

Porta Nefastia- Überblick

von Ingo Heinscher (Version: 2. Juni 2006)

Porta Nefastia (lateinisch: „Unheiliges Tor“) ist der Name für meine Spielwelt, die ich für GURPS® 4th edition (<http://www.sjgames.com/gurps/>) geschaffen habe. Das folgende Dokument soll einen kurzen Überblick über diese Spielwelt geben, damit neue Spieler sich in ihr zurecht finden können, ohne das umfangreiche Quellenbuch lesen zu müssen.

Porta Nefastia besteht eigentlich aus zwei Welten: Dem Diesseits (einer recht genauen Kopie Europas um 1300) und der Anderswelt (einer bronzezeitlichen Welt, die von je her reich an Magie war). Beide Welten waren über zweieinhalb Jahrtausende voneinander getrennt und wurden erst kürzlich durch acht künstliche Tore wieder verbunden.

Das Diesseits



Porta Nefastias eine Hälfte, das Diesseits, sieht auf den ersten Blick so aus wie das historische Mittelalter des Jahres 1305, komplett mit den Vorgängern heutiger europäischer Länder, christlicher Religion und so weiter. Es gibt aber bedeutende Unterschiede. Das Mana, die magische Energie, die die Zauberei benutzt, kommt aus der anderen Welt durch die Tore ins Diesseits. Ohne die Tore gäbe es keine Zauberei im Diesseits, und so war es auch für zweieinhalb Jahrtausende. Das Mana ist im Diesseits seit Weihnachten 1299 wieder vorhanden und sehr ungleich verteilt, jedoch sind weite Teile des katholischen Europas mit Normalem Mana bedeckt. Die Karte zeigt die politischen Grenzen Europas im Diesseits etwa im Jahre 1305 an. Die meisten historischen Informationen, die man für die Zeit bis 1299 finden kann, treffen auch auf diesen Teil von Porta Nefastia zu, seit der Toröffnung gab es aber erhebliche Abweichungen. Meine Kampagne spielt (meistens) in den deutschen Fürstentümern.

Die Anderswelt

Die andere Hälfte von Porta Nefastia, die Anderswelt, ist eine „Parallelwelt“, die durch acht künstliche Weltentore mit dem Diesseits verbunden ist. Dies ist eine bronzezeitliche Welt mit einigen klassischen Fantasyelementen: Elfen, Zwerge, Orks, Kentauren, Trolle, mächtige, aber seit kurzem schweigsame Götter, und mächtige Zauberer. Hier herrscht seit kurzem Hohes Mana, davor war es Sehr Hohes.

Die Form der Landmassen entspricht der des Diesseits. Die großen Reiche und Kulturen der Anderswelt sind jedoch kürzlich allesamt spektakulär untergegangen, und mächtige Zauberer streiten sich um die Fetzen dieser Territorien.

Eine Zeittafel von Porta Nefastia

<i>Datum</i>	<i>Ereignis</i>
ca. 1200 vor Christi Geburt	Das Mana sinkt ein paar Jahrhunderte nach der Schließung der Tore im Diesseits an den meisten Orten unter den wahrnehmbaren Wert. Hier bricht das Zeitalter der Krieger an.
1299 n. Chr.	Die Verbindung zwischen den beiden Welten wird durch die katholische Kirche auf künstlichem Wege wieder hergestellt.
1301 n. Chr.	In Skandinavien, Deutschland, Frankreich und Iberien kommen fürchterliche Kreaturen durch die Tore und verheeren weite Landstriche, bis der Papst sie mit Hilfe eines Heeres von mächtigen christlichen Zauberern ungeklärter Herkunft vertreibt. In Tilburg entsteht ein „neuer“ Götterkult, dessen Priester die Menschen des nordwestlichen Reiches wirksam vor den Schrecken zu schützen vermögen.
1304 n. Chr.	Das Große Manabeben: Die Zaubermacht erbebt in beiden Welten. Der Papst und viele Zauberer sterben, alle mit Zauberkraft errichteten Gebäude fallen in sich zusammen, alle Machtsteine bersten, zauberisch erzeugtes Metall löst sich in Nichts auf oder wird zu Erde. Das Mananiveau in der Anderswelt sinkt von „sehr hoch“ auf „hoch“. Die Kirche spaltet sich über ihre Haltung zur Magie in mindestens drei Teile.

GURPS (<http://www.sjgames.com/gurps/>) ist ein eingetragenes Warenzeichen von Steve Jackson Games, und seine Regeln und Bilder sind Eigentum von Steve Jackson Games. Alle Rechte an GURPS sind Steve Jackson Game vorbehalten. Diese Spielhilfe ist die eigene Schöpfung von Ingo Heinscher und wird für die freie Verbreitung veröffentlicht, nicht jedoch für den Wiederverkauf, und zwar unter der Erlaubnis, die in der Steve Jackson Games Online Policy (http://www.sjgames.com/general/online_policy.html) kodifiziert wird.

GURPS (<http://www.sjgames.com/gurps/>) is a trademark of Steve Jackson Games, and its rules and art are copyrighted by Steve Jackson Games. All rights are reserved by Steve Jackson Games. This game aid is the original creation of Ingo Heinscher and is released for free distribution, and not for resale, under the permissions granted in the Steve Jackson Games Online Policy. (http://www.sjgames.com/general/online_policy.html)