorschläge sind jedoch klar zu verneinen, da sie sich nur jeweils auf eine der Sphären beziehen: das Licht Alverans, die Finsternis der vierten Sphäre, das Wetter der dritten Sphäre und Sumus Griff, die Schwerkraft, die der zweiten Sphäre entspringt. Die Erkenntnisse der jüngsten Vergangenheit scheinen jedoch die Existenz eines siebten Elements nahelegen: Die astrale Kraft.

Nun werden viele Elementaristen Einspruch erheben, denn die Kraft passt als einziges Element ohne Gegenelement nicht in die Harmonie der Elemente, und sie verhält sich auch ganz anders, ist viel mächtiger, da sie jedes andere Element zu manipulieren und zu ändern vermag. Und tatsächlich hat die Theorie durchaus etwas für sich, die die Astralkraft eher als Meta-Element sieht. Als Energieform, die elementare Transformationen

¹⁷ Einige Mythen erzählen, die Götter hätten die Herren der Elemente geschaffen um über die Elemente zu wachen, als die Giganten, Sumus Erstgeborene, dieses Amt abgaben um in Alveran einzuziehen. Eine andere Theorie besagt, dass die Elemente bereits beim Kataklysmus eine *kritische Masse* überschritten und ein eigenes Bewusstsein kreierte.

begleitet. Das Verwandeln eines Elements in ein anderes könnte demnach Magie freisetzen oder diese verbrauchen (Jedoch wird auch Luft verbraucht um Humus in Feuer zu verwandeln...).

Doch lehren uns die Mythologie und die Legenden um Mada anderes:

Während die sechs Elemente streng geordnet sind und der Schlüssel zu dieser Ordnung in den Zitadellen der Elemente von den Elementarherren bewahrt wird, gilt dies nicht mehr für das siebte Element. Es existiert keine Zitadelle der Magie und auch kein Elementarherr der Magie mehr. Die Magie ist frei und ihre Kraft kann manipuliert und in gewisser Masse auch kontrolliert werden.

Die Kraft war jedoch einmal ein Element wie alle anderen. Es gab eine siebte Untersphäre, die die Zitadelle der Kraft beinhaltete. Es gab einen Elementarherren der Kraft, und es gab Djinne der Kraft und Elementargeister der Kraft. Diese gesamte Konstellation wurde jedoch durch Madas Frevel vollständig verändert, als diese den Herrn der Kraft überlistete und den Schlüssel und damit die Ordnung des Elements veränderte.

Die Folge war, dass die Kraft nicht mehr ihrer vorbestimmten Ordnung folgte, sondern die sechs Sphären überschwemmte und nun auch von Sterblichen der dritten Sphäre manipuliert werden kann. Weiterhin wurde der Elementarherr seiner Kraft beraubt, vielleicht vollständig vernichtet, genau wie die anderen Repräsentanten des siebten Elements und die Undurchdringlichkeit des Limbus, die als eine der Hauptaufgaben der Kraft betrachtet werden kann wurde entschieden geschwächt.

Elementare Heptalogien

Die elementaren Hexalogien sind jedem Magier bekannt. Sie bestehen aus jeweils sechs Zaubern, deren Wirkungen sich stark ähneln, aber jeweils einem anderen Element zugeordnet sind. Die Existenz des Siebten Elements lässt nun den Schluss zu, dass es in Wirklichkeit elementare Heptalogien sind. Welche sind das?

Elementare Bewegung: Die bekannteste der elementaren Hexalogien. Bestehend aus DURCH FELS UND ERZ, IN GLUT UND LOHE, MIT DEM WIND, ÜBER EIS, ÜBER STROM und ÜBER WIPFEL. Sehr wahrscheinlich ist der komplizierte PLANASTRALE ANDERWELT dem Element Kraft zugeordnet.

Elementare Geschosse: Von dieser Hexalogie sind nur der IGNIFAXIUS, der FRIGIFAXIUS und der ARCHOFAXIUS bekannt. Interessant ist dabei, dass ein REVERSALIS SUIXAFINGI nicht das Gegenelement, den AQUAFAXIUS hervorruft sondern vielmehr einen eisigen Hauch. Der IGNIFAXIUS ruft offensichtlich die Hitze als primäre Eigenschaft des Elements Feuer an, und der Reversalis erzeugt gar nicht das Gegenelement sondern nur das genaue Gegenteil...

Elementare Explosionen: Hier sind der IGNISPHAERO, der FRIGOSPHAERO und der ORKANOSPHAERO bekannt. Dabei gilt das gleiche wie bei den elementaren Geschossen, ruft ein REVERSALIS auf den IGNISPHAERO doch einen platzenden Schneeball und damit große Kälte herbei.

Elementare Wirbel: Hier gibt es den MAHLSTROM, WINDHOSE, TREIBSAND, MALMKREIS, FEUERSTURM und EISWIRBEL. Nicht zu übersehen ist die Ähnlichkeit zum AUGES DES LIMBUS, der dem Element Kraft zugeordnet ist.

Elementare Wände: Die Kernformel der Hexalogie ist der WAND AUS..., als modifizierter Einzelzauber gilt der FLAMMENRING. Zu vermuten ist, dass der GARDIANUM dem siebten Element zugeordnet ist.

Elementare Verformungen: Manifestiert sich im HASELBUSCH und im METAMORPHO. Die Kernformel würde die beliebige interne Verwandlung aller Elemente ermöglichen - die Verwandlung von Dreck in Gold. Ein dem siebten Element zugeordneter Zauber ist nicht bekannt.

Elementare Hellsicht: Hier sind keine Zauberei der elementaren Hexalogie bekannt, die Kernformel würde jedoch die beliebige interne Analyse jedes Stoffes erlauben, eine Fähigkeit die bisher nur Hesindes Trichter zugeschrieben wird. Die Formel des siebten Elements ist hingegen bekannt: Es handelt sich um den weit verbreiteten ODEM ARCANUM.

Elementare Anziehung: Hier ist nur der KRAFT DES ERZES BEKANNT. Ein Zauber des siebten Elements würde eine potente Quelle für arkane Macht sein.

Elementarer Bann: Auch als Neutralisation bezeichnet, es ist nur der Zauber AEROFUGO bekannt. Der Zauber des siebten Elements wäre wohl der potenteste Zauber der Antimagie.

Die Macht der Niederhöllen

Der Urzustand ist ein Ort des unendlichen, absoluten Chaos, und in diesem Chaos ist die Ordnung entstanden. Nun mag es Widerspruch geben, zeigen die Erzdämonen und hohen Gehörnten doch oft zumindest ein gewisses Maß an Ordnung und Planung in ihrem Verhalten.

Tatsächlich sind aber die sogenannten *Niederhöllen* nur ein verschwindend geringer Teil des unendlichen Chaos. Und diese Niederhöllen bestehen aus mehreren, um die Ordnung der sechs Sphären der von LOS geschaffenen Ordnung und werden von den Erzdämonen beherrscht.

Die Erzdämonen und Dämonen sind dabei nicht mit den Wesen des unendlichen Ur-Chaos zu verwechseln, denn sie sind ebenso ein Resultat der in ihrer Mitte ruhenden Ordnung. Für das Chaos ist diese Ordnung ein Fremdkörper, und es versucht nicht mehr und nicht weniger, als diesen Fremdkörper in den Urzustand zurück zu verwandeln. Trotz der vollkommen chaotischen Unberechenbarkeit mit der es vorgeht kommt es dabei ähnlich wie die Evolution zu sinnvollen Ergebnissen, und so wurden die Dämonen, nicht zuletzt auch beeinflusst von der Ordnung, immer perfekter geeignet für den einzigen Zweck ihrer Existenz: Diese Ordnung zu vernichten.

Es sind jedoch auch Fälle bekannt, in denen Mächte des Chaos in die dritte Sphäre gelangen, die nicht den Bastionen der Erzdämonen oder ihrem Gefolge entspringen, Wesenheiten, denen auch die pervertierte Ordnung und Organisation der Niederhöllen fremd ist und die auf erschreckendste Weise zeigen, wie vernichtend die Macht des Chaos für jede Ordnung ist. Diese Wesen verführen nicht, sie planen nicht, ja vermutlich denken sie auch nicht. Sie vernichten. – Und kaum jemand kann diese Wesen aufhalten oder gar unter seinen Willen zwingen, so dass beinahe immer die direkte Hilfe der Götter von Nöten ist, wenn solch ein Wesen erst Einlass gefunden hat, in die Ordnung der Sphären (z.B. der Älteste Besucher oder Shihayazad)

Die Dämonologie – Ordnung im Chaos

Die Dämonologie unterscheidet zwischen Erzdämonen, gehörnten Dämonen und niederen Dämonen. Dabei scheint die Macht der Gehörnten von der Anzahl ihrer Hörner abzuhängen. Diese Aussagen sind jedoch bis heute nicht zwingend bewiesen¹⁸.

Die Erzdämonen sind die mächtigsten Dämonen die wir kennen. Es sind zwölf Erzdämonen bekannt, die über jeweils eine der Domänen, die um die Ordnung gruppiert sind, herrschen. Interessant ist dabei, dass die Erzdämonen die Perversion und Verballhornung der Zwölfgötter und ihrer Prinzipien darstellen. Es scheint so, dass das Chaos stets Gegenthesen zu mächtiger konstruktiver Macht bildet. Da die Zwölfgötter nicht immer die mächtigsten Götter waren ist anzunehmen, dass es schon andere Erzdämonen gegeben hat.

Die gehörnten Dämonen sind nach den Erzdämonen die mächtigsten die wir kennen, manche von ihnen sind den Erzdämonen in ihrer Macht fast gleich. Eine klar abgrenzbare Gruppe sind die niederen Dämonen, die den anderen in ihrer Macht weit nachstehen. Nicht bewiesen ist die Aussage, dass die Dämonen Diener der Erzdämonen sind, vielmehr scheint es so, dass sie sich nur aufgrund der großen Macht unterordnen um im ständigen Bluthader, den die Dämonen auch untereinander ausfechten, überhaupt eine Chance durch einen Schirmherren zu haben. So gibt es auch Dämonen, die sich anderen Gehörnten anschließen, es gibt Überläufer, Verräter und Aufstände.

Interessant ist noch der Status des Namenlosen. Nach zwölfgöttlicher Mythologie ist er ein einstmals mächtiger, aber gefallener Gott, der in die Bresche des Sternenwalls gekettet ist. Er besitzt dämonische Diener und versucht, getrieben von Rachedurst und Hass, die Götter zu vernichten. Es gibt Theorien nach denen der Dämonensultan einst die Gegenthese zum Namenlosen war, jedoch mit dem Namenlosen an Bedeutung verlor. Entscheidend ist jedoch, dass der Namenlose ebenso wie alle andren Götter ein Geschöpf der Welt ist und sein Wirken als das bewusste und gewollte Böse und er als das personifizierte Allböse betrachtet werden muss, während die Mächte des Chaos als ausserhalb der Schöpfung stehend ihrem *Wesen* folgen müssen und nicht in diesem Sinne als bewusstes Böses bezeichnet werden können.

¹⁸ Einer der mächtigsten gehörnten Dämonen, Azzitai, besitzt zum Beispiel nur drei Hörner.

Der Lauf der Zeit

Als der Kampf zwischen LOS und SUMU zu Ende ging und die Sphären gebildet wurden, entstand die Zeit. Satinav, der 13-gehörnte Gigant, betrat das Schiff der Zeit in der Ersten Sphäre, um zum Kataklysmus zurückzukehren und seine Mutter SUMU zu retten. Daraufhin wurde er von LOS selbst an das Schiff gekettet, so daß er zwar das Steuer nicht berühren, aber in die Zukunft sehen kann.

So kennt allein Satinav die Träume und Wünsche der Sterblichen, denn niemand, nicht einmal die Götter, betreten das Schiff der Zeit. Nur seine Töchter Ymra und Fatas, die das Buch der Vergangenheit bzw. der Zukunft schreiben, begleiten ihn. Satinav ist der Wächter der Zeit und versucht, Zeitfrevel zu verhindern, indem er nötigenfalls bereits in der Vergangenheit aktiv wird.

Vom Anfang und vom Ende

Götter, Visionen, Mythologie und Geschichte lehren die sterblichen Bewohner Deres, dass der Lauf der Welt einen Ursprung in der Vergangenheit und ein Ende in der Zukunft hat. Ja, der Anbeginn der Welt lässt sich sogar relativ genau auf eine Million Jahre vor unserer Zeit datieren. Damals wurde im großen Kataklysmus die Welt geschaffen. Damals schuf LOS die kosmische Ordnung von Raumes und Zeit. Die Ordnung des Raumes kann jedes Wesen zumindest theoretisch erfahren. Die Ordnung der Zeit jedoch, wird erst allmählich offenbar und kann nur durch den Blick zurück in die Vergangenheit und die wenigen verständlichen Visionen von der Zukunft durchschaut werden.

Bekannt ist inzwischen, dass vor kurzem ein neues Welt-Zeitalter im Jahre 28 Hal (nach mittelaventurischer Zählung) begonnen hat und dass es sich um das zwölfte Zeitalter handelt. Bekannt ist auch, dass es zu Beginn eines jeden Zeitalters gilt, die Schlüssel zu den Zitadellen der Elemente zu gewinnen, um Macht über die Ordnung der Elemente zu gewinnen. Das neu begonnene Zeitalter scheint den Menschen bestimmt zu sein, doch wird sich erst erweisen müssen, ob tatsächlich sie es sind, die die beherrschende Rasse des Zeitalters sein werden.

Vom Ende der Zeiten jedoch, können nur Visionen künden. Die weitreichendste aller Prophezeiungen beschreibt das Ende des Weltalles:

Am Ende der Zeit, in einer Million Jahren, lodert das Urfeuer auf, das LOS entfacht hat. Alt geworden über die Maßen, empfängt es den Leichnam der SUMU und damit alles Seiende. Aber auch LOS tut Buße und wird vom Urfeuer umhüllt. Schließlich verglimmt auch das Urfeuer, fällt in sich zusammen, und die Asche verweht, bis Nichts ist.

Doch der Wind der freigewordenen Zeit entfacht erneut die Glut, und aus dem Urfeuer treten LOS und SUMU, wiedergeboren und versöhnt, und das neue Alles beginnt.

Die Welt-Zeitalter

1. Zeitalter:

LOS und SUMU kämpfen gegeneinander. SUMU unterliegt, und LOS bildet die Ordnung der Sphären über ihrem sterbenden Körper. Dies ist der Anbeginn der Zeiten, vor ca. einer Million Jahren.

2. Zeitalter:

Als Erstgeborene von LOS und SUMU entstehen die Götter und die Giganten, die Zunächst getrennt Nayrakis und Sikaryan beherrschen. Doch sehr bald schon entstehen Lebewesen die den Weltgeist des Nayrakis und die Stofflichkeit des Sikaryan in sich vereinen. Die Gigantenkriege toben in diesem Zeitalter. Es ist geprägt vom Kampf der Erstgeborenen um Macht in Alveran und Macht über die nachfolgenden Lebewesen¹⁹. In dieses Zeitalter fällt vermutlich auch die Fesselung Satinavs.

3. Zeitalter:

Das dritte Zeitalter beginnt, nachdem die Götter- und Gigantenkriege durch den Pakt der Götter im Mysterium von Kha beendet sind. Die *Großen Drachen* prägen dieses Zeitalter. Zwischen ihnen, den ältesten Kindern der Giganten, tobt nun ebenfalls der Kampf um einen Platz in Alveran und wiederum um Macht unter den Lebenden. Das Zeitalter endet mit dem ersten Drachenkrieg, in dem der löwenhäuptige Famerlor den güldenen Pyrdacor mit Rondras Hilfe bezwingt und als einer der sechs *Hohen* Drachen in Alveran einzieht. Pyrdacor muss als einer der sechs *Alten* Drachen auf Dere verweilen. Den zwölf großen Drachen werden besondere Aufgaben übertragen:

¹⁹ Ein Platz in Alveran kann dabei als Symbol für den Zugriff auf die Macht des Nayrakis, die Karmaenergie verstanden werden. Macht über Dere hingegen ist gleichbedeutend mit dem Zugriff auf die Macht des Sikaryan und die Ordnung der Elemente.

Hohe Drachen:	Darador, der Wächter des Lichts
	Branibor, der Wächter der Gerechtigkeit
	Yahicor, der Wächter der Freundschaft und der Hoffnung
	Naclador, auch Varsinor genannt, der Wächter der Weisheit
	Menacor, der Wächter des Limbus
Alte Drachen:	Famerlor, der Wächter Melliadors; Gemahl Rondras
	Fuldigor der Beender
	Umbracor der Zerstörer
	Theclador der Voraussehende.
	Aldinor der Retter
	Nosulgor der Spender
	Pyrdacor der Goldene, Wächter über das Gleichgewicht der Elemente

Die großen Drachen sind unsterblich und man kann zumindest den Alten Drachen auch heute noch begegnen. Rohal selbst hat Fuldigor einige Fragen gestellt, wodurch viel Wissen über die Welt gewonnen wurde.

In dieses Zeitalter scheint auch Madas Frevel zu fallen.

4. Zeitalter

Spätestens nachdem Götter und Giganten sowie Hohe und Alte Drachen ihre Positionen eingenommen hatten und nachdem die astrale Kraft durch Madas Frevel begonnen hatte, frei durch die Welt zu strömen, war die Welt der heute bekannten schon recht ähnlich. Die meisten Gebirge waren bereits entstanden (viele sind gefallene Giganten aus dem zweiten Zeitalter), es gab bereits Pflanzen und Tiere und auch die Erstgeborenen der meisten sterblichen Rassen existierten bereits.

Dieses Zeitalter war geprägt von der Herrschaft des heute Namenlosen Gottes, der den Pakt der Götter im Mysterium von Kha missachtete, leibhaftig auf Dere wandelte und sich im Goldenen Wald in Myranor einen Tempel errichtete. Die ältesten und erstgeborenen der Sterblichen, die Riesen und Trolle, waren damals sein Gefolge und durch sie herrschte er über dieses Zeitalter.

5. Zeitalter

Der Kampf der Götter gegen den Namenlosen prägt das fünfte Zeitalter. Der Namenlose wird aus der göttlichen Gemeinschaft verstoßen und sein Name wird ihm genommen. Doch er kehrt mit Hilfe der Dämonen zurück, indem er einen gewaltigen Sphärenriss zwischen der sechsten und siebten Sphäre verursacht und den Mächten des Chaos das Eindringen in die Welt ermöglicht. Am Ende des Zeitalters wird er selbst in diesen Riss gekettet, und muss dort nun die dämonischen Horden abhalten, die an ihm Zeren und reißen. Seit dieser Zeit existieren die fünf Namenlosen Tage in jedem Jahr und die namenlose Sternleere am sommerlichen Himmel und seither wartet der Namenlose auf die Chance, seine Ketten zu zerreißen und Rache zu üben.

6. Zeitalter

Angeblich war das erste Volk des Praios, das Volk der *Aurikaner*, in diesem Zeitalter vorherrschend. Von ihnen ist so gut wie nichts bekannt, außer dass ihre Heimat wohl in Uthuria lag und dass die praioseiligen Greifen jene Alveraniare sind zu denen die göttergefälligen unter den Aurikanern wurden.

7. Zeitalter

Die *Unaussprechlichen* sollen über dieses Zeitalter geherrscht haben. Angeblich eine insektoide Rasse.

8. Zeitalter

vergessen.

9. Zeitalter

vergessen. Eine tragende Rolle soll jedoch der heute versunkene Kontinent *Lahmaria* gespielt haben. Möglicherweise beherrscht von amphibischen Wesen, den Vorfahren der Krakonier oder ähnlichen Wesen.

10. Zeitalter

Erst ab dem zehnten Zeitalter, das vor weit mehr als zehntausend Jahren begann, sind genauere Geschichtsdaten erhalten, denn vor allem die Zwerge haben in ihren Bingen jahrtausendlang Wissen bewahrt. Beherrscht war das zehnte Zeitalter von den Echsen. Diese hat Pyrdacor sich als sein Volk erwählt,

sich von ihnen anbeten lassen und wohl auch seine Macht über die Elemente missbraucht und das Gleichgewicht von Eis und Humus verschoben. Dadurch wurde das fruchtbare Echsenreich von Zze'Tah im Süden Aventuriens geschaffen, während jedoch zugleich die Länder im Norden unter einer immer weiter vordringenden Eisdecke begraben wurden. Die damals beginnende Eiszeit hat Dere noch heute fest in ihrem Griff, wodurch die Klimazonen recht nahe zusammengedrückt sind.

11. Zeitalter

Der genaue Beginn dieses Zeitalters ist schwer zu bestimmen. Trotz der Schirmherrschaft Pyrdacors haben in Aventurien die Rassen der Zwerge und Elfen die Echsen Stück für Stück in die südlichen Regionen des Kontinents zurückgedrängt. Vor fünfeinhalb Jahrtausenden trotzten die Zwerge in Aventurien dem Gülden Drachen die Herrschaft über das Erz ab, was wohl als Beginn dieses Zeitalters gewertet werden könnte. Auch in Myranor begannen verschiedene Völker und Rassen, die Echsen mehr und mehr zurückzudrängen. Zwar wurde kein einzelnes Volk mehr auf allen Kontinenten Deres vorherrschend, doch wird sehr deutlich, dass die Zeit der Echsen überall vorbei und ihr Zeitalter somit zu Ende ist.

Pyrdacor selbst versucht seine Macht zu bewahren und die aufstrebenden Völker wahlweise mit allen Mitteln zu bekämpfen (wie etwa die Zwerge) oder sie ebenfalls dazu zu verführen ihn anzubeten (wie etwa die Hochelfen). Schließlich wollen die Götter dies nicht länger mit ansehen und entsenden Famerlor um diesen fortwährenden Machtmissbrauch und Frevel an der Schöpfungsordnung zu beenden. Dies führt zum *zweiten Drachenkrieg* vor etwa dreitausend Jahren, in dem Pyrdacor den Namenlosen anruft, was einen gewaltigen Krieg zwischen Elfen, Echsen, Menschen, Zwergen, Riesen, Trollen und Ogern zu Folge hat, bis nach einem sphärenerschütternden Ringen, durch das Dämonen in die Dritte Sphäre gelangen, Pyrdacors Macht gebrochen wird. Maraskan wird vom Festland getrennt, der Golf von Perricum und die Khomwüste entstehen.

Die Städte der Hochelfen werden dabei allesamt vernichtet oder aus der Welt entrückt. Die Elfen ziehen sich zurück zu ihren Ursprüngen und ihrer intuitiven Verbundenheit zu SUMUs Lebenskraft²⁰.

Die Zwerge, die seit jeher im Kampf mit Pyrdacor und seinem Gefolge lagen, sind weniger schwer betroffen, doch sind sie seit jeher ein Volk das in Bergen und Höhlen lebt, so dass auch sie nicht die Herrschaft über die weiten Länder und Kontinente anstreben.

Es herrscht also kein einheitliches Volk mehr über Aventurien oder gar ganz Dere, sondern verschiedene alte, langlebige Völker leben in einigen Regionen der Länder. Das elfte Zeitalter ist deshalb bereits geprägt vom aufkeimenden Einfluss der Menschen, die in Konkurrenz zu anderen kurzlebigen Rassen, wie etwa den Orks und den Goblins stehen. Konflikt und Kooperation gleichermaßen prägen das ausgehende elfte Zeitalter.

12. Zeitalter

²⁰ Ähnlich wie Feen oder Kobolde sind Elfen anscheinend Wesen aus der *Lichtwelt*, die erfüllt ist von astraler Kraft und allgemein ein leichteres Sein zu bedeuten scheint, als jenes in der dritten Sphäre. Die Kräfte der kosmischen Ordnung, der Zielstrebigkeit und sowohl des göttlichen als auch des dämonischen Einflusses scheint hier weniger Kraft zu haben, so dass es sich wohl um eine essentielle Nähe zum Sikaryan handeln muss.

Allgemein sind die Elfen sehr rätselhaft und ihr Einfluss auf die Welt kann kaum erfasst werden. Über ihre Herkunft heisst es: Die in den Salamandersteinen, der Hauptverbindung in die Feenwelt, träumende Madaya ließ ihre Träume wahr werden und ermöglichte es so den Lichtelfen, Aventurien zu betreten; von ihnen stammen die Waldelfen ab, und Simia ("Der-aus-dem-Licht-trat") wurde vor neuntausend Jahren der erste Elfenkönig.

Der Elfenbarde Dagal der Wahnsinnige in der Gelben Sichel wiederum ist der Stammvater der Hochelfen, die nach dem durch Ometheons und Pardonas Hybris herbeigeführten Untergang in Au-, Firn-, Steppen- und Wüstenelfen zerfielen. Die Hochelfen verehrten neben Nurti und Zerzal, den Prinzipien von Werden und Vergehen - wobei Zerzal Parallelen zu RONDra aufweist -, auch Pyrr (Pyrdacor) als Gott der vier Elemente Feuer, Luft, Humus und Wasser und die blinde Hochelfe und erste Hochkönigin Orima als Göttin des Schicksals. Vor etwa fünf- bis dreitausend Jahren herrschten die Hochelfen in ihren inzwischen untergegangenen Städten: dem überwucherten Simyala im Reichsforst, dem überfluteten Isiriel im Ysli-See (vielleicht entstanden so die Necker), der verhüllten Schlafenden Stadt Mandalya auf einem Vulkan im Neunaugensee, dem zerstörten Tie'Shianna in der Khom, dem von Pardona übernommenen Himmelsturm Ometheons nördlich vom Yetiland und der entrückten Hohen Stadt in den Wolken.

Wir erleben nun den Beginn des zwölften Zeitalters. Elfen, Zwerge und andere langlebige Völker existieren noch immer und ermöglichen es den jungen, kurzlebigen Rassen, von ihnen zu lernen. Auch die Echsenwesen sind keineswegs ausgestorben, wenngleich die Angst vor einer Wiederkehr ihrer umfassenden Herrschaft wohl unbegründet ist. Die Vielfalt der entwickelten, kulturschaffenden und sich ihrer selbst und der Geschichte bewusster Rassen ist groß geworden. Zwerge, Echsen, Trolle, Riesen, ja sogar Alte Drachen leben noch immer auf Dere und bieten ihren Rat und ihre Erfahrung an.

Welches der jungen Völker am schnellsten und besten seine Lehren zieht, wird die Zeit zeigen. In Aventurien spricht viel dafür, dass die Menschen das neue Zeitalter beherrschen, doch ebenso mag es geschehen, dass sie einander gegenseitig zu viele Stein in den Weg legen, sich mit Dämonen einlassen und ihre Kräfte selbst lähmen, so dass schließlich Goblins, Orks oder gänzlich unbekannte Rassen aus Myranor, dem Riesland oder Uthuria die Schlüssel der Elemente gewinnen und über die neue Ordnung des Zeitalters bestimmen.

13. Zeitalter

Nach Vorstellung der Zwölfgöttergläubigen sind es naheliegenderweise zwölf reguläre Zeitalter, die verstreichen und in deren Verlauf sich die Hallen von Alveran mit starken, guten Seelen füllen, die bereit sind am Ende der Zeiten gegen das Hereinbrechende Chaos zu kämpfen.

Das dreizehnte Zeitalter wird nach dieser Vorstellung dem dreizehnten Gott, dem Namenlosen, zugeschrieben und mehr oder minder mit dem Ende der Welt gleichgesetzt.

Allerdings wird nicht in allen Kulturen die Zwölf als dermaßen vollkommene Zahl gesehen und es ist keineswegs gewiss, wie viele Zeitalter die Schöpfung vor ihrem Ende noch erleben wird. Vom Ende des letzten Zeitalters jedoch, das in etwa einer Million Jahren zu erwarten ist, künden uns Visionen und Prophezeiungen, von denen die Folgende nur die Berühmteste ist:

Die Kosmogonika der Illumnestra

Vernehmet mein letztes Gesicht, das grau ist und schleierumwallt - eine bedrohliche Vision, die durch rechtschaffenes Tun und Glauben verhindert werden kann: Höret vom Untergang Deres!

*Seit Anbeginn währt das schändlich Hämmern an den Grundfesten von Alveran. Die Zahl der Sünder ist Myriade, die Zahl der Erzsünder ist Legion, die Zahl der Gottfrevler ist größer denn jeder Sterbliche ahnt. Am Urgrund der Welt wuchert der Dämonenbaum, denn als einstmals die Dämonen bis zu **SUMUS** Herz vordrangen, legten sie die Saat des Bösen. Äon für Äon bricht der Dämonenbaum durch die Sphären, und es wird kommen ein Tag, da er sie schließlich sprengt.*

Es wird kommen ein Tag, da die Seelenmühle des Dämonensultans zerbricht, und hervorquillt die neue Brut der Niederhöllen.

Es wird kommen ein Tag, da die Trommel des Beel-Halhar ertönt und nicht verstummt, solange noch ein Sterblicher Atem hat.

Es wird kommen ein Tag, da der Namenlose seinen Verrat vollendet, und Rache und Angst werden seine rechte und seine linke Hand sein, wenn er das Tor der Welten öffnet.

Es wird kommen ein Tag, da die Dämonen einbrechen und zerschlagen die Sphären.

Es wird kommen ein Tag, da treten die Toten aus den Hallen, und es wird eröffnet den Kriegern, warum sie gestorben, und den Seefahrern, warum sie ertrunken.

Und es wird kommen ein Tag, da Götter und Erzdämonen einander gegenüberstehen, und sie werden zur Letzten Waffe greifen.

Und danach wird kommen kein Tag mehr und keine Nacht, und es wird Nichts sein!

ANHANG:**Götter, Halbgötter, Alveraniare**

Angrosch	zwerghische Bezeichnung für Ingerimm
Aves	nach zwölfgöttlicher Lehre Sohn von Rahja und Phex
Borbarad	nach zwölfgöttlicher Lehre Zwillingskind des Nandus (Weisheit), vertritt die schwarze Magie
Boron	aus dem Guldenland überlieferte Gottheit, kodifizierter Zwölfgott
Brajan	eine guldenländische Gottheit, heute mit Praios gleichgesetzt
Brazoragh	Gottheit der Orks, vermutlich eine dämonische Wesenheit
Charyb'Yzz	Gottheit aus dem Echtenpantheon, eine Verehrungsform der Erzdämonin Charyptoroth
Chr'Ssir'Ssr	Gottheit aus dem Echtenpantheon, heute aufgrund mangelnder Verehrung ein sterbender Gott
Daimon	Eine Maske des Namenlosen, in der er sich zwei Sippen von Elfen offenbarte
Efferd	aus dem Guldenland als Effard überlieferter Gigant, heute kodifizierter Zwölfgott
Firun	einst Allegorie im Glauben der Thorwaler, überlebender Gigant, heute kodifizierter Zwölfgott
Gravesh	Schmiedegottheit der Orks, vielleicht nur die orkische Bezeichnung für Ingerimm
Hazapher	erschlagener Gigant, nach zwölfgöttlicher Lehre von Ingerimm als Waffe gegen das Omegatherion geführt, ruht heute als Gelbe Sichel
Hesinde	schon von den Echten als H'Szint verehrte Gottheit, heute kodifizierter Zwölfgott
Horas	nach zwölfgöttlicher Lehre Sohn des Praios, in Wahrheit ein vergöttlichter guldenländischer Herrscher
H'Ranga	Gottheit der Echtenmenschen, heißt eigentlich nur "heiliges Wesen" und kann Bezeichnung für viele verschiedene der Echengötter sein
Hranngar	Nach dem Glauben der Thorwaler der Gegenspieler Swafnirs, sehr wahrscheinlich aus dem Echsischen, oft auch mit Charyptoroth gleichgesetzt
H'Rtsi	Gottheit der Echten, nichts anderes als Zsahh
H'Szint	Gottheit aus dem Echtenpantheon, heute als Hesinde kodifizierter Zwölfgott
Ifirn	nach zwölfgöttlicher Lehre Tochter Firuns
Iloinen S.	Tochter Ifirns und Penttus, der Sohn eines Himmelswolfes und der Nivesin Neiti ist.
Ingerimm	einstmals Eingott der Zwerge, überlebender Gigant, heute kodifizierter Zwölfgott
Kauca	der Ursprung der Altoum-Winde (Allegorie?)
Kha	Gott des Schicksals aus dem Echtenpantheon, heute aufgrund mangelnder Verehrung ein sterbender Gott, vielleicht nur eine Allegorie des Götterpaktes
Kor	nach zwölfgöttlicher Lehre Sohn von Rondra und Famerlor, wohl der echsische Gott Kr'Thon'Chh
Kr'Thon'Chh	Gottheit aus dem Echtenpantheon, heute als Rondrasohn Kor verehrt
Levthan	nach zwölfgöttlicher Lehre Sohn der Rahja, eventuell der Belkelel verfallen
Mada	nach zwölfgöttlicher Lehre die Tochter Hesindes und eines Sterblichen.
Mailam Rekda	Gottheit der Goblins, aufgrund der lokalen Begrenzung fast machtlos
Marbo	nach zwölfgöttlicher Lehre Tochter Borons
Mithrida	erschlagener Gigant, nach zwölfgöttlicher Lehre von Rondra als Waffe gegen das Omegatherion geführt, ruht heute als Rote Sichel.
Mokoscha	nach zwölfgöttlicher Lehre Tochter Peraines, Volksgöttin der Nobarden
Namenloser	mächtiger Gott, der sich gegen die anderen stellte und seiner Macht beraubt wurde

Nandus	nach zwölgöttlicher Lehre Sohn der Hesinde, die Verehrung reicht aber weiter
Nurti	Gottheit der Elfen, heute ohne Verehrung und Macht; wurde auch als Nanurta verehrt
Ogeron	Der wildeste Gigant. Sein Körper wurde in zehntausend Oger zerschlagen.
Orima	Gottheit der Elfen, vielleicht eine vergöttlichte Lichtelfe, heute ohne Verehrung und Macht
Orvai Kurim	Gottheit der Goblins, aufgrund der lokalen Begrenzung fast machtlos
Peraine	aus Gildenland als Peranja überlieferte Gottheit, überlebender Gigant, kodifizierter Zwölggott
Phex	einstmals tulamidische Gottheit, heute kodifizierter Zwölggott
Praios	aus dem Gildenland als Brajan überlieferte Gottheit, kodifizierter Zwölggott
Rahja	aus dem Gildenland als Raia überlieferte Gottheit, heute kodifizierter Zwölggott
Rikai	Gottheit der Orks
Rohal	nach zwölgöttlicher Lehre Zwillingskind des Nandus (Weisheit), vertritt die weiße Magie
Rondra	einstmals tulamidische Gottheit, heute kodifizierter Zwölggott
Raschtulschlafender Gigant, Stammvater der Trolle, ruht als Raschtulswall auf Aventurien	
Rastullah	ein sehr junger Gott der Novadis, vielleicht der auferstandene Gigant Rashtul
Satinav	überlebender Gigant der in der Zeit zurückreiste um den Kataklysmus zu verhindern, von LOS an die Zeit gefesselt, manchmal auch als Dreizehngehörnter bezeichnet
Satuaria	überlebende Gigantin, heute machtlose sterbende Göttin, nur noch von den Hexen verehrt, manchmal als identisch mit Tsa (Tsa Atuara) angesehen
Simia	nach zwölgöttlicher Lehre Sohn von Tsa und Ingerimm, wohl eher ein vergöttlichter Hochkönig der Elfen
Sokramor	erschlagener Gigant, wurde nach zwölgöttlicher Lehre von Kor als Waffe gegen das Omegatherion geführt, ruht heute als Schwarze Sichel.
Srf'Srf	lokale Gottheit der Echsen, "Der Große Schwarm" also wahrscheinlich nichts anderes als eben dieses Ereignis
Ssad'Huarr	Gottheit aus dem Echsenpantheon, heute Satuaria
Ssad'Navv	Gottheit aus dem Echsenpantheon, heute Satinav
Swafnir	nach zwölgöttlicher Lehre Sohn von Rondra und Efferd
Tairach	Gottheit der Orks
Travia	aus dem Gildenland als Travina überlieferte Gottheit
Tsa	schon von den Echsen als Zsahh verehrter, überlebender Gigant, heute kodifizierter Zwölggott
Ucuri	nach zwölgöttlicher Lehre angeblich von Praios erschaffener Halbgott
Visar	südaventurische Gottheit aus dem Echsenpantheon, von den Gildenländern einfach mit Boron gleichgesetzt
V'Sar	Gottheit aus dem Echsenpantheon
Xeledon	„der Spötter“ – Nach zwölgöttlicher Lehre Sohn Hesindes und eines Sterblichen.
Zerzal	Gottheit der Elfen, heute ohne Verehrung und Macht
Zsahh	Gottheit aus dem Echsenpantheon, heute als Tsa kodifizierter Zwölggott

Der Sternenhimmel

Blickt man zum aventurischen Sternenhimmel hinauf, so sind die augenfälligsten Objekte natürlich die **Sonne** und das **Madamal**. Da nur diese alle anderen Himmelskörper überdecken können, liegt die Vermutung nahe, daß sie sich als einzige nicht am äußeren sondern am inneren Rand der Sechsten Sphäre befinden.

Die Sonne wird allgemein mit dem Auge Praios' identifiziert, das Madamal naheliegenderweise mit Mada, wobei aber zur Person Madas jedes Volk etwas anderes zu berichten weiß. Die vier Phasen, welche das Madamal in etwas über 28 Tagen durchläuft, heißen Kelch, Rad, Helm und Neumond.

Ebenfalls jedem Volk bekannt ist der unbewegliche Nord- bzw. **Polarstern**, der von den Maraskanern für Rur, den Erschaffer und Werfer der derischen Diskusscheibe, gehalten wird. Ihm gegenüber und somit unter dem Horizont und nicht zu sehen vermuten sie Gror, der die Scheibe dereinst fangen wird; die Existenz eines solchen Gegenpols wird aber von den meisten Menschen angenommen und gemeinhin als das Mysterium von Kha identifiziert. Diese beiden Punkte sind also von besonderer Bedeutung für die Stabilität des kosmischen Gefüges.

Der restliche Himmel ist aufgeteilt in die Herrschaftsbereiche der unterschiedlichen göttlichen und halbgöttlichen Wesenheiten, wobei der **Sternenwall** insgesamt das Bollwerk zwischen Sechster und Siebter Sphäre bildet:

Zwölf besonders auffallende Sternbilder bilden den **Zwölfkreis** der Zwölfgötter: Greif, Schwert, Delphin, Gans, Rabe, Schlange, Firunsbär, Eidechse, Fuchs, Storch, Hammer und Amboß sowie die Stute. Die Sternenleere zwischen Stute und Greif ist nichts anderes als die Große Bresche, das größte Tor in die Siebte Sphäre, vor der der Namenlose angekettet ist.

Die acht **Wandelsterne** bewegen sich auf längerfristig unvorhersagbaren Bahnen und sind nach Horas, Ucuri, Simia, Kor, Nandus, Aves, Marbo und Levthan bezeichnet. In der Astrologie wird ihre Position bezüglich der anderen Sternbilder gedeutet.

Die restlichen Sternbilder und Sterne leuchten schwächer und haben geringere Bedeutung. Am **Nordhimmel** sind dies Hund, Held, Gehörn, Drache, Ogerkreuz und Uthar sowie Kaiserstern und Elfenstern; am (von Aventurien aus gesehen) kleineren **Südhimmel** stehen Nachen, Ringe, Harfe bzw. Schriftrolle, Dolch bzw. Pfeil und Kelch bzw. Sumus Schale sowie die einzelnen Sterne Satinav mit Fatas und Ymra.

Erwähnenswert sind schließlich noch der **Sternenstaub**, kleine Lichtpunkte, die die Seelen der nach Alveran eingezogenen Verstorbenen oder Phexens Himmelsschatz darstellen könnten, und die sogenannte **Hauptlinie**, die Schnittlinie der Derescheibe mit dem Zwölfkreis, die ungefähr über Havena, Gareth und Beilunk verläuft.

Die Edelsteine

Edelstein	Gottheit	Aspekt
Bernstein	Praios	Wahrheit
Smaragd	Rondra	Mut
Aquamarin	Efferd	Wasser
Saphir	Travia	Reinheit
Karneol bzw. Blutachat	Boron	Vergessen
Onyx	Hesinde	Beschwörung
Bergkristall bzw. Quarz	Firun	Härte
Opal	Tsa	Jugend
Türkis	Phex	Glück
Achat	Peraïne	Fruchtbarkeit
Rubin	Ingerimm	Feuer
Amethyst	Rahja	Leidenschaft
Diamant	Zwölfgötter bzw. Rastullah	Demut
Topas	Mada	Antimagie
Granat	Marbo	Exorzismus
Rosenquarz	Satuaria	Hellsicht
Lapislazuli	Aves	Schutz

Die Elemente

Element	Farbe	Planet	Sternbild	Eigenschaft	Festung
Feuer	rot	Kor	Held	Mut	Vulkan im Südosten des Rieslandes
Wasser	blau	Nandus	Nachen	Gewandtheit	am Grund des Meeres der Sieben Winde oder im Neunaugensee
Erz		Levthan	Gehörn	Körperkraft	unter dem Raschtulswall
Luft	gelb	Aves	Pfeil	Fingerfertigkeit	Wolkenfestung oder auf dem Ehernen

					Schwert (unwahrscheinlich)
Humus	grün	Simia	Kelch	Intuition	Wald im Süden des Gildenlandes
Eis	violett	Marbo	Uthar	Klugheit	am Nordrand der Welt
Kraft	schwarz	Mada	Nordstern	Charisma	zerstört

Die Erzdämonen

Name in Bosparano	Name in Zhayad	weitere Namen	Domäne	Gefolge
Blakharaz	Tyakra'man	Die Rache	Kholak-Kai	Asqarathi bzw. Irrhalken, Heshtoti, Iriadhzhai
Belhalhar	Xarfai	Der Jenseitige Mordbrenner	Legion von Yaq-Monnith	Karmoth; Shruuf, Zant
Charyptoroth	Gal'k'zuul	Die Unbarmherzige Ersäuerin	Nachtblaue Tiefen	Yo'Nahoh; Nachtmahre, Ulchuchu, Vhatacheor
Lolgramoth	Thezzphai	Der Rastlose	Ghumai-Kal	Dharai, Difar, Karakil, Yel'Arizel
Thargunitoth	Tijakool	Die Heulende Finsternis	Yak-Hai	Nirraven; Braggu, Morcanen, Nephazz
Amazeroth	Iribaar	Das Verbotene Wissen	Gnaph'Caor	Beel-Ymash, Bha'Lhevek, Gotongi, Karunga, Mhek'Thagor, Nishkakak, Quitslinga, Qok'Maloth, Uridabash, Xamanoth
Belshirash	Nagrach	Der Eisige Jäger	?	Kharmanthi, Thalon, Umdoreel, Usuzoreel, Yash'Natam
Asfaloth	Caljinaar	Das Wimmelnde Chaos	?	Chimären, Golems
Tasfarelel	Zholvar	Der Neid	?	Balkha'bul
Belzhorash	Mishkara	Das Ewige Siechtum	?	Brukha'Klah, Duglum, Hektabeli, Sordul, Tlaluc
Agrimoth	Widharcas	Der Schänder der Elemente	Yol-Ghurmak	Agribaal, Amrifas, Arjunoor, Arkhobal, Azzitai, Je-Chrizlayk-Ura, Kah-Thurak-Arfai bzw. Nachtdämon, Tuur-Amash
Belkelel	Dar'Klajid	Blutige Ekstase	?	Laraane, Thaz-Laraanji

Zum Vergleich die zugehörige Reihenfolge der Zwölfgötter:

Praios, Rondra, Efferd, Travia, Boron, Hesinde, Firun, Tsa, Phex, Peraine, Ingerimm, Rahja