

Black Heaven

Wo Licht ist, ist auch Schatten



Opacus

Wir sind ein Fantasy-RPG mit freiwählbaren Charakteren die sich in verschiedene Gruppen aufteilen: Dämonen, Engel, Werwölfe, Form-Wandler, Elben, Nymphen, Vampire, Magier und Menschen.

Es gibt zudem Kampfquests im Ingamebereich mit dem Ziel wieder in die Heimat zu finden. Du kannst dir im Laufe der Zeit Geld verdienen um es in deinen Levelaufstieg zu investieren oder du versuchst an das begehrte

Amulett zu kommen, welches dich nach Opacus bringt.

blackheaven.forumieren.com

Eröffnung: 17.06.2013

Admins

Marol Phantom
Faifh Phantom

Wir sind FSK16 geratet

Mindestpostinglänge 1.500 Zeichen

Wir spielen mit Ortstrennung

Viele verschiedene Spielergruppen



Black Heaven

Wo Licht ist, ist auch Schatten

content

Opacus - Das Schattenreich... >>	4
Bereiche - Die Länder Opacus... >>	6
Fabeltiere - Vorkommen in Opacus... >>	10
Nahrung - In Opacus... >>	16
Erfindungen - In Opacus... >>	20

alles über
Opacus

OPACUS

DAS SCHATTENREICH

In diesem kleinen Heftchen findest du alle wichtigen Dinge die du über Opacus wissen solltest.

Um alles über den Einstieg zu erfahren ist diese PDF nicht richtig. Das PDF zur Einstiegshilfe findest du hier.

 [Klick](#)



Diese Informationen sind nicht zwingend notwendig, geben euch aber einen guten Einblick in das Leben in Opacus. Da es für den Einstieg noch nicht relevant ist, da man als Neueinsteiger noch nicht nach Opacus darf. Jedoch kann es für jeden informativ sein.

Die Welt Opacus ist ein weites Reich mit sonderbaren und geheimnisvollen Orten. Die Welt unterscheidet sich sehr stark von der der Menschen.

Anders als die Erdkugel ist Opacus eine Scheibe. Das heißt am Rand von Norden, Süden, Westen und Osten endet das Land. Was genau unter der Welt liegt vermag keiner zu sagen da die Sicht durch einen dichten Nebel versperrt ist. Es gibt einige Studien und Mythen darüber die in den zahlreichen Bibliotheken Opacus' einzusehen sind. Die Welt hat mehrere Monde und Sonnen weshalb das Wetter in Opacus sehr launisch und wechselhaft ist. Feste Jahreszeiten wie Frühling, Sommer, Herbst und Winter gibt es nicht.

Von einer Sekunde auf die andere kann sich das Wetter schlagartig ändern. Selbst Tag und Nacht treten nicht regelmäßig ein. In Opacus gibt es keine Uhrzeit, keine Stundenzahl. Der Tag dauert so lang an, wie er eben dauert, ebenso wie die Nacht.

Es gibt keine Technik, wie man es von der Menschenwelt kennt. Kein Fernseher, kein Radio, kein Handy.

Nichts dergleichen. All das was man in Opacus als ‚Technisch‘ bezeichnen könnte wurde von der Welt selbst erschaffen. So gibt es einige Bereiche in denen Bauten weit oben im Himmel fliegen oder Flüsse die niemals versiegen obwohl sie am Worldsend im Nichts enden.

Manch einer sagt das Opacus so wie es ist vom Hexenmeister Magister geschaffen wurde, doch andere wiederum sprechen dagegen da er schließlich in seiner ganz eigenen Welt - der Zwischenwelt - lebt.

Neben Dämonen und Engeln gibt es noch weitere Wesen die das Schattenreich bewandern. Eine Auflistung dieser findest du weiter unten.

Da Engel sowie Dämonen unsterblich sind, gibt es verschiedene Familien-Clans die meist einen gesamten Stadtteil bevölkern. Nur wenige Dämonen wagen sich in das Reich der Engel und ebenso umgekehrt.

Lediglich im Reich Inferna leben beide Gruppen im Einklang miteinander.

Schulen oder der Gleichen gibt es ebenfalls nicht. Die Kinder bekommen von Eltern oder Großeltern gelehrt was sie wissen müssen - natürlich ist das nicht immer ganz förderlich für den Frieden in Opacus, doch eine andere Regelung hat es bislang nie gegeben. Fakt ist jedoch das ein Engels oder Dämonen Kind im Laufe seiner Jugend in die Bibliothek geschickt wird um dort zu studieren.

Es gibt insgesamt drei große Bibliotheken in Opacus.

Zum einen im Süden Obscuritas'. Im Westen von Illustris und natürlich in Inferna - ebenfalls im Westen.

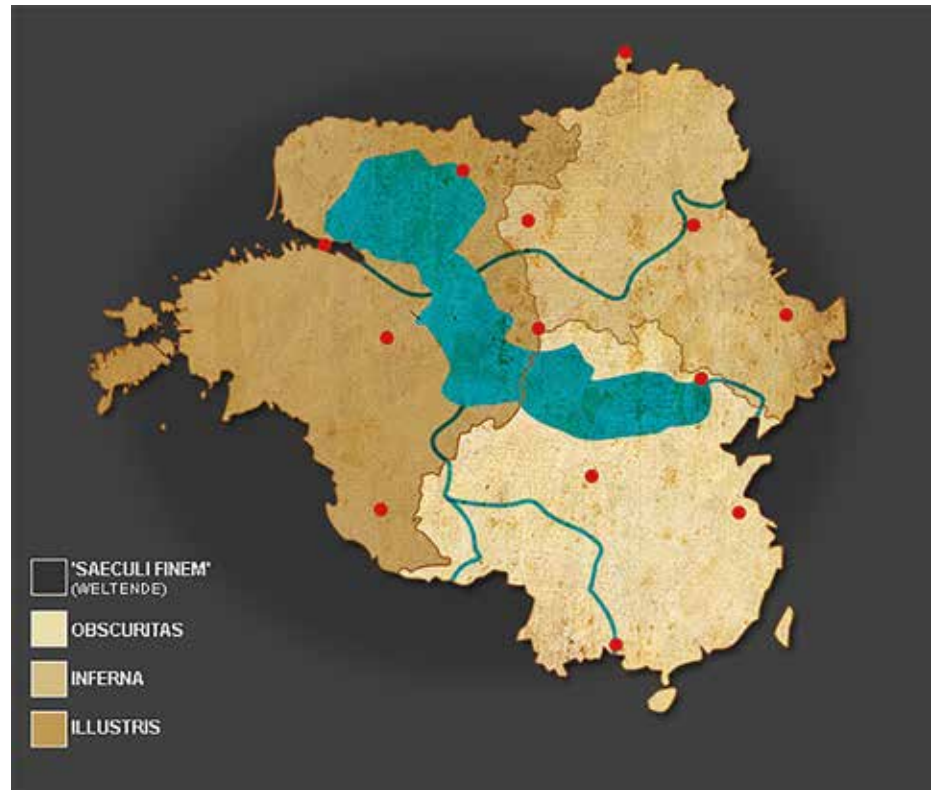
Es gibt mehrere Bereiche auf die man sich beim Studium spezialisieren kann. U. a. Drachenkunde, das Worldsend, die verschiedenen Monde und Sonnen, der Longius oder die Menschenwelt. ●

BEREICHE

Die Länder Opacus

Opacus ist in drei Bereiche unterteilt. Das Reich der Dämonen, das Reich der Engel und Inferna.

🖱 [Klick](#)



Bereiche - Die Länder Opacus

Opacus ist im Gegensatz zur Menschenwelt eine Scheibe und in circa drei gleich große Teile geteilt. Illustris, der Bereich der Engel, Opacuritas das Reich der Dämonen und Inferna. Inferna ist eine neutrale Zone in der Dämonen und Engel einigermaßen friedlich mit einander Leben.

Diese drei Welten sind durchwoben von Flüssen, Bergen Tälern und Seen ähnlich wie in der Menschenwelt.

Jedoch ist die Flora und Fauna eine ganz andere. Scheinbar harmlose Dinge können deinen Tod bedeuten, ebenso wie übermächtige Wesende tödlich und unheilbringend aussehen, die reinsten und sanftesten Geschöpfe sein können.

Am Rande von Opacus trifft man auf Saeculi Finem, das Ende der Welt. Hier sollte man sich nicht all zu lange aufhalten, da man schnell ins Nichts

gezogen wird. Es gibt keinerlei Berichte über diesen Bereich, da nie jemand zurück gekommen ist. Ebenso findet man ein großes Meer welches in jedem der Länger zu finden ist. Der Longius.

Sei also auf der Hut Neuankömmling! Der Scheint trägt immer! ●

INFERNA



Beginnen wir mit Inferna, dem neutralsten Punkt in Opacus. Dieser Bereich ist sowohl von Engeln als auch von Dämonen bewohnt und somit ein gemischtrassiger Ort. Er mag zwar neutral sein, aber man sollte sich torztdessen in acht nehmen. Die Landschaft hier ist ebenso im Zwiespalt wie auch die Bewohner. Das Land ist in fünf Zonen geteilt Norden, Osten, Westen, Süden und

die Hauptstadt Inferna. Das Zentrum mit vielen Wohnmöglichkeiten, Geschäften und der größten Bibliothek die Opacus zu bieten hat. Der südliche Teil Infernas ist der kleinste und gränzt an seiner Spitze direkt an das Engel und Dämonenreich. Der nördliche Teil des Landes ist das Reich der Drachen und auf dieser Seite der Welt gleichzeitig das ‚Saeculi Finem‘ (Weltende). Der östlicher Teil des

Landes ist dort, wo die Wohnhäuser weit oben auf Bäumen gebaut sind. Brücken bilden Übergänge von einem Zentrum zum anderen und der Wesen, ist der Ort mit dem Bildungszentrum des Landes und vielen Universitäten. ●

Norden



Osten



Westen



Süden



Zentrum



ILLUSTRIS



Das Land der Engel. Ebenso ist das Erscheinungsbild dieses Ortes. Es ist friedvoll und detailverliebt. Die Natur und auch die Tiere sind liebliche Gesellen und mit seiner ganzen Ausstrahlung kann es einem schon manchmal etwas zu viel werden. So stellen sich Menschen wohl den Himmel vor. Hier ist die Welt nur in

vier Bereiche geteilt. Das Zentrum mit der Stadt Illustris selbst. Hier leben die Engel in Scharen und meist herrscht eine sehr entspannte Stimmung. Im Norden eine direkt am Longius errichtete Stadt. Über das Gebirge gelangt man zur Universitätstadt Inferna. Der Westen - Der Longius mündet im ‚Saeculi Finem‘ (Weltende).

Das schlossartige Gebäude beinhaltet u. a. eine Bibliothek. Die Brücken dienen als Verbindungsstück zwischen Nord und Süd Illustris. Die verspielten Bauten im Süden ragen weit hoch in den Himmel und sind ebenfalls durch Brückengebilde miteinander verbunden. ●

Norden



Westen



Süden



Zentrum



OBSCURITAS



Das Dämonenreich. Ebenso so düster wie auch seine Namensgeber ist dieses Land. Es herrscht Dunkelheit und zwar nicht nur wenn die Zeit mal wieder herumspinnt, nein in diesem Bereich kommt die Dunkelheit aus der Tiefe. Düstere Landschaften und böse Gestalten tummeln sich hier. Jedoch gibt es auch hier schöne Orte die einem die Sinne rauben.

Obscuritas ist ebenfalls in vier Teile geteilt. Das Zentrum bildet die Dämonenstadt. Düster und Verlassen scheint sie und Tod erfüllt die Luft. Obgleich der Osten des Landes teilweise verwildert ist, wirkt doch alles stimmig. In dieser Region leben die meisten Dämonen. Der südliche Teil Obscuritas' endet ebenfalls im ‚Saeculi Finem‘ (Weltende). Allerdings

fließt der Longius nur an einer Stelle ab. Der Rest des Landkreises ist eine weite Wüste aus Sand. Der große Turm beinhaltet u. a. eine Bibliothek. Der Norden - Der am Longius liegende Teil der Stadt wurde im vergangenen Krieg zerstört, durch Opacus' Kraft jedoch wieder neu aufgebaut. Das ‚kalte‘ Gebirge grenzt an den südlichen Teil von Inferna. ●

Norden



Osten



Süden



Zentrum



FABELTIERE

Vorkommen in Opacus...

Die folgenden Wesen sind nur in Opacus anzutreffen und könne nicht als Charakter gespielt werden! Sie sind vergleichbar mit den Tieren der menschlichen Welt.



INFERNA



Drachen

Ein Drache ist ein Mischwesen aus Reptil, Vogel und Raubtier, welches sich in unterschiedlichen Variationen verbinden. Meistens ist er geflügelt, hat Klauen und speit Feuer.



Greif

Der Greif ist ein Wesen mit Greifvogelkopf, dem Körper eines Löwen und Flügeln auf dem Rücken. Er ist ein Kluges, Mächtiges und Starkes Wesen. Der Adlerkopf vermittelt die Herrschaft über den Himmel und der Löwe die Macht der Erde.



Leviathan

Der Leviathan ist ähnlich wie der Drache ein Mischwesen aus Krokodil, Drache, Schlange und Wal. Er ist ein Seeungeheuer und König aller stolzen Tiere.

ILLUSTRIS



Pegasus

Der Pegasus ist ein geflügeltes Ross.



Phönix

Der Phönix ist ein heiliges Tier, das Sinnbild von Wiederauferstehung. Er verbrennt, um aus seiner eigenen Asche wieder neu aufzuerstehen.



Kelpie

Der Kelpie ist ein dunkler Wassergeist. Er bewohnt fließende Gewässer im Hochland und tritt meist in der Gestalt eines Pferdes in Erscheinung. Er bietet Wanderern einen sicheren Übergang durch tiefes Gewässer. Ist der Wanderer einmal auf dessen Rücken so zieht er sein Opfer ins tiefe Nass um ihn zu ertränken und zu verspeisen. Manchmal steht er als Pferd am Wegrand und lockt somit müde Wanderer an.

OBSCURITAS



Harprien

Eine Harpyien hat die Optik einer hellhäutigen hässlichen Frau mit Flügeln und Vogelunterleib. Sie ist schnell wie der Wind und scheint unverwundbar zu sein.



Nachtmahr

Ein Drude ist ein Wesen welches die Person in der Nacht heimsucht um dort auf ihrer Brust zu lasten und Alpträume zu überbringen und schwere Last auf den Träger zu übertragen. In manchen Fällen kann dieser Druck zu Atemnot führen und das Opfer töten. In manchen Fällen wird ein Nachtmahr auch als Pferd dargestellt, welches Alpträume überbringt. Es ist öfteren so, dass Heimgesuchte nach dem verlassen des Nachtmahr auf Grund der Schwäche schwer erkranken, was unter Umständen auch zum Tode führen kann.



Wiedergänger

Wiedergänger sind Wesen die gestorben sind, aber keinen Frieden finden und daher als lebende Tode herum wandeln.

GEBIRGE



Schrat

Der Schrat ist ein zotteliger Wald- oder Feldgeist, der meist in Höhlen haust. Zeitweise sind sie aber auch als Hausgeister vorzufinden, die in katzenähnlicher Gestalt ihr Unwesen treiben. Andere Schrat können aber auch als Druck- oder Würgegeister ähnlich dem Drude auftreten.



Wollrock

Der Wollrock ist ein Riesenvogel und ein wilder Nachträuber. Er geht vorzugsweise bei Unwetter auf Beutefang, da er sich im Sturm am besten verbergen kann. Wie ein Raubvogel stürzt er sich auf sein auserkorenes Opfer. Man sagt, das der hohle, heisere Schrei mit der er sich auf sein Opfer stürzt, sei das Ächzen der Toten und wer ihn hört könne sich ruhig schon mal daran gewöhnen da ein Entkommen ohnehin so gut wie unmöglich ist.



Tatzelwurm

Der Tatzelwurm ist ein Schlangenechsenähnliches Tier (auch Beißwurm, Stollenwurm genannt) besitzt die Länge von einem halben Meter. Er hat ein stummelartiges klauenbewehrtes paar Beine und zeichnet sich durch seine Sprungfähigkeit aus. Er spuckt ein zischenden, beißenden Ton aus, gefolgt von einer giftigen Flüssigkeit wenn man auf ihn trifft. Jedoch flüchtet er meist und sucht nicht den Kampf.

GEWÄSSER



Krake

Der Krake ist mit acht saugnapfbewehrten Tentakeln ein riesiges Seeungeheuer. Er zieht ganze Schiffe in die Tiefe und verschlingt sie.



Selkie

Selkie haben die Gestalt von Seehunden. Nur selten verlassen diese scheuen Wesen ihren angestammten Lebensraum um an Land zu gehen. Selten haben sie die Macht ihr Seehundefell abzulegen und in menschlicher Form an Land zu gehen. Verlieren sie aber ihr Fell oder wird es zerstört, ist es unmöglich sich zurück zu verwandeln. Austrocknung, Verfall und der Tod wären die Folge.



Merrow

Merrow sind Wassermänner, ähnlich der Nixe. Ungleich ihrer weiblichen Gattung sind diese männlichen indes potthässlich. Sie verlassen nur selten ihr Element um am Lande zu wandeln. Normalerweise sind die friedlich, lassen sich aber leicht reizen. Vor allem wenn es um die Fischbestände geht. Hungrige Merrow sind äußerst rabiat und nicht zu unterschätzen.

NAHRUNG

In Opacus...



Natürlich gibt es in Opacus auch Lebensmittel, aber diese unterscheiden sich durch Anbauart und Flora und Fauna ziemlich von denen der

Menschen. Es gibt stärkende Nahrung sowie auch schwächende. Heilung und Tod gehen hier Hand in Hand.

Wichtig

Die Pforten sind erst seit kurzem wieder offen und somit ist die Überlieferung noch nicht weit ausgeprägt, also erhoffen wir Hilfe von dir. Sollte dir etwas einfallen was es in Opacus geben könnte so lass es uns wissen. Vielleicht nehmen wir es in die gängigen Lebensmittel oder Erfindungen auf.

FEUERWASSER

berauschendes Getränk...

Feuerwasser ist ein Getränk mit starken Zusätzen die ähnlich wie bei menschlichem Alkohol nach einiger Zeit berauschende Eindrücke

hinterlässt. Jedoch ist dies auf einer magischen Basis und somit nicht so schädlich wie Alkohol.

PFEIFENKRAUT

wohlschmeckender Zeitvertreib...

Es gibt in Opacus nur eine Möglichkeit zu Rauchen und zwar mit Pfeife. Es gibt unterschiedliche Ausführungen, aber eine andere Möglichkeit wird nicht genutzt. Es ist vergleichbar mit dem Pfeife rauchen bei den

Menschen, jedoch ist die Auswahl ziemlich breit und schmeckt von Intensiv bis hin zu schwach. Es ist mit Sicherheit für jeden etwas dabei. Da es auch Kräutern hergestellt wird ist auch dieses Laster nicht schädlich.

DRACHENFLEISCH

es gibt nichts vergleichbares...

Drachenfleisch ist die wohl gängigste Art des Fleisches was man antrifft. Da die Engel etwas knausrig sind ihre lieblichen Tierchen zu opfern und sowieso meist kein Fleisch zu sich nehmen, trifft man am meisten

Drachenfleisch an. In den Farmen hoch im Norden wird dieses Fleisch produziert. Stellt euch vor wie viel Fleisch aus einem Drachen produziert werden kann...

FEUERSPIESS

heiß, heißer... Höllenfeuer...

Dieses Fleisch ist heiß auf verschiedene Art und Weise. Natürlich kommt es darauf an wer ihn zubereitet, aber in den meisten Fällen ist es eine scharfe Angelegenheit. Er wird aus dem gängigen Fleisch hergestellt,

aber in seltenen Fällen und in einem guten Lokal kann man ihn auch aus Kelpiefleisch bekommen. Das Fleisch ist dann etwas zarter und die scharfe Würze verschmilzt mit einem magischen Hauch.

LONGIUS-WASSER

erfrischend und berauschend...

Dieses Wasser ist aus der magischen Mitte des Longius geschöpft. Mit würzigen Kräutern und heiligen

Pflanzen verfeinert. Es löscht den Durst und stärkt den Geist.

LAVASTANGE

ein Pfefferbeißer der anderen Art...

Die Lavastange ist eine Wurst die über magischen Feuer geräuchert wurde und somit einen etwas festeren Biss

hat. Ebenso wie der Feuerspieß ist sie gut gewürzt, aber wesentlich milder.

SACER-SAFT

oh heilige Frucht...

Dieser Saft ist aus der Sacerfrucht gepresst. Sacer bedeutet Heilig und hilft dem Nutzer seine Kräfte zu stärken. Er wird viel in Wettkämpfen

aber auch nach langen Reisen getrunken um dem Körper neue Energie zu schenken.

KELPIEFILET

Pferdefleisch mal anders...

Dieses Fleisch ist in keinster Weise mit Pferdefleisch zu vergleichen, eher der des Schweines. Es ist zart und mild. Es ist teurer als Drachenfleisch und

nur noch selten zu erhalten, da Kelpies nur in freier Wildbahn zu fangen sind.

LUNGIA

saftige Leckerbissen...

Diese lila Früchte wachsen am Boden des Longius und sind frische und saftige Genussmittel. Ihre Mitte ist süß und mit frischen Fruchtfleisch

gefüllt. Es gibt sie in unterschiedlichen Größen, doch durch ihre dünne Haut sind sie schnell verderblich.

MEDIUS

grüne Beilage...

Medius ist eine rübenartige Pflanze die mit verschiedenen Zutaten ziemlich unterschiedlich schmecken kann. Entweder hat sie eine kartoffelähnliche Konsistenz oder

aber eher die einer Karotte. Ebenso ist die Reifezeit von dieser Wurzel von Bedeutung. Verschiedene Reifezeit, unterschiedliches Ergebnis auf dem Teller.

ERFINDUNGEN

In Opacus...



Ebenso wie die Nahrung ist es in Opacus nicht möglich menschliche Dinge vorzufinden. Vieles ist zwar gleich oder gar ähnlich aufgebaut, aber dennoch gibt es nicht die gängigen Lebensstandards. Dieser Zustand war vor dem Zerfall kein Problem. Jedoch hat sich das geändert seit Engel und

Dämonen gesehen haben, was es bei den Menschen alles für Luxusartikel gibt. Es sind nur Kleinigkeiten, die das Leben erleichtern, aber dennoch möchte man sie nicht missen. Hier findest du eine Übersicht an Dingen, die es in Opacus schon gab und die neu dazu gekommen sind.

ZEITZÄHLER

Tick Tack, Tick Tack...

Man mag es sich gar nicht vorstellen, aber in der Zeit vor dem Verfall, gab es keinerlei Möglichkeit die Zeit zu erfassen. Diesen Luxus hatten die Wesen jedoch in der Menschewelt und wollen dies nun nicht mehr missen. Der Zeitzähler ist eine Sanduhr die sowohl Zeit als Tagesform nennen kann. Der Zustand des Sandes sagt dir wie spät

es ist... oder wie in der Menschewelt gehandhabt - 24 Stunden. Nach 24 Stunden beginnt der Sand wieder von oben zu fallen. Zudem zeigt er dir an Hand der Sandfarbe wie das Wetter in Kürze sein wird. Ein äußerst hilfreiches Geschenk, in dieser Welt der Unbeständigkeit.

BESETZUNGSZAUBER

Nie mehr Angst vor Verlust...

Dieser Zauber liegt automatisch auf allen Gegenständen die du erwirbst. Egal ob Wohnung, Haus oder einfach nur etwas zu Essen. Willst du es nicht teilen oder verlässt du deine Wohnung, ist dies sofort gesperrt. Eine einfache Berührung von dir oder

einem benannten Freund ermöglicht dir einzutreten oder den Gegenstand zu nehmen. Es ist somit ziemlich einfach Handel abzuschließen. Verträge werden mit einem Blutsiegel abgeschlossen und können so auch weitergereicht werden.

WASSERLEITUNGEN

alles was fließt...

In Opacus läuft es nicht ganz so einfach und unkompliziert wie in der Menschenwelt. Das Wasser wird meist in einem Bottich auf dem Dach gesammelt. Da es oft Regnet ist das kein Problem mit der Sammlung. Es

wird über magische Leitungen in die Wohnungen oder Zimmer geleitet und ebenfalls gereinigt. Mithilfe seiner Gedanken wird ein Zauber abgerufen der das Wasser auf Wunschtemperatur erwärmt oder kühlt.

STOFFE UND KLEIDUNG

mein fleißiges Schneiderlein...

Kleidung oder auch Stoffe werden im Schattenreich aus natürlichen Stoffen hergestellt. Allgemein gibt es keinerlei Materialien die nicht aus der Natur stammen. Dämonen und Engel verlassen sich allein nur auf ihre magischen Fähigkeiten und

somit existiert keinerlei Synthetik. Kleidung ist für jede Magierform erwerblich. Ob aus Drachenfaser oder Pflanzen ist. Engel legen sehr viel Wert auf magische Kleidung. Diese Form fordert jedoch eine gewisse Konzentration.

FORTBEWEGUNG

von hier nach dort...

Laufen ist eines der gängigsten Fortbewegungsmittel. Man wird selten eine andere Form sehen. Alternativ gibt es nur noch die Möglichkeit zu fliegen, jedoch liegt das nur denjenigen die es auch können. Vorzugsweise Engel oder Dämonen mit Luftmagie

oder erlerntem magischen Kern. In seltenen Fällen gibt es noch Transportmöglichkeiten mit anderen Tierwesen, jedoch benötigt man hier ein zahmes Exemplar, was auf Grund des langen Trainings eher selten ist.

HAST DU NOCH EINE IDEE?

fällt dir noch was ein, oder hast du eine weitere Idee? Lass es uns wissen...

... BALD FOLGT MEHR

COPYRIGHT

was kommt von wo...

Das Amulett (Pentagramm) ist von uns selbst erstellt und darf nicht für eigene Zwecke verwendet werden. Ebenso verhält es sich mit dieser PDF! Die Geschichte und Ideen sind frei erfunden und von uns erschaffen.



Titelbild

PATH TO HEAVEN

[by tigaer](#)

Opacus

Deadwood

Image from Daniel Kvasznicza

www.inetgrafx.com

Seite 16

Chicken and Beef Satay

[by Alpha](#)

Seite 20

The Hours

[damn_unique](#)

Die Grafiken der verschiedenen Orte sind auf dem jeweiligen Thread verlinkt.

Alle Icons sind frei unter www.iconfinder.com oder www.flaticon.com zu finden und kostenlos zu erwerben.