AVARION

Einführung in die Weltbeschreibung

Paladin Markus Feuerhand saß an seinem Lagerfeuer und dachte über die vergangenen Tage und Wochen nach. Seit vier Monaten schon zog er durch die Grenzprovinz Lindolsturm und bisher war er mit seiner Arbeit zufrieden. Gerade im Bereich um Seengrenzhütte, das neueste und kleinste Dorf tief in der Wildnis, war die Natur alles andere als friedlich und die dort in Hoffnung auf eine reiche Zukunft lebenden Jäger, Bauern und Fischer waren auf jede Hilfe angewiesen.

Hier konnte ein Paladin noch wirklich etwas zum Schutze des Lebens und der Unschuldigen tun – nicht so wie in den Kernprovinzen der furanischen Reiches, wo die verschiedenen Paladine in ihren strikten Orden eingebunden waren und kaum jemand noch durchblicken konnte, wo nun ein Kampf für eine gerechte Sache stattfand und wo nur Intrigen zwischen den Adelshäusern oder gar den Dienern der Götter herrschten.

Er war nur froh das er sein seltenes angeborenes Talent, das Wirken hoher Magie zu spüren, immer verborgen gehalten hatte – dies hatte ihm mehr als alles andere gezeigt wie undurchsichtig und selbstsüchtig einige der Machthaber dort agierten. Deshalb hatte er seinen Schwur als Paladin auf keinen Gott, sondern auf das Leben an sich geleistet.

Heute war es ein ruhiger Tag gewesen - leider, denn seit etwa zwei Wochen trieb sich irgendeine Räuberbande in der Gegend herum, die auch schon zwei einsame Bauernhöfe überfallen und niedergebrannt hatte. Nach den Spuren zu urteilen waren es nur ein paar Plünderer ohne echte Kampfausbildung, auch wenn ihre Ausrüstung anscheinend besser war als üblich. Aber erst wenn er sie gefunden hätte, könnte er ihre Stärke wirklich einschätzen und entscheiden ob er Hilfe bräuchte oder ob er…

Markus schreckte hoch – irgendwo hier in dieser einsamen Gegend wurde Magie der höchsten Ordnung aktiv – eine Magie die ihn nur noch schaudern lies.

„Grüße, edler Krieger. Darf sich eine arme Reisende zu Euch ans Feuer gesellen und sich etwas aufwärmen?“ Auf der anderen Seite seines Feuers trat eine Gestalt in einem Reiseumhang zwischen den Bäumen hervor. Es war eine junge Frau mit schönem und fast perfekten Gesicht, ohne Spuren irgendwelcher Anstrengung oder Arbeit.

Arm – mit einem solchen Gesicht und einem so hochwertigen Umhang? Und woher kam seine instinktive Ablehnung? Plötzlich wußte er es und wurde kalkweiß.

„Ihr seid keine Reisende und auch keine Sterbliche – Ihr seid die Dunkle Göttin!“

„Euer Instinkt war schon immer sehr gut, Paladin Markus Feuerhand. Ja, ich bin Car’Aki – und gekommen um Euch ein Angebot zu machen…“

„Wollt Ihr einer meiner Priester werden?“

„Weichet von mir, Brudermörderin – niemals werde ich Euch dienen“

„Ach Markus, Markus“ mit leiser Stimme schüttelte die Göttin ihren Kopf. „Ihr wißt

doch aus eurer Ausbildung, daß Worte alleine den Bund zwischen Priester und Gott weder verweigern noch bestätigen können. Nur wenige werden auserwählt als Priester für einen Gott zu stehen, und dieser Bund ist so kraftvoll, daß nur die erste Aufgabe, die Prüfung des Priesters als Antwort gelten kann.“

„Zwei Tagesreisen im Westen von hier befindet sich ein einsamer Bauernhof. Dieser Bauernhof ist morgen das nächste Ziel der Räuber, die Ihr seit einigen Tagen verfolgt. Mit diesem Zauberstab hier könnt Ihr ein Schattenpferd erzeugen, das sich bei den ersten Strahlen des Himmelslichtes auflösen wird – aber Euch noch bis zum Morgengrauen zu diesem Bauernhof bringen kann. Hier ist eine kleine Flasche mit einem stärkenden Trunk, damit Ihr trotz durchrittener Nacht frisch gestärkt in den Kampf gehen könnt. Und Eure Aufgabe wird es sein, diese Banditen zu erschlagen.“

„Wenn Ihr meine Gaben annehmt und diese Banditen besiegt, dann akzeptiert Ihr Eure Stellung als mein Dunkler Priester. Ihr könnt natürlich auch ablehnen. Alles was ihr dazu tun müßt ist in die andere Richtung zu schauen, während drei Familien unschuldiger Bauern mit ihren Kindern abgeschlachtet werden.“

Langsam verblaßte das Abbild der Dunklen Göttin, aber ihr Gelächter hallte noch lange in den Ohren des Paladins.

„Mama, weshalb weint der Krieger dort? Er ist doch ein großer Held der die bösen Männer vertreibt.“ „Mein Schatz, siehst Du das Zeichen auf seiner Rüstung? Das ist ein Paladin, der geschworen hat alles Leben zu schützen. Er weint mit um die Leben der Männer, die er bekämpft.“

Der Kämpfer mit dem düsteren Gesicht saß im hintersten Winkel der heruntergekommenen Dorfkneipe und trank einen Bierkrug nach dem anderen. Jedermann lies ihn in Ruhe – zumindest seit am Vortag der Dorfraufbold zusammen mit seinen Kumpanen von ihm verprügelt wurde.

Eine Barmaid mit einem sehr tiefen Dekolleté stellte ihm einen neuen Bierkrug hin, bevor sie sich ihm gegenüber setzte. „Hallo, mein Priester“ säuselte sie.
„Ach – laß mich doch in Ruhe, Car'Aki – egal in welcher Verkleidung Du auftrittst“ kam die barsche Antwort von Markus Feuerhand in einem resignierenden Tonfall.

„Oh, das habe ich sogar vor – Wenn Du mich nicht selber rufst, dann wird dies unser letztes Gespräch werden. Aber vorher möchte ich Dir noch etwas verraten.“
„Erinnerst Du Dich an die Räuber, die vor vielen Jahren Deine erste Aufgabe waren? Du hast Dich doch immer gefragt weshalb ein so ärmlicher Haufen so gute Ausrüstung und soviel Gold mit sich herumtrug.“

„Die Räuberbande war dreimal so groß als sie eine von meinen Dienern geführte Schmuggelkarawane angegriffen hat. Bei dem Kampf haben sie die meisten und besten ihrer Kämpfer verloren, aber am Ende haben sie knapp gewonnen. Hätten sie sich mit dieser Beute nach Lindolsturm durchgeschlagen und mit dem Raubzug geprahlt, dann hätten sich einige Leute gewundert. Eine genauere Überprüfung hätte dann gezeigt, daß diese unbekannte Schmuggelkarawane von meinen Dienern begleitet wurde. Die Anwesenheit meiner Leute um Lindolsturm mußte aber geheim bleiben.“

„Deshalb mußten Sie sterben – und Du als Dunkler Paladin warst anschließend jahrelang eine perfekte Ablenkung, hinter der meine Diener ihre Aufgabe erfüllen konnten. Jetzt ist diese Aufgabe erledigt und ich brauche keine Ablenkung mehr, also kannst Du Deiner Wege ziehen.“

„Aber nach wie vor bist Du mein Priester – diesen Bund kann niemand beenden. Und da Du mir wirklich - wenn auch unwillig - geholfen hast, hast Du Dir auch das Recht auf meine Hilfe verdient. Wenn Du also nach mir oder meiner Kraft rufst, dann wirst Du sie auch erhalten.“

„Und Du kannst diese Macht auch gerne zum Schutze Unschuldiger einsetzen – diese ganze Story über mich als die Vernichterin alles Lebens wurde lediglich von ein paar gegnerischen Tempeldienern erfunden, die nichts verstanden haben. Die Priester der anderen Götter dagegen wissen, daß ich kein Interesse daran habe die Rassen von Avarion auszurotten.“

„Schließlich brauche ich auch Diener und Sklaven…“

Fantasy-Rollenspiele

Was ist eigentlich ein Fantasy-Rollenspiel?
Bei einem Rollenspiel trifft sich eine Gruppe von Spielern, um sich mehr oder weniger gemeinschaftlich eine Geschichte auszudenken und zu spielen sowie die Aufgaben innerhalb dieser Geschichte zu lösen.

Am einfachsten kann man dies wohl mit einem Vergleich zu Kinofilmen beschreiben. Es gibt in einem Fantasy-Rollenspiel genauso wie in einem Fantasy-Film eine Rahmengeschichte und eine große Aufgabe, die von den Hauptpersonen zu erfüllen ist.
Während die Personen im Film aber von Schauspielern gespielt werden und nur dem vorgegebenen Drehbuch folgen, übernimmt bei einem Rollenspiel jeder Spieler eine der Hauptpersonen und sagt, was diese Person (im Rollenspiel Charakter genannt) in der gerade aktuellen Situation tut.
Da alle Spieler in ihren Handlungen frei sind, kann die Geschichte natürlich ganz andere und überraschende Wendungen nehmen als es mit einem fest vorgegebenen Drehbuch möglich ist.
Damit dies funktioniert, muss einer der Spieler die Lösung der Rätsel kennen und alle anderen Wesen und Gegner der Geschichte steuern. Er ist sozusagen der Regisseur der Geschichte und wird üblicherweise Spielleiter genannt. Und genau wie der Regisseur eines Filmes muß der Spielleiter im Rollenspiel die Handlung steuern und die Spannung aufrechterhalten.
Er darf die Gegner nicht so schwer machen, daß die Spieler (die Helden der Geschichte) keine Chance mehr haben und muß bei Ratlosigkeit auch Hinweise beisteuern. Aber er darf es natürlich auch nicht zu einfach machen – einen Film ohne Spannung schaut sich auch niemand an.

Die Aufgaben des Spielleiters werden aber erst im dritten Einführungsheft behandelt. Hier geht es um die anderen Spieler und ihre Figuren.

Jeder Spieler übernimmt einen Charakter, der normalerweise aus einer mehr oder weniger ausführlichen Hintergrundgeschichte und einem Charakterblatt mit Werten für die verschiedenen Fähigkeiten besteht. Der Hintergrund bildet Beschreibung, Leitfaden und Motivation für das Verhalten des Charakters in der gespielten Geschichte. Die Charakterwerte bilden dagegen die Grundlagen zur Überprüfung, ob der Charakter die gerade aktuelle Aufgabe bewältigen kann.

Zur Erstellung und zum Spielen eines Charakters ist es allerdings nicht unbedingt notwendig, das gesamte umfangreiche Regelwerk zu lesen. Der dicke Umfang der meisten Rollenspielregelwerke entsteht dadurch, daß sie alle Beschreibungen für Hunderte von verschiedenen Figuren - vom Kämpfer über den Dieb bis zum Zauberer - liefern müssen. Für den einzelnen Charakter wird in der Regel nur ein Bruchteil dieser Beschreibungen benötigt.

Zur Einführung neuer Mitspieler in einem Probespiel reicht deshalb auch ein schon vorbereiteter Charakterbogen und eine kurze Regelerläuterung, wie sie im zweiten Einführungsheft vorgenommen wird.

Erst bei einer langfristigen Teilnahme an einer Rollenspielrunde sollte sich jeder Spieler einen Charakter ganz nach seinen Vorstellungen zusammenstellen. Dann hat er normalerweise auch schon genug von den Möglichkeiten des Rollenspieles mitbekommen, um gezielt im Regelbuch nachschlagen zu können.

Die Hintergrundgeschichte eines Charakters ist normalerweise ein wichtiger Punkt für langfristigen Spielspaß. Sie liefert die über viele Abenteuer (d.h. viele Fortsetzungen des Filmes) gehende Motivation für die Handlung des Charakters. Dabei kann

sich der Spieler die verschiedensten Varianten ausdenken - vom einfachen Söldner, der nur reich werden will, über den Dieb, der nur stiehlt um seine kranke Schwester zu versorgen, bis hin zur Zauberin die Rache für einen Überfall in ihrer Kindheit sucht.

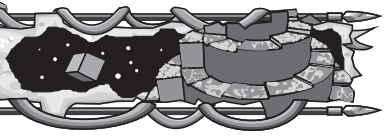
Ein Spieler sollte sich natürlich nur einen Charakter aussuchen oder zusammenstellen, mit dessen Hintergrundgeschichte er sich für ein längeres Spiel auch identifizieren kann – und wenn diese Geschichte ein konkretes Ziel hat, dann sollten die Abenteuer der Runde auch so angelegt sein, daß der Spieler diesem Ziel stückweise näher kommen kann.

In einem Rollenspiel einer Spielgruppe am Tisch kann sich die Geschichte tatsächlich mit den Entscheidungen der einzelnen Spieler verändern. Der Spielleiter kann ja nicht im Voraus wissen, welchen der möglichen Lösungswege die Spieler mit ihren Charakteren nutzen. Er muß aber auch aufpassen, daß die jeweilige Lösung nicht den Spielspaß anderer Mitspieler oder die Geschichte selber zerstört.

Wenn der Spielleiter also im Verlauf eines Spieltreffens irgendeine Planung eines Spielers oder auch der ganzen Spielrunde fehlschlagen läßt, dann ist das oft ein möglicher Hinweis darauf, daß man irgendeine Besonderheit übersehen hat – der Spielleiter ist kein Gegner, sondern ein neutraler Schiedsrichter.

Es kann natürlich auch sein, daß hinter den Kulissen der Geschichte die Gegner ganz anders vorgehen als von den Spielern vermutet. Denn wer kennt nicht die Filme, in denen der Auftraggeber die unbequemen Helden auf einmal verraten hat…

Aus diesem Grunde (und auch um nicht den Spielspaß durch Diskussionen zu unterbrechen) sollten die Spieler während eines Spiels alle Entscheidungen des Spielleiters erstmal akzeptieren. Wenn eine Entscheidung fragwürdig erscheint, dann können sie ihn immer noch nach dem jeweiligen Spieltreffen darauf ansprechen. Nur offensichtliche Flüchtigkeitsfehler sollte man direkt kurz ansprechen, die können jedem passieren.



Avarion – die Welt der 100 Ebenen

Avarion ist eine Fantasy-Welt für epische Rollenspiele. Es ist eine Welt in der die Götter real existieren und in das Geschehen eingreifen. Aber Avarion ist auch eine Welt, in der ein Fackelträger zum Halbgott werden kann, wenn er nur trainiert und lange genug überlebt.

Um diesen Eindruck des Phantastischen und Epischen zu verstärken und sich von den eher konventionellen Definitionen einer mittelalterlichen Welt plus Magie abzuheben, wurden die normalen physikalischen Gesetze und auch ein Planeten-ähnlicher Weltaufbau verworfen und statt dessen eigene Gesetzmäßigkeiten entwickelt.
Für den Spieler sind diese Details aber unwichtig, für ihn zählen nur die Auswirkungen. Diese lassen sich im Prinzip auf drei Hauptpunkte zusammenfassen, die Avarion von einer klassischen Fantasy-Welt unterscheiden.

- Die Form der Welt (wie im Logo dargestellt) weicht nicht nur allgemein von den üblichen Bereichen ab, sondern auf vielen der Ebenen bestehen grundsätzlich andere Lebensbedingungen, die auch zu unterschiedlichsten Zivilisationen und Effekten geführt haben.
- Während fliegen selbst mit Magie so gut wie unmöglich ist, sind im Gegenzug ortsfeste Teleportationstore relativ günstig zu erschaffen. Durch ein Netz von Teleportalen kann eine Gruppe innerhalb weniger Monate die verschiedensten Ebenen passieren und der Handel blüht.
- Die großen Zivilisationen auf Avarion können auf eine tausende von Jahren lange Geschichtsschreibung zurück blicken, und in dieser Zeit haben sie sich weiterentwickelt und Magie in ihren Alltag integriert. Ein Dorf oder eine Stadt, die den klassischen mittelalterlichen Beschreibungen entspricht ist entweder ein armes Grenzdorf ohne die Mittel um einen Magier anzuheuern oder in einem sehr isolierten Bereich der Welt.

Auch in vielen Details weichen die Beschreibungen von Avarion von dem ab, was man von den klassischen Konventionen erwartet. Dies reicht von neuen Rassen wie den vierarmigen Schiriak-Tzah über klassische Rassen mit einigen Änderungen (z.B. werden Dunkelelfen als normale Elfen in allen Elfenvölkern geboren, die dunkle Hautfarbe entsteht aus unbekannten Gründen während der ersten zehn Lebensjahre im Kleinkindalter) bis hin zu Ausbildungen die man nicht unbedingt erwartet wie den Detektiv, der in den zivilisierten Städten mehr als genug zu tun findet.

Lindolsturm

Lindolsturm ist eine Stadt und eine Grenzprovinz des furanischen Reiches. Das dritte furanische Kaiserreich ist die größte der bekannten Zivilisationen auf den Ebenen Avarions. Dieser Bereich ist die erste genauer beschriebene Kampagnenumgebung.

In den großen Städten des furanischen Reiches und aller ähnlich alten Zivilisationen ist die Magie zu einem Bestandteil des Alltags geworden – von den magischen Sägen des Zimmermannes (die durch Holz wie Messer durch Butter gehen) über die magische Straßenbeleuchtung bis hin zu den magischen Spielen für die Kinder der reicheren Familien. Man kann dies in einigen Punkten als eine „Moderne Zeit“ einer Fantasy-Welt bezeichnen.

Allerdings ist dies keineswegs eine Übertragung heutiger Verhältnisse auf eine magische Welt, denn die Magie folgt anderen Regeln als Technik und Elektrizität. So leuchten die magischen Kristalle in einer Stadt nur, weil nach wie vor ein Nachtwächter umhergeht und die Kristalle mit seiner eigenen magischen Kraft regelmäßig auflädt. Und die Teleporter-Portale zwischen den Städten können anders als Bahnhöfe auch nur eingerichtet werden, wenn der zuständige Zauberer vorher alle Zielpunkte persönlich bereist hat.

Die Stadt Lindolsturm ist aus einer Zaubererakademie hervorgegangen, die aufgrund von magischen Experimenten in ferner Wildnis angelegt wurde. Auch heute noch ist die magische Forschung eine der Hauptbeschäftigungen der Zauberer von Lindolsturm. Dadurch ist die weitere Umgebung sehr lange eine Wildnis geblieben. Erst als der Rat der Zauberer vor wenigen Jahrzehnten mit dem furanischen Reich einen Vertrag einging, wendete man sich dieser Wildnis zu und begann mit der Besiedelung.

Lindolsturm zieht aktuell sehr viele Glücksritter an, die hier in der Wildnis Reichtum suchen wollen, ohne auf die Annehmlichkeiten einer sehr reichen und magisch geschützten Stadt in der Nähe verzichten zu wollen. Zusammen mit denen die für ihren Reichtum

arbeiten wollen kommen aber natürlich auch solche, die den Profit ohne Arbeit übernehmen wollen.

Avarion ist auch keineswegs nur auf solche zivilisierten Gebiete beschränkt. Die riesige Welt (jede der 100 Ebenen ist ein wenig größer als Asien) enthält auch viele Bereiche, in denen die magische Forschung noch nicht so weit fortgeschritten ist – oder in denen verschiedenste natürliche Effekte die Zivilisation in andere Richtungen geführt haben.

Ankunft auf dem Marktplatz

Die Reiseführer der großen Bibliotheken berichten von den Mosaik-Ebenen, in denen ein magischer Bann die Landschaft in Klimazonen aufteilt. Eine Person auf einer solchen Grenze kann auf dem linken Arm einen Sonnenbrand bekommen, während der rechte Arm in einem Schneesturm erfriert. Und trotz aller Schwierigkeiten zählen die Mosaikebenen zu den meistbereisten, denn hier können Teleporterverbindungen besonders einfach erschaffen werden.

Sie berichten von der Vermessenheit des vernichteten Imperiums von Pargor, das die auf der unter ihm liegenden Ebene lebenden Wesen durch das Herabstürzen des pargorischen Meeres ertränken und gleichzeitig mehr Land freilegen wollte. Aber durch aktivierte magische Portale zwischen der pargorischen Ebene und der darunter liegenden Föderation Indarionischer Staaten schufen sie nur den ewigen Kreislauf des über Hunderte von Kilometern breiten Ebenenfalls, dessen Wassermassen beide Reiche vernichteten.

Auch die Felsenebenen mit ihren vielen in der Luft schwebenden Felsen und den unter ihnen liegenden Schattenzonen sind vielen Reisenden Berichte wert gewesen – sofern sie den Besuch in den Schattensümpfen überlebt haben und auch nicht von den besiedelten Felsen herabstürzten, denn keine Magie kann einen solchen Fall stoppen.

Legenden erzählen von einem reißenden unterirdischen Fluß, der durch den Felskern von Avarion führt und von Menschen bewohnt wird, die nie das Himmelslicht gesehen haben. In diesen Tiefen soll die Magie noch wie einst im Himmel fließen und Zauberer bei den mächtigsten aller Zauber unterstützen.

Auch die Paradiesebene wird nur von Legenden beschrieben, obwohl jeder weiß dass es die unterste aller Ebenen ist. Dort gibt es keine Gewalt und Nahrung im Überfluß, sodaß noch nie ein Besucher den Wunsch hatte dieses Paradies zu verlassen und von ihm zu berichten.

Keine Berichte sind aber so fantastisch wie die Erzählungen von dem Palast der Götter auf der obersten Ebene. Nur ausgesuchte Tempeldiener und Priester dürfen diesen Bereich betreten, um die fantastischen Kunstwerke und mächtigen magischen Werkzeuge zu betrachten, die hier seit Jahrtausenden von unzähligen Fallen geschützt auf die Fortsetzung des Wettkampfes der Götter warten.

Weite Landstriche Avarions und viele Ebenen sind aber auch noch unerforscht - obwohl schon viele Expeditionen versucht haben, das Geheimnis der Nebelebene oder anderer gesperrter Ebenen zu lüften. Und Legenden erzählen von anderen Bereichen, die noch seltsamer und fantastischer sein sollen als alle bekannten Ebenen…

AVARION

Avarion ist eine Welt und ein Regelwerk für epische Rollenspiele. Aber was bedeutet dies eigentlich?

Drei Einführungshefte sollen diese Frage beantworten und Neulingen wie erfahrenen Spielern einen Überblick über Avarion geben, ohne daß dafür dicke Bücher gelesen werden müssen.
Dieses erste Heft bietet eine Einführung sowohl in die phantastische Welt von Avarion als auch in Rollenspiele allgemein. Jeder Spieler kann hier einen ersten Eindruck von der Welt erhalten.
Dieses Heft enthält keinerlei Regeln, da die Abenteuer und Kampagnenbeschreibungen von Avarion sowohl mit den Werten für die Avarion-Regeln als auch den Prost-Regelwerten ausgestattet sein werden - jede Spielergruppe soll sich ihr Lieblingssystem aussuchen.

Eine Kurzfassung der Avarion-Regeln steht im zweiten Einführungsheft. Wenn man diese Kurzfassung gelesen hat, dann kann man mit einem vorgefertigten Charakter an einem Probespiel nach den Avarion-Regeln teilnehmen.
Das dritte Einführungsheft erläutert für Spieler und angehende Spielleiter die Aufgaben eines Spielleiters, ohne auf Regeln oder Details einzugehen. Dieses Heft soll bei der Organisation einer neuen Spielrunde helfen und den Spielern bei der Entscheidung helfen, wer für die ersten Abenteuer der Spielleiter sein soll.

Bei Fragen schaut auf die Webseiten oder sendet eine eMail:
info@avarion.de
www.avarion.de www.prost-rollenspiel.de

AVARION PROST