

DAS HEXALOGICON



<http://www.hexalogicon.de>

AVENTURISCHER ELEMENTARISMUS

Eine Spielhilfe für Das Schwarze Auge

von Tyll Zybura

Worum geht's?

Das Hexalogicon ist eine Spielhilfe für DSA-SpielerInnen, die die sechs Elemente der aventurischen Kosmologie intensiv in ihr Spiel einbeziehen und das elementaristische Potential der magischen Professionen stärker ausschöpfen möchten. Auf den folgenden Seiten gibt es zahlreiche Informationen zu den Elementen und zur elementaristischen Zauberei – die Texte sind dabei auf Stimmung ausgelegt, strenge Regeltreue ist nachrangig.

Alle Inhalte basieren auf der Spielhilfe ›De Hexalogia Elementorum‹, die 2002 in *Windfeders Wolkenturm* (<http://www.wolkenturm.de>) begonnen wurde. Sämtliche Texte dieser alten Version wurden stark überarbeitet, auf DSA4-Regeln angepasst und durch viel Neues erweitert.

Disclaimer

Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH (<http://www.fanpro.com>). Alle Rechte vorbehalten. Dieses Dokument enthält nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel ›Das Schwarze Auge‹ und zur Welt ›Aventurien‹. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.

DAS KLEINE ELEMENTARIUM

EIN HANDBUCH FÜR BESCHWÖRERINNEN UND ELEMENTARKUNDLER

EINLEITUNG

Bei den folgenden Texten handelt es sich um eine Übersicht und Ergänzung zu den Ausführungen über Elementarbeschwörung und zu den Elementen selbst. Es werden die wichtigsten Aspekte der Elemente als Nachschlagehilfe und Ideengeber zusammengefasst, jeder Abschnitt ist in fünf Unterpunkte aufgeteilt:

Unter **Sympathien** werden Primäre und Sekundäre Eigenschaften eines Elements aufgelistet, aber auch Charaktereigenschaften der Elementarwesen und solche, die sie an einer Elementaristin schätzen. Die **Antipathien** erklären sich als Gegenstück dazu fast von selbst, aber es ist oft notwendig, sie aufzuzählen, um die Subtilität der Elemente zu wahren. **Geschenke / Opfergaben** sind Dinge, Taten oder langwierige Ritualhandlungen, die einen Elementar gewogen machen und eine Beschwörung unterstützen können, oder die allgemein einem Element förderlich sind. Die Dienste, die ein Elementar zu erfüllen bereit sein kann, sind grob unterteilt in **Große Dienste** und **Kleine Dienste** – sie können natürlich nicht erschöpfend aufgezählt werden!

Insgesamt gilt für alle aufgeführten Punkte – insbesondere für die Dienste –, dass sie im Verhältnis zur Umgebung und der Präsenz des Elements stehen. Der Dienst »Gelände überfrieren« ist z.B. als Kleiner Dienst eines Eis-Elementars aufgeführt – wenn das Gelände aber Treibsand in der mittäglichen Khôm-Wüste sein soll, dann wird daraus sofort ein mächtiger Effekt, der auch für einen Eis-Elementar unter solch widrigen Umständen schwierig zu meistern ist!

EIS

SYMPATHIEN

Kälte, Härte, kalkuliertes Handeln, scharfes Denken, Schlauheit, (spirituelle) Reinheit, Geduld, körperliche Zähheit, Unbeugsamkeit, Stolz, Ehrlichkeit, Ausdauer, Entschlossenheit, Indifferenz gegenüber materiellen Dingen und Besitztümern, Unbarmherzigkeit.

ANTIPATHIEN

Schwäche, starke Gefühle (positive und negative!), Indifferenz gegenüber allem Leben [1], Weinerlichkeit, Unentschlossenheit, Unterwürfigkeit, Selbstüberschätzung aber auch Selbstunterschätzung, Dummheit, übermäßiger Lebenswille aber auch Lebensmüdigkeit, Rücksichtslosigkeit.

GESCHENKE/OPFERGABEN

Nur sehr wenige materielle Dinge, z.B. ein Kunstwerk aus Eis. Vor allem Taten, die die Überlebensfähigkeit des Beschwörers beweisen: Übernachtung auf einem Gletscher (am besten nackt in Meditation), Abtreibenlassen auf einer Eisscholle, Tauchen durch Eiswasser, o.ä.

KLEINE DIENSTE

Schutz vor Kälte, sicheres Geleit über Schnee, Eispalten schließen, Schlafstatt errichten (Iglu), Nachtlager beschützen, Brücke aus Eis, Wasser überfrieren (Fluss, See), Gelände überfrieren (Sumpf, Geröll), Schneedecke (in einigen Meilen Umkreis, natürlich schneit es vorher eine ganze Weile heftig), wunderschönen Eiskristall oder große Schneeflocke erzeugen, Statue/Kunstwerk/Werkzeug aus Eis formen, Kühlung bringen, Nahrungsmittel frisch halten, Leiche konservieren/mumifizieren, eine Theorie auf logische Fehler überprüfen.

GROßE DIENSTE

Mauer aus Eis, Schneesturm, Eispalast; Eisdecke auf fruchtbarem Boden [2], Eisdecke auf Meerwasser (kann Fische und Meeressäuger töten) [2], vollständiges Vereisen eines Teichs (tötet Flora und Fauna ab) [2], Angriff auf einen Menschen [3], Wesen in Winterschlaf versetzen.

Anmerkungen

[1] Denn wer das Leben als solches nicht schätzt, kann auch auf sein eigenes nicht achtgeben – das wiederum ist eine Schwäche!

[2] Solche Dienste sind sehr schwer von Elementaren zu erbitten, aber prinzipiell liegen auch zerstörerische Handlungen im Charakter jedes Elementes, außerdem ist menschliche Moral Elementargeistern einfach fremd!

[3] Eis-Elementare brauchen einen Menschen nicht unbedingt physisch anzugreifen: sie kühlen einfach die Luft um ihn herum so stark ab, dass er in kürzester Zeit handlungsunfähig ist. Schläft der Mensch gerade, so spürt er nicht einmal, dass er erfriert.

HUMUS

SYMPATHIEN

Lebensfreude, Fruchtbarkeit, Alter und Jugend, Sanftheit, Gemütlichkeit, Gemütsruhe, Sensibilität, starke positive Gefühle, Schwäche oder Gebrechlichkeit, Geduld, Mitleid, Barmherzigkeit, Freundlichkeit, Ausdauer, Zielbewusstsein, Fleiß, Respekt, Achtung, Traditionsbewusstsein.

ANTIPATHIEN

Gefühlskälte, Unbarmherzigkeit, Resignation, Schläffheit, Ungeduld, starke negative Gefühle, Faulheit, Leichtfertigkeit, Respektlosigkeit.

GESCHENKE/OPFERGABEN

Schöne Blütenkränze und seltene Pflanzen, Duftstoffe, reife Früchte, organische Dinge von persönlichem Wert [1], Schnitzwerk (Holz, Knochen), eine Jagdbeute. Angemessene Taten: eine Zeitlang nackt in der Wildnis überleben, einen Garten der Wildnis übergeben, einen schönen Garten anlegen, einen jungen Baum pflanzen, einen alten Baum schmücken, in der Wildnis meditieren, eine Zeitlang als Baum verbringen (WEISHEIT DER BÄUME).

KLEINE DIENSTE

Pflanzenwachstum fördern, kleine Wunden heilen, alte Lebensmittel auffrischen, Nahrung haltbar machen, Essen zubereiten, Schlafstatt errichten (Nest aus Ranken und Moos), Nachtlager behüten, Dinge oder Orte im Gestrüpp verstecken, tote Lebewesen verrotten lassen und/oder begraben (auch trockene Mumifikation ist möglich), Lebensmittel auf Gift oder fremde Pflanzen auf Essbarkeit prüfen, Holz mürbe machen oder mit neuem Leben füllen, sicheres Geleit durch Unterholz, Sumpf oder Dschungel, Information über das Geschehen im weiteren Umkreis geben [2].

GROSSE DIENSTE

Starkes Wachstum (Wohnbaum, Dornenmauer, Pfade überwuchern), Todgeweihte heilen, Transport durch die Erde, Pflanzenwachstum mindern, einen Pfad im Dickicht

schaffen, Mensch oder Tier gefangen nehmen, Haushof- oder Küchenmeister, Chamaelioni [3].

Anmerkungen

[1] Das können auch aus der Not geborene Dinge wie die letzten Bissen der aufgebrauchten Verpflegung sein.

[2] Alle Humus-Elementare wissen sehr genau, welche Wesen sich auf dem Boden ›ihres‹ Stück Landes befinden und was sie tun – auch wenn sie den Zweck menschlicher Handlungen oft nicht durchschauen.

[3] Der Zauberer kann in der Umgebung (Wald, Steppe, Dschungel) nicht gesehen werden, wenn er sich still verhält. Er erhält dabei keine gesonderte Fähigkeit, sondern der Elementar legt sich wie ein Tarnmantel um seine Schultern.

ERZ

SYMPATHIEN

Standhaftigkeit, Bodenständigkeit, Schweigsamkeit, Ernsthaftigkeit, Ausdauer, Härte, Zielstrebigkeit, Geradlinigkeit, handwerkliches Geschick, gute Arbeit, Kunstfertigkeit, Fleiß, Schaffensfreude, Bedachtsamkeit, ausgefeilte Pläne, Brillanz, Traditionsbewusstsein, Konservativität, die Alten/das Alte ehren, Achtung, Förmlichkeit, Pflichtbewusstsein, Perfektionismus, Unvergänglichkeit.

ANTIPATHIEN

Träumerei, Freigeistigkeit, Luftschlösser, Schludrigkeit, *laissez-faire*, Umständlichkeit, Protzerei, Faulheit, Hektik, Respektlosigkeit, Formlosigkeit, Fragilität, Instabilität, Schimmel und insgesamt organische Vergänglichkeit.

GESCHENKE/OPFERGABEN

Edelsteine (geschliffen oder roh), wertvolle Metalle (verarbeitet oder roh), schönes Kunsthandwerk (nicht unbedingt selbstgemacht), Töpferware, mechanisches Gerät, Mantras aus buntem Sand oder Kieseln, architektonisch wirklich herausfordernde Baupläne (von kundiger Hand). Angemessene Taten: sich über lange Zeit in Tiefenmeditation versenken, Steinpyramiden bauen, Menhire errichten, Bilder/Mandalas aus farbigem Sand malen, bildhauerische oder mechanische Kunstwerke schaffen.

KLEINE DIENSTE

Gegenstand in Bestandsmaterialie zerlegen, Gegenstand kurzfristig unzerbrechlich machen, kleine Felsspalten schließen, Brücken bauen, Metallgegenstand magnetisch machen, Metall aus Erz gewinnen, sicheres Geleit über Geröllfelder/Treibsand oder durch marode Stollen, Waffen pflegen, Silber polieren, Eisenhaut oder Dschinnenrüstung (elementarer RS).

GROßE DIENSTE

Mechanische Konstruktion verbessern, (Präzisions-)Werkzeug erschaffen, Transport durch Fels, flächendeckender Magnetismus, Haushofmeister, Leibwächter, Schatzwächter, Lawine aufhalten/auslösen, Schmiedegehilfe (guter Rat und hochwertiges Material), Waffe/Rüstung erschaffen, beim Stollenbau helfen, Mauern und Tore verstärken, Bauarbeiten, Gebäude errichten/vernichten, Erdbeben erzeugen.

LUFT

SYMPATHIEN

Tatendrang, List, Redegewandtheit, Schlaflosigkeit, Träumerei (Luftschlösser-Bauen), Spaß, Fröhlichkeit, starke Emotionen (Freude, Begeisterung, spontane Empörung), Lebensfreude, grober Schabernack, Ideenreichtum, große Pläne (ganz-oder-garnicht), Freigeistigkeit, Musikalität, Subtilität, Verrücktheit aber auch echter Wahnsinn, Erfindungsreichtum, Neugier, rege Phantasie, Begeisterungsfähigkeit, Freiheitsliebe, πmal-Daumen, Illusionen, Hellsichtigkeit, Prophetie, Sehertum.

ANTIPATHIEN

Schwermut, Versonnenheit, ›tiefe‹ Emotionen (Wut, Hass, verzehrende Leidenschaft, unsterbliche Liebe, Enttäuschung), Grübeleien, Ernsthaftigkeit, kleine Pläne (Schritt-für-Schritt), Phantasielosigkeit, Gehorsamkeit, Brutalität, Geradlinigkeit, Förmlichkeit, übertriebenes Pflichtbewusstsein, Einschränkungen, Pünktlichkeit, Perfektionismus, Berechenbarkeit, Langeweile, Fanatismus.

GESCHENKE/OPFERGABEN

Schöne Federn, bunte Bänder und Seidentücher, vorgetragene Gedichte (möglichst spontan), lustige (Spott-)Lieder, Räucherwerk, Staub/Blätter/Sand (in den Wind gestreut), Wind- und Glockenspiele, Mobilees. Angemessene Taten: sich dem Sturmwind entgegenstemmen, auf Berge steigen, aus großen Höhen springen, wilde Tänze aufführen, einen Vogel (oder auch ein anderes Tier) in die Freiheit entlassen, dem Wind ein Staatsgeheimnis verraten [1], gut ausbalancierte Steintürmchen bauen (zum Umwerfen durch den Wind), große Bilder auf den Boden zeichnen/bauen (aus Erde, Sand oder Steinen, so dass man sie nur aus der Luft genau erkennen kann).

KLEINE DIENSTE

Gute Idee haben [2], Stube lüften und entstauben, Dreckschleuder, Kühlung bringen, Liedchen pfeifen, eine Last leichter machen, Wache halten [3], kleiner Botendienst, Feuer anfachen/ausblasen, Wind in den Schuhen [4], Höhenangst mindern,

Balance wahren, Schutz vor Sturmgewalt, Laborgehilfe (Rauch und Dämpfe ableiten), unauffällige Verfolgung, Informationen über die geographische Umgegend.

GROßE DIENSTE

Windrichtung ändern, Sturm erzeugen/besänftigen, Transport durch die Lüfte [5], Luftblase unter Wasser, Schwerelosigkeit, Haushofmeister, eleganter Begleiter, Kapell- und/oder Chormeister, großer Botendienst, Diebstahl, Spionagedienst, Staatsgeheimnis verraten [6].

Anmerkungen

[1] Es heißt schließlich nicht umsonst »das hat mir der Wind geflüstert«!

[2] Die Idee bekommt jede Beschwörerin umsonst, sie ist »gut« nach den Maßstäben des Elementars ...!

[3] Allerdings wird der Dschinn die Beschwörerin vielleicht mehrmals in der Nacht wecken, um ihr enttäuscht und gelangweilt mitzuteilen, dass bisher überhaupt nichts passiert ist ...

[4] Der Zauberer kann dadurch nicht wirklich fliegen, aber sehr weit und hoch springen, mit sehr langen Schritten laufen, etc.

[5] Auch mehrere Personen auf einer tragfähigen und weichen, aber langsamen Wolke.

[6] Meist nicht sehr ergiebig, aber immer interessant und skandalös!

FEUER

SYMPATHIEN

Mut, Furchtlosigkeit, Tollkühnheit, Lebensfreude, Freude an Auseinandersetzungen und Wettkampf, Kampfgeist, Ehrlichkeit, Ungeduld, Stolz, Autorität, Gehorsam als Tugend des Schwächeren, feuriges Gemüt, Fleiß, brennender Tatendrang, Schaffensfreude, Charakterstärke, Direktheit, Ehre, Begeisterungsfähigkeit, verzehrende Leidenschaft.

ANTIPATHIEN

Feigheit, Bedachtsamkeit, Geduld, Unterwürfigkeit, Umständlichkeit, ausgefeilte Pläne, intellektuelles Geschwafel, Protzerei (von anderen!), Ineffektivität, Heimlichkeit.

GESCHENKE/OPFERGABEN

Bestimmte Minerale oder Öle (für farbiges Feuer), wertvolle Gegenstände, Stoffe und Kräuter (als Brandopfer), Lobreden und huldigende Gedichte zu Ehren des Feuers, Feuerspucken, laute Musik (Blechtrommeln, Posaunen und Silberflöten). Angemessene Taten: Schmerzen durch Feuer ertragen, wilde Tänze aufführen.

KLEINE DIENSTE

Feuer entzünden und unterhalten, Raum oder Person wärmen und vor Kälte schützen, Licht spenden, vor Feuerschaden schützen, Schmiede- oder Laborgehilfe (optimale Hitze erzeugen und konstant halten), wilder Flammentanz.

GROßE DIENSTE

Kampf oder Verteidigung, Leibwächter, Schatzwächter, Feldmarschall, Brand erzeugen, Brand eindämmen, Gegenstand vernichten.

WASSER

SYMPATHIEN

Gedankenverlorenheit, Grübeleien, Schwermut, stille Freude, Freundlichkeit, aufbrausende Gemüter, Leidenschaftlichkeit, tiefe Emotionen gegenüber anderen (Liebe, Eifersucht, Enttäuschung, Sorge), starke existentielle Emotionen (Glück, Friede, Melancholie), Selbstvergessenheit aber auch Narzissmus (Selbstverliebtheit), Musikalität und künstlerische Begabung, Geisteskrankheiten, beständige Wechselhaftigkeit (!), Mitgefühl, Empathie, Launenhaftigkeit.

ANTIPATHIEN

Jede Art von Unabänderlichkeit, ständiger Fatalismus, übermäßige Ausgeglichenheit, Indifferenz und Gleichmut, Protzerei, Oberflächlichkeit, Hektik, Einseitigkeit, Phantasielosigkeit.

GESCHENKE/OPFERGABEN

Schöne Muscheln, Geflechte aus Tang, schwermütige Lieder und traurige Geschichten, vergängliche Kunstwerke, letzte Tropfen aus dem Wasserschlauch (in Notsituationen). Angemessene Taten: sich in die Wellen werfen, aufs Meer hinausrudern oder schwimmen, in einem Wasserfall meditieren, einen Damm brechen, Sandburgen der Flut übergeben.

KLEINE DIENSTE

Wasser reinigen, Trinkwasser schenken, Kleider reinigen oder schöne Algengewänder erschaffen, Stromschnelle zügeln, Regen bringen, Nebel erzeugen, Fischfang erleichtern (an Flüssen oder Teichen), schöne Muscheln finden, traurige Geschichten erzählen, melancholische Lieder singen.

GROßE DIENSTE

Quelle erschaffen (versiegt nach einigen Stunden wieder), Furt unpassierbar machen, Fluss über die Ufer treten lassen, Springflut erzeugen, Transport durch Wasser, Boot zum Ufer geleiten, Unterwasseratmung ermöglichen, Meeresströmung oder Flusslauf ändern, Fluss anstauen, Fischfang erleichtern (auf hoher See), Fische vertreiben.