

1. DIE SEELE

Aus dem "Großen Almanach der Welt", geschrieben vom "Orden des Spiegels".

Das Wesen der Seele, ihr Ursprung und ihr Weg nach dem Tod sind von allen Dingen wohl am wenigsten erforscht. Was uns gewiss erscheint, soll hier geschrieben stehen.

Jedes Wesen, das sprechen kann, besitzt die Fähigkeit der Selbsterkenntnis, kann seine Taten reflektieren und sich daher schuldig machen. Jedes Wesen, das sich schuldig machen kann, besitzt eine Seele. Und jede Seele besitzt arkane Kräfte. Diese Klarstellung ist erforderlich, um zu verstehen, was mit dem Wort "Seele" gemeint ist.

Wenn sich eine Seele schuldig macht, so immer nur durch ihr Verhalten gegenüber einer Seele. Schuldig machen kann man sich nicht nur an einer fremden Seele, sondern auch an seiner eigenen. Wer Selbstmord begeht, begeht einen Mord (wie das Wort schon sagt). Wer das Heptagramm annimmt, ermordet die Natur seiner Seele und begeht somit ebenfalls einen Mord.

Abgesehen von den Göttern und Halbgöttern, die wir nicht verstehen und begreifen können, gibt es in der Welt sechs unterschiedliche Formen des Lebens. Drei dieser Formen besitzen eine Seele: Die Vênadrîm sind die 55 Völker AdveRûnas, deren Seelen in die Totenreiche EldaRûnas eingehen, die Askadrîm sind die Kreaturen AdveRûnas und die Nënjadriîm die Elementare EldaRûnas. Die Tiere, Pflanzen und Pilze sind die drei Lebensformen, die keine Seele in sich tragen.

Da uns die Tiere recht ähnlich sind, doch keine Seele besitzen, sollen an dieser Stelle einmal genauer betrachtet werden. Die Tiere werden unterschieden nach den niederen Tieren und den höheren Tieren. Die niederen Tiere besitzen keine Intelligenz und daher auch keinen eigenen Willen. Ihr Verhalten beruht ausschließlich auf Instinkt. Zu den niederen Tieren zählen insbesondere die Würmer, Schnecken und Insekten.

Die höheren Tiere haben eine mehr oder weniger ausgeprägte Intelligenz und einen eigenen Willen. Mit arkanen Kräften kann man den Willen eines höheren Tieres und seine Präsenz daher wahrnehmen. Doch selbst die intelligentesten Tiere können nicht sprechen und besitzen kein Bewusstsein für Moral oder Schuld.

Da Tiere keine Selbsterkenntnis erlangen, sich nicht schuldig machen können und keine arkanen Kräfte haben, besitzen sie auch keine "Seele". Unabhängig davon können sie durchaus einen eigenen Willen und eine eigene Persönlichkeit besitzen. Wer sich mit Tieren vertraut macht, kann diesen Willen und diese Persönlichkeit kennenlernen und eine gegenseitige Freundschaft mag entstehen. Dass Tiere keine Seele in der beschriebenen Form besitzen, ist jedoch eindeutig. Aus diesem Grund kann eine Seele gegen Tiere keine Schuld begehnen. Dies ist auch der Grund, warum wir Tiere jagen, fangen, einpferchen, züchten, schlachten und essen dürfen.

Dennoch sind wir Tieren etwas schuldig, da sie je nach ihrem Willen und ihrer Persönlichkeit durchaus Leid empfinden können. Dieses Leid entsteht nicht dadurch, dass wir ein Tier töten, sondern dadurch, dass wir es schlecht behandeln oder grundlos töten.

Alle Wesen, die einer Sprache mächtig sind, stehen über den Tieren und besitzen eine eigene Seele. Auch die Djurîm, die sprechenden Tiere, haben somit eine Seele. Nach unserem Wissen gibt es drei unterschiedliche Arten von Seelen für drei unterschiedliche Arten von Wesen, die wiedergeborenen Seelen der Askadrîm, die vergehenden und neu entstehenden Seelen der Nënjadriîm und die unsterblichen Seelen der Vênadrîm.

Die Askadrîm sind die Kreaturen AdveRûnas. Askadrîm bedeutet wörtlich übersetzt „Träumer der Asche“ und frei übersetzt der "Träumer der Vergangenheit". Nach dem Tod eines Askadrîm bleibt seine Seele in AdveRûna. Wenn der Tote mit einer würdigen Begräbniszeremonie beerdigt wurde, findet diese Seele ihre Ruhe, um von ihrem alten Leben abzulassen, zu vergessen und zu heilen. Wie lange diese Heilung dauert, ist ungewiss, doch mögen es wohl 100 Jahre sein. Dann wird die Seele wiedergeboren in einem neuen Askadrîm, das jedoch immer von der gleichen Art wie sein Vorgänger ist. Ein Feuerdrache wird daher als Feuerdrache wiedergeboren. Jedoch besitzt der Nachfolger ein anderes Aussehen und kann auch ein anderes Geschlecht erhalten. Ein vormals männlicher Askadrîm mag daher als weibliche Askadrîm wiedergeboren werden.

Bei seiner Geburt besitzt scheinbar jedes Wesen das Pentagramm und ist frei von Schuld. Auch bei einer Wiedergeburt ist dies offensichtlich der Fall. Falls der Vorgänger das Heptagramm getragen hatte, scheint dies zu verheilen und wieder zum Pentagramm zu werden.

Der Grund, warum die Askadrîm ihren Namen erhielten und warum wir wissen, dass sie wieder geboren werden, ist der, dass sie sich manchmal an die ferne Vergangenheit oder an eines ihrer vorherigen Leben erinnern. Wenn sie ein „Draumyr“, ein Traumgesicht haben, so geht ihr Blick zurück zu dem was war. Diese bedeutungsvollen Träume werden daher Askadraumyr genannt, Traumgesicht der Asche. Unter welchen Umständen ein Askadrîm ein solches Traumgesicht hat und was es dabei erfährt, ist ungewiss und sehr verschieden. Doch diese Träume sind selten gut, sondern erinnern den Träumenden oft an Leid und Schuld der vorherigen Leben.

Die zweite Seelenart ist die der **Nènjadřím**, der Elementare EldaRûnas. Dieses Wort aus der Sprache Albalinga bedeutet "Träumer der Gegenwart", denn wenn ein Nènjadřím ein Traumgesicht bekommt, sieht es Dinge, die zwar an einem anderen Ort, aber gerade jetzt geschehen. Diese Träume werden daher Nènjadraumyr genannt, Traumgesicht des Lebens oder Traumgesicht der Gegenwart.

In der gemeinen Sprache (Eldalinga) werden die Nènjadřím als Elementare bezeichnet. Sie sind Wesen des Magos EldaRûnas und bilden sich scheinbar aus dem Kondensat des Arkanums selbst, wenn die Zeit dafür reif ist. Ein Elementar hat daher weder Vater, noch Mutter, bekommt keine Kinder, hat keine Kindheit und altert nicht. Dennoch sterben Elementare, wenn ihre Zeit gekommen ist, lösen sich auf und werden wieder eins mit den arkanen Kräften EldaRûnas. Wenn die Zeit für seinen natürlichen Tod bevorsteht, spürt das Elementar seinen nahenden Tod und hat noch die Möglichkeit, Abschied zu nehmen. Diese Zeit des Wissens um den bevorstehenden Tod scheint so lang zu sein, wie die Umdrehung der Scheibenwelt benötigt, aus der das Elementar stammt. Diese Zeit entspricht also einem Jahr der Scheibenwelt des Elementars.

Wenn ein Elementar stirbt, vergeht seine Seele und geht wieder auf im Kreislauf des Magos EldaRûnas. Sein Körper, seine Persönlichkeit und seine Erinnerungen lösen sich bei seinem Tod vollständig auf und gehen unwiederbringlich verloren. Ein Elementar benötigt daher auch keine Begräbniszereemonie. Ob die Persönlichkeit und die Erinnerungen des Elementars in das Arkanum eingehen oder nicht, mögen wir nicht zu sagen.

Wann und warum sich ein neues Elementar als Kondensat aus dem Kreislauf des Arkanums herausbildet, ist ungewiss. Ob es sich um die selbe Kraft handelt, die in einem Vorgänger ruhte, wissen wir ebenfalls nicht zu sagen. Sicher ist nur, dass Elementare keine Erinnerung an ein vorhergehendes Leben besitzen.

Eine Besonderheit der Nènjadřím ist, dass sie das Heptagramm nicht annehmen. Ihre elementare Natur scheint sie vor dem Heptagramm zu schützen, so wie dies auch von zwölf Völkern der Tiernischen bekannt ist. Ein Elementar kann daher das Böse des Arkanums nicht annehmen.

Wenn jedoch ein Elementar durch böse Rituale mit der verdammten Seele eines Vênadrím aus den Vorhöllen vereint wird, mutiert ein Elementar zu einem Dämon. Dämonen altern nicht und sterben nur, wenn sie getötet werden.

Die **Vênadrím** schließlich sind die 55 Völker AdveRûnas und besitzen eine unsterbliche Seele. Wenn ein Vênadrím stirbt, findet seine Seele erst Ruhe, wenn der Leichnam begraben wurde. Dann geht die Seele des Vênadrím in eines der zwölf mystischen Totenreiche EldaRûnas ein. Zehn dieser Totenreiche gehören zu den äußeren Elementen des Pentagramms. Die übrigen zwei Totenreiche sind die Vorhöllen für die Elemente der Gier und der Wut & Wollust.

Der Eintritt in die zehn Totenreiche des Pentagramms wird nur verwehrt, wenn ein Vênadrím das Heptagramm angenommen hat. Nimmt man das Heptagramm des Chaos an, so gelangt man in eine der zwei Vorhöllen, trägt man das Heptagramm der Ordnung, so bleibt man in EldaRûna als böser Geist, der zum Untoten werden kann.

Das Wort Vênadrím bedeutet "Träumer der Zukunft". Wenn ein Vênadrím ein Traumgesicht bekommt, so ahnt er Dinge, die in der Zukunft sein können. Daher sind die Vênadrím die einzigen, die in der Lage sind, in die Zukunft zu schauen, auch wenn diese Zukunft oft ungewiss ist.

Anders übersetzt kann das Wort Vênadrím auch "Träumer der Möglichkeiten" bedeuten, die durch das Träumen scheinbar möglich werden. Manche vermuten, dass diese Fähigkeit ursprünglich nur den Göttern gegeben war und sie ist Voraussetzung für das Wirken von Schöpfungsritualen. Einige behaupten auch, dass die Elben vor Beginn der Zeit diese Fähigkeit von den Göttern erschlichen. Die Träume der Elben sollen dann zu Alpträumen geworden sein, mit denen das Heptagramm erdacht und herbeigerufen wurde. Daher kann es sein, dass es die Elben waren, die mit ihren Alpträumen die Welt verdarben. Seitdem geht das Böse um in den Träumen aller Vênadrím und Alpträume werden böse Wirklichkeit.

Die Weisen fragen sich, ob die Welt durch die Vênadrím einst auch geheilt werden kann. Wenn Alpträume das Heptagramm tatsächlich herbeiriefen, mögen auch Träume möglich sein, die über das Heptagramm hinausgehen und für Heilung sorgen. Doch keiner weiß, ob dies möglich ist oder wann und wie dies geschehen mag.

Der Überlieferung nach entstanden die zwölf mystischen Totenreiche für die Seelen der Vênadrím erst zu Beginn des Zweiten Zeitalters. Diese Totenreiche wurden erforderlich, weil ihre Seelen in AdveRûna keine Ruhe fanden, da eine Wiedergeburt für sie nicht möglich war. Der Weg der Nènjadřím, deren Seelen im Kreislauf des Arkanums EldaRûnas aufgehen, war ihnen auch versperrt. AdveRûna war daher am Ende des ersten Zeitalters voller ruheloser Seelen gestorbenen Elben und Halbtrolle. Vielleicht sind die Totenreiche daher ein Wirklichkeit gewordener Traum der Vênadrím, damit ihre Seelen Ruhe endlich finden konnten.

1.1 Die Aspekte der Seele

Einem Charakter oder einer Kreatur eine Seele einhauchen, das können nur der Spieler und der Erzähler selbst. Auch das Gewissen kann man nicht in Zahlen kleiden. Denn das Gewissen liegt beim Charakter und seinem Spieler. Die Entscheidung des Gewissens, ob wir anderen helfen oder anderen ein Leid zufügen bzw. eine Schuld begehen, liegt ausschließlich bei uns. Die Erziehung zur Skrupellosigkeit nimmt uns diese Entscheidung nicht ab, kann sie aber beeinflussen.

Unsere Taten und die Taten anderer spiegeln sich jedoch in unserer Seele wider, was nicht verhindert werden kann und nicht in unserem Einfluss liegt. Und diese Wirklichkeit erwartet deinen Charakter in AdveRûna.

Für die Seele werden fünf Aspekte eingeführt. Sie sind keine Eigenschaften, die man gezielt steigern könnte.

Diese Aspekte der Seele werden über Zahlen abgebildet. Die Veranlagung, mit der man geboren wird, ist für alle Völker und Kreaturen die gleiche. Erst das Leben ändert etwas an ihnen.

Aspekt der Seele	Veranlagung bei der Geburt	Einflüsse auf den aktuellen Wert
Sanftmut	20	Sanftmut = 20 - Skrupellosigkeit
Frohsinn	20	Frohsinn = 20 - Schuld oder Leid oder Seelengift (der höchste Wert zählt)
Skrupellosigkeit	0	Skrupellosigkeit = 0 + Erziehung in der Gilde + eigene Wahl
Schuld	0	Schuld = Summe der Schuld (Schuld gegen die Ehre + Schuld gegen das Leben + Schuld gegen den Tod)
Leid	0	Leid = schwerstes Leid (höchster Einzelwert zählt)
Seelengift	0	Macht des Heptagramms
Reue	0	Schuld - Skrupellosigkeit

Die Skrupellosigkeit eines Charakters wird zu Beginn bereits durch die Erziehung seiner Gilde geprägt. Fast alle Kriegergilden z.B. nehmen in Kauf, dass sie Feinde bei Bedarf töten. Nur wenige Gilden halten dies für verwerflich.

Die Erfahrungen, die ein Charakter in seinem Leben macht und seine Taten können die Aspekte der Seele weiter beeinflussen. Es kann zur Geschichte eines Charakters gehören, dass er schon in jungen Jahren leidvolle Erfahrungen erlitten hat. Dies sollte zwischen dem Spieler und dem Erzähler im Detail abgestimmt werden.

Die Beschreibung, was die Zahlenwerte bei der Seele ausdrücken, ergibt sich aus folgenden Tabellen.

Wert als Zahl	Sanftmut	Frohsinn	Wert als Zahl	Skrupellosigkeit	Schuld	Leid & Sorgen
20	beseelt	beseelt	0	treuherzig	unschuldig	sorglos
19	sanft	fröhlich	1	friedfertig	mäßig schuldig	besorgt
18	zugewandt	zuversichtlich	2	gewissenhaft	schuldig	betrübt
17	nüchtern	nüchtern	3	nüchtern	erheblich schuldig	traurig
15 - 16	abweisend	freudlos	4 - 5	abwägend	schwer schuldig	verzagt
13 - 14	unbarmherzig	trübsinnig	6 - 7	skrupellos	schrecklich schuldig	gequält
11 - 12	erbarmungslos	dunkel	8 - 9	hinterhältig	verloren	krank
8 - 10	grausam	düster	10 - 12	niederträchtig	verflucht	verzweifelt
1 - 7	entsetzlich	finster	13+	mörderisch	verdammt	wahnsinnig

Aus dem "**Großen Almanach der Welt**", geschrieben vom "Orden des Spiegels".

*Wer eine solche Schuld auf sich lädt, dass er **verloren**, **verflucht** oder **verdammt** ist, hat seine eigene Seele so verletzt, dass sie den Weg in die Totenreiche nicht mehr gehen kann. Die Seele kann nur noch als ruheloser Geist in AdveRûna bleiben oder den Weg in die Hölle gehen.*

Nun zu den Aspekten der Seele im Detail.

1.2 Sanftmut

Die Sanftmut beschreibt, wie man anderen begegnet und zu welchen Gefühlsregungen man anderen gegenüber in der Lage ist. Ein hartes Herz mag seine Gefühle jedoch verbergen, sodass es Weisheit erfordern kann, in dieses Herz zu schauen und die wahren Gefühle zu erkennen. Wenn die Skrupellosigkeit steigt, sinkt die Sanftmut entsprechend.

Wenn man Schuld auf sich lädt und die Schuld höher ist als die Skrupellosigkeit, muss man eine Probe auf seine Sanftmut ablegen. Wenn die Probe misslingt, kann man den Tag ohne Gewissensbisse verbringen und die folgende Nacht ruhig schlafen. Wenn die Probe auf die Sanftmut jedoch gelingt, hat man Gewissensbisse und wie schwer sie sind, hängt davon ab, wie viele Punkte man bei der Probe gut macht (wie weit das Würfelergebnis unter dem Wert der Sanftmut liegt). Siehe folgende Tabelle:

Probe auf Sanftmut	Gewissensbisse	Folgen für den Charakter
misslingt	keine	keine
gelingt	leicht	Der Charakter denkt an seine Schuld. Wenn anderen eine Weisheitsprobe gelingt, die um 10 erschwert ist (WE-10), spüren sie die Nachdenklichkeit des Charakters. Dennoch hat der Charakter einen langen erholsamen Schlaf . Die Regeneration der Wanderausdauer ist daher nicht reduziert.
≥ 5 Punkte gutgemacht	mäßig	Der Charakter grübelt über seine Schuld. Wenn anderen eine Weisheitsprobe gelingt, die um 5 erschwert ist (WE-5), spüren sie die Grübelei des Charakters. Nachts hat er schlechte Träume und erinnert sich am nächsten Morgen daran. Der Charakter hat nur einen mäßigen Schlaf und die Regeneration seiner Wanderausdauer ist um 5 reduziert.
≥ 10 Punkte gutgemacht	schwer	Der Charakter hat schlechte Laune und möchte möglichst allein sein. Nachts hat er Albträume und schreckt oft aus dem Schlaf. Der Charakter hat einen schlechten Schlaf und die Regeneration seiner Wanderausdauer ist um 10 reduziert. Wenn anderen eine Weisheitsprobe WE±0 gelingt, kann der Charakter seinen Missmut nicht vor ihnen verbergen.

1.3 Frohsinn

Wie man dem Leben gegenübersteht und wieviel Freude man am Wohl der anderen empfinden kann, beschreibt diesen Aspekt der Seele. Wer Schuld auf sich lädt oder Leid erfährt, verliert an Frohsinn.

Das laute Lachen einer Räuberbande und der kurze Spaß sind mit dem Frohsinn nicht gemeint. Denn auch die dunkelste Seele mag für einen kurzen Spaß zu haben sein. Der Frohsinn geht viel tiefer bis in die Grundfesten der Seele.

1.4 Skrupellosigkeit

Ein Charakter erfährt seine maßgebliche Erziehung in seiner Gilde. Die Gilde ist ein Spiegel der Gesellschaft oder einer Gruppe aus der Gesellschaft. Eine Gilde wird ihre Wertvorstellungen an ihre jungen Schüler weitergeben. Ein Halbling aus einer Gilde von Bauern und Heilern wird eine Skrupellosigkeit von 0 haben und treuherzig ins Leben gehen. Ein junger Mensch, der in einer Gilde von skrupellosen Söldnern aufwächst, wird sein junges Leben nüchtern bis abwägend beginnen. Die Sanftmut der beiden wird sich klar unterscheiden. Der junge Mensch mag zudem bereits Erfahrungen in seiner Kindheit und Jugend gemacht haben, die leidvoll waren und seinen Frohsinn beeinträchtigen (siehe Aspekte des Leids).

Wenn die eigene Schuld höher ist als die Skrupellosigkeit, muss man Proben auf seine Sanftmut ablegen und wird eventuell von Gewissensbissen geplagt (siehe oben). Wenn es einem zu lästig ist, sich mit seinem Gewissen auseinanderzusetzen, kann man bei Neumond aus freien Stücken seine Skrupellosigkeit um einen Punkt erhöhen. Dies kann man bei jedem Neumond wiederholen, bis schließlich die Skrupellosigkeit so hoch ist wie die eigene

Schuld. Wenn man dies getan hat, wird man wieder ruhig schlafen können. Doch mit jedem Punkt, um den man seine Skrupellosigkeit erhöht, mindert man auch seine Sanftmut. Der Charakter wird sich verändern.

Die Schuld, die man auf sich lädt, kann in der Summe einen Wert von 19 nicht überschreiten. Daher kann man auch seine Skrupellosigkeit nicht über 19 steigern. Denn auch das böseste Wesen, das eine Seele besitzt, hat auch noch einen Hauch von Skrupel. Eine Skrupellosigkeit von 20 haben nur die Nachtalben, denn sie sind die dunkle Seite einer geteilten Seele.

1.5 Von der Schuld

Schuldig macht sich meine Seele, wenn ich anderen etwas antue. Wie schwer meine Schuld wiegt und was als Schuld zu begreifen ist, ist eine ethische Frage von schwerem Ausmaß. Ein Gesetzgeber hat hier eine schwere Aufgabe. Diesem ethischen Anspruch kann ein Regelwerk niemals gerecht werden. Die hier vorgenommene Einstufung ist stark vereinfacht und gilt ausdrücklich nur für das Regelwerk und die dort geltenden Gesetze. Auf unser Leben sind diese Aspekte nicht übertragbar.

Im Regelwerk gibt es drei Aspekte der Schuld und für jeden Aspekt drei Grade der Schuld. Siehe folgende Tabelle.

Schuld gegen die Ehre	Grad der Schuld	Schuld gegen das Leben	Grad der Schuld	Schuld gegen den Tod	Grad der Schuld
Diebstahl und Betrug	1	Totschlag	2	Verweigerung des Begräbnisses	3
Plünderung und Raub	2	Hinrichtung	3	Leichenschändung	6
Sklaverei und Folter	3	Mord, Selbstmord, Annahme des Heptagramms	6	Seelenfraß und Nekromantie	10

Für jeden Aspekt der Schuld gilt jeweils nur der höchste Grad der Schuld. Die Plünderung z.B. wiegt schwerer als Betrug. Daher zählt nur die Plünderung und der Grad der Schuld liegt bei 2.

Wenn man eine Schuld mehrfach auf sich lädt, erhöht sich der Grad der Schuld regeltechnisch nicht. Diebstahl z.B. entspricht einer Schuld von 1 und auch mehrfacher Diebstahl erhöht diese Schuld nicht weiter. Ob ein Charakter das jedoch mit seinem Gewissen vereinbaren kann, ist eine andere Sache und liegt allein beim Spieler.

Für die Schuld, die eine Kreatur oder ein Charakter insgesamt auf sich geladen hat, muss der Grad der Schuld aller drei Aspekte zusammengerechnet werden. Die Schuld als Ganzes ergibt sich daher aus der Schuld gegen die Ehre, der Schuld gegen das Leben und der Schuld gegen den Tod.

Beispiel: Ein Mörder (Grad 6) hat sein Opfer geplündert (Grad 2) und ihm das Begräbnis verweigert (Grad 3). Seine Schuld beträgt somit $6+2+3 = 11$.

Es mag sein, dass man eine Schuld geheim halten kann. Dann wird man dafür nicht zur Verantwortung gezogen. Vor seiner Seele jedoch kann man nichts geheim halten. Ab einer Schuld von insgesamt 8 ist man "verloren" (siehe die Abstufungen und Hinweise in Kap. 1.1).

Eine Vergebung der Schuld gibt es in der Welt des Heptagramms nicht. Daher bleibt nur der Weg der Wiedergutmachung, um eine Schuld abzutragen. Ob eine Wiedergutmachung möglich ist, hängt von der Schuld und den Umständen ab. Der Erzähler kann aus diesem Thema spannende Geschichten weben und darin die Charaktere verstricken.

Auf die Abstufungen und Aspekte der Schuld wird im Folgenden kurz eingegangen.

1.6 Schuld gegen die Ehre

1.6.1 Diebstahl und Betrug

Jemand nimmt einem Lebenden oder einem Toten etwas von seinem rechtmäßigen Eigentum ab, z.B. Geld, unpersönliche Gegenstände oder Vorräte.

Wenn der Lebende oder Tote das Geld, die Gegenstände oder Vorräte unrechtmäßig besitzt, darf man diese Dinge an sich nehmen, ohne einen Diebstahl oder Betrug zu begehen.

1.6.2 Plünderung und Raub

Jemand entwendet einem Lebenden oder einem Toten persönliche Gegenstände, die zu der Person gehören und die Person in ihrer Ehre ausmachen. Hierzu gehören persönliche Erinnerungsstücke, die persönliche Kleidung und das rechtmäßige und persönliche Gildenzeug. Gildenzeug sind Gegenstände, die einen Charakter in seinem Beruf ausmachen (persönliches Handwerkszeug des Handwerkers, persönliche Waffen und Rüstungen eines Kriegers, der Stab eines Arkarûna, etc.).

1.6.3 Sklaverei und Folter

Diese Taten erklären sich von selbst. Vergewaltigung wird als Folter gewertet.

1.7 Schuld gegen das Leben

1.7.1 Totschlag

Als Totschlag gilt, wenn man einen **wehrhaften Gegner** im **offenen Kampf** tötet. Auch der maßgebliche Beitrag zur Tötung eines Gegners gilt dabei als Totschlag.

Ein Gegner gilt als **wehrhaft**, wenn er **für den Kampf gerüstet** und **kampfbereit** ist. Falls ein Gegner im Kampf seine Waffe verliert und keine Ersatzwaffe zur Verfügung hat, gilt er als wehrlos. Sobald sich ein Gegner ergibt oder flüchtet, gilt er ebenfalls als wehrlos. Wer überrascht wird, sodass er unvorbereitet angegriffen wird, ist nicht kampfbereit.

Als **offener Kampf** zählt, wenn man den Gegner offen so angreift, dass er den Angriff erkennen kann und dadurch die Gelegenheit zur Verteidigung bekommt.

Im Nahkampf bedeutet dies, dass man seinen Gegner nur von vorne oder von der Seite angreifen darf.

Im Fernkampf kommt erschwerend hinzu, dass der Gegner den Fernkampfangriff trotz der Distanz erkennen können muss, um sich gegen den Angriff verteidigen zu können. Wenn sich der Gegner in Richtung des Fernkämpfers hinter seinen Schild duckt, kann er den Fernkampfangriff zwar nicht mehr sehen, verteilt sich jedoch bewusst mit seinem Schild dagegen.

1.7.2 Hinrichtung

Die Tötung eines Gegners gilt grundsätzlich als Hinrichtung, wenn gegen die Bedingungen für Totschlag (siehe oben) verstoßen wird. Dabei spielt es keine Rolle, wie triftig die Gründe für die Tat scheinen mögen (z.B. Rettung Unschuldiger, Rettung der Gefährten, Rettung des eigenen Lebens, Verhinderung einer grausamen Tat etc.).

Im Kampf gilt auch der maßgebliche Beitrag zur Tötung eines Gegners als Hinrichtung, wenn dabei gegen die Regeln für den Totschlag verstoßen wird.

In verzwickten Geschichten mag ein Charakter ungewollt in Situationen kommen, die ihn vor die schwere Wahl stellen, eine grausame Tat durch eine „Hinrichtung“ zu verhindern. Wenn z.B. ein böser Gegner den besten Freund töten möchte und man dies nur dadurch verhindern kann, dass man diesen Gegner von hinten erschlägt, so begeht man eine Hinrichtung. Man hat also die Wahl, den Freund sterben zu lassen oder eine Hinrichtung zu begehen.

Als Hinrichtung gilt auch das Töten eines Wehrlosen, wenn dieser nach allgemeinem Recht und Gesetz den Tod verdient hat.

Insbesondere Henker, Assassinen und skrupellose Krieger machen sich der Hinrichtung regelmäßig schuldig, sodass viele den Umgang mit ihnen meiden.

1.7.3 Mord

Als Mord gilt das Töten ohne Grund bzw. aus niederen Beweggründen. Auch die Tötung eines rechtmäßigen Parlamentärs zählt als Mord, da sich der Unterhändler für diesen Moment in Treu und Glauben in die Hände seiner Gegner begibt.

1.8 Schuld gegen den Tod

Aus dem "Großen Almanach der Welt", geschrieben vom "Orden des Spiegels".

Die Schuld gegen den Tod wiegt in AdveRûna schwer, weil die Toten nicht ohne weiteres ihren Weg ins Totenreich finden werden. Die Geister und Überreste der ruhelosen Toten können von Nekromanten mit arkanen Kräften der Angst & Lüge in ihre Dienste gezwungen werden.

1.8.1 Verweigerung des Begräbnisses

Wenn man einem Toten das Begräbnis verweigert, verweigert man ihm die letzte Ehre, die ihm gebührt. Der Tote wird keine Ruhe finden, bis er begraben wird. Erst dann wird er in ein Totenreich eingehen können.

1.8.2 Leichenschändung:

Wenn man einen Toten verstümmelt oder entehrt, begeht man Leichenschändung. Der Tote wird keine Ruhe finden, bis seine Leiche beerdigt und die Tat gerächt ist. Wenn der Schuldige gestorben ist (wie, wann und warum auch immer dies geschehen mag), ist keine Rache mehr erforderlich und die Seele des Toten kann in ein Totenreich eingehen, wenn seine sterblichen Überreste beerdigt sind.

1.8.3 Seelenfraß und Nekromantie:

Seelenfraß bedeutet, dass man mit arkanen Kräften des Bösen die Seele eines Anderen oder Teile seiner Seele in sich aufnimmt, um von der Seelenkraft zu profitieren. Dies praktizieren zum Beispiel böse Hexer, die Kinder fressen, der böse Drache, der Jungfrauen frisst oder ein Schwarzmagier, der Lebenden ihr Lebenselixier entzieht und trinkt. Aber auch der Vampir, der Lebenden das Blut aussaugt, begeht Seelenfraß.

Im Unterschied dazu bedeutet Nekromantie, dass man die Seele eines ruhelosen Toten mit arkanen Kräften von Hass, Angst & Lüge unterwirft und gezielt so verletzt, dass sie den Weg ins Totenreich nicht findet und dem Nekromanten dienstbar wird.

Die Seelen der Toten, an denen die Schuld des Seelenfraßes oder der Nekromantie begangen wurde, können niemals den Weg ins Totenreich finden. Einer solchen Seele kann man einen gewissen Frieden geben, wenn man die Überreste des Toten mit arkanen Kräften von Feuer & Odem einäschert und die Asche in einer Urne begräbt. An dem Urnengrab wird der Geist des Toten warten, bis die Welt vom Heptagramm geheilt wird. Über diese Seelen können Nekromanten keine Macht mehr erlangen.

1.9 Vom Leid

Das Leid beschreibt die **bleibende Prägung** eines Charakters durch Sorgen, Kummer und leidvolle oder traumatische Erfahrungen. Das Leid eines Charakters gräbt sich tief in sein Herz ein. Eine nur vorübergehende Betrübnis oder Trauer muss gesondert ausgespielt werden. Falls daraus jedoch ein dauerhaftes Leid resultiert, sollte man dies mit dem Erzähler besprechen und beim Charakter vermerken. Eine kurze Übersicht über Leid und Sorgen gibt die folgende Tabelle:

Leid	Wert als Zahl
sorglos	0
bedrückt	1
bekümmert	2
traurig	3
verzagt	4 - 5
gequält	6 - 7
krank	8 - 9
verzweifelt	10 - 12
wahnsinnig	13+

1.9.1 Stufen des Leides

Die unterschiedlichen Grade des Leides werden im Folgenden kurz beschrieben. Welche Leiderfahrungen einen Charakter dauerhaft beeinträchtigen können, wird weiter unten beschrieben.

Sorglos: Der Charakter hatte eine sorglose Kindheit und Jugend. Auch sein bisheriges Leben hat ihm wenig Kummer bereitet. Der Charakter mag sich der Sorgen der Welt bewusst sein, doch sein Umfeld und sein Werdegang haben ihn davor bewahrt, dass sich diese Sorgen in sein Herz graben. Gerade die Wichtel haben eine unglaubliche Gabe, trotz der sorgenvollen Welt ein sorgloses Leben zu führen.

Bedrückt: Es mag sein, dass der Charakter eine sorgenvolle Kindheit und Jugend hatte. Vielleicht grübelt er auch oft über die Sorgen der Welt oder ist grundsätzlich mit der Gesamtsituation unzufrieden. Auch **mäßige Leiderfahrungen** können einen Charakter dauerhaft bedrücken.

Bekümmert: Der Charakter mag eine durchaus harte oder kummervolle Kindheit und Jugend erfahren haben oder hat **starke Leiderfahrungen** gemacht. Er mag seine Zuversicht noch nicht aufgeben, doch eine tiefgreifende Fröhlichkeit ist ihm fremd geworden.

Traurig: Eine leidvolle und schlimme Kindheit des Charakters mag ihm diese Traurigkeit ins Herz geschrieben haben. Auch der schmerzliche Verlust eines geliebten Kindes kann zu dieser Traurigkeit führen. Schon so mancher Krieger kehrte traurig vom Schlachtfeld zurück und konnte sein Leben nur noch mit Ernüchterung führen. Ein **leichtes Trauma** kann dieser Traurigkeit verursacht haben.

Verzagt: Der Charakter hat durch sein Leid die wirkliche Freude am Leben verloren. Sein Leid steht ihm oft vor Augen und bestimmt seine freudlose Einstellung zum Leben. Oftmals ist es ein **Trauma**, dass dieses Leid verursacht. Dem Charakter fällt es schwer, neue Freundschaften zu schließen.

Gequält: Eine gequälte Stimmung und negative Aura umgibt den Charakter. Nur ein **schweres Trauma** kann dieses Leid herbeiführen. Neue Freundschaften möchte der Charakter nicht mehr schließen.

Krank: Ein krankhaftes Leid prägt den Charakter, dem auch in einer behaglichen Umgebung kein normales Leben mehr möglich ist. Viele meiden diesen Charakter, um nicht besorgt, betrübt oder traurig zu werden.

Verzweifelt: Wer dieses Leid in sich trägt, spielt mit dem Gedanken an Selbstmord. Das Umfeld wird für das Leid verantwortlich gemacht und Freundschaften sind unter diesem Vorzeichen kaum noch möglich.

Wahnsinnig: Der Charakter ist getrieben von seinem Leid und hat keinen anderen Gedanken mehr. Alles was er tut, steht im Zeichen seines Leides und er fragt nicht nach Sinn und Verstand. Der Charakter hat alle Freundschaften abgebrochen und möchte die Welt für sein Leid bestrafen, wenn ihm eine Probe auf seine Sanftmut misslingt.

Das Leid ist ein direkter Abzug auf den Frohsinn. Welche Auswirkungen ein reduzierter Frohsinn hat, könnt Ihr in Kap. 1.3 nachlesen.

1.9.2 Leiderfahrungen

Beispiele für mögliche Leiderfahrungen werden im Folgenden kurz aufgeführt. Inwieweit diese Leiderfahrungen einen Charakter dauerhaft prägen, müssen der Spieler und der Erzähler gemeinsam herausarbeiten.

Mäßige Leiderfahrungen:

- Enttäuschte Liebe (schwerer Liebeskummer)
- Verrat eines engen Freundes
- gewaltsamer Tod eines engen Freundes
- Selbstvorwürfe für einen schweren Fehler, den man begangen hat. Selbstvorwürfe wird man sich jedoch kaum machen, wenn man eine erhöhte Skrupellosigkeit hat.

Starke Leiderfahrungen:

- Tod einer geliebten Seele, von der man sich nicht trennen kann (z.B. Tod des eigenen Kindes)
- **schwere** Selbstvorwürfe durch den Tod eines Anderen (z.B. eines Freundes oder Kindes), wenn man den Tod zwar ohne Vorsatz, aber durch unterlassene Hilfe oder grobe Fehler verschuldet hat. Schwere Selbstvorwürfe wird man sich jedoch kaum machen, wenn man eine hohe Skrupellosigkeit hat.

Traumatische Leiderfahrungen:

- Ob ein furchtbares Ereignis tatsächlich ein Trauma verursacht und in welchem Maße, hängt von der Empfindsamkeit der eigenen Seele und von den Umständen ab. Daher wird die Schwere des Traumas in 3 Stufen unterschieden: **Trauma, schweres Trauma, vernichtendes Trauma**
- Ein Trauma wird oft durch eine Tat der Schuld verursacht, die jemand anderes begeht.
- Auch ein schwerer Unglücksfall kann ein Trauma zur Folge haben.
- Ebenso kann eine eigene Tat ein Trauma nach sich ziehen.
- Die empfindsame Seele eines Kindes kann durch ein furchtbares Ereignis besonders stark betroffen sein.

1.9.3 Linderung des Leides

Wenn man ein Jahr seines Lebens unter Beseelten verbringt, deren Sanftmut und Frohsinn keine Beeinträchtigung zeigt, vermindert sich das Leid um eine Stufe. Eine weitere Linderung des Leides ist jedoch nicht möglich.

Sollte man nach dieser Linderung wieder eine Steigerung seines Leides erfahren, so kann man sein Leid wiederum um eine Stufe mildern, wenn man ein Jahr unter Beseelten verbringt.

Die Yetis sind bekannt für ihre Bergklöster, die sie auf unzugänglichen Felsen errichten. In diesen Bergklöstern haben schon viele Heilung am Leid ihrer Seele gefunden. Auch die Wichtel sind oft beseelt, doch nehmen sie nur selten Fremde bei sich auf, da sie Angst vor den großen Völkern haben und nicht möchten, dass Unfrieden in ihre Dörfer einzieht.

Das Leid ist eine Sache des Herzens. Das Pentagramm hat auf das Herz keinen Zugriff. Das Heptagramm bietet keine Heilung, da seine Elemente des Herzens böse sind. Daher kann das Leid durch arkane Kräfte nicht geheilt werden.