Stargate Fantasy

Die Kampagne '**Stargate Fantasy**' beruht auf das namensgebende Science Fiction Universum '**Stargate**', welches durch einen Film und 3 erfolgreichen Serien bekannt geworden ist. In dieser Kampagne wurde es in ein Universum mit Magie verlegt und hier und da verfremdet. Abweichungen sind also i.d.R. bewusst gemacht und gewollt! Auch wenn vieles vom Stargate Universum übernommen wird, so ist diese Welt dennoch letztendlich unabhängig davon.

Die Welt wird neben der textuellen Beschreibung auch mit Rollenspiel (RPG) relevanten Daten und Regeln beschrieben.

Als RPG-Regelwerk wird ein modifiziertes Rolemaster (1. Edition) verwendet.

Recherge

- Deutsches Stargate Wiki
- Stargate Command
- Grundlagen der Farbenlehre

Einstimmung

Wir stehen am Beginn des Jahres 1463. Wie jedes intelligente Lebewesen in Ankarus weiß, beginnt das Agendar Jahr mit dem Fest zum Einzug der Götter in den Olymp. Der recht eintönige Agendar besteht aus 12 Monaten a 30 Tagen mit der Ausnahme des Junis, der ein Tag mehr hat. An diesem Tag wird das Fest Midsom gefeiert. Die Tage werden des weiteren unterteilt in Wochen, welche 7 Tage umfassen und an deren letzten Tag die normale Arbeit zugunsten der Huldigung der Götter ruht. Nicht mitgezählt werden die Tage zu Ehren der Götter, als da wären der letzte Tag im Jahr (Auszug aus dem Olymp), der heutige erste Tag im Jahr (Einzug in den Olymp) sowie die beiden Gabentage zum Ausklang der Winter- und Sommerarbeit am Ende vom März und September.

Die beiden Festtagen zum Jahreswechsel sind voll mit Zeremonien. Der letzte Tag des Jahres, wird als Tag des Abschluss begangen. Die Götter verlassen den Olymp um diesen Tag eine besondere Würde zu verleihen. Diener, Lehrlinge und Meisteranwärter werden einer letzten Prüfung unterzogen und bei Erfolg entlassen. Auch viele 'Gäste' des Olymps verlassen diesen, um in Ankarus an anderer Stelle weiter zu dienen. Am ersten Tag

des Jahres werden dann die neuen auserwählt, geprüft und wenn geeignet für ihre neue Aufgabe aufgenommen. Die Zeremonien enden mit dem Einzug der Götter und ihrem erneuerten Gefolge in den Olymp.

An den beiden Gebertagen im Jahr sammeln die Priester den 1/10 für die Götter (und sich) ein. Am Wintergebertag sind dies neben Wertsachen vor allem Handwerkliche Dinge und Erze. Lebensmittel sind dann vor allem zum Sommergebertag angesagt. Was ein 1/10 ist, liegt im ermessen des Einsammlers! Aber die meisten Gläubigen geben ohnehin eher mehr, wenn Sie können.

Das von den Göttern gesegnete Land ist als Ankarus bekannt. Es ist ungefähr so groß wie Neuseeland und von Wasser umgeben. 90% aller intelligenten Lebensformen sind Menschen, die bevorzugte Rasse der Götter. Als Sklaven werden Minotauren gehalten, die den letzten Invasionsversuch vor 5 Menschengenerationen überlebt haben. Nicht wenige sind der Meinung, das die wenigen Elben und Zwerge auf Ankarus die Reste aus noch älteren Invasionsversuchen sind. Die Götter haben Sie im Laufe der Zeit nur deshalb aus der Sklaverei entlassen, weil deren normalen Lebensräume Urwald und Berge für Menschen so unattraktiv sind. Außerdem haben Sie ihren alten Göttern abgeschworen und dienen nun den hiesigen. Vielleicht wird dem ein oder anderen Minotauren diese Gunst auch eines Tages gewährt. Nur sehr gelehrte Menschen, sowie Elben und Zwerge sind der Meinung, das die flinken Halbwüchsigen, die so ziemlich jede Stadt heimsuchen, nicht missgebildete Menschen sind, sondern ebenfalls eine eigene Rasse bilden, auch wenn ihre Schar noch kleiner als die der Elben oder Zwerge ist.

Die Götter werden von allen als die Beschützer Ankarus und der hier lebenden Menschen (und anderen Lebensformen) angesehen und geschätzt. Dafür erhalten sie 1/10 aller Güter an den beiden Gebertagen. Im Gegenzug unterhalten die Götter eine ganze Heerschar von Dienern, Priestern und Wächtern, die für das leibliche Wohl der Götter, das Seelenheil der Menschen und den Schutz des Landes dienen. Die Priester werden nicht müde, auf die Wichtigkeit und Abhängigkeit dieses Schutzes für das Land hinzuweisen. Als Beispiel dient immer wieder gerne der letzte Invasionsversuch durch Minotauren, deren riesige Flotte erst nach einigen Brandschatzungen mit Hilfe der Götter geschlagen werden konnte. Wer tiefer Gräbt oder Nachfragt, dem werden aber auch gerne noch weitere, ältere Invasionsversuche geschildert und auf Zwerge und Elben verwiesen.

Die Fähigkeit Magie zu wirken ist fest in der Hand der Götter und deren Vertrauten. Die Götter und deren höchste Priester können einem Menschen die Fähigkeit Magie zu wirken verleihen, in dem Sie ihm in einer Zeremonie (zum Jahresbeginn) mit einer Götterschlange vereinen. Durch die Vereinigung wird der Mensch zum Jaffa. Wenn Magie gewirkt wird, leuchten die Augen in Rot (Essence), Gelb (Channeling) oder Grün (Leben) auf. Hohe Priester rühmen sich ihrer roten oder gelben Augen, Die Ehrengarde der Götter haben grüne Augen, Augenfarben, die bei einem Menschen normalerweise genausowenig wie Blau vorkommen und neben Weiß und Schwarz auch sonst kaum zu finden sind. Die Augen der Götter leuchten übrigens permanent weiß. Es halten sich hartnäckig Schauergeschichten von Menschen mit Götterschlangen, deren Zeremonie aus irgendwelchen Gründen unterbrochen oder schief gelaufen sind und die später als geistig verwirrt eliminiert werden mussten. Auch gibt es Märchen über Elben und Zwerge mit grünen Augen, die man unartigen Kindern erzählt. Aber die gruseligsten Geschichten a la Jack the Ripper oder Hannibal erzählt man sich über Kleinwüchsige mit leuchtend blauen Augen. All diese Wesen mit reinen Augenfarben haben in diesen Märchen gemein, das Sie mehr oder minder über Selbstheilungskräfte verfügen und ihre Stimmen sich in den besonders gruseligen Augenblicken verzerrten oder Wiederhalten, wie die Stimme der Götter.

Solche Märchen werden auch immer wieder gerne von umher wandernde Gruppen die meist gefährlichere Dienste übernehmen (Abenteurer) erzählt und mit angeblichen Funden untermauert. So eine Gruppe hat eigentlich immer mindestens ein Jaffa dabei, da Sie ohne einen solchen Leumund keine Aufträge erhalten und eher als Banditen und Ruhestörer eingestuft werden. Viele Jaffas wiederum wollen Mitglied einer solchen Gruppe werden, da dies bekanntlich die schnellste (aber auch gefährlichste) Art ist, Erfahrung zu sammeln um später höhere Posten in der Hierarchie der Götterdiener zu erlangen. Deshalb ist es unter den besseren Jaffas durchaus üblich, den direkten Dienst bei den Göttern mit dessen Segen für eine gewisse Zeit zu verlassen.

From:
http://wiki.rms.rainer-muetze.de/ - **RMS-Wiki**

Permanent link:
http://wiki.rms.rainer-muetze.de/csgf/start

Last update: **2023/04/14 14:40**