

## WILLKOMMEN IN AVENTURIEN!

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen! Begleiten Sie Ulisses Spiele auf einer Reise durch *Aventurien* in dieses phantastische Land der Rollenspiele. Längst ist es nicht mehr nur *Pen & Paper*: über 100 Romane, vier PC-Spiele, über ein Dutzend Mobile-Spiele und über 135 *Aventurische Boten* machen es nicht nur zum größten, sondern auch zum beliebtesten Multi-Media-Fantasy-Rollenspiel Deutschlands.

Seit 25 Jahren bietet *Das Schwarze Auge* mit seiner eigenen Spielwelt *Aventurien* den Spielern die Möglichkeit, mit ihren Helden phantastische Abenteuer zu erleben.

Wir freuen uns, dass Erdenstern dieses Jubiläum mit uns feiert – so treffen ein großer Name für Rollenspiel und ein großer Name für Rollenspielsoundtracks aufeinander. Danke für Eure Musik!

Mario Truant, Ulisses Spiele, August 2009



## DEN ZWÖLFEN ZUM GRUß!

Wer im deutschsprachigen Raum in den letzten 25 Jahren mit Rollenspiel zu tun hatte, kam am „Schwarzen Auge“ kaum vorbei.

Von den Anfängen mit dem wackeren Alrik aus Havena, über das legendäre erste Donnersturmrennen und viele große Schlachten bis hin zum „Jahr des Feuers“ – die lange und vielfältige Geschichte Aventuriens hielt schon unzählige Abenteuer bereit.

Für uns war es eine besondere Herausforderung, diesen historischen Wendepunkten eine „Stimme“ zu geben; dafür haben wir tief in unserer umfassenden „Bibliothek der Fantastischen Musik“ gekramt, um für jedes der Ereignisse die passende Stimmung zu finden. Einige Themen haben wir neu interpretiert, zu einigen haben wir etwas Neues geschaffen.

Thomas Finn, ein alter Hase unter den DSA-Autoren, hat uns bei der Auswahl der Themen und der Stücke sehr geholfen und die Texte im Innenteil verfasst – ganz herzlichen Dank von uns für die tolle und inspirierende Zusammenarbeit!

Und auch Mario Truant und Markus Plötz von Ulisses gilt unser Dank für die angenehme und vertrauensvolle Kooperation – es hat großen Spaß gemacht mit Euch!

Erdenstern, August 2009

# UNTER DEN AUGEN DER GÖTTER



Die Welt des Schwarzen Auges hat sich verändert, seit vor 25 irdischen Jahren erstmals ein Spielerheld seinen Fuß auf den phantastischen Kontinent Aventurien setzte.

Ihre Helden wurden in dieser Zeit Zeugen epischer Ereignisse. Unter den Augen der Zwölfgötter konnten sie den Aufstieg und Fall mancher Reiche und manches Erzscharken miterleben und waren sogar dabei, als es galt, neue Kontinente zu entdecken.

Begleiten Sie uns in diesem Sinne zu einer aufregenden Reise durch fast 40 Jahre aventurischer Geschichte!

*Die Zeitangaben beziehen sich auf die Jahre seit Thronbesteigung Kaiser Hals bzw. nach Bosparans Fall.*



## 1. DIE CHRONIK AVENTURIENS

Stolz und mystisch durchwehen klangvolle Erinnerungen die Hallen der Zwölfgötter-Tempel. Der Beginn einer phantastischen Zeitreise...

■ *Neukomposition*

## 2. IM WIRTSCHAUS ZUM SCHWARZEN KEILER

3 Hal / 996 BF: Mit *Das Wirtshaus zum Schwarzen Keiler* erscheint 1984 eines der ersten *Das Schwarze Auge*-Abenteuer überhaupt und etabliert damit die berühmteste Taverne Aventuriens, die Eintrittskarte in das Abenteuer schlechthin...

■ *Neukomposition*

## 3. DIE VERSCHWÖRUNG VON GARETH

5 Hal / 998 BF: Klirrende Schwerter, brechende Lanzen, stolze Recken und Turniergetümmel. Zum ersten (doch nicht zum letzten) Mal greifen die Helden in das Schicksal des mittelreichischen Kaiserhauses ein.

■ *Basiert auf „The Tournament“ von „Into The Red“*

## 4. DIE GÖTTIN DER AMAZONEN

6 Hal / 999 BF: DSA-Schöpfer Ulrich Kiesow führt mit den Amazonen und dem goldgierigen Schwarzmagier *Xeraan* gleich zwei fantastische Motive ein, deren Wirken DSA über 25 Jahre begleiten sollen.

■ *Basiert auf „Into The Green“ von „Into The Green“*

## 5. DIE SCHLACHT DER 1000 OGER

10 Hal / 1003 BF: Ulrich Kiesow lässt die Helden an der ersten erlebbaren Feldschlacht Aventuriens teilhaben und etabliert mit dem Magier *Galotta* einen Scharken, der das Mittelreich gleich zweimal ins Unglück stürzen wird.

■ *Basiert auf „Concentration Of Troops“ von „Into The Red“*

## 6. DIE WELTREISE DES FOGGWULF PHILEASSON

14 – 16 Hal / 1007 – 1009 BF: Die berühmte Wettfahrt zweier Thorwaler Kapitäne führt die Helden durch ganz Aventurien und konfrontiert sie erstmals mit Pardona, der „Zunge des Namenlosen Gottes“...

■ Basiert auf „Into The Blue“ von „Into The Blue“

## 7. KRIEG IN DER KHÔM

15 – 16 Hal / 1008 – 1009 BF: Al'Anfa, die „Perle des Südens“, greift nach der Macht und marschiert in die Wüste Khôm sowie Teile der Tulamidenlande ein.

Der Krieg endet, als dem Kalifat der Widerstand gelingt.

■ Basiert auf „Caravan Route“ von „Into The Gold“

## 8. DER DRITTE ORKENSTURM

19 Hal / 1012 BF: Der von den Orkgöttern erwählte Herrscher Aikar Brazoragh beginnt seine Erstürmung des Mittelreichs; ein Vormarsch, der erst vor der belagerten Kaiserstadt Gareth gestoppt werden kann.

■ Basiert auf „The Battle Of Dragons“ von „Into The Red“

## 9. BORBARADS AUFERSTEHUNG

22 Hal / 1015 BF: Mit der Auferstehung des später als „Dämonenmeister“ betitelten Halbgottes Borbarad senkt sich für lange Zeit der Schatten der Niederhöllen über Aventurien.

■ Basiert auf „Evil Overlord“ von „Into The Dark“

## 10. SCHLACHT AUF DEN VALLUSANISCHEN WEIDEN

28 Hal / 1021 BF: Ulrich Kiesow inszeniert kurz vor seinem Tod 1997 eine der größten Schlachten der jüngeren aventurischen Geschichte gegen Borbarad und markiert damit den Wendepunkt des Widerstandes gegen den Dämonenmeister.

□ Basiert auf „The Reiters“ von der Compilation „The Book Of War“

## 11. DIE SIEBEN GEZEICHNETEN

28 Hal / 1021 BF: Den Sieben Gezeichneten gelingt es, Borbarad während der Dritten Dämonenschlacht zu bezwingen; in den Schwarzen Landen reißen fortan die Heptarchen, die sieben Erben Borbarads, die Macht an sich.

■ Basiert auf „What Is Left To Live For“ von „Into The Grey“

## 12. DIE ENTDECKUNG SIMYALAS

30 Hal / 1023 BF: Auf Phileassons Spuren entdecken Helden im Reichsforst das mythische Simyala, eine Stadt der einstigen Hochelfen. Sie verhindern damit die Entfesselung des unheimlichen Basiliskenkönigs durch Pardona.

■ Neukomposition

## 13. MYRAPOR – DAS GÜLDENLAND

30 Hal / 1023 BF: Die horasische Entdeckerin Harika überquert mit einer Expeditionsflotte das Meer der Sieben Winde und führt erstmals einige Helden ins legendäre „Güldenland“.

■ Basiert auf „Incognita“ von „Into The Blue“

## 14. DAS JAHR DES FEVERS

34 – 35 Hal / 1027 – 1028 BF: Gleich zwei der Heptarchen, der Schwarzmagier Galotta sowie der untote Drache Rhazzazor, fallen über das Mittelreich her und werden unter verlustreichen Kämpfen geschlagen.

■ Basiert auf „Just Kill It!“ von „Into The Dark“



## 15. KAMPF UM DEN THRON

**35 Hal / 1028 BF:** Kaiserin Amene-Horas, die Herrscherin des Lieblichen Feldes, stirbt. Ein Thronfolgekrieg entbrennt, der als „Krieg der Drachen“ in die Annalen eingeht und das stolze Horasreich nachhaltig verändert.

■ *Basiert auf „Long Live The King“ von „Into The Red“*

## 16. DONNER UND STURM

**38 Hal / 1031 BF:** In Baburin nimmt das 76. Donnersturmrennen seinen Beginn. Dem Sieger winkt Rondras alveranischer Streitwagen „Donnersturm“ als Trophäe. Niemand ahnt, dass dieses Donnersturmrennen unter einem besonderen Zeichen steht...

■ *Neukomposition*

## 17. DRACHENPCHRONIK

**40 Hal / 1033 BF:** Eine drakologische Expedition in die Wüste Khôm fördert Relikte aus der Zeit des Gottdrachen Pyrdakor zu Tage, die zu einer spektakulären Entdeckung im Herzen Aventuriens führen.

■ *Basiert auf „Lost“ von „Into The Dark“*

## 18. HELDENZEITALTER

*Karmakorthäon:* Der Lichtvogel verkündete am Berg Raschtul Kandscharot das Ende des alten und das Werden eines neuen Zeitalters.

Doch ob die Menschen dieses neuen Zeitalters würdig sind, muss sich erst noch erweisen.

■ *Basiert auf „A Thousand Tales“ von „Into The Gold“*

## 19. AUF ZU NEUEM ABENTEUERN!

1984 – 2009: 25 irdische Jahre voller Abenteuer und Spielspaß liegen hinter uns. Doch in den Schwarzen Augen der aventurischen Gelehrten, jenen wunderbaren Hellsichtkugeln aus Sterneneisen, zeichnen sich bereits neue Herausforderungen ab.

Freuen wir uns auf die nächsten 25 Jahre in der Welt des Schwarzen Auges!

■ *Neukomposition*

