

Willkommen in

AVENURIEŃ

EINE INOFFIZIELLE SPIELHILFE FÜR EINSTEIGER ZU AVENTURIEN UND DSA

FANPRODUKT



WILLKOMMEN IN AVENTURIEN

IMPRESSUM

REDAKTION

Nandurion

AUTOREN

Josch G. Kenert, Lena Richter, Vibarts Voice
unter Verwendung von Material von GSandSDS, mit Dank an Kai Lemberg

ILLUSTRATOREN

Jonas De Ro (Titelbild, Dunkle Zeiten), Ofruin (Papierhintergrund),
mit Grafiken aus dem offiziellen Fanpaket, dem Nandurion-Fanpaket sowie dem Heldenatelier-Fanpaket

LEKTORAT

Feyamius, Josch G. Kenert, Salaza Lautenspieler, Sedef ibn Feyhach, Vibarts Voice

LAYOUT

Feyamius

Die verwendeten Bilder und Illustrationen sind Copyright © der jeweiligen Zeichner. Nutzung der Grafiken aus dem offiziellen Fanpaket mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH. DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet. Dieses Dokument stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient keinerlei kommerziellen Zwecken. Es handelt sich hierbei weder um ein offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den Erwerb entsprechender Produkte überflüssig machen. Es enthält inoffizielle Informationen zum Rollenspiel DAS SCHWARZE AUGE und zur Welt AVENTURIEN. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publiziertem Material stehen.

INHALT

WILLKOMMEN IN AVENTURIEN: – EINLEITENDE WORTE

SPIELERTEIL

Einleitung: Warum ein Spielerteil?

Aventurien im Überblick

Fantastischer Realismus

Aventurien im Sauseschritt

Die Nordlande

Thorwal

Andergast und Nostria

Das Bornland

Das Orkland

Das Svelltland

Das Mittelreich

Das Horasreich

Die Schattenlande

Die Tulamidenlande

Die Khômwüste

Maraskan

Aventuriens Süden

Vom Leben in Aventurien

Sprachen

Kulturen

Recht und Gesetz

Gesellschaft und Stände

Kalender und Zeitrechnung

Die Bewohner Aventuriens

Die Menschen

Nichtmenschliche spielbare Rassen

Mischlinge

Von Monstren und anderem Getier

Aventurien und die Magie

Zauberwirkende in Aventurien

Aventurische Götter und aventurischer Götterglaube

Die Wichtigsten: Die zwölf Götter

Die Zwölf Götter im Einzelnen

4	Die Halbgötter	15
	Jenseits der Zwölfe	15
5	Die Widersacher der Götter	15
5	Die Geschichte Aventuriens und des Mittelreichs	15
5	Jenseits von Aventurien	17
5	Auf nach Aventurien!	17
6	Das Wichtigste, was ihr als Spieler wissen müsst über...	17
6	Fünf Städte, die man besuchen sollte	18
6	Fünf Dinge, die man in Aventurien nicht tun sollte	19
6	Zehn stimmige aventurische Redewendungen	20
6	Fünf Gegenstände, die Aventurien einzigartig machen	20
6	Das war's – und jetzt?	20
21	SPIELLEITERTEIL	21
6	Götter und Dämonen	21
7	Die Anderen: Götter außerhalb des Zwölfkreises	21
7	Die Gegenspieler: Die Zwölf Erzdämonen	22
7	Der Verbannte – vom Gott ohne Namen	22
7	Magie	23
8	Andere Welten und Kontinente	23
8	Das Güldenland	23
8	Uthuria	24
9	Riesland	24
9	Tharun	24
9	Globulen	24
9	Anregungen für Spielleiter	24
10	Spannende Orte mit viel Abenteuerpotenzial	24
10	Oh ihr Zeiten, oh ihr Sitten!	25
11	Legendäre Schurken und Bösewichter	26
12	Anhang: Wie geht's weiter?	26
12	Bücher, Bücher, Bücher	26
12	DSA im Internet	27
13	Auf ins Abenteuer!	27
13	Darf's ein wenig größer sein? Der Kampagnen-Guide	27
13	Zum Schluss	28



WILLKOMMEN IN AVENTURIEN –

EINLEITENDE WORTE

Diese Spielhilfe richtet sich an alle, die in die Welt des Schwarzen Auges einsteigen und einen ersten Überblick über die Spielwelt und ihre Besonderheiten erlangen möchten – also sowohl an Rollenspielneulinge wie auch an erfahrene Rollenspieler, die noch nie in Aventurien gespielt haben. In möglichst knapper Form stellen wir den Kontinent Aventurien und seine Bewohner vor. Dabei möchten wir betonen, dass dieser Ansatz eine drastische Verkürzung der Informationen erfordert. Detaillierte und differenzierte Beschreibungen sind in den jeweiligen offiziellen Publikationen zu finden, auf die wir im Anhang eingehen. Darüber hinaus findet ihr hier keine Regelmechanismen. Wir gehen davon aus, dass zumindest der **Basis-Regelband** bekannt ist. Wer einmal nach Aventurien hineinschnuppern will, ohne sich ein Regelbuch zu kaufen, dem sei der kostenlos downloadbare Schnellein-

stieg **Pfad nach Aventurien** empfohlen, der eine kurze Regeleinführung und ein kleines erstes Abenteuer sowie Archetypen für Helden enthält. Hier findet sich also "lediglich" ein kurzer Reiseführer durch den Kontinent für Spieler, außerdem gibt es einige weiterführende Informationen für Spielleiter und solche, die es werden wollen.

Kurz gesagt: Wer sich für *Das Schwarze Auge* und Aventurien interessiert, kann hier kosten, ob ihm der bunte aventurelle Eintopf schmeckt!

Wir wünschen allen viele spannende Stunden auf Dere und vor allem auf Aventurien.

Datenlimbus, im Dezember 2013
Die Nanduriaten



SPIELERTEIL

EINLEITUNG: WARUM EIN SPIELERTEIL?

Wer schon länger Rollenspieler ist und mit dem Begriff Meisterinformation etwas anfangen kann, kann diesen Absatz überspringen. Für Neulinge sei kurz erklärt, dass es oft ratsam ist, wenn die Spieler nicht restlos alle Informationen über die Spielwelt schon vor dem ersten Spiel in sich aufsaugen. Aventurien hat viele Geheimnisse, die

man am besten am Spieltisch entdeckt, statt sie schon vorher in einem Buch zu lesen. Deswegen ist diese Spielhilfe – wie auch viele offizielle Publikationen – unterteilt in einen Teil, den Spieler bedenkenlos lesen können, und einen Teil für Spielleiter, die naturgemäß mehr wissen müssen, um die Welt darstellen zu können.

AVENTURIEN IM ÜBERBLICK

Aventurien ist das Zentrum der Welt *Dere* – ob geographisch, ist umstritten, unbestritten aber, was seine Rolle für *Das Schwarze Auge* angeht.

Der Kontinent Aventurien mag uns Spielern klein erscheinen: Von Nord nach Süd misst er knapp 3000 aventurelle Meilen (= Kilometer), von Ost nach West gar nur knapp unter 2000. Dennoch ist er nicht einfach zu bereisen. Der Wanderer ist in der Regel zu Fuß unterwegs, zu Pferd oder in einer Kutsche, wenn er es sich leisten kann. Die Straßen sind schlecht, und in den meisten Regionen ist urtümliche Wildnis ohne Weg und Steg ein übliches Bild. So kommt es, dass die meisten Bewohner des Kontinents nie weiter als einige Meilen von ihrem Dorf oder ihrer Stadt fort kommen und die Gesellschaft recht immobil ist, was die gefühlte Größe des Kontinents erhöht. Eine Ausnahme davon sind Händler, Gaukler, Seefahrer – und natürlich reisende Helden.

Aventurien versucht als Spielwelt, vielen Bedürfnissen nach bestimmten Settings und Hintergründen gerecht zu werden. So finden sich Kulturen, die an irdische Epochen vom Frühmittelalter bis in die Neuzeit angelehnt sind (mehr dazu im Kapitel **Aventurien im Sauseschritt**). Es mag dem einen oder anderen nicht wirklich realistisch erscheinen, dass auf relativ kleinem Raum Völker auf dem Stand frühchristlicher skandinavischer Seefahrer mit Kulturen, die in Richtung Hochrenaissance gehen, konkurrieren, es dient aber dem höheren Zweck, Abenteuer vor bekannten und abwechslungsreichen Kulissen zu erleben. Darüber hinaus sind die historischen Analogien mit Vorsicht zu genießen, da sie eher das Flair eines Landstrichs illustrieren als ein getreues Abbild der irdischen Epochen liefern wollen. Eine Welt, in der Magie existiert und in der

die Götter täglich über ihre Priester Wunder wirken, erzeugt teilweise Effekte, die zu völlig anderen Rahmenbedingungen führen als im irdischen Mittelalter. Dazu kommen bewusst gesetzte Anachronismen wie z. B. ein recht modernes Zeitungswesen (der auch irdisch zu erstehende **Aventurische Bote** ähnelt stark heutigen Gazetten), eine aventurelle Massensportbewegung (das Imman-Spiel, eine Art Mischung aus Rugby und Fußball), eng gedrängt Klimazonen (die ihre Entstehung magischen und göttlichem Wirken verdanken) und viele Kleinigkeiten mehr, die ein eigenständiges DSA-Flair über die Jahrzehnte erschufen.

FANTASTISCHER REALISMUS

Der aventurelle Hintergrund wird oft als "fantastischer Realismus" bezeichnet. Nicht alle sind mit diesem Begriff glücklich, manchen gilt er sogar als Zusammenfassung all dessen, was an Aventurien nicht ihren Vorstellungen entspricht. Wir verstehen ihn so: Gemeint ist mit diesem Ausdruck der Anspruch, dass Aventurien trotz aller fantastischen Elementen weiterhin als Spielwelt funktioniert, die einer inneren Logik folgt und die im weitesten Sinne realistisch zu nennen ist. Aventurien soll dort, wo es im Einklang mit den Setzungen der Spielwelt möglich ist, ähnlich funktionieren wie unser vertrautes, irdisches Universum.

Alles in allem tut man unserer Ansicht nach gut daran, die Glaubwürdigkeit des Kontinents nicht nach den Maßstäben irdischer Geologie, Physik und Sozialgeschichtsschreibung zu messen und sich auf die Eigenheiten dieser Welt einzulassen. Wir versprechen: Es lohnt sich.



AVVENTURIEN IM SAUSESCHRITT

EIN KURZER STREIFZUG VON NORD NACH SÜD DURCH DIE EINZELNEN REICHE UND GEBiete AVVENTURIENS

Die Nordlande

Sehr großes Gebiet mit sehr wenig darin. In der Steppe leben einige nomadische Nivenstämme (ähnlich den irdischen Lappen oder Inuit). Tundra oder Eiswüste sind die vorherrschenden Landschaftsformen, dazwischen siedeln exotische Kulturen wie die mysteriösen Firnelfen oder muskelbepackte Eisbarbaren, Fjärringer genannt. Es gibt einige größere Städte an der Küste, aber keine nennenswerte politische Organisation.

THORWAL

Die trink- und rauflustigen Gesellen mit den Äxten und Drachenbooten erinnern nicht zu Unrecht an irdische Wikinger. Sie leben in einer altärmlichen Mischung aus Stammeskultur und von Hetfrauen/Hetmännern geführter Quasi-Monarchie. Thorwaler sind bekannt für ihre seefahrerischen Kenntnisse, ihren Freiheitswillen sowie ihren Jähzorn und ihren Aberglauben.

ÄNDERGAST UND NOSTRIA

Die im irdischen Jargon auch "Nostergast" genannten "ewig streitenden Königreiche" sind der Ort, an denen das Früh- und Hochmittelalter in Aventuriens lebendig wird. In zivilisationsarmen Waldkönigreichen herrschen tapfere Ritter (Frauen spielen eine wenig emanzipierte Rolle) über hart arbeitende Bauern und Köhler. Während es in Nostria auch Küstenabschnitte und Häfen gibt, ist das binnennärdische Ändergast für sein Steineichenholz berühmt. Beide Reiche sind sich spinnefeind und geschichtlich für eine endlose Serie reichlich erfolgloser Kriege gegeneinander bekannt. Wegen des klassischen Mittelaltersettings, unter dem sich viele Spieler sofort etwas vorstellen können, ist Nostergast die Einsteigerregion Aventuriens, in der viele Abenteuer für Rollenspielanfänger spielen.

DAS BORNLAND

"Mütterchen Bornland" besteht aus oft armen Leibeigenen, die in den tiefen bornischen Wäldern unter der Kneute ihrer Herren, den Bronnjaren, ächzen, Kartoffeln ernnten und Meskinnes (Honigschnaps) produzieren. Wer hier an ein altes russisches Wintermärchen denkt, liegt nicht ganz falsch. Allerdings findet sich hier mit der Handels-

metropole Festum aber auch ein Ort, an dem Kaufmannsgeschick und seefahrerisches Können aventuriensweite Bewunderung genießen und der an die großen irdischen Hansestädte erinnert.

DAS ORKLAND

Wild, unwirtlich und grausam – so stellt sich Klein-Alrik das Orkland vor, und er hat nicht ganz unrecht damit. In einem Kastensystem leben hier die Orks in Stammeskulturen, in denen das Recht des Stärkeren oberstes Gesetz ist. Sie huldigen blutigen Göttern und bekämpfen jeden, der in ihr Territorium eindringt. Seit der jüngsten Zeit aber sind viele von ihnen unter dem Banner ihres Priessterkönigs, dem Aikar Brazoragh, geeint und warten auf seinen Befehl zum Großangriff auf die Reiche von Menschen, Elfen und Zwergen. Solche Angriffe, Orkensturm genannt, gab es in der Vergangenheit schon mehrfach, weswegen Orks gefürchtet und nicht gut gelitten sind.

DAS SVELLTLAND

Dieses raue Siedlungsgebiet hatte lange den Status eines freien Bundes von recht wohlhabenden Städten, ähnlich der spätmittelalterlichen Hanse. Seit etwa 20 Jahren ist das Gebiet aber von den Orks besetzt und steht im Spannungsfeld von menschlichen Siedlern und orkischen Besatzern. Daneben finden sich zwischen Pelzjägern, Gesetzlosen und Kundschaftern auch immer wieder Szenen, die an den Wilden Westen erinnern.

DAS MITTELREICH

Das größte Reich auf dem Kontinent befindet sich ganz im Hoch- und Spätmittelalter und wird von Kaisern (bzw. aktuell einer Kaiserin) regiert. Hier haben Adel und Hochadel das Sagen. Zinnenbewehrte Stadtmauern, hohe Adelstürme und Fachwerkhäuser zeugen vom Wohlstand des Mittelreiches, auch wenn die Kriege und Krisen der letzten Jahrzehnte die Region übel mitgenommen haben. Das Mittelreich besteht aus verschiedenen Provinzen. Während das eher ritterlich geprägte und etwas rückständigere Großherzogtum Weiden des Reichen Schild und Wehr gegen die Orks im Norden darstellt, ist das temperamentvolle Königreich Almada der Hort der Pferdezucht und des Weinbaus und ähnelt damit dem mittelalterlichen Spanien. Im Westen findet sich das Königreich Albernia, das mit



seiner wilden Natur und Glauben an die Feen ein wenig an das Irland oder England des Mittelalters erinnert, im Herzen des Reiches liegt das Königreich Garetien. Es gibt noch weitere Provinzen, die wir hier jedoch nicht alle aufzählen können. Das Mittelreich steht oft im Zentrum offizieller Publikationen, sodass wir uns an mancher Stelle dieser Spielhilfe sehr auf mittelreichische Verhältnisse beziehen, obwohl natürlich Aventurien abseits dieser Region eine Vielzahl ganz anderer Facetten zeigt.



DAS HORASREICH

Parfum, Visitenkarte und jährlich wechselnde Mode – das macht für die übrigen Aventurier den typischen Horasier aus, und genau dafür wird dieser oft verspottet und belächelt. Die Bewohner des Lieblichen Feldes, wie das Kaiserreich auch genannt wird, sind hingegen stolz auf ihre Kultur, ihren Reichtum und ihren technologischen Fortschritt im Vergleich zum restlichen, „zurückgebliebenen“ Aventurien. Hier toben die Renaissance und der frühe Barock in all ihren Schattierungen. Hofintrigen und Entdeckungsfahrten warten auf kluge Helden, und der feine Degen gilt weitaus mehr als die grobschlächtige Streitaxt.

Die Schattenlande

Einstmals ein Teil des Mittelreiches, fiel dieses Gebiet durch die Invasion des Dämonenmeisters Borbarad finsternen Mächten anheim. Auch Jahre nach dem Sieg über Borbarad kann man hier Untote über aufgewühlte Friedhöfe taumeln sehen und den finstersten Schwarzmagiern begegnen. Schreckenskreaturen aus den Niederhöllen ziehen frei über das Land und dämonisch verseuchte Wälder töten arglose Wanderer im Schlaf. Hier können sich echte Helden gegen die Mächte der Finsternis beweisen und den gebeutelten verbliebenen Menschen das Licht des Glaubens zurückbringen.

Die Tulamidenlande

Dschinne, fliegende Teppiche, Schleiertanz und Wasserpfeife: Wer Märchen aus 1001 Nacht erleben möchte, findet in den Tulamidenlanden das richtige Setting. Prächtige Städte mit Kuppeln und Zwiebeltürmen, die sich aus

Wüste oder Steppe erheben, haben durch den Handel mit exotischen Waren großen Reichtum erlangt. In den Gebieten dazwischen leben arme Viehhirten oder Bauern. Politisch ist das Gebiet zwischen einer Vielzahl von Herrschern und Potentaten aufgeteilt.

Die Khömwüste

Hier ist die Heimat der stolzen Novadis, eines heißblütigen Nomadenvolks, das mit Krummsäbel, Kamel und Streitross als wehrhaftes Wüstenkriegervolk gilt. Ihr Herrscher ist der Kalif von Unau. Im Gegensatz zu den meisten anderen Kulturen leben die Novadis sehr patriarchalisch. Ihre Frauen verschleieren sich und leben oft zurückgezogen. Novadis glauben an den Eingott Rastullah und geraten daher wegen ihres Glaubens oft mit anderen Aventuriern aneinander. Sobald man sich in die Wüste begibt, ist ein erfahrener Novadiführer aber für das Überleben fast unerlässlich.

Maraskan

An der größten Insel Aventuriens scheiden sich die Geister: Für die meisten Aventurier ist sie ein lebensgefährlicher Ort voll giftiger Tiere und Pflanzen, die zusammen mit verrückten Einheimischen in einem undurchdringlichen Dschungel hausen. Für die Bewohner der Insel ist sie der schönste Ort der Welt – zumindest war das so, ehe Schergen im Gefolge Borbarads einen großen Teil der Insel einnahmen. Das maraskanische Volk, das sowohl tulamidische als auch mittelreichische Wurzeln hat, hat eine Vorliebe für extreme Geschmacksrichtungen und einen Hang zu dualistischer Philosophie und Sektenbildung. Sie glauben an Reinkarnation und daran, dass die Welt ein gewaltiger Diskus ist, der auf seinem Flug von den zwölf göttlichen Geschwistern bewacht wird. Ja, wir sagten es schon: an Maraskan scheiden sich die Geister. Zweimal.



DIE DETAILLIERT BESCHRIEBENE WELT: FLUCH UND SEGEN ZUGLEICH?

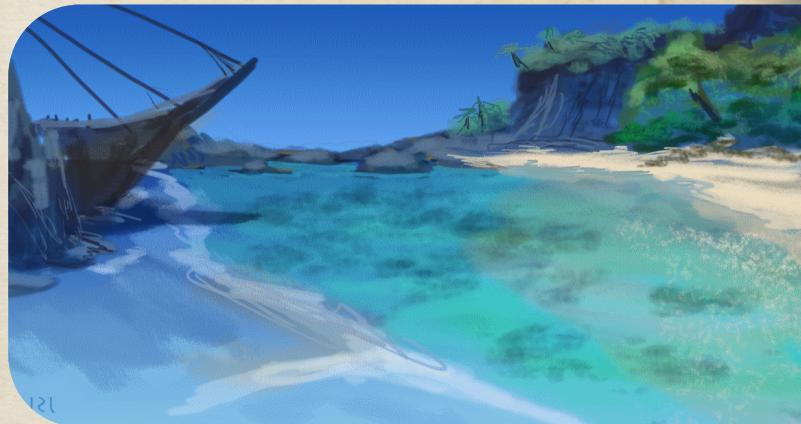
In Gradnochsjpegengurken, dem letzten Kaff des Bornlandes, heißt die Schenke „Zum betrunkenen Junker“. Wir wissen das, weil DSA ein System mit einer enorm hohen Beschreibungsdichte der Welt ist. Zwar ist nicht wortwörtlich jede Milchkanne offiziell definiert, aber die meisten Städte sind ausführlich beschrieben und mit Karten versehen. Die weißen Flecken auf der Landkarte sind somit rar. Einige Kritiker meinen daher sogar, Aventurien wäre viel zu klein zum Spielen.

Hier wollen wir Neueinsteigern raten, die offiziellen Vorgaben nach eigenen Bedürfnissen konsequent abzuwandeln. Wenn die Schenke eben „Zum blutigen Lamm“ heißen muss, weil es ein Horrorabenteuer wird, dann sollte man vor solcher Umbenennung keine Scheu haben. Und wenn es gut wäre, wenn in der nördlichen Hafenstadt Riva ein Rondratempel stünde, weil die Helden die Hilfe der Kampfgöttin brauchen, dann darf dort einer sein – auch wenn Riva in der offiziellen Stadtbeschreibung ohne diesen Tempel auskommen muss. Mut zur Gestaltung der eigenen Milchkannen!

Letztendlich ist die hohe Beschreibungsdichte damit eher ein Problem für offizielle Autoren, die sich an den gesetzten Rahmen sklavisch halten müssen, als für die Spieler, die mit großer Freiheit spielen können. Das offizielle Aventurien ohne jede Änderung ist vermutlich eine Welt, in der niemand spielt – die aber allen Gruppen als Orientierungspunkt dient, dem man in seinem eigenen Spielen mehr oder weniger nahe kommt.

AVENTURIENS SÜDEN

Geprägt von großen Stadtstaaten und kleinen Inselsiedlungen ist der aventurische Dschungel das Reich für kolonial geprägte Settings, Piratenabenteuer und Entdeckungsreisen. Auf den Ruinen alter Echsenreiche gedeihen hier die Neugründungen der mittelaventurischen Völker, die bereits seit Jahrhunderten einen unabhängigen Machtfaktor darstellen. Die größte Metropole in diesen Breiten ist Al'Anfa, eine Stadt, die sich irdisch etwa als Schmelziegel aus dem alten Rom zu seinen dekadentesten Zeiten, spanischem Kolonialismus und der Sklavenhaltermentalität amerikanischer Südstaaten im 18. Jahrhundert beschreiben lässt. Nirgendwo liegen Glanz und Armut, Gläubigkeit und Niedertracht so nahe beieinander wie in den Grandenfamilien, die sich gegenseitig die Macht streitig machen. Aber auch im armen Königreich Brabak oder in Mengbilla, der Stadt der Meuchler und Giftmischer, gelten viele Regeln nicht mehr, die im übrigen Aventurien Recht und Moral hochhalten. Auf den sagenhaften Gewürzinseln oder tief im Dschungel leben eingeborene Stämme (wie bspw. die Mohas), dunkelhäutige Waldbewohner, einige von ihnen ‚edle Wilde‘, andere blutrünstige Kopfjäger.



VOM LEBEN IN AVENTURIEN

SPRACHEN

Aventurien ist ein Kontinent der vielen Kulturen und daher auch mit vielen verschiedenen Sprachen gesegnet. Wenn man nun dazu noch diverse magische Schriften, ausgestorbene Sprachen und altertümliche Dialektformen nimmt, erhält man eine Sammlung, die zu Genüge Stoff für eine eigene Spielhilfe bietet. Aber in Kürze kann man Folgendes sagen:

Die meisten Aventurier sprechen *Garethi*, die Sprache der mittleren Reiche. In diversen Dialekten kann man diese Verkehrssprache vom hohen Norden bis in die südlichen Stadtstaaten hören. Verschiedene Unterformen des *Garethi* sind klar identifizierbar, z. B. das im Lieblichen Feld gesprochene *Horathi*, das südliche *Brabaci* oder das *Marakani* auf der gleichnamigen Insel. Daneben ist das im Süden verbreitete *Tulamidya* (ähnlich dem Arabischen) die

zweitgrößte Sprachfamilie. Zu den weniger verbreiteten Sprachen gehören z. B. das *Alaani* der Norbarden oder das *Nujuka*, die Sprache der Nivesen. Die Zergenvölker sprechen das kehlige *Rogolan*, die elfische Sprache wird *Isdira* genannt. Im Norden Aventuriens gibt es das *Thorwalsch* in der gleichnamigen Region.

Neben den heute noch gesprochenen Sprachen gibt es noch die alten Sprachen, die oft nur unter Gelehrten bekannt sind. Hierzu zählen das dem Lateinischen vergleichbare *Bosparano*, welches der Vorläufer des modernen Garethi ist, ebenso wie das *Urtulamidya*, das *Aureliani* / *Altgüldenländisch* oder *Althjaldingsch*.

KULTUREN

Die Kulturen Aventuriens sind ebenso vielfältig wie seine Landstriche. Sie entsprechen grob den regionalen Hintergründen und historischen Analogien, wie sie im Kapitel *Aventuriens im Sausestritt* umrissen wurden. Lokale Besonderheiten sind vielfältig und teilweise skurril. So gilt es im Weidener Land als höflich, am Essen eines Gastes zu schnüffeln, im Windhaggebirge glauben die Menschen, dass es Unglück bringt, die Namen der Götter auszusprechen, und im Lieblichen Feld ist es Sitte, jeder noch so flüchtigen Bekanntschaft eine Visitenkarte zu überreichen.

In einigen Belangen unterscheidet sich Aventurien dann doch von unserer Welt. Beispielsweise herrscht fast auf dem gesamten Kontinent Gleichberechtigung von Mann und Frau, so dass ein Aventurier die kräftige Kriegerin ebenso normal findet wie den hübschen Tänzer (Ausnahmen von dieser Regel sind z. B. die oben schon erwähnten Novadis). Auch Heiraten im Kindesalter und Vielkinderei sind im Gegensatz zum irdischen Mittelalter nicht üblich, da die Lebenserwartung in Aventurien höher ist und es kaum Kindersterblichkeit gibt. Und wer keine ungeplanten Kinder möchte, kann in Aventurien ganz einfach auf die Pflanze Rahjaliel zurückgreifen, die fast überall wächst und bei Männern wie Frauen gleichermaßen wirkt.

RECHT UND GESETZ

Rechtliche Maßstäbe unterscheiden sich ebenso von Kultur zu Kultur. Im Mittelreich wird die **hohe Gerichtsbarkeit** in der Regel von den Grundherren ausgeübt und es gilt als akzeptierter Grundsatz, dass Recht nur von Personen desselben oder höheren Standes über einen Angeklagten gesprochen werden kann. Städte können in der Regel Teile ihres Rechtes selbst setzen oder sind gar völlig unabhängig in ihrer Gesetzgebung. Überregional bekannt sind z.B. der **Codex Albyricus**, der Magier zur Einhaltung bestimmter Regeln verpflichtet (z. B. Bewaff-

nung und Kleidung betreffend), oder der **Tralloper Vertrag**, der Elfen eine gewisse Unabhängigkeit zusichert. Vor allem in unzivilisierten Gebieten gelten das „Recht des Stärkeren“ oder bestimmte Stammes- und Traditionenrechte. Insgesamt kann in Aventurien das Recht von einer Tagesreise zur nächsten stark unterschiedlichen Charakter annehmen. Im Spiel kommt es aber eher selten vor, dass ein rechtliches Problem im Abenteuer stark thematisiert wird. Es reicht also völlig, einfach daran zu denken, dass die irdischen modernen Prinzipien (wie z. B. der Grundsatz „Im Zweifel für den Angeklagten“) nicht gelten und auch noch kein Aventurier etwas von den allgemeinen Menschenrechten gehört hat.

GESELLSCHAFT UND STÄNDE

Elend und Luxus liegen auf Dere nah beieinander. Auch in den wohlhabenden Gesellschaften kann man sozial am Rande der Existenzsicherung dahinvegetieren. Als ungefähre Richtlinie zum Stand von Figuren dient in regeltechnischer Hinsicht der Sozialstatus (SO). Während ein Sozialstatus von 1 den jämmerlichsten Bettler kennzeichnet, ist man mit 15 schon Graf oder gar Herzog, bei noch höheren Werten lebt man wie ein Kaiser oder hoher Kirchenpatriarch im Luxus. Natürlich unterscheidet sich jedoch das Konzept von „Armut“ und „Reichtum“ je nach Kultur: Ein armer Bauer im lieblichen Feld führt ein besseres Leben als ein armer Bauer im Bornland.

Diese soziale Rangordnung wird in der Regel durch ein Hierarchiesystem zementiert und verdeutlicht. Dies mag ein klassisches Ständesystem mit Adel, Klerus, Bürgern, Freien und Unfreien wie im Mittelreich sein, ein Arm-Reich-Gefälle wie in tulamidischen Stadtstaaten oder eine Hierarchie der Stärke, wie sie in unzivilisierten Regionen vorkommt.

Wie bereits erwähnt, zeichnet sich Aventurien darüber hinaus durch eine geringe Mobilität aus, was einer Durchmischung der Lebensräume und Kulturen entgegenwirkt. Ausnahmefälle wie Khunchom oder Al'Anfa bestätigen diese Regel. Reisende gelten aus diesen Gründen von jeher als Neugkeitenbringer, als Unterhaltung, aber auch als Bedrohung der heimischen Ordnung.

KALENDER UND ZEITRECHNUNG

Der aventurische Kalender kennt, wie der irdische, 12 Monate, die Monde genannt werden. Ein Mond hat 30 Tage. Da auch das aventurische Jahr 365 Tage hat, bleiben somit 5 Tage übrig – diese bilden in der Zeit zwischen dem alten und dem neuen Jahr die so genannten Namenlosen Tage, welche die meisten Aventurier fürchten. Gewöhnlich wird das Jahr als Götterlauf bezeichnet.

Die Besonderheit des aventurischen Kalenders ist, dass der Jahreswechsel zwischen den Monaten Rahja/Juni und Praios/Juli stattfindet. Die Namenlosen Tage liegen zwischen diesen beiden Monden, also im Hochsommer.

Das aventurische Kalenderjahr sieht wie folgt aus:

- Praios – Juli (erster Mond im Jahr)
- Rondra – August
- Efferd – September
- Travia – Oktober
- Boron – November
- Hesinde – Dezember
- Firun – Januar
- Tsa – Februar
- Phex – März
- Peraine – April
- Ingerimm – Mai
- Rahja – Juni (letzter Mond im Jahr)

Die am meisten verbreitete Zeitrechnung Aventuriens berechnet sich nach dem Fall Bospars (BF). Diese Berechnung wird schon seit langer Zeit vor allem von Gelehrten benutzt und setzt sich langsam immer mehr durch. Im Mittelreich war bis vor wenigen Jahren die Halbzeitrechnung (berechnet nach der Thronbesteigung Kaiser Hals) aktuell (v. H. bzw. n. H.), in Thorwal rechnet man ab Jurgas Landung (JL), im Horasreich ab Horas' Erscheinen (HE), in Al'Anfa und manchen Teilen Südaventuriens nach Golgaris Erscheinen (GE). Zusätzlich gibt es noch diverse andere Zeitrechnungen und Kalender, z. B. den Orkischen Mondkalender oder die Zeitrechnung der Echsen.

DAS JAHR 1030 BF ENTSPRICHT ...

- ... dem Jahr 37 nach Hal
- ... dem Jahr 2522 Horas Erscheinen
- ... dem Jahr 2658 Jurgas Landung
- ... dem Jahr 345 Golgaris Erscheinen

DIE BEWOHNER AVENTURIENS

Die Menschen

MITTELLÄNDER

Dieser Menschentyp, vergleichbar mit dem irdischen Mitteleuropäer, kommt in fast ganz Aventurien vor.

TULAMIDE

Sie sind vor allem im Süden Aventuriens zu finden und entsprechen mit der gebräunten Haut und den dunklen Haaren und Augen den irdischen Arabern.

Moha

Klein, mit dunkelbrauner Haut und beiderlei Geschlechts häufig mit Schönheit und Anmut gesegnet: Dies zeichnet die Mohas der südlichen Dschungel aus, die damit in etwa einem idealisierten Bild südamerikanischer Stämme entsprechen. Andererseits gibt es auch noch Utulus, die großgewachsen sind und eine tiefschwarze Hautfarbe haben; sie ähneln eher dem verbreiteten Bild eines Schwarzafrikaners.

THORWALER

In der Regel sind die Hünens aus dem Norden größer und muskulöser als Mittelländer. Sie haben oft blondes oder

rotes Haar, das bei Männern wie Frauen lang und oft in Zöpfen getragen wird. Männliche Thorwaler ergänzen dies meist durch einen lang getragenen Bart.

NIVESE

Die eher kleinen Nomaden der nördlichen Gebiete haben helle Haut und schräggestellte, leicht geschlitzte Augen. Rote Haare sind häufig. Nivesen sind meist nicht gerade kräftig, dafür aber sehr zäh. Man sagt den Nivesen eine besondere Naturverbundenheit nach, vor allem bezogen auf Wölfe.



NORBARDE

Die Norbarden sind wandernde Nachfahren tulamidischer Völker, die durch Nordaventurien ziehen und Handel treiben. Männer tragen gerne Schnauzbart und eine Art Kurz-Irokesenschnitt, Frauen hingegen rasieren sich den Scheitel entlang einen Haarstreifen heraus. Einige Aspekte des Norbardentums ähneln der irdischen jüdischen Kultur.

BARBAREN

Unter diesem Begriff wollen wir für diese kurze Spielhilfe alle menschlichen Rassen zusammenfassen, die sich vor allem durch ihre relative Wildheit und eine eher einfache Zivilisationstufe auszeichnen. Dies sind vor allem ...

... die **Trollzacker** in den gleichnamigen Bergen in Mittelaventuriens, die gerüchteweise etwas Trollblut haben und groß, kräftig, aber auch etwas melancholisch sind.

... die **Ferkina**, urtümliche Tulamidenstämme in den Gebirgen rund um die Khômwüste, die als mit Schmucknarben übersäte Räuber und Jäger die umliegenden Gebiete in Angst und Schrecken versetzen.

... die grimmigen **Fjarninger**, muskelbe packte Eisbarben, deren kalte und unbarmherzige Umwelt wenig Mitleid und Gnade im Leben zulässt.

... die **Gjalskerländer**, die mit ihren zahlreichen Tätowierungen, langen Dreadlocks und von Männern wie Frauen oft als einziges Kleidungsstück getragenen Röcken an eine raubeinige Version der irdischen Schotten erinnern.



NICHTMENSCHLICHE SPIELBARE RÄSSEN

ELF

Spitzohrig, naturverbunden und weltfremd: Die Elfen sind eines der ältesten Völker Aventuriens. Einst sollen sie in wundersamen Zauberstädten gelebt haben, doch diese Tage sind längst vergangen. Heute findet man dieses Volk meist in der freien Natur, wo es in Sippenverbänden unerbittlich das eigene Gebiet verteidigt. Alle Elfen sind magiebegabt, verachten aber die Zauberei der Menschen als verderbt. In Städten findet man einen Elfen nur selten, denn die Steingebäude, das Gedränge und die Umgebung aus leblosem Material sind ihm ein Graus. Konzepte wie

Adel, Geld, Besitz und Hierarchie sind den Elfen fremd, was dazu führt, dass sie unter den Menschen oft als Betrüger oder Diebe verschrien sind. Elfen, oder Fey, wie sie sich selbst nennen, altern als Erwachsene nicht mehr und können hunderte oder gar tausende von Jahren alt werden.

ZWERG

Klein, stämmig, bärtig, mit Kettenhemd, Bierkrug und Axt – so ist das gängige Klischee des typischen Zwerges.

Und zumindest auf viele **Ambosszwerge** trifft das auch zu. Allerdings existieren auch noch die eher gemütlichen und häuslichen **Hügelzwerge** (in manchen Hinsichten ähnlich den Hobbits aus Mittelerde), die traditionalistischen **Erzzwerge**, die ihre Bingen (Minen) und althergebrachten Pfade nur ungern verlassen, und die kunstfertigen **Brillanzzwerge**, die mit geschickten Fingern ungeahnte Kunstwerke erzeugen. Allen Zwergen ist gemein, dass sie gute Handwerker sind, dass Zwergenfrauen einen selten Schatz darstellen, dass sie den Schmiedevater Angrosch als alleinigen Gott verehren und dass ihre Lebensspanne um ein Vielfaches länger ist als die der kurzlebigen Menschen.

ORK

Den Orks geht ein furchterregender Ruf voraus, nicht nur bedingt durch ihre sprichwörtliche Wildheit und Grausamkeit, sondern auch durch ihr Äußeres: Dichter, schwarzer Pelz, spitze Hauer und kräftige Muskeln strahlen das Bild einer kampfeslustigen Kriegerrasse aus. Die meisten Orks leben in Stammesgesellschaften im Orkland, doch es finden

sich immer wieder versprengte Banden oder ausgestoßene Orks, sogenannte Yurach, in ganz Aventurien. Orkfrauen werden von ihren männlichen Artgenossen schlecht behandelt und gelten in der Regel nicht mal als gleichwertige Wesen, sondern als Vieh. Ansonsten zählt für die Orks das Prinzip: Der Stärkere überlebt.

GOBLIN

Die kleinen, rotpelzigen Verwandten der Orks leben vor allem in der Roten und Schwarzen Sichel als Räuber und Jäger. Die eher kurzlebigen Goblins werden von weisen Schamaninnen geführt und gelten als feige. Allerdings sollte man sie nicht unterschätzen, wenn sie in der Überzahl sind oder gar auf ihren Reitwildschweinen in den



Krieg ziehen. Eine Sonderstellung haben die Goblins in der bornischen Stadt Festum, wo sie etwa als Rattenfänger oder Straßenreiniger eine akzeptierte Rolle im bürgerlichen Leben spielen.

ACHAZ

Die Achaz oder Echsenmenschen leben heutzutage vor allem in den südlichen Sümpfen und Wäldern. In grauer Vorzeit waren sie Teil einer blühenden Hochkultur, was heute der Großteil ihres Volkes aber vergessen hat. Sie leben als Stammeskrieger, sind wechselwarm und mögen Kälte nicht, vermehren sich durch Eiablage und wachsen durch Häutung. Obwohl sie eindeutig kulturschaffende Zweibeiner sind, bleibt ihr Konzept von Gesellschaft und Kultur den meisten anderen Kulturen Aventuriens fremd.

MISCHLINGE

Nur wenige nicht-menschliche Rassen sind in der Lage, sich mit anderen Rassen fortzupflanzen. So gibt es beispielsweise keine Elf-Zwerge oder Ork-Achaz. Als die beiden wirklichen Mischlinge verschiedener Rassen sind die **Halbelfen** und die **Halborks** zu nennen. Bei den Menschen untereinander gibt es hingegen viele Durchmischungen.

VON MONSTREN UND ANDEREM GETIER

Aventurien ist keine Welt, in der hinter jeder Ecke undefinierbares oder seltsames Gezücht lauert, das so aussieht, als wäre zusammengewachsen, was nicht zusammengehört. Sofern man nicht gerade den Turm eines dämonenbeschwörenden Schwarzmagiers auseinandernimmt (was zugegebenermaßen im Heldenleben öfter vorkommt), sind Monster im engeren Sinne eher eine Seltenheit. Hier findet ihr aber fünf Gegner, die fast jedem Helden früher oder später über den Weg laufen werden:

OGER

Groß (bis zu ca. 3 Schritt), dumm, ultragefräsig (Leibspeise: Menschen) und sehr gefährlich – mit einem Wort: einer der Lieblingssteine im Gegner-Baukasten des Spielleiters.

Wer einen Kampfgegner mit Gestank und überdimensionierter Keule braucht, der greift gerne zum Oger.

TROLL

Die Trolle, die Oger an Größe noch deutlich überragen (bis zu 4 Schritt), gehören zu den sogenannten Schraten, einer mit den Riesen verwandten Spezies. Obwohl das Volk der Trolle vor vielen tausend Jahren in einer Hochkultur lebte, findet man sie heute oft als klassische Brückenwächter oder gar Wegelagerer. Im Kampf sind sie tödlich, doch Trolle sind nicht notwendigerweise Feinde, zumal sie im Gegensatz zu Ogern auch zur Kommunikation in der Lage (und häufig willens) sind. Ihre Bedächtigkeit und Langsamkeit sowie ihre Vorliebe für Süßigkeiten wird oft fälschlicherweise mit Einfältigkeit verwechselt. Darauf, einen Troll als putzig oder gar harmlos anzusehen, käme aber niemand, der an seinem Leben hängt und bei klarem Verstand ist.

KRAKENMOLCH

Eine gleichermaßen seltsame wie gefährliche Kreatur: ein gewaltiger Riesenkrake mit einem Raubtierkopf und 6 Fangarmen. Der Alptraum eines jeden Seefahrers, aber obligatorischer Gegner für jeden echten aventurischen Helden (sprich: einmal in seiner Karriere dürfte jeder Abenteurer einmal das "Vergnügen" haben).

HARPYIE

Hierbei handelt es sich um (ausschließlich weibliche) Mischwesen aus dem Unterleib eines Geiers und dem Oberkörper einer Frau. Wie sie einst entstanden sind, ist so gut wie unbekannt. Harpyien neigen zum Wahnsinn, können fliegen, entführen gelegentlich Menschen und sind vor allem in den aventurischen Gebirgen oft eine echte Plage. Im Kampf sind sie allein keine wirklich starken Gegner, in der Überzahl aber gefährlich.

GRUFTASSEL

In unterirdischen Höhlen und alten Gewölben findet sich häufig dieser übergroße Gliederfüßler, dessen Vorliebe für altes Aas ihm seinen Namen gab. Gruftasseln sind strohdumm und langsam, aber auch ungemein gefräsig, was sie in Massen zu gefährlichen Gegnern macht.



AVENTURIEN UND DIE MAGIE

Jeder Aventurier weiß, dass es Magie gibt. Wie genau sie funktioniert und was damit möglich ist, wissen allerdings nur wenige, und die Zahl derjenigen, die selbst über magische Kraft verfügen, ist noch geringer.

Diese Kraft wird in Aventurien meist als **Astrale Kraft** (Astra = Stern, also etwa: Sternenkraft) bezeichnet, jedoch gibt es auch andere Bezeichnungen wie „Madas Gabe“ oder das elfische „Mandra“. Etwa ein Zehntel aller Aventurier wird als Magiebegabter geboren. Diese Begabung muss jedoch gefördert werden, da sie sonst soweit verkümmert, dass nur noch geringfügige Effekte damit erzielt werden können.

ZAUBERWIRKENDE IN AVENTURIEN

Am bekanntesten unter den Zaubernden sind sicherlich die **Gildenmagier**. Den meisten Aventuriern ist bekannt, dass es auf dem Kontinent diverse Zauberschulen gibt, in denen, meist nach jahrhundertealter Tradition, die magische Kunst gelehrt wird. Wer sich etwas besser auskennt, weiß, dass sich die Magier

akademien in drei Gilden (weiß, grau und schwarz) aufteilen und dass jede Akademie ein oder mehrere Spezialgebiete hat, so dass das Können eines Magiers sehr davon abhängt, von welcher Schule er kommt.



Ebenfalls recht bekannt sind **Scharlatane**, die an Theatern, auf Jahrmärkten, als Quacksalber oder als Hellseher anzutreffen sind. Im Gegensatz zum ehrwürdigen Magier, dem viele Aventurier eher skeptisch gegenüber stehen, gibt es bei Scharlatanen mehr Berührungspunkte mit dem einfachen Volk.

Neben den gelehrten Magiern gibt es auch naturverbundene Zauberer wie **Hexen** und **Druiden**. Um ihre Fähigkeiten ranken sich viele Geschichten, aber selbst die meisten Magier wissen kaum Genaueres über diese Zaubertraditionen. Vom Volk der Elfen ist bekannt, dass alle von ihnen zaubern können, was genau sie vermögen, weiß Alrik Normalaventurier aber nicht.

Mehr zur Magie findet ihr im Spielleiterteil.

AVENTURISCHE GÖTTER UND AVENTURISCHER GÖTTERGLAUBE

Götterwirken in Aventurien ist (überwiegend) real. Es gibt höhere Wesen, die Macht ausüben und in einer anderen Sphäre existieren, aber direkt und indirekt Einfluss auf Wirken und Handeln der Sterblichen haben können. Ihre Priester heißen in Aventurien **Geweihte** und sind in der Lage, mittels der sogenannten Karmaenergie, die ihnen von ihrer Gottheit verliehen wird, bewusst Effekte verschiedenster Art hervorzurufen.

Die Wichtigsten: Die zwölf Götter

Die meisten Aventurier hängen einer Form des Zwölfgötterglaubens an. Auch wenn sich jeder gerne einen Hausegott wählt, dem er sich ganz besonders verbunden fühlt, so werden die zwölf Götter als Gemeinschaft von den meisten Aventuriern anerkannt und als die einzigen echten Götter betrachtet. Die Kirchen des Zwölfgötterglaubens arbeiten zwar gelegentlich zusammen, sind aber in zwölf verschiedene Kulte mit jeweils eigenen Kirchenoberhäuptern unterteilt.

Die Zwölf Götter im Einzelnen

PRAIOS

Der „Götterfürst“ zieht als Sonne über den Himmel und steht für Ordnung, Herrschaft, Recht und Licht gegen die Finsternis. Seine Geweihten dienen dem Adel oder fungieren als Rechtsgelehrte. Praios garantiert die Aufrechterhaltung der althergebrachten Weltordnung.

Zeichen: Der stolze Greif

RONDRA

Mit dem Schwert in der Hand und dem Donner im Rücken präsentiert sich die Kampfgöttin als Schutzherrin des ehrenhaften Kriegers und des fairen Zweikampfes. Rondra liebt den mutigen Kampf gegen Herausforderungen, das Gemetzel einer großen Feldschlacht ist jedoch ihre Sache nicht. Sie ist auch die Göttin des Donners und des Sturms, ihre Geweihten tragen Kettenhemd und Zweihänder.

Zeichen: Die mutige Löwin



EFFERD

Dieser Gott wird auch der Launenhafte genannt, denn er beherrscht Flüsse und Meere und ist somit des Fischers Glück oder des Fischers Tod, ganz wie er es will. Auch der Regen ist ihm zugeordnet, so dass auch der Bauer an Land ohne Efferds Segen nicht bestehen kann.

Zeichen: Der verspielte Delfin

TRAVIA

Die Göttin des Herdfeuers herrscht über die häusliche Familie. Daher sind für sie die Rechte der Gastfreundschaft und der ehelichen Treue eheres Gesetz. Sie bietet Schutz vor den Gefahren der Nacht und der öden Wildnis, indem sie den Menschen ein Heim bietet. Die meisten Ehen werden von Geweihten der Travia geschlossen.

Zeichen: Die häusliche Gans

BORON

Jeder Zwölfgöttergläubige hütet sich davor, es sich mit Boron zu verscherzen, denn er ist der Gott des Schlafes, der Träume und vor allem auch des Todes. Seine göttlichen Diener, der Traumbringer Bishdariel und der Totenbegleiter Golgari, können sanften Schlaf, aber auch Alpträume senden. Die schwarzgekleidete Geweihtenschaft ist stets ernst, schweigsam und kümmert sich auch um Pflege und Schutz der zahlreichen aventurischen Boronsanger (Friedhöfe).

Zeichen: Der stille Rabe

HESINDE

Die Göttin der Weisheit und der Magie genießt hohes Ansehen bei allen gebildeten Schichten und vor allem bei den Magiern Aventuriens. In ihren Tempeln sammeln Geweihte das Wissen der Welt und pflegen umfangreiche Bibliotheken.

Zeichen: Die kluge Schlange

FIRUN

Eis und Schnee sind das Element des grimmen Wintergottes, der vor allem im Norden Aventuriens Anhänger hat. Aber auch dort, wo Jagd betrieben wird, sorgt Firun für einen gerechten Kampf des Jägers gegen die Beute und für Jagdglück. Dabei vertritt Firun unbarmherzig die Gesetze der Natur, was ihm oft den Ruf eines grausamen Gottes einbringt.

Zeichen: Der grimmige Eisbär (Firunsbär)

TSA

Die Geweihten der Tsa sind beliebt, gelten sie doch als fröhlich und unbeschwert. Gleichzeitig sind sie aber auch

als unstet und ständig wandelbar verschrien. Die Geburt des Neuen ist der Göttin größtes Glück, und so kümmert sich die Kirche auch um Schwangere und kleine Kinder. Sie ruft ihre Anhänger zu Friedfertigkeit und Gewaltlosigkeit auf.

Zeichen: Die wandelbare Eidechse

PHEX

Wer in Aventurien Gold und Glück erreichen will, der sollte sich mit Phex gut stellen, denn der Fuchsköpfige verteilt nicht nur das Glück (oder Pech), er liebt vor allem die, die mit List und Klugheit Erfolg haben. Damit steht er dem ehrlichen Kaufmann ebenso nahe wie dem geschickten Dieb oder dem schnellzüngigen Betrüger. Viele Phextempel sind verborgen, und viele Geweihte halten ihre Identität geheim.

Zeichen: Der listenechte Fuchs

PERAINE

In den ländlichen Gebieten Aventuriens kann sich die Ernte- und Feldgöttin Peraine auf viele Anhänger stützen, denn jeder Bauer braucht ihre Gunst, um am Ende des Sommers eine gute Ernte einzufahren. Aber auch die Heilkunst ist ihr zugeordnet, so dass jeder Kranke zu Peraine um Heilung fleht.

Zeichen: Die volle Kornähre, aber auch der für Fruchtbarkeit stehende Storch

INGERIMM

Dort, wo die Hämmer klingen und geschickte Hände Handwerkswaren herstellen, fühlt sich der Schmiedegott zuhause. Er fördert das Handwerk und die Entwicklung von Techniken, aber auch die Elemente Feuer und Erz stehen ihm nahe. Die Zwerge sehen ihn gar als einzigen Gott über allen anderen Göttern an und nennen ihn schon länger "Väterchen Angrosch", als es Menschen auf aventurischem Boden gibt.

Zeichen: Das Schmiedefeuer



RAHJA

Die Göttin wird oft nackt und lachend auf einem edlen Pferd dargestellt, in der Hand einen gefüllten Becher Wein. Und damit ist ihr Wesen auch gut beschrieben, denn sie steht für Freude, für Feiern und für den Rausch, aber auch für die Genüsse der körperlichen Liebe. Ihre Geweihten sind dazu angehalten, Freude und Glück unter den Menschen zu verbreiten.

Zeichen: Die tanzende Stute, die Weinrebe oder der gefüllte Kelch

Die Halbgötter

Ähnlich der griechischen Mythologie gibt es auch im Zwölfsgötterglauben Halbgötter, die aus Verbindungen der Zwölfe untereinander oder mit anderen Wesen entstanden sein sollen. Die wichtigsten sind **Kor**, der Gott der Söldner, **Nandus**, dessen Geweihte stets nach neuer Erkenntnis streben, **Swafnir**, der von den Thorwalern als göttlicher Wal verehrt wird, und **Aves**, der Gott der Reisenden und Abenteurer. Statt den grimmigen Firun anzubeten, bitten viele Gläubige bei seiner halbgöttlichen Tochter **Ifirn** um Hilfe bei der Jagd oder das Ende des Winters. Ebenfalls bekannt ist **Simia**, der für Erfindungsreichtum steht.

Es gibt in jeder Kirche viele Alveraniare (himmlische Boten), Heilige, Reliquien und religiöse Zentren, die jetzt an dieser Stelle aber nicht weiter aufgeführt werden sollen.

Jenseits der Zwölfe

Die meisten einfachen Leute, die mit dem Glauben an die Zwölfe aufgewachsen sind, wissen nicht, wie viele andere Religionen es in Aventurien noch gibt. Der eine oder andere hat vielleicht schon einmal von **Rastullah**, dem Gott der Novadis, oder **Swafnir**, dem Hauptgott der Thorwaler, gehört. Auch ist es für viele Aventurier sicherlich eine Tatsache, dass die Orks in blutigen Ritualen ihren Götzen opfern und die Zwerge einen Gott vereh-

ren, der Ingerimm ähnelt, aber anders heißt. Wie genau der Glaube anderer Völker und Kulturen nun aussieht, ist aber nur wenigen Durchschnittsaventuriern bekannt. Daher verzichten wir an dieser Stelle auch auf nähere Informationen.

Tipp: Wer sich als Einstieg einen Helden aus einer Kultur mit anderem als dem zwölfsgöttlichen Glauben erstellt, findet in **Wege der Helden** bei der Kulturbeschreibung eigentlich immer das Wichtigste zur Glaubenswelt der jeweiligen Figur.

Die Widersacher der Götter

Wo es die guten und wohlmeinenden Götter gibt, existiert auf der anderen Seite auch das Böse. Finstere Dämonen, die die Seelen in die Niederhöllen reißen, der Namenlose, dessen Anhänger ihrem Gott Finger, Augen oder gar den eigenen Schatten opfern, um in seinem Auftrag Übles zu vollbringen, Geister, Vampire, Wiedergänger – für die meisten Aventurier gibt es vieles, vor dem sie sich fürchten. Nur mutige Mitglieder der Magierschaft oder der Kirchen beschäftigen sich jedoch genauer damit, was z. B. ein Dämon eigentlich ist oder was genau die Ziele des Kultes des Namenlosen sind.

Für den Anfang reicht es zu wissen: Ja, es gibt Dämonen, böse Kultisten und jede Menge andere Dinge, die man als echter Held im Namen der Götter bekämpfen muss!

Die Geschichte Aventuriens und des Mittelreichs

Die aventurische Geschichte ist sehr umfangreich und reicht mehrere tausend Jahre in die Vergangenheit. Jedoch sind viele Fakten nur unter Gelehrten geläufig, so dass den meisten Helden auch der grobe Überblick, den wir euch hier im Folgenden geben, nicht vollständig bekannt ist.

Im zwölfsgöttlichen Glauben beginnt die aventurische Geschichte mit dem **Urmhythos** von Los und Sumu. Los erschlug Sumu und beweinte ihren Tod. Aus dem Blut von Los und Sumu entstanden Götter und Giganten, aus den Tränen die Menschen und Tiere, aus Sumus Haaren die Pflanzen. Die darauf folgende Zeit war geprägt von Kriegen zwischen Göttern und Giganten, an deren Ende sich die heute bestehende göttliche Ordnung etablierte.

Bevor nun überhaupt die ersten Menschen im Lauf der Geschichte eine Rolle spielten, verging eine lange Zeit. Unter aventurischen Historikern ist die Hypothese der verschiedenen Zeitalter bekannt, welche die aventurische

Geschichte prägen. In diesen Zeitaltern gab es z. B. Großreiche der Echsen, eine Hochkultur der Trolle und vieles andere.

Zwerge und Elfen existieren schon sehr lange, jedoch lebten die Zwerge viele tausend Jahre nur im Inneren der Erde, während die Elfen ebenso lange ihre Wälder nicht verließen. Im Gegensatz zu ihnen sind die Menschen ein recht junges Volk – wobei "jung" hier trotzdem heißt, dass sie auf mehrere tausend Jahre Geschichte zurückblicken können. Die Entwicklung der menschlichen Reiche wurde vor allem von zwei Völkern beeinflusst: Dabei handelt es sich einmal um die Vorfahren der Tulamiden, die irgendwann aus dem Raschtulswall (einem Hochgebirge) herabstiegen und die erste menschliche Zivilisation gründeten, die sich später zum Großreich des Diamanten-Sultanats entwickelte. Sogar noch einflussreicher sind Einwanderer aus dem Güldenland. Dort, wo heute das Horasreich liegt, gründeten güldenländische Siedler vor etwa 2500 Jahren eine Kolonie, die sich im Laufe der

nächsten tausend Jahre zum größten Reich des Kontinents entwickelte. Weitere Einwanderer aus dem Güldenland sind übrigens die Vorfahren der Thorwaler, die jedoch schon auf dem Westkontinent mit den Vorfahren der Bosparaner verfeindet waren.

VOM SCHWIERIGEN UMGANG MIT DER BELEBTEN GESCHICHTE UND DEM METAPLOT

DSA ist eines der wenigen Systeme, in dem eine fortlaufende virtuelle Geschichtsschreibung durch die Redaktion gepflegt und immer weiter fortgeführt wird. Das ist etwas Tolles, denn die Spieler und ihre Helden können in einer Vielzahl von Abenteuern und Szenarien an dieser Geschichte teilhaben und sie teilweise sogar beeinflussen.

Auf der anderen Seite macht es aber dem Meister und den Spielern das Leben auch schwer, denn jede Aktion, jede Handlungsentwicklung, die einen anderen Weg nehmen will, als es die redaktionelle Geschichtsschreibung vorsieht, verlässt den Pfad der "offiziellen" Geschichtsschreibung und führt in ein Paralleluniversum, in dem die Dinge ab nun ganz anders verlaufen. Ein Beispiel: Ein Abenteuer, das zum Ziel hat, den orkischen Oberhäuptling Aikar Brazoragh unschädlich zu machen, ist mit hoher Wahrscheinlichkeit zum Scheitern verurteilt, denn der Aikar wird im offiziellen Aventurien noch gebraucht. Entweder steht also von vornherein fest, dass die Helden mit ihrer Mission scheitern, oder aber die private Spielwelt der Gruppe entfernt sich deutlich von der offiziell publizierten, in der der Aikar womöglich irgendwann einmal die zivisierte Welt mit einem großen Krieg überzieht. Wie nahe an der offiziellen Geschichtsschreibung, dem so genannten "Metaplot", gespielt wird, muss jede Gruppe für sich festlegen.

Letztendlich sollte man etwas Fingerspitzengefühl dafür entwickeln, was man besser unangetastet lässt, aber auch Mut haben, sich in anderer Hinsicht vom vorgeschrivenen Plot zu lösen, um in Aventurien das zu tun, was der eigenen Gruppe am meisten Spaß macht. Denn dafür ist Aventurien letztendlich da.

Das **Bosparanische Reich** gewann nach seiner Gründung mehr und mehr an Einfluss. Man kann es, wenn man ein irdisches Vorbild sucht, wohl etwa mit dem römischen Reich vergleichen. Zur Zeit seiner größten Ausdehnung erstreckte sich der Einfluss Bosparans über große Teile des Kontinents. Natürlich ging die Vergrößerung des Reiches nicht ohne Konflikte vonstatten. So wurden zum Beispiel die Reiche der Tulamiden erbittert bekämpft

und die Dynastie der **Diamantenen Sultane** vernichtet. Der Horas, der Herrscher des Bosparanischen Reiches, war zu dieser Zeit der einflussreichste Mensch des Kontinents, vereinte er in sich doch in Personalunion die Ämter des Horas, des obersten Magiers und des höchsten Praiosgeweihten. Umso verheerender waren die Auswirkungen, als vor etwa 1500 Jahren der amtierende Herrscher, *Fran-Horas*, die nördlichen Provinzen so lange unterdrückte, bis es zum Aufstand kam. In der Schlacht, die heute als die **Erste Dämonenschlacht** bekannt ist, entfesselte Fran-Horas zahlreiche Dämonen, die jedoch nicht nur das Heer der Aufständischen, sondern auch sein eigenes zerfleischten. Danach fiel das Bosparanische Reich für Jahrhunderte ins Chaos. Diese Epoche ist als **Die Dunklen Zeiten** bekannt.

In den nächsten 500 Jahren erstarkte Bosparan erneut. Als jedoch die Kaiserin *Hela-Horas* dem Größenwahn anheimfiel, sich zur Göttin ausrufen ließ und mit den Erzdämonen paktierte, erhoben sich wiederum die Nordprovinzen unter ihrem Anführer *Raul von Gareth*. Es kam zur **Zweiten Dämonenschlacht**, in der Hela-Horas die Erzdämonen auf Dere hinabrief, woraufhin die Götter persönlich in die Schlacht eingriffen. Die Garether siegten und zogen bis zur Hauptstadt Bosparan, die bis auf die Grundmauern niedergebrannt wurde. Dieses Ereignis, **Bosparans Fall**, ist bis heute die Grundlage der mittelreichen Zeitrechnung. Raul von Gareth wurde zum Kaiser des so genannten **Neuen Reiches** (inzwischen auch Mittelreich genannt). Seine Nachfahren regieren das Mittelreich auch heute noch.

Das neugegründete Reich erlebte im Laufe der Jahrhunderte einen ähnlichen Aufstieg wie das Reich Bosparans. Dennoch gab es immer wieder Unruhen, Kriege und Machtergreifungen. Bekannt ist beispielsweise die Terrorherrschaft der **Priesterkaiser** (335–465 BF), bei der die Praioskirche den Thron an sich riss und Magiebegabte und Geweihte anderer Kirchen erbittert verfolgte. Diese Epoche endete im Jahr 465 BF mit dem Eingreifen *Rohals des Weisen*, der dem Reich als Reichsbehüter eine lange Zeit des Friedens brachte. Nachdem er sein Amt 589 BF niedergelegt hatte, brachen jedoch die **Magierkriege** aus, die wiederum ganze Landstriche verwüsteten oder ins Chaos stürzten. Erst nach mehreren Jahren kehrte langsam wieder Ordnung ein. Auch in den Jahrhunderten danach gab es immer wieder kaiserlose Zeiten oder Thronfolgekriege. Seit der Machtergreifung des Kaisers *Perval von Gareth* vor etwa 100 Jahren sitzt wieder die Garether Dynastie auf dem Kaiserthron. Auch das Mittelreich hat in seiner Entwicklung eine sehr große Ausdehnung erreicht, allerdings haben sich in den letzten Jahrzehnten viele ehemalige Provinzen wieder abgespalten und existieren als eigene Staaten, so z. B. das Horasreich mit der auf den Trümmern Bosparans erbauten Hauptstadt Vinsalt, das von einem Matriarchat beherrschte Ara-



nien oder die von verschiedenen Potentaten regierten Tulamidenlande.

Die jüngste Geschichte Aventuriens und insbesondere des Mittelreichs ist von mehreren Kriegen geprägt. Nach einem Ansturm der Orks auf die nördlichen Provinzen im Jahr 1012 BF sowie einer versuchten Usurpation des Kaiserthrons war das Reich bereits erheblich geschwächt. Der Angriff des mächtigen Schwarzmagiers *Borbarad*, der mit zahlreichen Verbündeten und einer großen, teilweise aus Untoten und Dämonen bestehenden Armee 1019 BF ins östliche Mittelreich einfiel, hätte den Untergang bedeuten können. Nur dadurch, dass Truppen, Magier und Kirchendiener aus ganz Aventurien sich gegen Borbarad verbündeten, konnte dieser 1021 BF in der **Dritten Dämonenschlacht** besiegt werden. Die von ihm zuvor ero-

berten Gebiete, die sogenannten Schattenlande, fielen jedoch in die Hände seiner Untergebenen und sind bis heute in ihrer Hand.

Sieben Jahre nach dem Sieg über Borbarad verbündeten sich der großenwahnsinnige Magier *Galotta* und der untreue Drache *Rhazzazor* und griffen das Mittelreich aus den Schattenlanden heraus erneut an. Auch sie konnten im sogenannten **Jahr des Feuers** besiegt werden, allerdings unter weiteren großen Verlusten. Es kam in der Folge zu einem Bürgerkrieg im Westen und einem Streit um die Thronfolge, aus dem 1029 BF letztendlich *Rohaja von Gareth* als neue Kaiserin des Mittelreichs hervorging.

JENSEITS VON AVENTURIEN

"Die Welt ist unendlich groß, Alrik, und nur Praios, der über alle Meere zieht, weiß, was für Länder und Wunder jenseits des Horizonts auf dich warten. Wer weiß: Vielleicht findest du eines Tages die sagenhafte Stadt aus Gold am Ende eines gewaltigen Ozeans ..."

Aventurien ist nicht der einzige Kontinent auf Dere. So sind beispielsweise noch der riesige Westkontinent Myranor, auch Güldenland genannt, das östlich von Aventu-

rien gelegene Riesland und das südliche Uthuria bekannt. Reisen dorthin sind aber sehr gefährlich und werden deshalb nur äußerst selten gewagt.

Was es sonst noch an versteckten oder versunkenen Ländern, Anderswelten und Ähnlichem gibt, gilt es im Abenteuerleben (oder in unserem Spielleiterteil ab Seite 21) zu entdecken.

AUF NACH AVENTURIEN!

Zum Schluss wollen wir euch noch eine kleine Sammlung an vermischten Informationen mitgeben, die euch hoffentlich hilft, schnell ins Spiel und nach Aventurien hineinzufinden. Es handelt sich dabei um weitere aventurische Besonderheiten, interessante Städte, typische Redewendungen und noch einiges mehr.

DAS WICHTIGSTE, WAS IHR ALS SPIELER WISSEN MÜSST ÜBER...

WÄHRUNG

In Aventurien hat beinahe jede Stadt und jedes Reich eigene Münzen und Münzwerte. Für die Einfachheit am Spieltisch hat sich das Rechnen in mittelreichischer Mün-

ze bewährt: 1 (Gold-) Dukaten = 10 Silbertaler = 10 Heller = 10 Kreuzer. Ein billiges Bier kostet einen Kreuzer, pro Fackel oder pro Schritt Seil muss man mit etwa 5 Hellern rechnen, ein Einzelzimmer in der Herberge bekommt man für 3 Silber, während man für 2 Dukaten einen Satz einfache Kleidung oder ein Dolch kaufen kann. Ein Schwert kostet bereits 18 Dukaten – und solche Münzen im Beutel mit sich herumzutragen ist schon Anzeichen für einen gewissen Wohlstand.



GEWICHTE UND MÄBE

Auch hier herrscht aventurische Verwirrung. Üblicherweise rechnet man aber die Längen in Schritt (1 m) und Finger (2 cm). Gewichte werden in Stein (1 kg) angegeben, ein Stein enthält 40 Unzen, somit entspricht die Unze 25 irdischen Gramm.

ESSEN UND TRINKEN

Hier orientiert man sich ebenfalls an irdischen Verhältnissen. Während im Mittelreich gerne ein deftiger Braten verspeist wird (sofern man ihn sich leisten kann), lieben Tulamiden scharf gewürzte Speisen und Horasier feinere Gaumengenüsse bis hin zu Dekadenzen wie gezuckerten Koschammerzungen (eine Kleinvogelart). Das Bauernvolk lebt allerorten in der Regel von Getreidebrei und Hülsenfrüchten. Alkoholika gibt es massenhaft, sie unterscheiden sich von Region zu Region. In ganz Aventurien ist Wein sehr beliebt, der vor allem im Horasiat und in Almada gekeltert wird. Das beste Bier brauen die Zwerge der Stadt Ferdok.

TITEL UND ANREDEN

Das Schwarze Auge hat für verschiedene weltliche, kirchliche und magische Ränge eine Vielzahl von Titeln, Rängen und Anreden festgelegt, deren Umfang hier den Rahmen der kleinen Spielhilfe sprengen würde. Man kann knapp sagen, dass die meisten Adligen mit „Euer Wohlgeborenen“ angesprochen werden, die meisten Geweihten der Zwölf göttlichen Kirchen erhalten den Titel „Euer Gnaden“, Magier erhalten die respektvolle Anrede „gelehrte/r Dame/Herr“. Wer es genauer wissen will, findet sicher eine entsprechende Liste.

FÜNF STÄDTE, DIE MAN BESUCHEN SOLLTE

GARETH

Im Zentrum des Mittelreiches liegt die größte Stadt Aventuriens, in der 150 000 Menschen an einem Ort leben und wo einzelne Stadtteile so groß sind wie ganze Städte andernorts. Hier liegen die Paläste, in denen die Kaiser des Mittelreichs seit Jahrhunderten residierten, sowie die prächtige Stadt des Lichts, der Haupttempel der Praioskirche. Allerdings wurde Gareth jüngst durch den Angriff einer fliegenden Festung des Magiers Galotta schwer getroffen. Aber nichts kann die tapferen Garether vom Wiederaufbau ihrer Weltmetropole abhalten...

Fazit: Mehr Stadt als Gareth gibt es in Aventurien nicht!

AL'ANFA

Für ihre Freunde ist sie „die schwarze Perle“, für ihre Feinde nur „die Pestbeule des Südens“. Al'Anfa hat sich

WICHTIGE STAATSOBERHÄUPTER (Stand: 1036 BF)

Mittelreich: Kaiserin *Rohaja von Gareth*, die Reisekaiserin (die mit ihrem Hof von Pfalz zu Pfalz reist)

Horasreich: *Khadan Varsinian Firdayon*, der junge Kaiser oder auch schlicht "der Horas" genannt

Bornland: loser Zusammenschluss recht unabhängiger Adliger unter **Adelsmarschallin Nadjescha von Lenfurten**

Thorwal: kompliziertes System von Hetleuten und Jarlen unter der **Hetfrau der Hetleute Jurga Trondessdottir**

Tulamidenstaaten: Vielzahl von Sultanen, Kalifen oder Shanyas; berüchtigster Herrscher ist wohl **Sultan Hasrabal ben Yakuban von Gorien**, ein mächtiger und zwielichtiger Magier

Schattenlande: aufgeteilt unter **Heptarchen**, die Splitter aus der Dämonenkrone Borbarads besitzen, z.B. *Helme Haffax*, ehemaliger mittelreichischer Heerführer, oder *Leonardo der Mechanikus*, ein genial-wahnsinniger Konstrukteur in Yol-Ghurmak

Al'Anfa: **Marschall-Gouvernator Oderin du Metuant**

ganz der Machtpolitik verschrieben. Während in unsäglichen Elendsvierteln auf schwarzem Vulkangestein die Unglücklichen vegetieren, leben auf dem prächtigen Silberberg die Granden der Stadt in überbordendem Luxus. Der Handel mit Rauschkraut und Sklaven ist hier Alltag, und wem das Glück lacht, der kann hier zu Reichtum und Macht gelangen, gleich welchen Standes er ist. Aber auch das mystisch-düstere Zentrum des südlichen Boronkultes befindet sich in Al'Anfa und die Mächtigen der Kirche prägen die Politik der Stadt mit.

Fazit: Hier kann man in einem düsteren Setting spielen, das aber nicht bereits ins abgrundtief Böse geht.

KHUNCHOM

Die prächtige Fürst-Istav-Allee am Mhanandi ist Tummelplatz für alle Völker, die in diesem prächtigen Schmelziegel der Tulamidenlande leben. Unter der Herrschaft von Großfürsten ist Khunchom reich und groß geworden, Händler aus aller Welt kaufen hier Luxuswaren ein. Darüber hinaus steht hier mit der Drachenei-Akademie eine der bedeutendsten Magierakademien Aventuriens. Aber natürlich hat eine große Metropole wie Khunchom auch ihre Schattenseiten, die allzu neugierige Besucher zu spüren bekommen.

Fazit: Der perfekte Einstieg in die Tulamidenlande.

HAVENA

An der Küste Albernias liegt eine der ältesten Städte des Kontinents. Gewaltige alte Hafenanlagen und prächtige Bürgerhäuser werfen ihre Schatten auf Elendsviertel wie Orkendorf, wo sich der Abschaum aller Herren Meere versammelt. Hier befindet sich das Zentrum des aventurischen Efferd-Kultes nur wenige Meilen entfernt von den unheimlichen Ruinen der Unterstadt, denn Efferd sandte der Stadt vor über 300 Jahren eine schreckliche Flutwelle, die große Teile der Metropole in die Fluten riss. Wo alte Mauern und faulende Türme aus brackigem Wasser ragen, liegt noch heute mancher Schatz der Vergangenheit, aber auch altes Übel haust noch zwischen den Ruinen. In der Stadt herrscht ein strikter Magiebann, Zauberkundige werden daher mit Argwohn behandelt.

Fazit: Havena ist vielseitig und gilt als besonders einsteigerfreundlich – außer man ist ein Zauberer.

MEHR LEUTE WOHNEN HIER NICHT?

Wer sich die offiziellen Einwohnerzahlen für aventurische Städte anschaut, wird oft den Eindruck haben, dass diese sehr niedrig angesetzt sind - womöglich gar zu niedrig, um glaubhaft zu sein. Hier hilft es, sich erstens vor Augen zu führen, dass das Stadtrecht in eher mittelalterlich geprägten Settings ein Privileg ist, das nur wenigen zukommt und sich folglich bei Tag bedeutend mehr Menschen in der Stadt tummeln, als es offizielle Einwohner gibt. Diese müssen bei Schließen der Tore die Stadt verlassen und wohnen deshalb häufig außerhalb der Stadtmauern. Zum anderen empfehlen wir, die Einwohnerzahlen in der Regel so zu deuten, dass sie die Anzahl der volljährigen bzw. wehrfähigen Bewohner angeben (kleine Kinder wären in diese Fall extra hinzuzuzählen), sofern dies nicht zu unrealistisch hohen Einwohnerzahlen führt.

YOL-CHURMAK

Hier herrscht das Böse. Gegründet wurde die Stadt vor gut 20 Götterläufen vom Dämonenmeister Galotta auf den Ruinen der im Barbarakrieg völlig zerstörten Stadt Ysilia. Groteske, verzerrte Architektur reckt sich schwarz vor dem düsteren Himmel, leibhaftige Dämonen gehen unbehelligt durch die Straßen, und selbst viele der Alpträumhäuser hier sind besessen und agieren wie böse, lebendige Wesen. In teuflischen Schmieden werden neue Waffen für die Armeen der Schattenlande entwickelt, und ein gewaltiger Krater in der Mitte beherbergt unbekannte

Schrecken. Hier erhob sich einst die Fliegende Festung, die im Jahr des Feuers Gareth mit Zerstörung überzog. **Fazit:** Wer eine durch und durch vom Bösen durchsetzte Horrorstadt erleben will, ist hier richtig.

FÜNF DINGE, DIE MAN NICHT TUN SOLLTE, WENN MAN IN AVENTURIEN SPIELT

Aventurien unterscheidet sich in vielerlei Hinsicht von anderen Fantasywelten, wie man sie beispielsweise aus Computerspielen oder einigen anderen Rollenspielen kennt. Von daher hier fünf Fehler, die man unserer Ansicht nach auf jeden Fall beim Spielen in Aventurien vermeiden sollte.

1. In den Tsatempel gehen und 100 Goldstücke für die Wiederbelebung eines gefallenen Gruppenmitglieds auf den Tisch legen.

Erklärung: Das mag in einem Computerspiel funktionieren – in Aventurien ist auch für Geld nicht alles zu haben, und die Wiederbelebung von Toten stellt, im Gegensatz zu manch anderem Setting, keine Serviceleistung der Geweihten dar und ist inneraventurisch die absolute Ausnahme. (Die Personen, die in der aventurischen Geschichte tatsächlich von den Toten zurückgekehrt sind, lassen sich an einer Hand abzählen).

2. Sich (außerhalb der Schattenlande) auf den Marktplatz stellen und schreien "Gebt eure Leichen raus, denn ich bin Nekromant!".

Erklärung: Die Welt sollte konsistent und logisch auf die Spieler reagieren. Wer also zu Freveln oder Kapitalverbrechen aufruft, der endet selbst am Galgen - egal, ob Held oder nicht.

3. Als Magier eine Zweitkarriere als Praiosgeweihter anstreben.

Erklärung: Die Praioskirche mag Magier nicht besonders, und die Magier haben oft mehr als ein wenig Bauchweh bei den strengen Ansichten der Praioten zur Anwendung von Magie. Von daher wäre dies keine glückliche Ehe, auch wenn ein Praiosgeweihtenmagier über immense Kräfte verfügen würde. (Sollte ein Magier sich so stark zu Praios hingezogen fühlen, dass er sich ihm weihen lassen will, so ist dies durchaus möglich – seine magischen Kräfte werden ihm dann aber zuvor ausgebrannt.)

4. Eine Gemischtgruppe aus Halbogier, Zwerg, Vampir und Borongeweihtem auf die Beine stellen.

Erklärung: Heldengruppen, die damit beschäftigt sind, sich über ihr Weltbild zu streiten und sich gegenseitig an die Gurgeln zu gehen, sind beim Jungfrauenretten wenig erfolgreich.



5. In der Taverne fragen, was es denn so zu questen gibt.

Erklärung: DSA ist kein Computerspiel. Niemand hat hier ein blinkendes Fragezeichen über dem Kopf. Aufträge lassen sich eleganter an den Helden bringen als durch eine mysteriöse Gestalt in Kapuze, die an den Tisch der Helden tritt, sobald diese ihr erstes Bier ausgetrunken haben.

ZEHN AVENTURISCHE BEGRIFFE UND REDEWENDUNGEN FÜR STIMMUNG AM SPIELTISCH

1. **Tsatag** – Geburtstag (nach Tsa, der Göttin der Erneuerung und Geburt)
2. **Traviabund** – Ehe (nach Travia, der Göttin der Ehe und des Herdfeuers)
3. **Alveranskommando** – Himmelfahrtskommando (nach Alveran, dem Sitz der Götter)
4. **Mirhamionette**: Marionette (benannt nach dem machtlosen König in der Stadt Mirham)
5. **rahjanisch** – freizügig (bei Kleidung), sexuell (z. B. „rahjanische Freuden“) (nach der Göttin der Liebe und Leidenschaft benannt)
6. **Den Namenlosen an die Wand malen** – den Teufel an die Wand malen
7. **Einen Wolf haben** – unter den Nachwirkungen von Alkohol leiden

8. Fluchen wie ein Thorwaler – wegen der derben Sprache der Seeleute, die hier fast zum Volkssport wird

9. Weise wie Rohal – sehr klug (benannt nach Rohal dem Weisen)

10. Löchrig wie ein Sembelquast – löchrig wie ein Schweizer Käse (der Sembelquast ist eine Käsesorte mit vielen Löchern)

FÜNF GEGENSTÄNDE, DIE AVENTURIEN EINZIGARTIG MACHEN

1. **Schwarze Augen** – danach ist schließlich das Spiel benannt! Schwarze Augen sind sehr selten vorkommende Hellsichtsartefakte, mit denen man teils in die Vergangenheit, teils an andere Orte sehen kann

2. **Rondrakamm** – Standeswaffe der Rondrageweihten, ein Zweihandschwert mit gewellter Klinge

3. **Premer Feuer** – berühmter, in Thorwal hergestellter Schnaps, der aus Rüben gewonnen wird und mit violetter Flamme brennt

4. **Garether Platte** – mitnichten die lokale Spezialität im gehobenen mittelreichischen Speiselokal, sondern eine vor allem in Mittelaventurien verbreitete Vollmetallrüstung

5. **Südweiser** – der aventurische Kompass zeigt stets nach Süden und nicht, wie irdisch, nach Norden

DAS WAR'S – UND JETZT?

Der Spielerteil unseres kleinen Reiseführers durch Aventurien ist hiermit zu Ende. Wir hoffen, dass wir euch den Kontinent ans Herz legen konnten und vielleicht auch schon bald einer eurer Helden die Lande zwischen der Bernsteinbucht im Norden und den Waldinseln im Süden unsicher macht. Im besten Fall habt ihr schon eine Grup-

pe von Mitspielern gefunden. Falls nicht, empfehlen wir euch, mal in DSA-Foren, z. B. im [Forum von Ulisses](#) oder bei [DSA4.de](#) vorbeizuschauen. Auch am Schwarzen Brett von Rollenspielläden oder manchmal auch in Schulen, Universitäten etc. findet man oft Aushänge. In jedem Fall wünschen wir euch viel Spaß beim Spielen!

SPIELLEITERTEIL

Willkommen im Spielleiterteil! Alle, die sich hinter den Spielleiterschirm wagen, benötigen, anders als die Spieler, natürlich einen weiteren Überblick über das, was in Aventurien vor sich geht. Götter und Dämonen, Druiden und Hexen – dieser Teil gibt einen Abriss über die verschiedenen Facetten, die der Spielleiter das ein oder andere Mal

gut gebrauchen kann. Am Schluss des Kapitels wollen wir euch noch einige Tipps für interessante Orte und Personen geben, die spannende Abenteuer für eure Spielrunde versprechen. Im Anhang findet ihr dann einen Überblick über DSA-Publikationen, wobei wir hier vor allem Wert auf die Abenteuer gelegt haben.

GÖTTER UND DÄMONEN

Die Anderen: Götter AUBERHALB DES ZWÖLFKREISES

Rastullah ist der Eingott der **Novadis** in der Wüste Khom. Er offenbarte sich seinem Volk erst vor wenigen Jahrhunderten in der Oase Keft, aber sein Glaube verbreitete sich schnell. Die rastullahgläubigen Novadis versuchen, sich an die von ihrem Gott eingegebenen 99 Gesetze zu halten, die nicht immer einfach unter einen Hut zu bringen sind. Im Gegensatz zu den Zwölfgöttern und den im Spielerteil genannten Halbgöttern spendet Rastullah keine Karmaenergie.

Rur und Gror sind im Glauben der **Maraskaner** das maraskanische Götterzwillingspaar, das die Welt in Form eines Diskus geschaffen hat, den Rur seinem Bruder Gror (der zugleich seine und ihre Schwester ist) als Geschenk zuwirft. Rur und Gror stehen für die perfekte Dualität der Schöpfung in vollendetem Schönheit. Alle anderen Götter halten die Maraskaner für gemeinsam mit dem Diskus erschaffene Wesen, die auf das Geschenk aufpassen sollen.

Die **Orks** glauben an den Stier- und Kampfgott **Brazoragh**, der dem stärksten Krieger den Sieg über seine Feinde schenkt. Er ist der Sohn **Tairachs**, der über das Toten- und Geisterreich herrscht. Daneben gibt es noch den Schmiedegott **Gravesh** im Pantheon der Orks, der erstaunlich viel Ähnlichkeit mit Ingerimm hat.

Die **Goblins** verehren **Mailam Rekdai**, die große Muttersau, und **Orvai Kurim**, den kriegerischen Keiler. Dabei beten beide Geschlechter zu Mailam Rekdai, aber nur männliche Goblins zu Orvai Kurim.

Die Schwesternschaften der **Hexen** beten zu **Satuaria**, der Tochter der Erdmutter Sumu. Sie sind sehr erdverbunden und leidenschaftlich. Die **Druiden** verehren die

Erdriesin **Sumu** selbst und versuchen ihren Körper, also die aventurische Natur, zu beschützen.

Die Stämme der **Waldmenschen** haben ein gewaltiges und von Stamm zu Stamm unterschiedliches Pantheon an Naturgeistern und Dschungelgöttern. Viele Stämme kennen aber **Kamaluq**, einen jaguargestaltigen Schöpfer- und Jägergott.

Elfen akzeptieren die Existenz von Göttern zwar, versuchen aber, nicht mit ihnen ins Gehege zu kommen sondern ihr Leben weitgehend frei von diesen höheren Wesen zu führen.

Die **Zwerge** verehren als einzigen Gott **Angrosch**, der etwa dem zwölfköpfigen Ingerimm entspricht, als Schöpfer der Welt und ihres Volkes.

Die **Echsenmenschen** haben aus ihrer untergegangenen Kultur ein Pantheon von uralten Gottheiten übernommen, das in mancherlei Hinsicht verblüffend an heutige Götter anderer Völker erinnert. So sorgt die schlangenartige **H'Szinth** für Wandlung und Magie, **Zssahh** für Leben und Wiedergeburt, und **Ssad' Huarr** für das Ende des Lebens. Auch der Sonnengott **Prrss** ist bekannt. Allgemein fürchten Echsen ihre Götter eher, als dass sie sie verehren.





Die Gegenspieler: Die Zwölf Erzdämonen

Jedem der Zwölfgötter ist ein dämonischer Gegenspieler zugeordnet, dem es um die Vernichtung aller Ordnung geht, und der eine Pervertierung der heiligen Gesetze der jeweiligen Gottheit darstellt. Diese besonders mächtigen Dämonen sind:

Blakharaz – Herr der unerbittlichen Rache (Gegenspieler des **Praios**)

Belhalhar – Meister von Blutrausch und der Vernichtung (Gegenspieler **Rondras**)

Charyptoroth – Ersäuferin aus der nachtblauen Tiefe (Gegenspielerin **Efferds**)

Lolgramoth – Herrscher der rastlosen Bewegung (Gegenspieler **Travias**)

Thargunitoth – Königin der Untoten und der Albträume (Gegenspielerin **Borons**)

Amazeroth – Meister des Irrsinns und Wahns (Gegenspieler **Hesindes**)

Belshirash – Wahnsinniger Hetzer und Verfolger (Gegenspieler **Firuns**)

Asfaloth – Herrscher der rastlosen Verwandlung (Gegenspieler **Tsas**)

Tasfareel – Herr der Goldgier und des Geizes (Gegenspieler des **Phex**)

Belzhorash – Bringer von Pestilenz und Siechtum (Gegenspieler **Peraines**)

Agrimoth – Verderber der Elemente (Gegenspieler **Ingerrimms**)

Belkelel – Meisterin der Perversion und der sexuellen Gewalt (Gegenspielerin **Rahjas**)

DÄMONEN

Wie der Name „Erzdämon“ schon vermutet lässt, handelt es sich bei diesen um die mächtigsten dämonischen Wesen. Jeder Erzdämon hat viele schwächere Dämonen in seinem Gefolge, die in ihrem Wesen und ihrer Funktion den erzdämonischen Prinzipien entsprechen. So finden sich im Gefolge des Belhalhar viele Kampfdämonen, in dem der Charyptoroth allerlei finstere Wassermenstren und in dem der Thargunitoth zum Beispiel Dämonen, die Untote erheben oder Albträume bringen können. Allen Dämonen ist gemein, dass sie eine furchterregende und widernatürliche Ausstrahlung haben und durch profane Waffen kaum zu besiegen sind.

PAKTIERER

Als Paktierer bezeichnet man jene, die ihre Seele einem der Erzdämonen überschrieben und dafür von diesem Macht erhalten haben. Sie handeln im Interesse ihres dämonischen Herren und verfügen oft über übernatürliche Gaben. Gleichzeitig verfallen sie aber immer mehr den dämonischen Einflüssen, bis sie irgendwann selbst in die Niederhölle gerissen werden.

DÄMONEN UND IHR EINSATZ

In ganz Aventurien, von den Schattenlanden oder den schwarzen Magierakademien abgesehen, sind Dämonen eine Seltenheit. Ihr Herbeirufen ist fast überall strafbar und kann für den Beschwörer den Tod bedeuten, wenn er erwischen wird. Außerdem lassen sich auch viele Magier ungern mit den Wesen der Niederhölle ein. Dies alles hat zur Folge, dass ihr eure Heldengruppe nicht am Ende jedes zweiten Abenteuers mit Dämonen konfrontieren solltet, wenn ihr Wert darauf legt, im offiziellen Aventurien zu spielen. Der sparsame Dämoneneinsatz hat aber auch den schönen Nebeneffekt, dass die Wirkung eines Dämons dann viel stärker ist, wenn wirklich mal einer von ihnen auftaucht.

DER VERBANNTEN – VOM GOTT OHNE NAMEN

Ebenso wie die Dämonen ist **der Namenlose** ein Widersacher der Zwölfgötter, allerdings war er einstmals einer von ihnen. Bereits vor Äonen wurde er aus dem Zwölfkreis ausgestoßen. Nun sinnt er auf Rache und versucht mit seinen Anhängern, seine Macht zurückzuerlangen. Am ehesten entspricht seine Rolle der des irdischen Sathans. Ihm sind noch fünf Tage des aventurischen Jahres zwischen Rahja und Praios gewidmet. In diesen Tagen sind die dunklen und dämonischen Mächte besonders stark. Die Menschen vermeiden es dann, vor die Türe zu gehen, Hochzeiten zu schließen oder Geschäfte zu tätigen. Die Tage sind auch dafür bekannt, dass Geister und Untote auf Aventurien wandeln, Missgeburten erfolgen oder Unglücksfälle hereinbrechen.

Die Anhänger des Namenlosen spinnen generationenlange Pläne, unterwandern andere Kulte und versuchen, so viel Einfluss wie möglich zu gewinnen. Sie verfügen über karmale Fähigkeiten und wirken oft jahrzehntelang im Verborgenen. Das Tier des Namenlosen ist die Ratte, so dass seine Diener oft über Rattenscharen befehligen können.

MAGIE

Zu den bekanntesten Zauberern, nämlich den **Gildenmagiern**, hatten wir bereits im Spielerteil einiges gesagt. Wie dort genannt, unterteilen sich die Magierakademien in drei Gilden: Den *Bund des Weißen Pentagramms* (weiße Gilde), die *Große Graue Gilde des Geistes* (graue Gilde) und die *Bruderschaft der Wissenden* (schwarze Gilde). Die drei Gilde unterscheiden sich vor allen in ihren Moralvorstellungen und stehen einander oft kritisch gegenüber. Es gibt auch Akademien, die keiner Gilde (mehr) angehören, sowie private Lehrmeister, die Magier außerhalb der Akademien ausbilden.

Wenn ein magiebegabtes Kind nicht ausgebildet wird oder die magische Gabe nicht stark genug ist, spricht man von einem **Magiedilettanten**. Diese können oft ein oder zwei magische Effekte bewusst oder unbewusst hervorbringen. Hierbei kann es sich um Zauber oder um die magische Verstärkung profaner Talente handeln.

Die bereits erwähnten Scharlatane verfügen über weniger Kraft als ein ausgebildeter Gildenmagier, sie sind auf ihrem Spezialgebiet aber meist sehr gut. Einige Magierakademien arbeiten auch mit Scharlatanen zusammen, vor allem auf dem Gebiet der Illusionsmagie.

Die **Hexen** sind in verschiedenen Schwesternschaften organisiert und besitzen ein mit ihnen verbundenes Vertrautentier sowie ein hölzernes Fluggerät. Hexen sind fast immer weiblich und zaubern sehr leidenschaftlich unter Einbeziehung ihrer Gefühle.

Die geheimnisvollen **Druiden** leben oft in Wäldern oder Hainen. Sie schreiben ihre Kraft der Erdgöttin Sumu zu und sind sehr naturverbunden. Ähnlich den Druiden gibt es die seltenen zwergischen **Geoden**, die sich auf Natur-



und Elementarzauberei verstehen und von allen anderen Zwergen (die Magie als Kraft ihrer Erzfeinde, den Drachen, ansehen) mit Misstrauen betrachtet werden.

Bei primitiven Naturvölkern sind **Schamanen** für Religion und Magie gleichermaßen zuständig. Diese zaubern meist in langwierigen Ritualen und führen ihre magischen Fähigkeiten oft auf Naturgeister zurück.

Ebenfalls magiebegabt sind alle Arten der **Elfen**. Sie betrachten ihre Zauberei als einen natürlichen Bestandteil des Lebens und benutzen Magie unwillkürlich in allen Situationen. Sie unterscheiden aber zwischen ihrer Art und Weise der Zauberei und der Magie der Menschen, die sie als verdorben ansehen. Auch **Halbelfen** sind von Geburt an magiebegabt, müssen aber den Umgang mit ihrer Magie erlernen, da sie sonst lediglich zu Magiedilettanten (s. o.) werden.

Selten einmal kommt es vor, dass Kobolde ein Menschenkind bei sich aufnehmen und ihm etwas von ihrer fremdartigen Magie mitgeben. Diese Koboldskinder ziehen später oft als **Schelme** durch die Welt und nutzen ihre Kraft für allerlei Schabernack und Spaß.

Natürlich gibt es auch zahlreiche **magische und magiebegabte Tiere und Monster**: Drachen und Einhörner können selbstverständlich zaubern, und es gibt auch verschiedene magische Tiere und Pflanzen, die durchaus gefährlich für Helden werden können. Feen sagt man nach, dass sie aus reiner Magie bestehen. Ähnlich ist es mit Dschinnen und anderen elementaren Wesen, die aus einem der **sechs Elemente** (Feuer, Wasser, Eis, Humus, Erz, Luft) bestehen.

Kurz gesagt: Dafür, dass die wenigsten kulturschaffenden Wesen Aventuriens diese Macht nutzen können, gibt es eine erstaunliche Vielfalt an Zauberern auf Dere.

ANDERE WELTEN UND KONTINENTE

DAS GÜLDENLAND

Hinter dem westlichen Ozean liegt ein sagenhafter Kontinent, der Heimstatt seltsamer Rassen und exotischer Reichtümer sein soll. Nur wenige Aventurier haben bisher das sagenhafte **Myranor** erreicht, noch weniger kamen

zurück, diese aber mit reich gefüllten Taschen ... (Das Güldenland ist als eigenes Setting **offiziell publiziert**, eine Güldenlandfahrt kann in der Kampagne **Jenseits des Horizonts** erlebt werden.)



UTHURIA

Jüngst munkelt man über einen gewaltigen Kontinent hinter dem südlichen Ozean, auf dem seltsame Völker, gewaltige Dschungel und untergegangene Zivilisationen zu finden sind. Erste Expeditionen sind bereits dorthin aufgebrochen. (Der Südkontinent wird im Überfahrtsabenteuer **An fremden Gestaden** und der Regionalkampagne **Grüne Hölle** thematisiert.)

RIESLAND

Keiner kann das gewaltige eherne Schwert im Osten überwinden, und wer es doch tut, kommt in ein Land, das von Titanen, Riesen und wilden Völkern beherrscht wird... (Das Riesland oder **Rakshazar** existiert als privates Fanprojekt im Internet und bietet ein eher wildes, barbaisches Setting an.)

THARUN

Die Welt ist hohl! Und wer nur weit genug gräbt, der findet ein fantastisches Reich im Inneren der Erde mit einer eigenen Sonne. Tharun gab es bereits in der Frühzeit von DSA (sprich: in den 80ern) als Hohlwelt im Inneren Deres. Es wurde Ende 2013 als Setting in **Tharun – Die Welt der Schwertmeister** offiziell wiederbelebt. Angelehnt ist dieses Setting vom Flair her im weitesten

Sinne an das antike Japan mit seiner Samurai-Kultur, in der sogenannte Schwertmeister in einer streng hierarchischen Gesellschaft den Ton angeben, Zauberei ein Privileg der Wenigen ist, und der göttliche Tharun über alles herrscht. Ganz nebenbei liegen die Götter Tharuns dabei auch noch im kosmischen Clinch mit den Göttern Deres.

GLOBULEN

Viele Tore auf Aventurien führen aus der bekannten Welt hinaus, seien sie nun von Feen oder von mächtigen Zaurberwesen errichtet worden. Dahinter verbergen sich Welten, die manchmal ganz ähnlich zu der unseren scheinen, aber auch den wildesten Rauschphantasien eines Wahnsinnigen entsprungen sein könnten. So genannte Globulen sind Parallelwelten, in denen man bedenkenlos alle Fantasien und Entwicklungsstränge verwirklichen kann, die mit dem offiziellen Aventurien kollidieren könnten. Oft sind sie von Feen bewohnt, aber hier ist prinzipiell alles denk- und spielbar. Globulen haben keine festgelegte Größe und keinerlei festgelegte Gesetze oder Vorgaben. Theoretisch kann man sich hier auch seine komplett eigene, parallele Fantasywelt erschaffen und diese durch Schnittstellen an den DSA-Kosmos anbinden. Dasselbe gilt natürlich auch für andere Rollenspielwelten, falls man der Idee des Querwelteinspiels zugeneigt ist. Ein Beispieleabenteuer mit einer Globule ist **Hinter dem Spiegel** aus der Anthologie **Dämmerstunden**.

ANREGUNGEN FÜR SPIELLEITER

Für die Meister des Schwarzen Auges haben wir folgend aus den drei Grundthemen der Abenteuergestaltung – Ort, Zeit und Antagonist – jeweils fünf auf die eine oder andere Weise typische Beispiele herausgesucht.

SPANNENDE ORTE MIT VIEL ABENTEUERPOTENZIAL

1. DIE VERSUNKENE UNTERSTADT HAVENAS

Schlagworte: alter Königspalast, ehemalige Magierakademie, Turm der legendären Zauberin Nahema, Kontore alter Güldenlandreisender, alter Efferdtempel

Publikationen: *Schrecken aus der Tiefe* (aus der Anthologie *Stromschnellen*), *In den Nebeln Havenas* (Roman)

2. DIE DÄMONENBRACHE BEI GARETH

Schlagworte: Reste der ersten Dämonenschlacht, die dämonische Eiche Arkhobal, Trümmer der Fliegenden Festung, Geister und dämonische Effekte

Publikationen: *Der schwarze Turm*, *Siebenstreich* (aus der Anthologie *Mächte des Schicksals*), *Gareth – Kaiserstadt des Mittelreichs*

3. SELEM

Schlagworte: alte Magierakademie, vergessene Bibliothek mit teilweise sehr seltenen Büchern, Selemgrund, echsische Hinterlassenschaften

Publikationen: *Gefängnis der Jahre* (aus der Anthologie *Karawanenspuren*), *Die Gesichtslose*

4. DIE UNTERSTADT FASARS

Schlagworte: mehrere Schichten Ruinen aus vergangener Zeit, Hinterlassenschaften der Magermogule und alter



tulamidischer Kulte, allerlei Wesen, die das Tageslicht scheuen

Publikationen: *Grabräuber am Mhanadi, Erben alten Blutes* (aus der Anthologie Basargeschichten)

5. SIMYALA

Schlagworte: alte Hochfenstadt im Reichsforst, dort erschlug Geron der Einhändige den legendären Basiliskenkönig

Publikationen: *Im Schatten Simyalas*

OH IHR ZEITEN, OH IHR SITTEN!

DSA gibt es seit fast 30 Jahren, und die aventurische Geschichte wurde ebenso lange weitergeschrieben. Deswegen gibt es inzwischen mehrere Epochen, in denen man spielen kann. Mit der Box Die Dunklen Zeiten kam sogar noch die Möglichkeit dazu, Aventurien mehrere Jahrhunderte in der Vergangenheit zu entdecken.

1. DUNKLE ZEITEN

Schlagworte: weit in der Vergangenheit (nach der ersten Dämonenschlacht)

Abenteuer: Anthologie *Legenden aus Dunklen Zeiten*

2 KAISER HAL-ZEIT

Schlagworte: klassisches DSA der alten Schule

Abenteuer: *Die Verschwörung von Gareth, Der Zorn des Bären, Der Wolf von Winhall, Ein Stab aus Ulmenholz, Findet das Schwert der Göttin, Mehr als 1000 Oger, Phileasson-Saga, Das Jahr des Greifen, Straßenballade, Staub und Sterne*

3. BORBARAD UND DIE JAHRE DARUM

Schlagworte: Aventurien im Umbruch

Abenteuer: Aarenstein-Kampagne (*Unter dem Adlerbanner, Shafirs Schwur*), *Die sieben Gezeichneten, Brogars Blut, Winternacht, Rückkehr zum Schwarzen Keiler, Über den Greifenpass, Am Rande der Nacht / Die Ungeschlagenen* (zwei aufeinander aufbauende Solo-Abenteuer in Maraskan)

4. POST-BORBARAD

Schlagworte: nach der dritten Dämonenschlacht

Abenteuer: *Erben des Zorns, Die unsichtbaren Herrscher, Die dunkle Halle, Das vergessene Volk, Kreise der Verdammnis, Das Jahr des Feuers (Schlacht in den Wolken, Aus der Asche, Rückkehr des Kaisers, Zyklopenfeuer, Der Unersättliche*



5. AVENTURISCHE GEGENWART

Schlagworte: nach 1029 BF

Abenteuer: Ein Traum von Macht, Spuren der Verheißung, Grabräuber am Mhanadi, Von eigenen Gnaden / Mit wehenden Bannern (Kampagne um die Wildermark), Der Mondenkaiser, Splitterdämmerungs-Zyklus, Stadtstreicher, Quanionsqueste, Rabenblut

3. Glorana – schöne und eiskalte Hexe, im Bund mit dem Erzdämonen Nagrach (siehe: **Im Bann des Nordlichts**, S. 176)

4. Hasrabal von Gorien – Zaubersultan der Tulamidenlande, mächtig, reich, ehrgeizig und seit Jahren dabei, sein Herrschaftsgebiet zu vergrößern (siehe: **Land der Ersten Sonne**, S.135)

5. Balphemor von Punin – über tausend Jahre alter Magier und Paktierer (siehe **Schattenlande**, S. 58f. und 62f.)

LEGENDÄRE SCHURKEN UND BÖSEWICHTER

LEICHT

1. Niam von Bospalan – Königin der Unterwelt in Vinsalt (siehe **Reich des Horas**, S. 134)

2. Archon Megalon – finsterer Druide, der die menschliche Psyche erforscht und gerne ganze Heldengruppen für seine Zwecke manipuliert (siehe **Am Großen Fluss**, S. 185-186)

3. Azaril Scharlachkraut – elfisches Oberhaupt der Borbaradkirche in den Schattenlanden (siehe **Schattenlande**, S. 102)

4. Dolguruk – dem Herrn der Rache verschriebener Schwarzelf, Herrscher über die Stadt Thalusa (siehe **Land der Ersten Sonne**, S.159)

5. Arngrimm von Ehrenstein – Werwolf und Herrscher über Teile Transsiliens in den Schattenlanden (siehe **Schattenlande**, S. 50)

SCHWERGEWICHT

1. Borbarad – machtgieriger Dämonenmeister und dunkler Zwilling Rohals des Weisen (bis 1021 BF, kann am Ende der Borbaradkampagne von Helden überwunden werden; die meisten Informationen zu ihm finden sich in der Kampagne **Die Sieben Gezeichneten**)

2. Pardona – höchste Dienerin des Namenlosen, Jahrtausende alte Hochelfe (siehe **Im Bann des Nordlichts**, S. 187; aktuelles Schicksal nach der sog. **Drachenchronik**, in der Helden ihr einen schweren Schlag versetzen können, ungewiss)

3. Die Skrechu – eine uralte echsische Bedrohung aus vergangenen Zeiten, die mit dämonischen Mitteln im Geheimen am Wiederaufstieg ihrer Rasse arbeitet (siehe **Schattenlande**, S. 237; noch am Leben)

4. Gaius Cordovan Eslam Galotta – größenvahnsinniger Beherrschungsmagier und selbstannter Dämonenkaiser (bis 1028 BF, fällt beim Angriff auf das Mittelreich durch Heldenhand; Informationen zu Galotta gibt es in den Abenteuern **Kreise der Verdammnis** und **Schlacht in den Wolken**, über sein Leben sind außerdem drei Romane erschienen)

5. Der Aikar Brazoragh – Auserwählter des höchsten Orkgottes und Träger einer göttlichen Waffe, dessen Pläne die Herrschaft der Menschen in Aventurien beenden sollen; siehe **Reich des roten Mondes**, S. 172)

MEDIUM

1. Xeraan – goldgierig, buckelig, durch und durch böse (siehe: **Der Unersättliche**, S. 62, **Geographia Aventurica**, S. 250) (lebt bis 1029 BF, wird von Helden in **Der Unersättliche** zur Strecke gebracht)

2. Helme Haffax – strategisches Genie, ehemals Marschall des Mittelreiches, inzwischen Herr über eine Heparchie (siehe: **Schattenlande**, S. 141)

ANHANG: WIE GEHT'S WEITER?

BÜCHER, BÜCHER, BÜCHER

Für *Das Schwarze Auge* sind sehr viele Publikationen erschienen, so dass man als Neueinsteiger leicht den Überblick darüber verlieren kann, was man alles kaufen könnte und sollte. Wir wollen an dieser Stelle darauf hinweisen, dass aktuell (Stand: Januar 2014) an der fünften Regeledition gearbeitet wird. DSA5 soll 2015 erscheinen, bis dahin gilt die Regel-Version DSA4.1, die in allen noch erwerbaren Regelbüchern zu finden ist.

Spielen lässt sich bereits mit dem **Basisregelwerk**. Falls ihr das PC-Spiel **Drakensang** besitzt, findet ihr darauf eine PDF-Version des Buches. Leider ist das Basisregelwerk mit der ausführlicheren Version der Regeln nicht kompatibel – wer also die volle DSA4-Regeldröhnung will, muss dafür ziemlich tief in die Tasche greifen, so dass sich jede Runde überlegen sollte, ob sie noch in die bald nicht mehr aktuellen Regelbücher investieren will. Wir möchten aber betonen, dass sich Aventurien auch auf Grundlage der Basisregeln ohne Probleme erkunden lässt.

AUF INS ABENTEUER!

Für einen Überblick über Aventurien, der umfangreicher ist als diese Spielhilfe, empfehlen wir die Spielhilfe **Geographia Aventurica**. Die Informationen darin sind zwar zum Teil schon stark veraltet (Stand: 1026 BF), da sich die Geschichte bereits weiterentwickelt hat, doch das schön aufgemachte Buch beinhaltet auch viele allgemeingültige und hilfreiche Angaben. Wer in eine bestimmte Region tiefer einsteigen will, kann zu den Regionalbänden der grünen Reihe greifen. Auch hier gilt, dass diese teilweise über zehn Jahre alt sind und nicht mehr alles darin auf das heutige Aventurien zutrifft. Auch die Regionalbände werden mit DSA5 neu aufgelegt werden.

Erhältlich sind die DSA-Bücher in Rollenspielläden, im Online-Versand oder über den F-Shop, den hauseigenen Onlineshop von Ulisses Spiele (der Verlag, der DSA herausbringt). Viele von ihnen können auch als Ebook im PDF-Format erworben werden.

DSA IM INTERNET

Die DSA-Community ist groß und tummelt sich auch reichlich im Netz, so dass man online schnell Antworten auf Fragen oder neue Mitspieler finden kann. Im **offiziellen DSA-Forum von Ulisses** findet ihr oft neue Informationen der Redaktion sowie diverse Unterforen zu verschiedenen DSA-Themen. Ein weiteres großes Forum ist das **DSA4-Forum**, dort gibt es auch ein eigenes Unterforum für Neulinge und Einsteiger.

Eine unverzichtbare Hilfe bei jeglicher DSA-Recherche ist die **Wiki Aventurica**. In dieser Datenbank findet ihr zu so gut wie allem, was in einer DSA-Publikation je erwähnt wurde, kurze Infos und ausführliche Quellenangaben, zu vielen Büchern gibt es dort auch Rezensionen oder Hinweise darauf, wo solche im Netz zu finden sind.

Apropos Rezensionen: Wer überlegt, ob er sich ein Abenteuer, einen Regelband oder eine Spielhilfe kaufen soll, kann zu fast allen erschienenen Büchern Rezensionen im Internet finden. Das DSA4-Forum hat einen eigenen Unterbereich dafür, viele Rollenspielseiten oder Blogs rezensieren in regelmäßigen Abständen Produkte, und wer nicht gern lesen, sondern sich lieber ein Video anschauen mag, dem sei die *Late Nerd Show* von **Orkenspalter TV** empfohlen. Zu guter Letzt sei uns noch der Hinweis erlaubt, dass auch wir von **Nandurion** versuchen, alles zu rezensieren, was für DSA offiziell publiziert wird. Unsere Rezensionen findet ihr in der Rubrik *Xeledons Spottgesang*.

Ob man selbst Abenteuer schreibt oder auf vorgefertigte Abenteuer zurückgreift, ist jeder Gruppe selbst überlassen. Wir wollen hier kurz einige Buchabenteuer vorstellen. (Hinweis: Viele der älteren Abenteuer sind heute in gedruckter Fassung nur noch gebraucht zu bekommen. In letzter Zeit wurden solche Klassiker jedoch wiederholt als PDFs neu aufgelegt, so dass sich das Warten im Einzelfall durchaus lohnen könnte.)

GUT FÜR EINSTEIGER GEIGNET:

Spielsteinkampagne (Der Alchemyst, Die Einsiedlerin, Der Händler und Der Inquisitor), Ein Traum von Macht, Die Quelle der Geister, Verwunschen & Verzaubert, Märchenwälder, Zauberflüsse, Feenflug und Fabelwesen, Bardensang und Gauklerspiel, Im Bann des Eichenkönigs, Goldene Ketten, Kampagne *Der Weiße Berg*.

Älter, aber immer noch gut: *Über den Greifenpass, In den Höhlen des Seeogers*.

WEITERE ABENTEUER, GEORDNET NACH GENRE

Abenteuer/Entdecker/Dungeon – Spuren der Verheißung, Grabräuber am Mhanadi, Die Verdammten des Südmeers, Klar zum Entern, Die dunkle Halle, Das vergessene Volk, Erben des Zorns.

Detektiv/Intrigen-, Stadtabenteuer – Stadtstreicher (Anthologie), Die unsichtbaren Herrscher, Maskenspiele und Kabale (Anthologie), Ränkeschmiede und Rivalen.

Kämpfe und Schlachten – Donner und Sturm, Wahl der Waffen (Anthologie), Unter Barbaren (Anthologie), Blutige See.

Forschung, Wissenschaft, Mystik – *Das Gleichgewicht der Macht, Vergessenes Wissen* (beide in der Anthologie Sphärenkräfte), Zyklopenfeuer, Im Schatten des Elfenbeinturms, Der Schwur des letzten Sultans.

Horror und Gemetzel – Dämmerstunden, Winternacht, Kreise der Verdammnis.

DARF'S EIN WENIG GRÖBER SEIN? DER KAMPAGEN-GUIDE

Eine Kampagne ist im Prinzip ein langes Abenteuer, das aus mehreren Teil-Abenteuern besteht. Kampagnen erstrecken sich oft über einen langen Zeitraum und werden oft genutzt, um große Veränderungen in der Spielwelt zu begleiten. Deshalb findet man in Kampagnen oft sehr viel



Epik, auf der Gegenseite aber auch eingeschränkte Entscheidungsfreiheit. Hier einige DSA-Kampagnen im Schnelldurchlauf.

Phileasson-Saga: Jüngst neu aufgelegte Kampagne um eine Weltumsegelung. Aufwändig, aber aufgrund zahlreicher irdischer Anleihen vergleichsweise einsteigerfreudig und der beste Weg, einen Großteil des Kontinents im Schnelldurchlauf kennen zu lernen.

Das Jahr des Greifen: Das Mittelreich im Krieg gegen die Orks: Aventurische Geschichte der jüngeren Vergangenheit zum Miterleben, 2013 neu aufgelegt.

Die Sieben Gezeichneten: Der größte Brocken der DSA-Geschichte ist in der Vergangenheit angesiedelt und thematisiert (unter anderem) den Krieg gegen Borbarad. Die sehr lange Kampagne (4 Bände) ist eine große Herausforderung für den Spielleiter und wurde von vielen Gruppen nicht vollständig gespielt. Man kann sich hier aber gut die Rosinen rauspicken.

Aarenstein-Kampagne: Spielt parallel zur Gezeichneten-Kampagne im Horasreich und thematisiert eine Verschwörung, die sich um das horasische Kronsiegel dreht.

Im Schatten Simyalas: Kampagne um Geheimnisse der Hochelfen und namenlose Umtriebe, 2007 neu aufgelegt.

Das Jahr des Feuers: Dreibändige Kampagne, die das Mittelreich in jüngster Vergangenheit gründlich umwälzt. Mit einigen (behebbaren) Schwächen, und vor allem für Spieler geeignet, die politische und kriegerische Auseinandersetzungen mögen.

Königsmacher: Thematisiert den horasischen Thronfolgekrieg und ist etwas für Gruppen, die beim Gedanken an Intrigen, Ermittlungsarbeit und komplizierte horasische Namen nicht schreiend davonlaufen. Für den Spielleiter wegen des modularen Aufbaus eine Herausforderung.

Drachenchronik: Vierbändige Kampagne, in deren Mittelpunkt die namensgebenden Wesen sowie deren Geschichte und Mysterien stehen. Gilt allgemein als sehr ungeschliffener Diamant und große Herausforderung für den Spielleiter, hat aber ihre epischen Momente. Für sehr fortgeschrittene Spielleiter mit viel Geduld und Motivation.

Rabenblut: Kampagne, welche die Umgestaltung Al'Anfas zum Gegenstand hat – mit den Helden als Mitgliedern eines Grandenhauses.

Quanionsqueste: Die Suche nach dem verlorenen heiligen Licht des Praios. Auch (aber nicht nur) geeignet für praiosgläubige Helden. Episch, mystisch, und nach weit verbreiteter Meinung ein echtes Highlight der jüngeren DSA-Geschichte.

Splitterdämmerung: Zyklus von verschiedenen Abenteuern, welche die Splitter der Dämonenkrone und deren „Entsorgung“ thematisieren. Keine Kampagne im strengen Sinne, die zugehörigen Abenteuer können auch mit verschiedenen Gruppen gespielt werden und sind von einander unabhängig. Der Splitterdämmerungs-Zyklus ist noch nicht abgeschlossen. Erschienen sind bislang (Stand: Dezember 2013) die Abenteuer **Schleierfall** und **Bahamuths Ruf**.



ZUM SCHLUSS

Wir hoffen, dass wir für euch den komplexen und dichten Kontinent Aventurien ein wenig ordnen und strukturieren konnten, denn er ist sicherlich unser liebster fiktiver Ort im Land der Fantasie. Rollenspiel ist ein Hobby, das so viele Möglichkeiten bietet, wie Gruppen Ideen und Inspirationen zum Spiel haben. Es sind also nahezu unendliche Möglichkeiten. Wir wünschen euch daher viel Freude

beim Erkunden und Ausprobieren des neuen Kontinents. Die Zwölfe mit euch!

P.S. Kritik an diesem kleinen Leitfaden ist natürlich jederzeit willkommen und kann am besten an redaktion@nandurion.de geschickt werden.