

Wissen für die aventurischen Beispielhelden

Mit diesen Seiten werden euch weitere Hintergrundinformationen in die Hand gegeben, die helfen können, euren jeweiligen Beispielhelden mit zusätzlichem Wissen über sein Herkunftsland, seine Heimatstadt, seine Kultur oder auch der Gruppierung, der er angehört, auszustatten. Kein Wissen ist dabei für ein erstes Spiel wirklich essentiell notwendig, kann das Spiel jedoch um ein paar Facetten bereichern. Sämtliches Wissen, das hier nun vermittelt wird, gilt spezifisch nur für den jeweiligen Beispielhelden, ist für diesen jedoch so fundamental, dass bei ihm auf dieses Wissen nicht geprobt werden muss. Diese Seiten sind für die aventurischen Helden gedacht.

Amazonen

Besonderer Besitz	<ul style="list-style-type: none"> Die Amazonen würden ihr Pferd niemals verkaufen oder weggeben.
Kirchen/Kulte	<ul style="list-style-type: none"> Die Amazonen bezeichnen sich häufig auch als die Töchter Rondras. Viele Amazonen sind für ihre Bogenschießkünste bekannt, von denen sie natürlich nur rondra-gefällig gebrauch machen (keine Giftpfeile, kein Hinterhalt usw.). Viele Amazonen sehen sich gelegentlich als Bringer der gerechten Rache. Diese Rache darf nicht mit der zügellosen Rache des Erzdämonen Blakharaz verwechselt werden. Bronzekürass und Amazonensäbel sind das Standeszeichen der Amazonen. Ihr Verkauf steht nicht zur Diskussion. Das Schwert der Schwerter ist die Bezeichnung des Vorstehers der regulären Rondra-Kirche, der auf der Löwenburg, irgendwo an der Ostküste Aventuriens residieren soll. Die Amazonen ehren zwar die Mitglieder der Rondra-Kirche, erkennen diesen Vorsteher jedoch nicht an.

Söldner

Heimat	<ul style="list-style-type: none"> Das Bornland ist ein Verbund aus kleineren Territorien, deren Herrscher die so genannte Adelsversammlung bilden. Dieser Versammlung steht der so genannte Adelsmarschall vor. Hauptstadt Festum ist eine Hafenstadt am Perlenmeer. Sie gilt als unabhängig und wird von ihren Bürgern über die Mitglieder in einer Ratsversammlung regiert. Das Bornland hat seine eigene Währung: 1 Batzen (entspricht 1 Dukat) = 10 Silbergroschen = 100 Deut.
Wappen	<ul style="list-style-type: none"> <u>Bornland</u>: Silberner Wolf auf Rot. – <u>Festum</u>: Weißer Schwan auf Rot.

Entdecker

Heimat	<ul style="list-style-type: none"> Die Stadt Punin liegt am Fluss Yaquir und ist Hauptsitz der Boron-Kirche nach Puniner Ritus, sowie der Tsa-Kirche. Die Zentren dieser Kirche sind das Gerbrochene Rad am Platz des Schweigens (Boron), sowie auf der anderen Seite des Platzes der Regenbogentempel (Tsa). Nahe der kleinen Stadt Brig-lo am Fluss Yaquir im Süden des Landes liegt das Schlachtfeld der zweiten Dämonenschlacht um Bosparans Fall. Noch heute sollen die Geister der Verstorbenen den damaligen Kampf immer und immer wieder wiederholen. Durch das Mittelreich fließt der „Große Fluss“, der längste Fluss Aventuriens.
Wappen	<ul style="list-style-type: none"> <u>Mittelreich</u>: Roter Greif vor goldener Scheibe auf Blau. – <u>Almada</u>: Rotes Pferd vor silberner Scheibe auf Blau. – <u>Punin</u>: Zwei gekreuzte goldene Schlüssel auf Grün.

Thorwaler

Heimat	<ul style="list-style-type: none"> Viele Thorwaler leben in so genannten Ottajaskos, Schiffsgemeinschaften und oftmals auch Ersatz für die Sippe. Das Wort Otta bedeutet Schiff. Der Anführer eines Ottajaskos ist der Hetmann (die Hetfrau). Passend dazu nennt man den Anführer aller Thorwaler auch Hetmann aller Hetleute oder Oberster Hetmann. Das Land Thorwal ist in so genannte Jarltümer unterteilt, denen jeweils ein Jarl vorsteht.
Kirchen/Kulte	<ul style="list-style-type: none"> Swafnirs Vater Efferd gilt unter vielen Thorwalern als eher unverständliche und wesenslose Gottheit und wird gegenüber seinem Sohn daher weniger stark verehrt.
Legenden	<ul style="list-style-type: none"> Die Thorwaler stammen laut Mythos vom gütendlandischen Volk der Hjäldinger ab, das noch vor der Ankunft der Mittelländer vom Gott Swafnir nach Aventurien geführt wurde.
Wappen	<ul style="list-style-type: none"> <u>Thorwal</u>: Weißer Pottwal im weißen Wellenkranz auf Blau (oder seltener Grün).

Zwergenkrieger

Biologie	<ul style="list-style-type: none"> Zwerge können bis zu 400 Jahre alt werden und sind von Natur aus schlechte Schwimmer.
Heimat	<ul style="list-style-type: none"> Die Schule des Drachenkampfes zu Xorlosch kennt nur wenige Hügelzwerge, da diese den Kampf gegen die Drachen meist als beendet sehen. Wenn Zwerge davon sprechen einen Garten zu besuchen, ist damit häufig einer der unterirdischen Pilzgärten gemeint. Die Namen der Bergkönige von Tosch Mur und Xorlosch lauten Väterchen Arombolosch, Sohn des Agam, und Väterchen Tschubax, Sohn des Tuagel.
Kirchen/Kulte	<ul style="list-style-type: none"> In Xorlosch stehen die Hohen Hallen, das älteste Heiligtum des Angrosch-Kultes. Die Hohen Hallen beinhalten die größte unterirdische Kuppel Aventuriens.
Wappen	<ul style="list-style-type: none"> <u>Tosch Mur</u>: Zwei gekreuzte stahlblaue Hämmer auf Schwarz. – <u>Xorlosch</u>: Zwei gekreuzte steingraue Hämmer auf Schwarz.

Kampfmagier

Hinweis: Das Wissen dieses Helden kann variieren, je nachdem welcher Heimatort gewählt wird. An dieser Stelle sollen zwei mögliche Orte genannt werden: Gareth und Greifenfurt. Bethana als zweite Heimat steht hingegen fest.

Heimat	<ul style="list-style-type: none"> Hafenstadt Bethana liegt im horasischen Königreich Yaquiria und gilt als die erste jemals Landungspunkt der Gildenländer und damit als älteste mittelländische Stadt ganz Aventuriens. Durch sie fließt der Fluss Sikram, der hier ins Meer der Sieben Winde mündet. Der aventurische Haupttempel der Efferd-Kirche befindet sich hier.
Wappen	<ul style="list-style-type: none"> Mittelreich: Roter Greif vor goldener Scheibe auf Blau. – Gareth, Garethien: Roter Fuchs auf Gold. – Greifenfurt: Goldener Greif auf Blau. – Horasreich: Goldener Reichsadler mit rotem Schnabel und Krallen auf Grün, im Zentrum ein blauer Schild mit roter Scheibe. – Königreich Yaquiria: Wie das Reichswappen, nur ohne dem Schild im Zentrum. – Bethana: Oben links ein schwarzer Anker vor silbernem Grund, oben rechts ein silberner Dreizack auf goldener Krone vor blauem Grund, unten besagter Reichsadler auf Grün ohne Schild.
Politik	<ul style="list-style-type: none"> Für Abenteuer ab 1030 BF: Es heißt Horaskaiser Khadan Horas sei in Wahrheit ein Halbdrache und würde auf der Stirn ein drittes Auge (den so genannten Ucuri-Funken) tragen. Sein Vater sei, so heißt es, der Kaiserdrache Shafir.

Hexe

Hinweis: Das Wissen dieses Helden kann variieren, je nachdem welcher Heimatort gewählt wird. An dieser Stelle sollen zwei mögliche Orte genannt werden: Lowangen (genauer gesagt die Region um Lowangen, nicht Lowangen selbst) und das viel weiter nördlich liegende Riva.

Hexen	<ul style="list-style-type: none"> Neben der Verschwiegenen Schwesternschaft mit ihren Eulen gibt es noch andere Schwesternschaften wie z.B. die „Schönen der Nacht“ (Tiere oft Katzen), die „Fahrende Gemeinschaft“ (Tiere oft Affen), die „Töchter der Erde“ (Tiere oft Kröten) oder die „Seherinnen von Heute und Morgen“ (Tiere oft Raben).
Heimat	<ul style="list-style-type: none"> Hafenstadt Riva liegt weit im Norden an Golf von Riva an der Grenze zu Ifirns Ozean. Die befestigte Handelsstadt Lowangen liegt im Svelltal im südlichen Bereich der Nordlande und damit (seit 1010 BF) im Ork-Territorium. Sie wird dank eines Tribut-Abkommens von den Orks aber gemieden. Der Fluss Svellt fließt durch die Stadt hindurch.
Wappen	<ul style="list-style-type: none"> Lowangen: Ein diagonal grün-blau-grün dreigeteilter Hintergrund mit jeweils einem silbernen Rad auf Grün und einem silbernen Turm mit sieben Fenstern auf Blau. – Riva: Silberfuchs oder Eisbär auf Rot. – Orklände: Weißer Stierschädel auf Rot.

Auelfe

Biologie/ Kultur	<ul style="list-style-type: none"> Elfen altern nicht wie Menschen. Wenn sie das Gefühl haben, ihre Zeit ist gekommen, nehmen sie Abschied von ihren Lieben und welken dann binnen Stunden dahin. Es heißt, einige Elfen seien bereits viele hundert, einige wenige sogar tausend Jahre alt. Viele Elfen trinken keine Milch, deren Genuss sie als Raub an den Jungtieren ansehen und betrachten Alkohol als eine Art Gift. Weibliche Elfen können ihre Fruchtbarkeit steuern und damit selbst entscheiden, ob sie schwanger werden wollen oder nicht.
Heimat	<ul style="list-style-type: none"> Kvirasim liegt südöstlich von Riva und besteht weitgehend aus Baumhäusern. Der Ort gilt als Umschlagplatz des elfischen Handels und ist in der Region, obwohl sehr klein, daher auch vielen Menschen bekannt. Die Stadt besitzt sogar einen Peraine-Tempel sowie eine kleine dort lebende, menschliche Minderheit.

Praios-Geweihter

Hinweis: Das Wissen dieses Helden kann variieren, je nachdem welcher Heimatort gewählt wird. An dieser Stelle sollen zwei mögliche Orte genannt werden: Vinsalt und Kuslik.

Heimat	<ul style="list-style-type: none"> Durch die Stadt Vinsalt fließt der Fluss Yaquir. Die Stadt selbst wurde auf den Grundmauern der untergegangenen Stadt Bosparan gebaut. Kuslik liegt an der Mündung des Flusses Yaquir in der Meer der Sieben Winde und ist Sitz des aventurischen Haupttempels der Hesinde-Kirche. Zudem beherbergt sie die größte Bibliothek ganz Aventuriens.
Kirchen/Kulte	<ul style="list-style-type: none"> Den Vorsteher der aventurischen Praios-Kirche bezeichnet man als den „Boten des Lichts“. Im Horasreich kennt man den Halbgott Horas, Sohn des Ucuri und damit Enkel des Praios. Er soll einst die gildenländischen Siedler die ersten Jahrhunderte lang regiert haben. Teile des Glaubens sind nicht unumstritten, da sie teilweise der Geschichtsschreibung widersprechen. Im Horasreich kennt man den kleinen Orden des Goldenen Falken, auch Ucuriaten-Orden genannt. Diesem Orden hat sich der Vermittlung zwischen den einzelnen Kirchen verschrieben. In Alveran sollen Praios zwei so genannte Hohe Drachen als Generäle unterstehen. Einmal Darador mit den hundertfarbigen Flügeln als Patron der Antimagie und einmal Branibor mit den eisernen Flügeln als Patron der Gerechtigkeit.
Wappen	<ul style="list-style-type: none"> Horasreich: Goldener Reichsadler mit rotem Schnabel und Krallen auf Grün, im Zentrum ein blauer Schild mit roter Scheibe. – Königreich Yaquiria: Wie das Reichswappen, nur ohne dem Schild im Zentrum. – Vinsalt: Rohal den Weisen in goldenem Gewand mit einem schwarzen Stab in der rechten Hand und einem roten Miniaturschloss in der linken. – Kuslik: Links oben ein silberner aufgeschlagener Foliante mit den Buchstaben HH, rechts oben eine blaue Schere und drei Nadeln auf Silber, unten der Reichsadler auf Grün ohne Schild.

Boron-Geweihter	
Besonderer Besitz	<ul style="list-style-type: none"> • Der Boron-Geweihte würde sein Pferd niemals verkaufen oder weggeben.
Heimat	<ul style="list-style-type: none"> • Durch das Mittelreich fließt der „Große Fluss“, der längste Fluss Aventuriens.
Kirchen/Kulte	<ul style="list-style-type: none"> • Der Golgariten-Orden ist zu großen Teilen ein Laien-Orden, was bedeutet, dass dieser Held als Geweihter innerhalb des Ordens auch nochmal eine besondere Stellung hat. • Oberhaupt der Boron-Kirche nach Puniner Ritus ist der so genannte „Rabe von Punin“. Der Haupttempel, das „Gebrochene Rad“ steht entsprechend in Punin am Platz des Schweigens. In diesem Tempel soll sich das „Schwarze Buch“, die heiligste Reliquie der Boron-Kirche, befinden (das dieser Held schon einmal einsehen durfte). Auf der anderen Seite des Platzes des Schweigens, steht der Regenbogentempel der Tsa-Kirche. • Oberhaupt der Boron-Kirche nach Al'Anfaner Ritus und weltlicher wie geistiger Herrscher des Imperiums ist der so genannte „Patriarch“. Er residiert in der so genannten Stadt des Schweigens, dem Tempelbezirk der Stadt Al'Anfa. • Bekannte Orden innerhalb der Boron-Kirche sind neben den Golgariten die Elitiaten (Beicht-Dienste), die Marbiden (Hospiz-Dienste) und die Noioniten (Behandlung von Geisteskranken). • Der Golgariten-Orden ist noch relativ jung. Er wurde erst im Jahre 1014 BF im Auftrag des Raben von Punin gegründet und hat als Oberhaupt den/die Großmeister/-in.
Wappen	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Mittelreich</u>: Ein roter Greif vor goldener Scheibe auf Blau. – <u>Gareth/Garethien</u>: Ein roter Fuchs auf Gold. – <u>Punin</u>: Zwei gekreuzte goldene Schlüssel vor Grün.
Phex-Geweihter	
Heimat	<ul style="list-style-type: none"> • Das Imperium von Al'Anfa wird von den so genannten Granden-Familien dominiert. Das mächtigste der Häuser ist dabei das Haus Honak, stellt es doch seit langem den Patriarchen. • Oberhaupt der Boron-Kirche nach Al'Anfaner Ritus und weltlicher wie geistiger Herrscher des Imperiums ist der so genannte Patriarch. Er residiert in der so genannten Stadt des Schweigens, dem Tempelbezirk der Stadt Al'Anfa. • Die Stadt Al'Anfa liegt geografisch dort, wo der Fluss Hanfla in die so genannte Goldene Bucht am Perlenmeer mündet. • Al'Anfa hat sich mit umliegenden Kleinstaaten zur so genannten Schwarzen Allianz zusammengetan. Ihr größter Konkurrent: Die Goldene Allianz der Stadt Brabak.
Kirchen/Kulte	<ul style="list-style-type: none"> • Man sagt, der oberste Vorsteher der Phex-Kirche sei „Der Mond“. Selbst die meisten Phex-Geweihten haben ihn noch nie zu Gesicht bekommen, heißt es dort, wer Den Mond enttarnt, würde damit automatisch sein Nachfolger.
Wappen	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Al'Anfa</u>: Goldener Umriss eines schwarzen Raben mit Goldener Krone auf Schwarz.
Dämonologie	
Heimat	<ul style="list-style-type: none"> • Das Königreich Brabak wird von einigen einflussreichen Großfamilien dominiert. Die mächtigste unter ihnen ist die Familie „de Sylphur“, da aus ihr seit jeher der König hervorgeht. • Die Hafenstadt Brabak liegt dort, wo der Fluss Mysob in das Kab Brabak und dann in das Meer der Sieben Winde fließt. Die Stadt weist weder einen Praios- noch einen Rondra-Tempel auf. • Für eine Stadt mit ihrer Bedeutung, ist Brabal mit nur einigen tausend Einwohnern recht klein. • Die Dunklen Hallen sind nach dem Königspalast das zweitgrößte Gebäude der Stadt Brabak und gleichen einer schwarzen Festung mit nur wenig Fenstern. • Brabak hat sich mit umliegenden Kleinstaaten zur so genannten Goldenen Allianz zusammengetan. Ihr größter Konkurrent: Die Schwarze Allianz der Stadt Al'Anfa.
Akademie	<ul style="list-style-type: none"> • Unter den Schülern der Dunklen Hallen geht das Gerücht um, der Bibliothekar sei ein Dämon in Menschengestalt. Und in der Tat ist er offenbar alles mögliche, nur nicht menschlich. • Das Eingangstor der Dunklen Hallen zu Brabak besitzt eine Fratze mit einem Türöffner. Um es zu öffnen, muss man die Hand in die Fratze stecken und dort den verborgenen Hebel ziehen. • Der Türöffner löst hingegen einen Tlalucs Odem Pestgestank aus.
Wappen	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Brabak</u>: Rote Harpyie auf Gold.

Quellen und Rechtliches

Rechtliches:

Dieses Dokument ist geistiges Eigentum von Sean David Schöppler. Das Spielsystem „Das Schwarze Auge“ ist geistiges Eigentum von Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH. Die Marke ist Eigentum der Significant GbR. Dieses Werk ist von einem Fan des Schwarzen Auges für Fans geschrieben worden und darf daher nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.

Bezüglich der Inhalte:

Der Autor dieses Werkes gibt keine Garantie auf vollständige Korrektheit der Inhalte. Vieles wurde in seiner Bedeutung stark gekürzt, weswegen dort weitere Missverständnisse auftreten können. Grundlegende Informationen findet ihr in der mitgelieferten Hauptbroschüre „Aventurien für Anfänger“.

Quellen:

- ▶ Geographica Aventurica (ISBN: ISBN 978-3-940424-96-9)
- ▶ Wege der Zauberei (ISBN: 978-3-940424-13-6)
- ▶ Wege der Götter (ISBN: 978-3-940424-21-1)
- ▶ Hallen arkaner Macht (ISBN 978-3-86889-034-1)
- ▶ Wiki Aventurica: <http://www.wiki-aventurica.de>
- ▶ Eine Reihe offizieller Verlautbarungen in den Ulisses-Foren.
- ▶ Alle Spieler und Meister, die mich mit Rat und Informationen unterstützt haben. :]

Internet:

- ▶ Ulisses Spiele – Offizielle Seite des Herstellers: <http://www.ulisses-spiele.de>
- ▶ Das Schwarze Auge – Offizielle Seite: <http://www.dasschwarzeauge.de>
- ▶ F-Shop – Der offizielle DSA-Online-Shop: <http://www.f-shop.de>
- ▶ Helden – Heldengenerator nach DSA 4.1 in Java: <http://helden-software.de>
- ▶ Windfeders Wolkenturm – Fanseite: <http://www.wolkenturm.de>
- ▶ Der Hexenkessel – Fanseite: <http://www.dsa-hexenkessel.de>

Kostenlose Abenteuer (Achtung! Nur für Meister!):

Wenn ihr erstmal mit einem inoffiziellen Fan-Abenteuer beginnen wollt, dann besucht am besten „Windfeders Wolkenturm“ und sucht dort nach der Rubrik „Gänsekiel und Tastenschlag“ und geht dann dort ins Download-Archiv. Dort findet ihr eine Reihe kostenlose Abenteuer aus Abenteuer-Wettbewerben.

Die Erkenntnis kommt am Schluss:

Wehe dir, du der diese Zeilen liest. So wisse, dass du, an dieser Stelle angelangt, auch das letzte der 13 Kapitel der – öh – es gibt keine Kapitel? Auch egal! Sei deine Seele dennoch nun endgültig und auf ewig DSA und Aventurien verfallen. :]

Version vom 21. September 2013