

# DAS BUCH DER WESTEN





#### IMPRESSUM

© 2020 APEX Ideenschmiede  
www.apex-ideenschmiede.de

Konzeption und Text: Andreas Dobrindt-Ostner  
Grafik, Satz und Layout: Martina Dobrindt  
Bildnachweis: freepik

In der Reihe ASARLAÍ erschienen:  
DAS BUCH DER WELTEN  
DAS BUCH DER PROPHEZEIUNGEN  
DAS BUCH DER REGELN



# ERSCHAFFUNG EINER WELT

Das **BUCH DER WELTEN** bildet die Grundlage für eine Kampagne in der Spielwelt *Saogal*, welche durch alle Mitspieler gemeinsam zu Beginn der ersten Spielrunde erschaffen wird.

Hierzu wurden die Meilensteine der Geschichte *Saogals* sowie das Land, die einzelnen Gesellschaftsstrukturen und wichtigsten Ereignisse der jüngsten Vergangenheit in einzelne Abschnitte mit jeweils drei Varianten unterteilt, wobei letztere mit entsprechenden Zahlenwerten und Schicksalsglyphen versehen sind.

Um nun *Saogal* für eine neue Gruppe zu definieren, nimmt jeder Mitspieler einen sechsseitigen Würfel (1W6). Der Spieler zur linken des Spielleiters würfelt zuerst und der Spielleiter markiert entsprechend dem Würfelergebnis die Variante in dem ersten Abschnitt.

Dann folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn mit seinem Wurf und der Spielleiter markiert die Variante im zweiten Abschnitt. Auch der Spielleiter würfelt 1W6 und notiert sein Ergebnis, wenn er an der Reihe ist. Dies wird so lange wiederholt, bis bei allen Abschnitten eine Variante bestimmt wurde.

Anschließend liest einer der Mitspieler die markierten Varianten laut vor und die Gruppe hat *ihr Saogal* erfolgreich erschaffen!

Zuletzt bleibt es, für den Fall, dass *Saogal* mit dem eigens für *Asarlaí* geschriebenen Regelwerk gespielt werden soll, noch dem Spielleiter überlassen, die Schicksalsglyphen, welche den einzelnen Abschnitten zugeordnet sind, aufzuaddieren und im **BUCH DER PROPHEZEIUNGEN** zu notieren.



# DIE GESCHICHTE SADGALS

## Die Anderswelt und die Entstehung der Alten Götter

1  2



Der Anfang der *Cruinne-cè*, der Anderswelt, war erfüllt von einem Klang. In diesem Klang vibrierten einzelne Noten, die mit der Zeit zu Harmonien wurden und sich selbst mit Sinn erfüllten. Sie selbst eine eigene Stimme gaben. Sie trennten sich, sie vereinigten sich wieder – sie wurden zu einem sich stetig verändernden Konzert, bis sie ihre eigene Farbe fanden und sie selbst wurden. Sie wurden die *Atua*, die Alten Götter.

3  4



Am Anfang war nur die *Cruinne-cè*, die Anderswelt. Schwarz wie ein wolkenverhangener Nachthimmel und undurchdringlicher als die tiefste See. Dieses Nichts war das Einzige und doch nichts. Diesem Umstand trotzten die *Atua*, die Alten Götter – und es war die erste Entscheidung des Universums: Sie wollten sein. Sie wollten existieren. Damit wurden sie sich ihrer selbst bewusst und waren nicht länger nichts – und sie wurden dadurch allmächtig.

5  6



Die Götter entstanden, als sich in der *Cruinne-cè*, der Anderswelt, die Energie mit einem gewaltigen Knall vom Sein trennte. Manche Teile blieben zwischen diesen beiden Zuständen und wechselten frei zwischen ihnen, wie es ihnen gefiel. Dadurch erlangten sie ein Bewusstsein für sich und wurden die ersten Wesen dieser Welt. Frei von den Fesseln des Seins und Teil jeder Energie. Sie wurden die *Atua*, die Alten Götter.

BEISPIEL  
Kennzeichnung  
der Variante

5  6





## Vom Großen Krieg

1 2



Es gibt keine verlässlichen Aufzeichnungen darüber, wer mit dem Großen Krieg begonnen hatte, doch seine Auswirkungen sind noch heute zu spüren. Der fast vier Generationen andauernde Krieg zwischen den Völkern zehrte das Land aus und zerstörte immer mehr den Schleier zwischen *Cruinne-cè* und *Saogal*, bis die ersten *Kêhua*, Geister und Schrecken, auf der Welt erschienen. Ungefähr zu diesem Zeitpunkt erschienen auch die ersten Bestien und Monster, welche gleichermaßen über die *Methusalí* und die *Wâtea-Talamh* herfielen. Manche glauben daher, dass diese Wesen als Strafe durch die *Atalantí* gesandt wurden, um den zerstrittenen Völkern wieder Demut zu lehren. Während sich die *Methusalí* daraufhin immer mehr aus dem Kriegsgeschehen zurückzogen, erschienen unter den Menschen die ersten *Asarlai*, welche den Kampf gegen die Monster aufnahmen.

3 4



Die ersten Aufzeichnungen deuten daraufhin, dass der erste Schlag im Großen Krieg durch die *Methusalí* geführt wurde. Der Treffer war hart und wurde mit voller Grausamkeit geführt. Doch mithilfe Schwarzer Magie schlugen die *Wâtea-Talamh* zurück und trieben die *Methusalí* bis kurz vor die Auslöschung, indem sie den Schleier zwischen *Cruinne-cè* und *Saogal* auszehrten und damit unbeabsichtigt die ersten *Kêhua*, Geister und Schrecken, in die Welt ließen. In ihrer Verzweiflung schufen die *Methusalí* schreckliche Bestien und Monster, die sie auf die Menschen losließen. Mit dieser neuen Bedrohung konfrontiert, tauchten unter den Menschen die ersten *Asarlai* auf, um den Kampf gegen die Monster aufzunehmen. Der Krieg geriet daraufhin ins Stocken. Doch die *Methusalí* konnten ihren Vorteil nicht mehr nutzen, da sich ihre eigene Schöpfung auch gegen sie wandte.

5 6



Die *Methusalí* waren nicht mehr gewillt, das Verhalten der Menschen hinzunehmen, und planten, eine gewaltige Armee aufzustellen. Doch die *Wâtea-Talamh* waren schneller: Mit einer Vielzahl kleiner Verbände drangen sie in die Territorien der *Methusalí* vor. Der sich daraus entwickelnde Stellungskrieg sollte in die Aufzeichnung *Saogals* eingehen. Keine der beiden Seiten schien den Sieg davontragen zu können, während der Schleier zwischen *Cruinne-cè* und *Saogal* immer dünner wurde und die ersten *Kêhua*, Geister und Schrecken, in die Welt sickerten. Zu diesem Zeitpunkt erschufen die *Methusalí* mit ihrem Wissen über die Magie des Lebens schreckliche Bestien und Monster, die sie auf die Menschen losließen. Der Krieg kam ins Stocken. Gleichzeitig erschienen unter den Menschen die ersten *Asarlai*, welche den Kampf gegen die Monster aufnahmen, bis der Große Krieg ganz endete, als sich ihre Schöpfungen auch gegen die *Methusalí* wandten.

## Über das brüchige Leben miteinander

1 2



Nach fast acht Generationen sind die *Methusalí* beinahe zur Legende geworden, nachdem sie sich am Ende des Großen Krieges in ihre schwer zugänglichen Territorien zurückgezogen hatten und immer mehr den Kontakt zum Rest *Saogals* abbrachen. Manch Abenteuerlustiger behauptet, dass sie längst nicht mehr existieren und ihre Ländereien verweist liegen – reif für einen großen Beutezug. Doch jeder, der sich in diese Gegenden aufmachte, kehrte nie wieder zurück...

3 4



Selbst fast acht Generationen nach dem Großen Krieg sieht es für die *Wâtea-Talamh* nicht rosig aus. Die *Methusalí* kontrollieren immer noch den größten Teil *Saogals* und beobachten die Menschen mit Argusaugen. Das Leben ist hart und in vielen Gegenden leben die Menschen beinahe in völlig isolierten Gemeinschaften, die nicht stark oder gar zahlreich genug wären, sich gegen ihre mächtigen Nachbarn aufzulehnen.

5 6

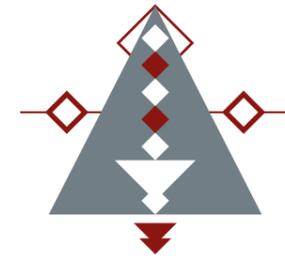


Der Große Krieg endete mit einem brüchigen Frieden, der bis heute anhält. Die *Methusalí* und die *Wâtea-Talamh* gehen sich, soweit es möglich ist, aus dem Weg und achten darauf, dass man sich nicht ins Gehege kommt. In vereinzelt Gegenden kommt es – nach nunmehr acht Generationen – auch wieder zu einem vorsichtigen Handel miteinander. Doch beide Seiten fürchten immer noch, dass diese Zeit relativen Friedens nur ein Atemzug vor dem nächsten Sturm ist.



# DIE WÂTEA-TALAMH

MYNYDD



TALAMH

## Über das Gebiet des Hochland-Stammes

1  2



Die *Dächer der Welt*, wie die Hochebenen auch genannt werden, sind in einen ständigen Gewittersturm getaucht, der unabhängig von der Jahreszeit unentwegt violette Blitze über den Himmel tanzen lässt, die selbst am Tag noch zu erkennen sind. Durch die allgegenwärtige Wolkendecke ist die Vegetation in diesen Höhen spärlich und kaum genießbar. Trotzdem leben in dieser Gegend Menschen, da der Gewittersturm einen großen Vorteil mit sich bringt: So verheerend es ist, wenn sich einer der violetten Blitze zum Boden verirrt, so legt er doch jedes Mal eine reiche Erzader frei.

3  4



Es wird niemals Sommer auf den Hochebenen der *Dächer der Welt*. Ständig fällt Schnee – im Sommer nur etwas weniger als im Winter. Kaum ein Tiefländer kann sich vorstellen, dass in dieser trostlosen Eiswüste Menschen leben. Doch wer weiß, wo man suchen muss, findet weit oben in den Gipfeln versteckte, von Eis und Gletschern eingeschlossene Täler, die von heißen Quellen gespeist werden. In diesen thermischen Oasen explodiert förmlich das Leben.

5  6



Die Hochebenen der *Dächer der Welt* sind alles andere als lebensfreundlich: Lange, eisig kalte Winter werden von einem kurzen Frühling und einem noch kürzeren Sommer abgelöst. Nur der Herbst ist lange und regnerisch. Er lässt die Flüsse zu Sturzbächen werden und löst regelmäßig Muränen aus. Das Leben in dieser Gegend ist karg, aber trotzdem überlebt hier ein ganz bestimmter und zumeist hartgesottener Menschenschlag.

## Gesellschaft und Anführer

1 2



Die verschiedenen Klans des *Mynydd-Talamh* leben in verschworenen kleinen Gemeinschaften, deren Führung immer einem Triumvirat von drei Frauen – den *Nornir* – obliegt. In den Tiefländern wollen die Geschichten darüber nicht versiegen, dass diese Frauen *Methusaliblut* in sich tragen. Bedenkt man, dass sie das Wetter und die Jahreszeiten beeinflussen und den Tod eines Menschen voraussagen können, kann man sogar verstehen, warum diese Geschichten nicht abreißen wollen... Das karge und einfache Leben ist rund um die Verehrung der *Nornir* ausgelegt, da ohne ihr Wohlwollen keiner der anderen Menschen überleben könnte. Auf der anderen Seite scheinen die *Nornir* die zentrale Kultstätte des Dorfes – den *Menhyr* – nicht verlassen zu können. Auf diese Weise entstand ein delikates Gleichgewicht zwischen dem arkanen und dem weltlichen Leben der Hochländer.

3 4



Die einzelnen Familien des *Mynydd-Talamh* sind in kleineren Klans organisiert, die sich genauso oft untereinander streiten wie sie in schweren Zeiten zueinander stehen. Die einzelnen Klans werden durch die jeweils Ältesten aus ihrer Mitte angeführt. Dabei ist es unabhängig, was ein Ältester für seinen Lebensunterhalt geleistet hat – allein die Tatsache, dass er in dieser unwirklichen Umgebung so lange überlebt hat, reicht aus, damit sein Klan aus seinem Wissen einen Wert schöpfen kann. Ihr Leben ist einfach, aber von einem unbedingten Zusammenhalt geprägt, der durch ihre Anführer gefördert wird.

5 6



Die einzelnen Klans des *Mynydd-Talamh* bestehen aus kleineren Familienverbänden, denen jeweils eine Matriarchin vorsteht. Diese Position ist jedoch hart umkämpft und sorgt dafür, dass nur die skrupellosesten Frauen an die Macht kommen. Die harten Lebensumstände führten zu einer klaren Rollenverteilung zwischen Männern und Frauen, in welcher die Männer vor allem wegen ihrer Kraft und Ausdauer als Jäger und Krieger geschätzt werden, aber die Frauen wie Königinnen behandelt werden – denn nur sie können Kinder gebären und angemessen aufziehen. Dabei unterstützen sich die Frauen nur gegenseitig, um die Überlebensrate der Kinder zu steigern.

## Eines der prägendsten Ereignisse in der Stammesgeschichte

1 2



Bis vor Kurzem waren die Klans des *Mynydd-Talamh* durch einen gemeinsamen Glauben vereint, der in einer zentralen Kultstätte – dem *Menhyr Mòr* – praktiziert und von dort aus zu den einzelnen Klans getragen wurde. Dabei wurde der *Menhyr Mòr* jährlich wechselnd von einem Klan beschützt. Doch kurz vor der Sommersonnenwende des letzten Jahres zerriss eine gewaltige Explosion diese Kultstätte und hinterließ ein riesiges Loch in der Einigkeit des Stammes. Der Klan, welcher zu dieser Zeit den Schutz des *Menhyr Mòr* innehatte, wurde in den darauffolgenden Unruhen ausgelöscht. Seitdem versuchen die verbliebenen Klans, den Schuldigen für diese Katastrophe zu finden!

3 4

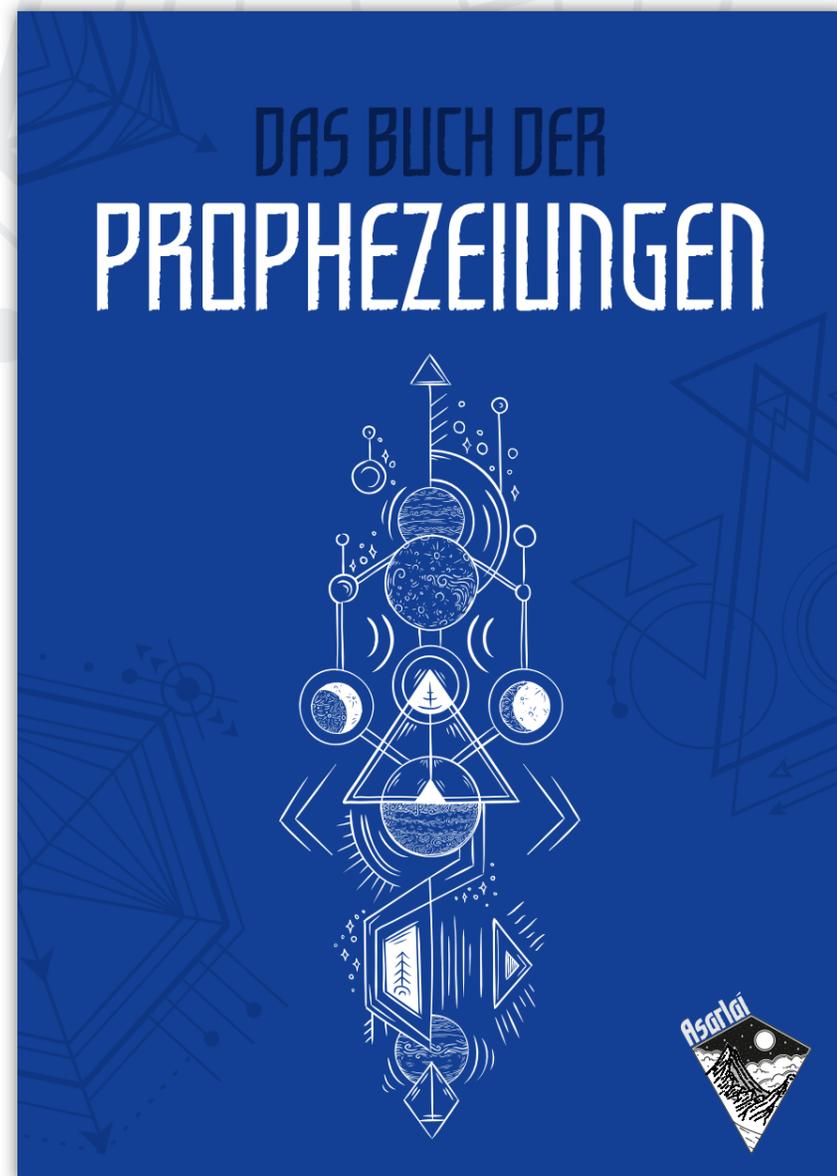


Es tobte eine jahrzehntelange Fehde mit dem *Dùthaich-Talamh*, in der sich beide Parteien beinahe unaussprechliche Grausamkeiten gegenseitig angetan hatten. Doch dieser Konflikt kam zu einem jähen Ende, als die Krieger des *Mynydd-Talamh* im Frühling vor zwei Jahren eine Muräne auslösten, um einen gewaltigen Kriegszug der Tiefländer aufzuhalten. Der Plan gelang und beinahe tausend Krieger des *Dùthaich-Talamh* verloren dabei ihr Leben. Doch gleichzeitig schnitten sich einige Klans des *Mynydd-Talamh* durch diese Schlammlawine von ihren lebenswichtigen Versorgungsadern ab und verhungerten kläglich. Seitdem lecken sich beide Seiten ihre Wunden und es stellt sich nur die Frage, ob diese Fehde damit endlich ihr Ende gefunden hat.

5 6

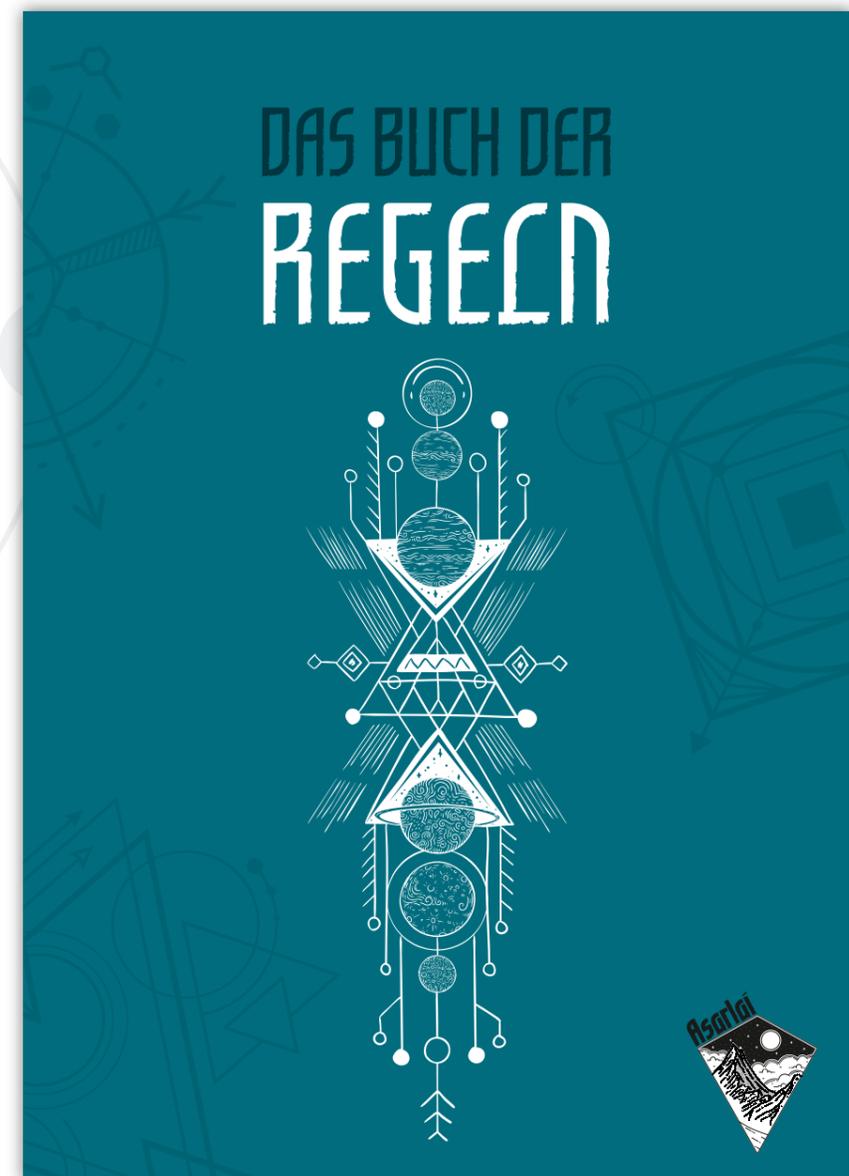


Vor zweieinhalb Jahren brach urplötzlich ein gewaltiger Wintersturm aus, der nicht mehr enden wollte. Nach einem dreiviertel Jahr gingen selbst dem sparsamsten Klan die Vorräte aus. Nach einem Jahr wurden angeblich die Erfrorenen gegessen. Es schien beinahe so als wollte ein *Atua* selbst *Saogal* erneut umgestalten und die Hochländer vom Angesicht der Welt tilgen. Die Wenigen, die mutig genug waren, um ihre Gemeinschaften zu verlassen, wurden von der *Weißten Wut* – wie dieser Sturm genannt wurde – verschluckt und nie wieder gesehen. Nach einem weiteren halben Jahr verschwand der Schneesturm ebenso plötzlich, wie er erschienen war, und hinterließ eine gespenstische Eisödnis mit völlig verlassenem Orten. Die ersten Späher, die sich wieder weiter weg wagten, fanden jedoch etwas weitaus Grausigeres. An Orten, wo sich die Energien *Saogals* kreuzten, fanden sie grausam entstellte und zerteilte Leichen. Manche sagen, dies seien die Wanderer, die während der *Weißten Wut* verschwunden und von Bestien gefressen worden waren. Andere sind der festen Überzeugung, dass es sich um Blutopfer handelt, die geleistet wurden, um die *Weißte Wut* hervorzurufen und wieder zu beenden – nur wer könnte derart grausam und wahnsinnig sein?



## DAS BUCH DER PROPHEZEIUNGEN

Durch das BUCH DER PROPHEZEIUNGEN wird die Zukunft *Saogals*, dessen Geschichte im BUCH DER WELTEN festgeschrieben wurde, von Jahr zu Jahr mehr enthüllt. Auch dieses Buch kann – zusammen mit dem BUCH DER WELTEN – unabhängig vom BUCH DER REGELN aus der *Asar'ai-Reihe* verwendet werden. Es gibt dem Spielleiter eine Sammlung unvorhersehbarer Ereignisse, Wendungen und Schicksalsschläge für die Entwicklung *Saogals* an die Hand.



## DAS BUCH DER REGELN

Das BUCH DER REGELN enthält alles, was die Spieler benötigen, um ihre Charaktere, die *Asar'ai*, zu erschaffen. Die zufallsbasierte Charaktererschaffung, die sich auch teilweise bis in die Charakterentwicklung erstreckt, lässt selbst den Fortschritt der *Asar'ai* spannend bleiben. Durch das maßgeschneiderte Spielsystem sind die Spieler immer am Puls des Geschehens, ohne sich in langen Planungen und Vorbereitungen zu verstricken. Gleichzeitig hat der Spielleiter alles, was er für dramatische Herausforderungen und gefährliche Gegner benötigt, immer griffbereit.



## ASARLAÍ – DAS BUCH DER WELTEN

Willkommen auf *Saagal* – einer einzigartigen Spielwelt voller Mysterien und Gefahren!

Auf den Seiten dieses Buches wird die Geschichte einer Welt niedergeschrieben, die für jede Kampagne, die gespielt wird, einzigartig ist! Denn, egal ob das dazugehörige BUCH DER REGELN aus der *Asarlaí-Reihe* verwendet wird oder nicht, ist das BUCH DER WELTEN der Grundstein für eine Spielwelt, die komplett zufällig bestimmt wird. Daher zeigt sich *Saagal* in jeder einzelnen Kampagne von einer ganz neuen Seite!

