

DER KONTINENT AVENTURIEN

Auf der erdähnlichen Welt Dere liegt der Kontinent Aventurien. Viele Aventurier gehen davon aus, dass ihre Welt eine Scheibe ist (wenn sie sich überhaupt mit solchen Themen beschäftigen), obwohl auch die Theorien über eine Kugelgestalt Deres langsam aber sicher an Verbreitung und Einfluss gewinnen.

Aventurien misst von Nord nach Süd etwa 3.000 Meilen*, an der breitesten Stelle beträgt die Entfernung von Küste zu Küste keine 2.000 Meilen. Das bedeutet, dass eine Landreise vom Nordende des Kontinents zum südlichen Kap Brabak mit aventurischen Verkehrsmitteln – und das sind Pferd, Maultier, Kutsche und vor allem Schusters Rappen – mindestens drei Monate dauert.

Im Folgenden finden Sie die wichtigsten aventurischen Regionen in knapper Form beschrieben; weitere Informationen stehen in der Spielhilfe *Geographia Aventurica* (als GA abgekürzt). Wenn Sie sich ein umfassenderes Bild vom Charakter der einzelnen Landstriche machen möchten, sei Ihnen die Lektüre der entsprechenden Regionalpublikationen (siehe die Liste auf Seite XXX) empfohlen, zu den dort beheimateten Kulturen finden Sie teilweise auch Informationen im Abschnitt über die Kulturen, aus denen die Spieler-Helden stammen können (Seiten XXXff.).

DAS EWIGE EIS, DAS YETI-LAND UND DER HÖCHSTE NORDEN

Yeti-Land nennt man die nördlichste aventurische Insel. Hier herrscht fast das ganze Jahr über tiefer Winter, nur für zwei oder drei Monate taut das Eis längs eines schmalen Küstenstreifens auf, die Berge im Landesinneren hingegen sind immer von Eis und Schnee bedeckt. Bewohnt wird das Yeti-Land von den namensgebenden Schneeschratzen oder *Yetis*. Höchst selten hat ein Reisender bislang diese Insel besucht, doch ranken sich umso mehr Legenden darum, was unter ihrem Eispanzer verborgen sein mag: sagenhafte Goldschätze, versunkene Elfenstädte, vielleicht sogar das Urböse selbst. Nördlich von Yeti-Land erstreckt sich nur ewiges Eis (selbst im Sommer reicht die Eisgrenze bis fast an die Insel heran), so weit das Auge reicht – und die Gerüchte wollen nicht verstummen, man könne hier den 'sagenhaften Polardiamanten' oder abgestürzte 'fliegende Schiffe der Hochelfen' bergen.

*) Eine aventurische Meile entspricht einem irdischen Kilometer.

Den höchsten Norden des eigentlichen Kontinents bilden die Firnklippen, die Nebelzinnen, die Eiszinnen und die Grimmfrostöde, kahle Gebirgslandschaften, in denen sich außer tollkühnen Pelztierjägern, den *Fjarninger Eisbarbaren* und einigen verstreuten *Firnelfensippen* kein vernunftbegabtes Lebewesen findet. Eiszinnen und Grimmfrostöde werden auch von Glorania (s.u.) beansprucht, da sich hier der eisige Hauch des Erzdämons Nagrach ausgebreitet hat. Seit neuerer Zeit siedeln in den Eiszinnen *Weißpelzorks*, angeführt vom ehemaligen orkischen Hochschamanen *Uigar Kai*.

Regionalband: Firuns Atem (neue Regionalspielhilfe geplant für 200xxx)

GLORANIA, DAS DÄMONISCHE EISREICH

Glorania erstreckt sich von Paavi bis wenige Meilen südlich von Bjaldorn, und ebenso wie im Innern des Yeti-Landes liegt auch hier ewiges Eis. Doch herrscht keine firungefällige Kälte, sondern der niederhöllische Frost des Eisdämons Nagrach, der auch im Sommer nicht weicht. Grausame Herrscherin des Reiches ist die Hexe *Glorana*, die mit den Mächten der Niederhöllen einen Pakt geschlossen hat. Sie befindet sich in einem erbitterten Kampf gegen mehrere Parteien, die das Land ebenfalls beanspruchen: Neben der Dämonenwölfin *Kyrjaka* hat sie es auch immer wieder mit einem mächtigen Firunsbären zu tun, von dem man sagt, er sei niemand anderes als der ehemalige oberste Geweihte der Firun-Kirche in anderer Gestalt, und mit *Iloinen Schwanentochter*, einer Tochter der Halbgöttin Ifirn. Die wenigen Menschen, die hier leben, suchen für ihre Herrin Glorana nach Theriak, dem 'Blut Sumus', einer kon-



cken in den Tempelhallen. Die vormalig einfache Geweihte *Sephira Eisenlieb* wurde überraschend zur neuen Hüterin der Flamme erwählt.

Die *Zyklopen*, einäugige Riesen, gelten als Ingerimms Kinder, die unbeirrbar nach Vollendung ihres Handwerks streben und weder durch Reichtümer noch durch Freundlichkeit gnädig zu stimmen sind. Aber auch die *Trolle* sollen ihm nahe stehen.

Als *Angrosch* gilt er den Zwergen als oberste und einzige Gottheit und als Vater aller Zwerge. Sie waren es auch, die den Glauben an den *Weltenschmied* zu den Menschen brachten.



RAHJA (STUTE, JUNI)


Rahja ist die Göttin des Weins, des Rausches und der (körperlichen) Liebe. Sie hält somit ihre Hand vor allem über Liebende, aber auch Tänzer, Kurtisanen und Lustknaben beten zu ihr. Die in durchscheinende, leuchtend rote Gewänder gehüllten Ge-


weihten verstehen sich trefflich darauf, den Tempelbesucher in das Ewige Fest der Göttin einzubinden und ihm Rahjas wundersame Begeisterung zuteil werden zu lassen. Dabei haben sich vor allem zwei Strömungen herauskristallisiert: Die *güldenländische Tradition* ist ein heiterer, gelöster und verspielter Kult, der die Ideen der Harmonie der Welt und der Selbsterkenntnis durch gespendete und empfangene Lust in den Mittelpunkt rückt. Die vor allem in den südlichen Gefilden vorzufindenden *Roten Riten der Radscha* verbreiten hingegen das individuelle Streben nach göttlicher Ekstase. Leidenschaft und Wollust gelten hier als die intensivsten und ehrlichsten menschlichen Gefühle, die in der Lage sind, die Seele von Hass, Neid und Angst zu befreien.


Die *Geliebte der Göttin* ist die oberste Geweihte der Kirche und hat ihr Amt immer nur für ein Jahr inne, jeder Geweihte ist auf dem Fest der Freuden (stets im Rahja-Monat in Belhanka) für das Amt wählbar.


HALBGÖTTER


Als Halbgötter bezeichnet die aventurische Mythologie Abkömmlinge der Götter, ganz gleich, ob jene mit anderen Göttern oder mit Sterblichen gezeugt wurden (oder einfach nur zugeordnet werden). All diese Wesenheiten hier zu präsentieren, würde den Rahmen dieses kurzen Kapitels sprengen, daher zählen wir nur die wichtigsten und bekanntesten auf:

 Zuerst ist **Swafnir** zu erwähnen, nach gängiger Überlieferung der Sohn Rondras und Efferds, der als riesiger Pottwal die Meere durchpflügt. Swafnir ist die oberste Gottheit der Thorwaler, die ihm gar das Pantheon der Zwölfgötter unterordnen – und als Konsequenz daraus stehen die Thorwaler allen Walfängern feindlich, ja, geradezu hasserfüllt gegenüber.


 **Aves**, freier Sohn Rahjas und Phexens, gilt als Behüter der Reisenden und Abenteurer, entsprechend findet man seine Gläubigen vor allem unter Glücksrittern.

 Hauptsächlich Söldner und andere Kämpfer verehren den schwarzen **Kor**, Sohn Rondras und des Drachen Famerlor. Er gilt als ihr Schutzpatron, steht aber auch für den blutigen, unbittlichen Kampfrausch.

 Nur unter den Gebildeten verbreitet ist der Glaube an **Nandus**, Herr der Erkenntnis, Bildung und Orakel. Die Kirche von Hesindes und Phexens Sohn kennt für ihre Geweihten verschiedene Weihegrade, die die Erkenntnisstufen seiner Jünger verdeutlichen sollen, wobei bisher keine Sterblichen bekannt sind, die einen höheren Grad als 9 erreicht haben – der Höchstwert 12 steht für die Verschmelzung mit der göttlichen Ordnung des Kosmos selbst. Als seine Tochter (bisweilen auch als seine Schwester) gilt **Mada**, die den Sterblichen die Magie schenkte; die mächtigen Magier Rohal und Borbarad sind nach dieser Deutung Nandus' Kinder.

 Die reisenden Norbarden verehren die bienengestaltige **Mokoscha**. Fleiß, Handel und Reiselust zeichnen die Tochter Ingerimms und Hesindes aus, die keine Kirche nach typischer mittelreichischer Sichtweise kennt; der Glaube ist fest mit der norbardschen Tradition und Lebensweise verbunden.

ANDERE GÖTTER

 Auf Maraskan verehrt man das Zwillingspaar **Rur und Gyor**, die zugleich männlich und weiblich sind. Der maraskanischen Mythologie zufolge ist die Welt Dere, auf der Aventurien liegt, eine Diskusscheibe, die Rur seinem/ihrer Bruderschwester zugeworfen hat. Die Schöpfung Rurs besteht aus Paaren und Gegenpaaren; was sich nicht in dieses duale Schema einordnen lässt, was einzeln und allein existiert, gilt zumindest als verdächtig, wenn nicht rundweg als Unheil bringend. Der Zweigötterglaube durchdringt alles im Leben

DER EWIGE WIDERSACHER

»...«

—aus Die Gespräche Rohals des Weisen, Band XIII. Dies ist Rohals Reaktion auf die Frage "Was ist das Böse, Meister?" – die einzige Frage, die der Weise je unbeantwortet ließ.

Hinter all dem Seienden sickert ein Schatten durch das Weltgefüge: eine Entität, derart böse und verdammt, dass sie ohne Namen bleiben muss. Der **Namenlose** Gott gilt als die erzverderbliche Macht, das personifizierte Allböse, das Verrat am Kosmos begangen hat. Seine Existenz ist das gewollte Böse, während die Dämonen (s.u.) gar nicht anders können, als zu zerstören. Oft gilt er als dreizehnter (großer) Gott und größter Widersacher der Zwölfgötter, ihm gehören die fünf unheilvollen Tage im Jahr.

Als *Rattenkind* war er bei alten Völkern verbreitet, die Tulamiden nennen ihn *Iblis* (etwa 'Netzweber'), die Nivesen fürchten ihn als *Überzähligen*, die Maraskaner fluchen auf den *Bruder- oder Geschwisterlosen*, die Waldmenschen kennen den Bösewicht *Burdaq*, Zyklopen spüren den *Herrn des Weltenbrands*, die Elfen knurren vom wesenlosen *dhaza* ('das-das-Eins-zerstört' oder 'das-das-Sein-bekämpft'), während die Zwerge alles Böse den Drachen ihrer Historie zuschreiben.

Seine Anbetung ist in ganz Aventurien bei strengster Strafe verboten, dennoch munkelt man immer wieder von geheimen Tempeln, wo Kultisten die Macht des *Güldenens* beschwören. Seine skrupellosen Priester versuchen heimlich, wankende Seelen zu verführen und die Macht über Aventurien an sich zu reißen. Ihre oft prächtigen, in Schwarz und Purpur gefärbten Roben mit konturlosen, goldenen Gesichtsmasken tragen sie nur während besonderer ritueller Handlungen. Mit Intrigen, Morden und dunklen Wundern verdirbt der Kult Gemeinschaften, Tempel, Herrscher und ganze Reiche – und zerstört sie schließlich. Andererseits versprechen seine Priester auch Macht, Reichtum und ewiges Leben oder beharren darauf, dass nicht der Namenlose, sondern die betrügerischen Zwölfgötter die eigentlichen Übeltäter an der Welt seien.

Die *13 Augen des Namenlosen* sind seine mystischen Beobachter und Sendboten auf Dere, die die meiste Zeit des Jahres als Alptraumgestalten erscheinen, aber während der fünf Tage des Namenlosen zu mächtigen Wesen mit den Körpern Sterblicher aller Rassen werden, die auf schwarzen Einhörnern umherstreifen. Seine höchste Legatin ist die Elfe *Pardona*.



Ortsfremde unberechenbar sind. Insgeheim behält meist auch der örtliche Adlige einen Teil der Beute ein und beruhigt sein Gewissen damit, dass Treibgut und gestrandete Schiffe nach nostrischem Recht zum Land gehören. Entsprechend wenig Interesse hat er daran, diesem Treiben ein Ende zu bereiten, ganz im Gegensatz zur Kirche des Efferd, die energisch gegen diesen Frevel wettet.

TRONTSAND

Auf halbem Weg zwischen Nostria und Salza gelegen, ist Trontsand ein Zentrum der nostrischen Wollproduktion und Salzarelen-Fischerei. In dem kleinen Städtchen mit seinen 750 Einwohnern, das erst 1000 BF das Stadt- und Marktrecht erlangte, herrscht vor allem im Winter geschäftiges Treiben, wenn wegen der schweren Stürme auf See alle Händler den Weg über die Küstenstraße nehmen müssen. Zudem genießt der Ort aufgrund seines kleinen Seehafens und des Praios-Tempels eine gewisse Bedeutung.

YOLEDAMM

Yoledamm ist ein Fischerdorf mit 400 Einwohnern. Es ist noch nicht lange her, da erhob sich in der Nähe der älteste und größte Boron-Tempel Nostrias. Doch im ausgehenden Jahr 1027 BF überfielen Piraten aus Thorwal die Küste und plünderten die Abtei. Einer der Hetleute war mit seinem Anteil an der Brandschatzung nicht zufrieden und ließ seine Leute auch die Rittergruft und die Grabkammern aufbrechen. Nachdem er den Toten das Letzte geraubt hatte, verschlang ihn die See. Ob er mit seinem bis zum Rand voll geladenen Drachenschiff in einen Sturm geriet oder aufgrund eines Fluchs mit Mann und Maus unterging, ist ungewiss.

In einer schwarzen Basaltplatte in der Tempelruine sind die Namen der Helden Nostrias seit der Siedlerzeit eingraviert. Wer sich um das Reich verdient gemacht hat, kann auf Geheiß der Königin hier verewigt werden.

DAS INGVALTAL

Zugehörigkeit: bis Joborn zu Andergast, dahinter zu Nostria; Engasal unabhängig

Wichtige Städte und Dörfer: Andergast (6.000), Eichhafen (770), Kalleth (450), Joborn (900), Engasal (250), Norddrakenburg (280), Ingfallspeugen (390), Vardall (480), Nordvest (300), Althagen (530), Lyckmoor (800)

Geschätzte Bevölkerungszahl: 17.000

Der Ingval entspringt aus zwei Quellen in einem Hügelland am Rand der Messergrassteppe und erhält bei Andergast seinen ersten wich-

tigen Zustrom durch die Andra. Von hier aus bis zur Mündung ist er schiffbar, außer in den Monaten Hesinde bis Phex, wenn Eisgang die Schifffahrt behindert. Vor allem das begehrte Holz des Steineichenwaldes wird in großen Floßverbänden ingvalabwärts befördert.

Dem Holzhandel haben die Siedlungen am Fluss ihren bescheidenen Wohlstand zu verdanken. Flößer und Flussschiffer bringen Waren und Neuigkeiten und lassen auf der Durchreise gutes Geld zurück. Die Strecke von Salza nach Andergast und in der Verlängerung nach Albumin ist zudem eine alte Salzstraße: Auf dem *Sälweg* wird Meersalz von der nostrischen Küste und Steinsalz aus dem Koschgebirge nach Andergast gebracht, um Wildbret und Schweinefleisch zu konservieren. Umgekehrt sind andergastische Pelze, Fleisch- und Eisenwaren in Nostria begehrt.

Das Ingvalt ist damit eine für die hiesigen Verhältnisse reiche, aber keineswegs ruhige Region: Von seiner Mündung bis Engasal bildet der Fluss die Grenze zwischen Thorwal im Norden und dem Königreich Nostria im Süden; hinter den Kalkklippen von Hallerû (an denen sich der Fluss gefährlich verengt) beginnt bereits das Königreich Andergast. Jederzeit kann es zu Streitigkeiten und zu Raubüberfällen über die Grenzen hinweg kommen.

Doch nicht nur die Mitmenschen können einem Reisenden eine Fahrt auf dem Ingval verleiden: Neben Trollen, Harpyien und Baumdrachen aus dem Steineichenwald sowie den unvermeidlichen Orks sind da noch die naturgegebenen Widrigkeiten der Flussschifffahrt. Die Stromschnellen bei Hallerû sind mitnichten die einzigen, sehr wohl aber die bekanntesten und gefährlichsten. Bei Kalleth und Norddrakenburg gibt es tote Seitenarme und faulige Seen, in die man im Frühling, wenn der Fluss viel Wasser führt, leicht hineingeraten kann. Will man den Ingval stromab- oder stromaufwärts bereisen, ist man darum gut beraten, sich an die Holzflößer zu wenden, denn keiner kennt den Fluss so wie sie. Sie sind stämmige und umsichtige Leute, denn es erfordert einiges an Kraft und Fingerspitzengefühl, die Fahrt stromab mit einigen hundert beweglichen Holzstämmen in lockerem Verbund zu bewältigen. Doch noch ein anderes Talent schlummert in ihnen: die Bereitschaft, Grenzen zu überschreiten und Freundschaften zu schließen. Im Unterschied zu Bauern sind sie immer unterwegs; von Eichhafen oder Andergast im Floßverband hinunter nach Salza und dann wieder auf dem Treidelpfad am Flussufer hinauf bis zu den Hängen des Steineichenwalds. Da verwundert es nicht, dass sich mancher Flößer auf dem Weg eine nostrische Braut angelacht hat, die nun nach nostrischer Art bei der Arbeit mit zapackt (während das Holzwerk in Andergast immer noch eine Männerangelegenheit ist), und mittlerweile gibt es sogar Thorwaler unter ihnen, so dass sich die Sitten vermischt haben. Heute sind die Holzflößer viel eher eine eigene Gemeinschaft als mit einem der beiden Königreiche verbunden, sind sie doch auf beide angewiesen, um ihren Lebensunterhalt zu verdienen.

in Schwärmen auf, deren durchdringendes Kreischen weithin zu hören ist. Manchmal versuchen sie, ein Opfer in ihr Nest zu tragen, oder werfen es im Flug einander zu; bei heftiger Gegenwehr kann es aber auch sein, dass sie es einfach fallen lassen.

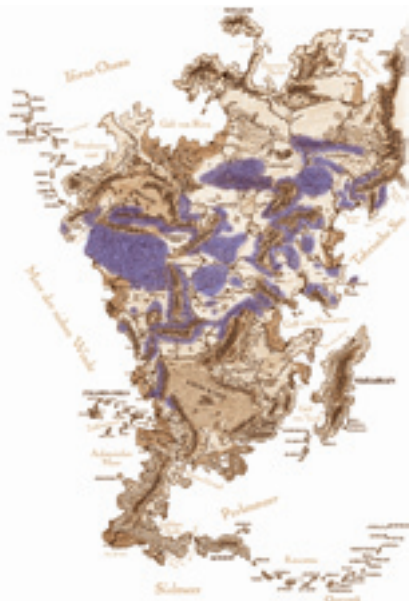
INI 9+1W6 PA 7 LeP 35 RS 1 KO 14
Klaugen: AT 14 TP 1W6+5
GS 15/2* AuP 50 MR 12 GW 9
 *) in der Luft / am Boden

Im Kampf setzt der Baumdrache seinen Feueratem ein, der beim Gegner einen zusätzlichen Schadenspunkt pro Kampfrunde bewirkt.

INI 9+1W6 PA 5 LeP 30 RS 3 KO 12
Biss: AT 10 TP 1W6+3
Klaugen: AT 10 TP 1W6+3
MR 7 GW 10
GS 1 (am Boden) / 20 (Sturzflug) AuP 60

*) Der Feueratem des Baumdrachen verursacht 1 SP pro Kampfrunde für alle Gegner, die sich mit ihm im Nahkampf befinden.

IN GEMÄßIGTEN WÄLDERN



Aventurien ist zu weiten Teilen von dichten Wäldern bedeckt, in denen sich das Jagdwild tummelt, vom harmlosen Fasan über Reh und Hirsch bis zu gefährlichen Auerochsen. Entsprechend sind auch Raubtiere wie Wolf und Orklandbär nicht selten.

BAUMDRACHE

Verglichen mit anderen aventurischen Drachenarten sind Baumdrachen klein und harmlos: Sie erreichen drei Schritt Spannweite, zweieinhalb Schritt Länge von Kopf bis Schwanzspitze, und sind zu dumm, um zu sprechen oder zu zaubern. Allerdings sind sie gewandte Flieger mit messerscharfen Krallen, und sie speien Feuer.

Baumdrachen nisten in den Kronen hoher Bäume, wo sie durch ihr grünes Schuppenkleid getarnt sind. In ihrem Horst sammeln sie alles, was glitzert, glänzt oder funkelt, etwa Glasflaschen und kupfernes Kochgeschirr oder die Helme und Plattenpanzer reisender Abenteurer. Ein Baumdrachenhort enthält selten etwas Wertvolles.

ORKLAND-BOVIST

Diese bis zu einem Schritt großen, knollenförmigen Riesenpilze wachsen in Nordwest-Aventurien (Orkland, Svellttal und Andergast) im Schatten oder Halbschatten von Wäldern, Gebirgstälern und Höhleneingängen. Im Sommer, wenn sie reif sind, platzen sie bei der geringsten Berührung oder Bodenerschütterung auf und verbreiten eine Wolke von Sporen. Wer sich in 5 Schritt Umkreis um einen platzenden Bovist aufhält, muss eine *Athletik*-Probe +15 bestehen, um rechtzeitig aus der Gefahrenzone zu hechten. Gelingt das nicht, so klärt eine KO-Probe, ob der Pilz ihn befällt. Pilzbefall der Haut äußert sich als grünliches Geflecht, das 2W6 Wochen lang 1W3 SP pro Woche verursacht, die nächtliche Regeneration verhindert sowie das CH des Opfers um 2 Punkte senkt. Er kann wie eine Krankheit der Stufe 7 behandelt werden.



Mit einer *Pflanzenkunde*-Probe +4 kann man den noch ungeplatzten Bovist rechtzeitig identifizieren und als gefährlich erkennen, eine gelungene *Gefahreninstinkt*-Probe bewahrt den Helden ebenfalls davor, sich dieser Pflanze zu nähern.

SCHÄDELEULE

Ihren Namen hat diese bis zu vier Spannweite große Eule von der weißen Gesichtszeichnung, die an einen Totenkopf erinnert. Sie stellt größeren Beutetieren nach (zum Beispiel Menschen oder deren Reitpferden). Bei Nacht fliegt sie ihr schlafendes Opfer an, hackt ein Stück Fleisch heraus, und fliegt schnell wieder davon. Oft verfolgt sie ihre Opfer tagelang.

INI 7+1W6 PA 3/5* LeP 18 RS 2 KO 13
Schnabel: AT 5/11* TP 1W6+2**
GS 1/15 AuP 25 MR 3 GW 5

*) am Boden / in der Luft

**) Bei einem Angriff aus dem Hinterhalt sind dies SP, weil die Eule auf ungeschützte Haut zielt.

UNTER SENGENDER WÜSTENSOPPE



Die Wüste ist trocken und lebensfeindlich, das weiß auch in Aventurien jedes Kind. Das Temperaturgefälle ist groß: Während tagsüber die Hitze unerträglich ist, würde nachts bisweilen das Wasser gefrieren, wenn es denn welches gäbe. Und doch gibt es auch hier Leben, das nützliche Kamel ebenso wie den giftigen Gelbschwanzskorpion; in den Steppen und Höhenzügen rundum lauern Löwenrudel, Khoramsbestien und Räuberbanden auf unvorsichtige Reisende.