

**Das Schwarze Auge**

Die Alveraniare leiten für Euch:

Freitag:

- 21:00 Uhr Betarunde (Adrian, Betarunde DSA 5)
- 21:00 Uhr Betarunde (Niko, Betarunde DSA 5)
- 21:00 Uhr Betarunde (Philipp, Betarunde DSA 5)

Samstag:

Auswürfeln der DSA 4.1 Alveraniarsrunden (Foyer) von 09:00 Uhr bis 10:15 Uhr
Bekanntgabe der DSA 4.1 Teilnehmer und Rundenverteilung: (Foyer) 10:15 Uhr

- 10:30 Uhr Rabenmacht (Norman, DSA 4.1)
- 10:30 Uhr Zukunft im Sand (Anni, DSA 4.1)
- 10:30 Uhr Betarunde DSA 5 (Adrian), bitte direkt beim Rundenaushang eintragen!
- 10:30 Uhr Betarunde DSA 5 (Niko), bitte direkt beim Rundenaushang eintragen!
- 10:30 Uhr Betarunde DSA 5 (Philipp, bitte direkt beim Rundenaushang eintragen!
- 10:30 Uhr Betarunde DSA 5 (Stefan), bitte direkt beim Rundenaushang eintragen!

Sonntag:

Auswürfeln der DSA 4.1 Alveraniarsrunden (Foyer) von 08:30 Uhr bis 09:15 Uhr
Bekanntgabe der DSA 4.1 Teilnehmer und Rundenverteilung: (Foyer) 09:15 Uhr

- 09:30 Uhr Wogenbund (Adrian, DSA 4.1)
- 09:30 Uhr Zukunft im Sand (Anni, DSA 4.1)
- 09:30 Uhr Betarunde DSA 5 (Niko), bitte direkt beim Rundenaushang eintragen!
- 09:30 Uhr Betarunde DSA 5 (Norman), bitte direkt beim Rundenaushang eintragen!
- 09:30 Uhr Betarunde DSA 5 (Philipp), bitte direkt beim Rundenaushang eintragen!
- 09:30 Uhr Betarunde DSA 5 (Stefan), bitte direkt beim Rundenaushang eintragen!

Die an den DSA4.1 Alveraniars-Runden teilnehmenden Spielerinnen und Spieler werden im Vorfeld gemeinsam mit den Alveraniaren per Würfelwurf ermittelt. Findet euch zum angegebenen Zeitpunkt beim Auswürfeln ein. Jeder kann sich eintragen und anschließend mit 3W20 würfeln, wobei die Alveraniare das Ergebnis notieren. Die Spielerinnen und Spieler mit den niedrigsten Würfelerggebnissen besetzen dann die zur Verfügung stehenden Spielplätze. Bei einem Patt (gleiches Würfelerggebnis aber zu wenige Spielplätze) wird dann ein Stechen gewürfelt, bei dem auch wieder die niedrigste Zahl gewinnt. Die Bekanntgabe der Teilnehmer erfolgt zum angegebenen Zeitpunkt ebenfalls am Ort der Anmeldung (daher bitte auch auf die Aushänge achten, die auf den jeweiligen Konventen die Zeiten und Orte nennen). Bitte achtet darauf: Wer nicht bei der Bekanntgabe anwesend ist, verliert seinen Spielplatz! Wir bitten um Verständnis, dass wir diese Regelung wegen des großen Andrangs von Spielern rigoros umsetzen müssen.

**Das Schwarze Auge**

Die Alveraniare leiten für Euch:

Rabenmacht

Ein Alveraniarsabenteuer in den Dunklen Zeiten von Norman Kobel

Das Bosparanische Reich hat sich noch lange nicht von der ersten Dämonenschlacht erholt. Mit Olruk-Horas sitzt zwar seit sechs Jahren ein neuer Kaiser auf dem Thron von Bosparan, doch in Yaquiria Superior sieht es immer noch finster aus. Die Rotpelze sind von Norden in das Reich eingefallen und machen Straßen und Dörfer unsicher. Was hat es mit dem verschwundenen Boroni auf sich? Hat ihn seine dunkle Seite eingeholt? Und was sind das für dunkle Vorahnungen eines MÄCHTIGEN RABEN von welcher die Helden hören werden? Können die Helden die Schleier der Dunkelheit durchdringen, bevor das Licht erlischt?

Erfahrung (Helden): Erfahrene Helden (3.000-7.000 AP)

Ort und Zeit: Yaquiria Superior, Puninum im Ludens des Jahres 932 nach Horas Erscheinen (558 v.BF)

Geeignete Helden: Das Abenteuer ist für alle Heldentypen außer Exoten wie Orks, Goblins und Achaz geeignet. Die Helden sollte der Boron-Kirche keinesfalls feindlich gegenüber stehen.

Zukunft im Sand

Ein AAlveraniars-Abenteuer des Lebendigen Aventuriens von Anni Dürr

“Im Jahre 233 v.Hal nämlich begab es sich in Keft, einer bis dahin unbedeutenden und elenden Oase in der Wüste Khôm, dass eine einzelne weiße Wolke am Himmel die Gestalt eines riesigen Zeltes annahm und auf den Sand herniedersank. Aus dem Zelt trat eine Lichtgestalt von so unfasslicher Kraft und Schönheit, dass allen Menschen ringsumher der Atem stockte. Jeder Mann und jede Frau fühlte sich zugleich von grenzenloser Ehrfurcht geschlagen und von lebensspendendem, warmem Odem erfüllt. Dann hub die Gestalt zu sprechen an, mit einer Stimme, in der das Singen des ewigen Sandes über den Dünen klang, das Plätschern des Wassers am Schöpfrad, der sehnsuchtsvolle Schrei des Wüstenfalken und der dröhnende Ruf von Dablas, Bandurrias und Kabasflöten. Auf solche Weise hat Rastullah zu seinem Volk gesprochen, und jeder, der ihn hörte, war von seiner Kraft erfüllt.“ - aus „Rastullah in Keft“ von Hahmud Dhach’gamin:”

Die Helden sind aus dem einen oder anderen Grund auf der Suche nach einem Sinn und machen sich in kleinen Gruppen auf zu einer Pilgerreise in die heiligste Stadt Rastullahs – Keft. Hier besuchen sie das Feld der Offenbarung, wo ihnen eine besondere Erfahrung zuteil wird. Doch werden sie richtig interpretieren, was ihnen dort geschehen ist? Und können sie herausfinden, was es damit auf sich hat und welcher Sinn sich schließlich dahinter verbirgt?

Ort und Zeit: Keft / Wüste Khôm, Amhallassih-Kuppen und Emirat Amhallassih, Brig-Lo

Erfahrung (Helden): Erfahren. Für das Abenteuer stehen 8 unterschiedliche Charaktere zur Verfügung, die aus dem offiziellen Aventuriens stammen und dort weiter ihre Verwendung finden. Durch die Entscheidungen und Handlungen der Spieler nimmt das Abenteuer mit dem mehrheitlichen Ergebnis der Spielrunden seinen Eingang in die Geschichte des offiziellen Aventuriens, so dass es den Spielern obliegt, ob Gut oder Böse siegreich hervorgehen werden. Dabei formen die Spieler selbst die offiziellen Charaktere mit besonders passenden Zitaten oder innovativ ausgespielten Eigenheiten, die für den nächsten Einsatz der Charaktere mit in das Konzept einfließen werden. Zur Auswahl stehen ein Mawdli, ein Karawanenführer, ein Wüstenkrieger, ein Derwisch, ein Stammeskrieger der Beni Dervez, eine Sharisad, ein Viehzüchter und Hirte sowie eine Achmad’sunni.



Wogenbund

Ein Alveraniars-Abenteuer von Anni Dürr

Marada Gerasdottir - die Wölfin. Viele Götterläufe war sie die Wortführerin der Traditionalisten im Norden Thorwals und die bedeutendste Gegnerin von Jurga Trondesdottir um den Posten der obersten Hetfrau. Doch nach ihrer gescheiterten Herferd gegen Glorania haben sich viele ihrer Anhänger von ihr abgewandt und als auch noch Tula von Skerdu, welche sie vor dem obersten Hjalding zur Rechenschaft ziehen will, nicht erscheint, ist ihr restlicher Ruf dahin. So verliert sie auch die Wahl zur Hetfrau der Hetleute und nur noch ihre treuesten Gefolgsleute halten zu ihr. Doch die Wölfin ist nicht gewillt aufzugeben und wenn Tula nicht zu ihr kommt, dann will sie ihrem Schicksal folgen und diese auf Skerdu stellen. Dazu schickt sie ihren verbliebenen Getreuen aus, um Unterstützer zu gewinnen, welche ihr nach Skerdu folgen wollen. Dort will sie dem Schicksal ins Auge sehen und ihren von Swafnir vorbestimmten Weg finden und folgen. Und welcher Thorwaler würde sich gegen das Schicksal stellen wollen? So machen sich die Helden auf den Weg, um für Marada Hilfe und Anhänger zu finden, doch sie kämpfen bald nicht mehr nur gegen die Vorurteile und den Aberglauben der Thorwaler und die Tücken der See...

Erfahrung (Helden): Erfahren (5000-7000 AP)

Ort und Zeit: Küste von Nordthorwal, Tsa 1035 BF

Geeignete Charaktere: Das Abenteuer richtet sich vor allem an Charaktere, die im Anschluß das Abenteuer "Friedlos" erleben wollen, da es direkt in den Start des Abenteuers überleitet. Geeignet sind natürlich jegliche Thorwaler, aber auch alle anderen Charaktere, die sich unter Thorwalern Respekt verdienen können und keine Angst vor dem Meer haben. Grundkenntnisse der Seefahrt sind von Vorteil, Geweihte (speziell Swafnir, Efferd) oder Magier (speziell Umwelt) sind möglich aber nicht unbedingt nötig.