



Der Komet

VON 111 VERRÜCKTEN DIE
LANGWEILE HATTEN.

EIN DRAMA IN 12 AKTEN

SOGAR IN FARBE!

HELM AUF, KOMET KOMMT!

AUS DEM INHALT

1. DER KOMET
2. DAS PROJEKT IN ZAHLEN
3. RAKSHAZAR
4. DIE WILDKATZE (SHORT STORY)
5. NEUES AUS DER REDAKTION
6. UTHURIA PROJEKTVORSTELLUNG
7. THE RETURN OF THE HOHLWELT
8. TRESEN-LESEN
9. SPIELHILFE NAVANUR
10. TAG 1 (SHORT STORY)
11. DIE LETZTE SEITE
12. COVER (JA, DAS IST WIRKLICH HINTEN...)

DER KOMET

- Das Webzine der Derischen Sphären.
- Amtliches Verkündungsorgan der Rieslandfreunde.
- Uthuria Projektmagazin.
- „Tharun Reloaded High Level“ Newsletter.
- Propagandaorgan guter Rollenspiele
- Nur echt mit den zwei überforderten Redakteuren

IMPRESSUM

DER KOMET ist das unregelmäßig erscheinende Magazin für das Rollenspielprojekt „Derische Sphären“, welches an inoffiziellen und nichtkommerziellen Erweiterungen des Rollenspiels *Das Schwarze Auge* arbeitet. Alle Mitarbeiter arbeiten unentgeltlich für den KOMETEN.

Herausgeber: Derische Sphären
Stefan Bogumil
(Bogonaut(at)freenet.de)
www.derische-sphaeren.de

Redaktion: B.Yilmaz, D.Brack

Grafiken: **Kometenlogo** by „Das Waldviech“
Covergrafik von Hanesur.

Illustrationen by D.Brack, Waldviech und Hanesur

Satz und

Layout: M.K. Eichstätter, D.T.Brack

Dieses Dokument darf, auch auszugsweise, nicht ohne schriftliche Genehmigung des Herausgebers veröffentlicht werden. Dies gilt insbesondere für das zur Verfügung stellen im Internet. Zum persönlichen Gebrauch darf der KOMET jedoch ausgedruckt, kopiert und vervielfältigt werden. Die Urheberrechte der Texte liegen bei den angegebenen Autoren. Das Nutzungsrecht aller Texte liegt bei der Kometenredaktion. Derzeitige Internetpräsenz des Projektes ist die Seite www.derische-sphaeren.de

BILD DES MONATS:

Statistiken

20050 Posts:

981 Topics

19069 Replies

128 Images:

Inside the Image Gallery

21 Files:

Inside the Downloads Area

111 Reg. Members:

Last: Knochenkotzer

Browsed Pages:

0112849



„Das Schwarze Auge“, „Aventurien“ und „Myranor“ sind eingetragene Warenzeichen der Firma Ulisses Medien Vertrieb GmbH. Copyright by Ulisses Medien Vertrieb. Dieses Dokument enthält nichtoffizielle Informationen zum Rollenspiel „Das Schwarze Auge“ und den Kontinenten Aventurien, Myranor, Riesland, Uthuria, sowie der Kampagnenwelt Tharun. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.

Copyright by DER KOMET '07 A.D.

111 Verrückte!

Der Junge hat's begriffen!

SÖNDERBARER KOMET



weird Tales. So hieß das Kurzgeschichtenmagazin welches Robert E. Howard, H.P.Lovecraft und C.L.Moore hervorbrachte. Beinahe allen Autoren war die Vorliebe für Vornamenkürzel und epische düstere Fantasy gemein.

Im Falle von C.L.Moore lag dies darin begründet das sie nicht als Frau in diesem Männergenre erkannt werden wollte, aus Angst das sie die Leserschaft nicht ernst nimmt; bei H.P.Lovecraft war es der umständliche Vorname und die Tatsache das *AitschPii* einfach cooler klingt.

Um die Tradition fortzuführen, pflegt unsere Redaktion die Verwendung von Vornamenkürzeln sowie die Vorliebe zu – wie könnte es anders sein – epischer düsterer Fantasy. Und wenn wir keinen zweiten Vornamen haben erfinden wir halt einen.

Der Komet, so also der Name unseres Kurzgeschichten- und Rollenspielmagazins, befasst sich vor allem mit den Ausarbeitungen des ehemaligen Rieslandprojekts „Derische Sphären“ und generell allen Örtlichkeiten der Rollenspielwelt „Dere“ die nicht durch die offiziellen publizierten Kontinente Aventurien und Myranor abgedeckt werden. Ganz allgemein kann man jedoch schon gar nicht mehr von einem Rieslandprojekt sprechen, denn die zahlreichen, oftmals verrückten Ideen, gehen zum Teil weit über das Genre hinaus; ja sogar weit über Dere hinaus. Das vorliegende Webzine versteht sich als Newsblättchen für genanntes Fanprojekt, wie auch als Kurz- und Fortsetzungsgeschichtenblatt mit echtem Schundcharakter.

Neben Kurzgeschichten und einem Blick auf die laufenden Projekte dürfen auch unsere eigenen Dark-Pulp-Fantasy-Trash Ideen nicht fehlen. Wo andere Menschen Dinge ausarbeiten, würzt die Kometenredaktion kräftig nach.

Wir erschaffen keine Welten, wir suchen sie lieber heim, machen sie schmackhaft und werfen ein paar Zutaten in den Topf ohne das man uns kontinuieritätsverlustverursachende Machenschaften vorwerfen könnte. Lang lebe die Presse.

In diesem Sinne stellen wir exklusive Erweiterungen für die Projekte zur Verfügung und gehen ganz offen mit Hirngespinnsten um. Wie „weird“ unser Komet letztlich ist zeigt sich bei dem Extra der vorliegenden Ausgabe, denn die Spielhilfe „Navanur“ offeriert ein kleines spielbares Allroundsetting, welches einen Vorgeschmack auf das geben soll, was uns noch in Sachen Riesland erwarten darf. Doch greifen wir nicht so weit in die hinteren Regionen des Zines, denn der Themenschwerpunkt liegt ganz eindeutig auf Rakshazar, welches wir nicht nur mit dem kürzlichen Erscheinen der Beta 0.1.2 von *Hinter dem Schwert* rechtfertigen, sondern auch mit dem gesteigertem Arbeitseinsatz mit dem das Projekt Rakshazar vorangetrieben wird.

Wir sprachen mit dem Gründer des Rieslandprojekts, Bogo, und schwangen höchstselbst die Feder um uns näher mit den geheimnisvollen Assassinen Rakshazars in einer Kurzgeschichte zu beschäftigen (**Die Wildkatze**).

Unsere zweite Fortsetzungsgeschichte, Tag 1, führt uns in eine Überraschungsregion: Eine düstere Arena irgendwo in Tharun.

Dazwischen haben wir jede Menge Artikelchen untergebracht. Neue Infos gibt es beispielsweise zu **Uthuria** und **Tharun**, während wir uns für die Rubrik „**Tresen Lesen**“ in einen Pub im Ruhrgebiet verzogen haben um ein wenig über „fremde“ Rollenspiele zu philosophieren.

Den Start machen wir mit einigen erstaunlichen **Statistiken** die im Laufe der letzten Monate zu Stande gekommen sind und teilweise höchst überraschend ausfallen.

Diese Erstausgabe ist so etwas wie ein Probelauf, deshalb bitten wir um Verständnis für eventuelle Layoutschwächen oder Zeichenfehler. Dennoch bitten wir um Rückmeldung im Projektforum der Derischen Sphären oder im dortigen Gästebuch. Was gefällt, was gefällt nicht, was sollte noch stärker hervorgehoben werden.

Wir sind für alle Vorschläge offen und hoffen zunächst mal den Geschmack der werten Leserschaft getroffen zu haben.

Genug des Geschwafels.

Willkommen in den unbekanntem Weiten Deres mit all seinen Globulen, Feenwelten und verrückten Geschichten.

Willkommen in der Welt der düsteren trashigen RPGs.

Helm auf, Komet kommt!



Betigün „Lotthi the Hottie“ Yilmaz
und
Dominik „The Brackbarian“ Brack



DAS PROJEKT IN ZAHLEN

(Eine kleine Zahlenspielerei von Lothfriel)

Im Verlauf des Jahres 2006 meldete **Bogo** die Domain www.rollenspielprojekt.de an. Etwas später entbrannte im alten Fanpro-Forum eine lebhafte Diskussion zum Thema „Riesland Barbarisch?“ die von **Waldviech**, **Talkim** und **Kyoshi** maßgeblich vorangetrieben wurde. Schließlich tat man sich mit **Bogo** zusammen und mit dem Hinzustoßen von **Jens_85** war das Rieslandprojekt geboren.

Seither gab es **20050 Beiträge** in **981 Themen** in weniger als einem Jahr, welche von insgesamt **111 registrierten Mitgliedern** verfasst wurden.

All diese Beiträge, gemeinsam mit den bislang veröffentlichten Texten würden – in Taschenbuchform und mit einem DIN A5 Format bei Textgröße 11 – eine **2,5 Meter lange Regalwand** ausfüllen.

Aufeinandergestapelt würde man ein Pizzataxi **an Höhe übertreffen**.

Das Forum ist erst seit einem kompletten Restart wieder benutzbar. Dennoch haben sich seit dem **Restart, der ein gutes halbes Jahr zurückliegt**, rund **14.900 Besucher** auf die Hauptseite verirrt. **Es handelt sich um 14.900 unterschiedliche IP-Adressen, wohlgemerkt.** Die Anzahl der Seitenzugriffe in diesem Zeitraum liegt bei unfassbaren **Dreieinhalb Millionen**. In Zahlen: **3.500.000 Zugriffe!**

Von den **14.900 Usern** haben über **2.800** das Projekt unter ihren Favoriten gespeichert.

Mittlerweile existieren **Links von 164 externen Seiten**. Diese schließen **noch keine** Suchmaschinen mit ein, sondern verlinken direkt auf das Rollenspielprojekt.

Derzeitig befinden sich **6 unterschiedliche Rollenspielsettings** in der Projektentwicklung:

Rakshazar, Deranova, Fu!, Uthuria und Faesalia, Tharun und höchstwahrscheinlich bald auch noch einige weitere.

Das die **DSA-Gemeinde** durchaus Interesse am Projekt zeigt, wird auch aufgrund der folgenden Fakten deutlich:

So hat die Voicechat-Rollenspielseite **Drachenzwinge.de** eine Rakshazar-Spielrunde eingerichtet und ebenso wurden bereits rakshazarische Charaktere auf einigen **Cons** gesichtet.

Auch die Downloadzahlen können sich sehen lassen.

Die Beta 0.1.2, obwohl keineswegs abgeschlossen oder der Weisheit letzter Schuss, brachte es auf **knapp 900 Downloads**. Sowohl der **Orkenspalter** als auch das ferne **Alveran** halten die DSA-Gemeinde freundlicherweise immer über das Projekt auf dem Laufenden. An dieser Stelle ein großes Dankeschön an **Thomas Stolz** und **Mark Wachholz**; und natürlich auch **alle anderen** Webmaster die wir schändlicherweise vergessen haben.

Helm auf, Komet kommt!



ÜBER DIESE BERGE?

 **S** gibt viele Möglichkeiten mit denen der Einstieg in das Land hinter dem Ehernem Schwert möglich wird. Ebenso sind den zahlreichen Möglichkeiten Rakshazars keine Grenzen gesetzt. In diesem Artikel stellen wir sowohl das Freie Spiel in der Welt von Rakshazar vor, sowie das Chronikgebundene Spiel.

Manchmal kann es einem Spielleiter helfen, wenn er sich vor einem ersten Spielabend die Frage stellt: Was will ich überhaupt? Was wollen die Spieler? Möchte man ein „One-Shot-Abenteurer“ absolvieren, also ein Kurzabenteurer mit Charakteren die man nur diesen Abend spielt, oder möchte man eine Gruppe von Abenteurern über einen längeren Zeitraum begleiten? Möchte man die Abenteurer durch mehrere abgeschlossene Geschichten führen, oder verbinden sich diese Geschichten zu einer großen Kampagne?

Wir haben eine kleine Liste angefertigt um diese Vorgehensweisen einzuordnen. Sie kann immer wieder als Anregung für eigene Ideen dienen. Ferner werden wir auch in unseren Abenteuern und Szenarios die angegebenen Begriffe verwenden.

Wenn die Spieler eine Rollenspielwelt betreten und der Meister eine Geschichte erzählt, welche sie über mehrere Abende ausdehnen möchte, so sprechen wir von einer **Chronik**. Eine Chronik kann sich über mehrere Wochen, Monate, ja sogar Jahre hinziehen, je nachdem wie oft Ihre Spielgruppe zusammentrifft oder Sie sich entschließen diese zusammenhängende Erzählung auszudehnen.

Der Chronik stellen wir die **Erzählung** voran, die Gesamtheit aller Chroniken die zu einem Gesamtwerk führen. Beispielsweise ist *Star Wars* eine Erzählung die sich in zwei Chroniken unterteilt. Auf der einen Seite die Abenteuer des Anakin Skywalker und Obi Wan Kenobi (*Episode I-III*) und auf der anderen Seite die Abenteuer von Luke Skywalker, Han Solo und Prinzessin Leia. (*Episode IV-VI*) Zwei völlig unterschiedliche Chroniken, mit jeweils anderen Charakteren, die jedoch zur gleichen Erzählung gehören.

Nehmen wir nun Rakshazar. Den Kontinent als Solches kann man als **Erzählung** betrachten. Alle Chroniken die an diesem Ort spielen haben unterschiedliche Hintergründe, teilen sich jedoch allesamt die gleichen Gesetzmäßigkeiten und gemeinsamen Regeln. Aventurien ist ebenso eine **Erzählung** für sich. Treffen zwei voneinander abgetrennte Erzählungen aufeinander, beispielsweise durch ein aventurisches Schiff das in Rakshazar landet, so nennt man dieses **Crossover**. (Beispiel: *Stargate SG1 – Stargate Atlantis = Gleiche Hintergründe, Unterschiedliche Galaxien, Unterschiedliche Erzählungen*)

Die Chroniken hingegen unterteilen sich abermals. Bestandteile einer Chronik sind die sogenannten **Kapitel**. Ein Kapitel (Akt) ist ein Themenabschnitt einer Chronik und

vereint verschiedenste abgeschlossene und offene Handlungselemente in sich. Diese innerhalb eines Kapitels versammelten Abschnitte nennen wir **Geschichten**.

Eine Geschichte zieht sich häufig über einen gesamten Spielabend und beinhaltet ein festes Ziel oder eine Problemstellung welche innerhalb der Spielsitzung aufzulösen ist. Je nach Gewichtung kann eine Geschichte unterschiedlich großen Einfluss auf die weitere Chronik nehmen. Doch auch eine Geschichte unterteilt sich abermals. Sie entwickelt sich aus unterschiedlichen **Szenen**.

Während eine Geschichte einen ganzen Spielabend ausfüllt sind Szenen jene Abschnitte in denen die Spieler eine neue Umgebung betreten, einen Kampf durchführen oder gemeinsame Aktionen an einem festen Ort (Beispielsweise einer Taverne) durchführen. Die Szene ist somit die kleinste Einheit innerhalb unserer Aufteilung der Abschnitte, jedoch auch jene auf die ein Spieler den höchsten direkten Einfluss hat, während die Erzählung im Hintergrund nahezu ohne das Zutun der Spieler weitergeht, da sie entweder von NPCs und/oder anderen, gleichzeitig stattfindenden Chroniken vorangetrieben wird. Im Allgemeinen ist diese Aufteilung unstritten, denn viele Spieler machen kleinere oder gar keine Unterschiede zwischen den einzelnen Sinnabschnitten einer Erzählung. Auch findet man in Rollenspielwerken stets widersprüchliche Bezeichnungen für eine im Grunde identische Sache. Mal wird eine **Geschichte** als *Abenteurer*, mal als *Mission*, dann wieder als *Auftrag* oder *Queste* bezeichnet. Lassen Sie sich von diesen verschiedensten Bezeichnungen nicht abschrecken, denn wir haben für das Spiel in Rakshazar auf eine sinnvolle und verständliche Einteilung gesetzt, die Sie im folgendem Kasten noch einmal aufgelistet vorfinden.

Erzählung	Die Spielwelt Rakshazar als allgemeingültiges Hintergrundsetting.
Chronik	Oberbegriff einer Kampagne innerhalb der Erzählung welche von einer Spielgruppe erlebt und beeinflusst wird. Kann unter Umständen auch eine Auswirkung auf die Erzählung haben.
Kapitel	Das Grundgerüst einer oder mehrerer Geschichten. Wenn man in Einleitung , Hauptteil , Schluss und Fortsetzung unterteilt, so nimmt ein Kapitel all diese Bereiche ein, während eine Geschichte nur dem Hauptteil entspricht.
Geschichte	Eine in sich geschlossene Verkettung von Handlungsfäden die entweder in einer Spielsitzung beendet werden kann (One-Shot-Abenteurer) oder Handlungsfäden für spätere Geschichten offen lässt.
Szene	Handlungsort oder Situation als Teil einer Geschichte. Eine Szene kann unterschiedlich lang andauern.

ALLER ANFANG...

Rakshazar richtet sich nicht in Erster Linie an aventurische Entdecker, genauso wenig wie für absolute Fremdweltler oder DSA-Freunde. Es soll *allen* Interessierten Spass machen. Aus diesem Grunde entschlossen wir uns dem Spielleiter einen Leitplot an die Hand zu geben, welcher ihn bei der Kampagne im Riesland wie ein roter Faden durch die Abenteuer seiner Charaktere begleitet. Wir haben uns für vier Chroniken entschieden, welche als Leitplot dienen, wengleich es dem Spielleiter jederzeit freisteht eigene zu entwickeln und speziell auf seine Spielgruppe abzustimmen. Zuzüglich dieser Chroniken gibt es allgemeine **Nebenquests**, also Ereignisse, Aufgaben oder schlichtweg Informationen für die Charaktere die sich aus der Erzählung heraus entwickeln oder einfach nur Anregungen für eine lebendige Spielwelt sind.

Je nachdem für welche Chronik sich die Spielleitung entscheidet, enthalten die Nebenquests zum Teil für die Spieler bekannte und unbekannt Informationen. Schauen wir uns nun einmal die möglichen Optionen für eine Chronik im Riesland genauer an.

Da gibt es beispielsweise jene Spieler die sich auf eine schrittweise Entdeckung der neuen Lande freuen und Rakshazar in einer langwierigen **Expedition** erkunden möchten. Die **Chronik Rakshazar** richtet sich hingegen an Charaktere die in Rakshazar aufgewachsen sind. Diese Charaktere leben, lieben und leiden hier. Eine interessante Option für erfahrenere Spielrunden hingegen, die vor allem das gepflegte Erzählspiel dem epischen Schlachtgetümmel vorziehen ist die **Regionalchronik**. Diese Chronik verbleibt an einem festen regionalen Punkt in Rakshazar, beispielsweise einer größeren Stadt und behandelt das Alltagsleben an diesem Punkt. Die Geschichte entwickelt sich allein aus den Handlungen der Spieler, während der Spielleiter eine umfassende Beschreibung der Umwelt abliefern und auf die Handlungen der Spieler reagiert. Allerdings fehlt uns in unserer Auflistung noch eine Möglichkeit. **Heimweh** ist die vierte und letzte Plotoption für Rakshazar.

Diese Chronik wird von uns gerade ausgebaut und richtet sich ausschließlich an aventurische Entdecker. Dieser Plot ähnelt der **Chronik Expedition**, nur das die Abenteurer wider Willen, nachdem es sie nach Rakshazar verschlagen hat, nichts lieber möchten als die Heimat wieder zu erreichen. Den Anfang dieses Crossovers macht der Band I der „Vanjescha Kampagne“ der exklusiv von der Kometenredaktion verfasst wird.

KOMMENDE PUBLIKATIONEN



m laufendem Band kommen nun Veröffentlichungen auf uns zu. Den Anfang macht die abermals überarbeitete BETA-Version von *Hinter dem Schwert* dicht gefolgt von Band I der Vanjescha Kampagne.

Auch die nächsten Kometen sind bereits jetzt in der Textschmiede und werden einen Blick auf die weiteren Hintergründe der Derischen Sphären werfen. Highlights werden mit Sicherheit ein genauer Blick auf **Tharun** sowie auf die Arbeit am **Uthuriaprojekt** sein. Auch hoffen wir mal ganz unreflektiert Meinungen zum Kometen und zu Rakshazar einzufangen.

Ein weiteres Machwerk, dass sich noch im aktiven Entwicklungsprozess befindet ist das **Rakshazarische Arsenal**, ebenso wie der **Regionalband Ribukan** (Arbeitstitel), der im Rahmen einer „Regionalchronik“ daherkommt, und natürlich die **Vanjescha Kampagne**.

Äh... Helm auf!



DIE WILDKATZE

Sechs Tage waren sie nun schon unterwegs und noch immer hatte ihr stummer Führer kein Wort gesprochen. Tiefgrüne Höllen, so hatte sie es in den Geschichten der Lager gehört, erwarteten jene die nach Süden zogen. Seit ein paar Stunden meinte Vala den Duft einer salzgeschwängerten Meeresbrise wahrzunehmen.

Die junge dunkelhaarige Frau war keine Schönheit. Ausgeprägte Wangenknochen zeugten von einem entbehrensreichem Leben, während die zahlreichen Narben der mühsamen Arbeit überraschend vor ihrem hübschen Gesicht Halt gemacht hatten.

Zunächst hatte sie ihren linken Arm versteckt gehalten. Es war ihr immer unangenehm gewesen anderen Menschen ohne Handschuhe gegenüberzustehen. Amun-Vul hatte sie eindringlich davor gewarnt jemals die große Stadt ohne solche Vorsichtsmaßnahmen zu betreten. Zu leicht würde man ihre abgetrennte Hand als das Ergebnis einer Strafe verstehen, die sie als Diebin erlitten hatte.

Vala hatte jedoch den Beiden die Geschichte erzählt, wie sie als kleines Mädchen ihre Eltern bei einem Erdbeben verloren hatte und zwei Tage lang mit der unter einem Felsen eingequetschten Hand im Eingang der Wohnhöhle gelegen hatte. Schließlich hatte man sie gefunden und sich keinen anderen Rat gewusst als den Schmied herbeizurufen der das Mädchen mit einer großen Axt befreite.

Rehbraune, stets etwas traurig wirkende Augen beobachteten nun abwechselnd den alten und ausgemergelten Führer und den katzenhaft anmutenden Mann, der sie aus den rauchenden Trümmern ihres Dorfes gezogen hatte. Dieser schlug sich in einer raschen Bewegung ins Gesicht, doch anstelle des erwarteten Klatschens blieb es ruhig und der Mann lächelte Vala an, als er ihr den zappelnden fingergroßen Moskito präsentierte, dessen Flügel er zusammenhielt.

„Töten setzt Geist voraus, nicht Kraft. Wenn du mit deinem Geist eine Einheit bildest, dann entscheidest du selbst wie etwas stirbt. Ob schnell oder quälend langsam. Und das will ich dir als nächste Regel mitgeben: Warte nicht bis die Schlange dein Opfer beisst. Du musst es stets selbst tun. Wenn du also einen Mann töten willst, dann schlitze ihm lieber den Hals auf anstatt ihn in eine Schlangengrube zu werfen.“ Vala hoffte mittlerweile inständig das dieses Gerede irgendwann ein Ende finden würde und sie etwas Praktisches üben würden, irgendetwas was ihr bei ihrer Rache helfen würde.

Der dunkelhaarige Mann mit den kohlschwarzen Augen trug nichts außer dem Lendenschurz aus Schwarzgrolmfell und einem schwarzen Umhang aus schwerem Stoff.

Ein leichtes Lächeln umspielte seine Mundwinkel, als er dem Moskito die Flügel herauszupfte und ihn zu Boden fallen liess. Er war durchaus muskulös und gutaussehend, aber die junge Frau hatte im Moment kein Auge für solcherlei Dinge.

Vorgestellt hatte er sich nicht, also blieb Vala dabei ihn mit „Rabenschopf“ anzusprechen, was dem Fremden anscheinend gar nicht behagte, er aber grummelnd über sich ergehen liess.

Als der Abend dämmerte, ließen sich die drei erschöpften Reisenden auf einer Lichtung in der Nähe einer Quelle nieder und teilten ihre letzten Vorräte.

„Morgen werden wir das große Wasser erreichen.“ brach Rabenschopf endlich das lange Schweigen zwischen der Lektion im Dschungel und dem Abendessen.

„Ich habe es bereits gerochen.“ meinte Vala und biss zaghaft in die gerösteten Schlangenscheibchen auf ihrem Holzspieß.

„Du warst schonmal am Meer?“ fragte Rabenschopf und blickte das Mädchen erstaunt an.

Vala lehnte sich zurück an den knorrige Baumstamm und kaute langsam weiter.

„Nein. Aber wenn die Winde günstig stehen, dann riecht man es bis nach Ha'temar. Meine Tante sagte mir dann immer: „Riech nur, Vala! Das große Wasser das uns umgibt.“ Allerdings roch man viel öfter nur den stinkenden Qualm der Schmieden aus Ysenlohk.“

Vala riss erschrocken die Augen auf und fluchte innerlich. Nun hatte sie ihren Namen doch verraten. Sie wollte es Rabenschopf mit gleichen Dingen vergelten, dass er mit seinem Namen nicht herausrückte. Also hatte sie ebenfalls geschwiegen und sich obendrein von ihm noch als „kleine Nagah“ bezeichnen lassen.

Sie blickte demonstrativ zur Seite und ließ ihren Blick auf den grauhaarigen und enorm dünnen Führer fallen.

Dieser schien wie jeden Abend ein stummes Gebet zu rezitieren und hob die Arme anklagend gen Himmel. Anscheinend verstand er kein Wort von dem was Vala und Rabenschopf sprachen. Der Alte machte wirklich nicht den Eindruck besonders helle zu sein, aber dafür brachte er sie sicher durch die Tiefgrünen Höllen.

„Nun, Vala aus Ha'temar. Wie wäre es, wenn du mir deine Geschichte erzählst. Schließlich habe ich dir dein Leben gerettet. Wir sitzen am Feuer, Tausend Sterne stehen am nächtlichen Himmel und ich bin zwar erschöpft, aber noch nicht müde.“ Vala lehnte sich zurück und ließ sich auf den Rücken fallen, während sie die Sterne betrachtete. „Nun gut... Aber danach verrätst du mir deinen Namen, Rabenschopf!“

Vala wartete nicht ab ob sich der Mann äußerte, sondern begann sogleich ihre Erzählung.

„Ich warne dich, ich bin keine gute Geschichtenerzählerin. Aber das macht nichts, denn die Geschichte ist alles andere als gut. Seit einigen Jahren schon, hielt Prinz Amun-Vul in meinem Dorf, Ha'temar, seinen bescheidenen Hof.“

Er, der rechtmäßige Herrscher Ribukans, vertrieben aus der großen Stadt, lebte zwischen Hühnern und Schweinen in der Hütte unseres Dorfältesten.

Alle wussten, eines Tages würde unser Prinz wieder in die große Stadt einziehen und dann würde er alle Ha'temarin fürstlich entlohnen, für ihre jahrelange Gastfreundschaft und Treue. Amun-Vul war mehr als mein Prinz. Er war mein Geliebter. Mein Freund. Mein Lehrer.

Keinen Augenblick waren wir getrennt. Vor einem Mond haben wir geheiratet.

Ja Rabenschopf, es ist wahr. Ich war seine Prinzessin. Eines Tages so erzählte er mir, würde ich an seiner Seite über Ribukan herrschen und die große Stadt in eine neue Zeit führen.

Eine Zeit ohne Krieg und Hunger. Ohne Leid und Schmerz. Doch es sollte anders kommen. Vor ein paar Wochen waren fremde Männer in das Dorf gekommen. Niemand kannte sie und Amun-Vul versteckte sich mit unseren Kriegerern um ihnen aufzulauern falls sie Übles im Schilde führten. Doch sie füllten nur ihre Vorräte auf und gingen wieder fort. Wir vergaßen den Besuch, doch nur wenige Wochen später waren sie wieder da. Viele maskierte Männer mit fürchterlichen Waffen. Zunächst dachte ich das Blutvolk von den Tempeln wäre gekommen, doch als die Hütten meiner Heimat brannten und sie meinen Prinzen zu Füßen des Götzen, den sie mit sich führten, dass Herz durchstießen, da wusste ich das die schlimmsten Befürchtungen wahrgeworden waren. Überall wurden meine Freunde gemordet. Junge, Alte, Frauen... Die Männer des anderen Prinzen machten keinen Unterschied. Ich hörte wie jemand seinen Namen rief und werde ihn nie vergessen.

Amun-Karak. Ich floh mit meiner Tante über den Zakorikamm, dem einzigen Ort an dem sie uns nicht folgen würden, denn die tiefen Felsspalten und die wilden Tiere sind hier überall.

Wir gingen nicht um zu fliehen, wir gingen um zu sterben. Nicht durch die Speere des Feindes wollten wir sterben, sondern durch die Klauen und Fänge unserer Heimat.

Doch bis zum nächsten Morgen war nichts geschehen. Ob es wirklich Vrynn war die uns beschützte, wie meine Tante meinte, vermag ich nicht zu sagen. Ich glaube nicht mehr an die Götter. Und wenn wir den Göttern wirklich wichtig wären, so würde ich sie hassen...

Doch auch im Verlauf des neuen Tages geschah uns nichts und so schlichen wir nach Ysenlohk.

Dort lag ebenfalls alles in Ruinen und die Feinde hatten alle Toten zu einen großen Berg aufgetürmt der noch immer brannte.

Flammen züngelten über den schwarzen stinkenden Boden und alle Hütten waren zerstört und die Mine eingestürzt.

Bei dem Anblick ihres Geburtsortes zerbrach es meiner Tante das Herz und sie warf sich, Vrynn anrufend, auf den großen Scheiterhaufen. Auch sie hatte mich verlassen.

Ich irrte in den Ruinen umher und zog wie im Traum alles aus dem Weg der Flammen was sich noch retten ließ.

Doch schließlich zog der Rauch in meine Kehle und ich stolperte in den Wald zurück.

Und dann war das erste was ich sah, dein Gesicht, Rabenschopf.“

Vala schloss die Augen, wohlwissend, dass dann die Träume zurück kommen würden.

Ein paar Minuten war es still und keiner sprach. Dann regte sich etwas.

„Schlaf jetzt, Prinzessin. Du wirst deine Rache bekommen und noch viel mehr.“

„Rabenschopf?“

„Ja?“

„Sprich mich bitte nie wieder so an.“

„Schlafe, kleine Nagah.“

Es dauerte nicht lange, da war Vala in einen tiefen Schlaf gefallen.

Eine glutrote Sonne ging auf über den endlosen Weiten des Unbezwingbaren Ozeans.

Die dumpf tönenden Hörner der Wächter auf den fernen Nordklippen schienen die ganze Insel zu erfassen und hallten von den Wänden des Talkessels wider. Erst gestern hatten die Reisenden Shäktwinnd erreicht und sich umgehend zur Ruhe gelegt. Rabenschopf war seit dem Vorabend irgendwo in den Rohrhütten des Vorpostens verschwunden und auch der Alte hatte in der Tropfsteinhöhle an der Südseite der versteckten Hüttensiedlung eine Schlafstatt aufgesucht.

Vala lag auf dem feuchten Lehmboden und fühlte sich so schmutzig wie noch nie in ihrem Leben. Die braune und kratzige Hängematte hatte sie nach ein paar Stunden, in denen sie vergeblich Schlaf zu finden suchte, schließlich verschmäht und sich auf dem Boden niedergelassen. Ihr Rücken würde ihr noch dankbar sein, dachte sie schläfrig als sie blinzelnd den neuen Tag zur Kenntnis nahm, wenngleich sie das Gefühl hatte das ihr jeder Knochen im Leib schmerzte.

Ein dunkelhäutiger kräftiger Mann war im Eingang aufgetaucht der sie unter der feuchten Kapuze seines schwarzen Umhangs misstrauisch betrachtete.

„Aufstehen!“ schnarrte er und blieb regungslos im Eingang stehen.

Vala zog schlaftrunken an ihrer groben Woldecke und hob den Kopf um den Mann zu mustern. „Schon verstanden. Aber ich möchte mich bitte vorher einkleiden.“

„Aufstehen!“ wiederholte der unwillkommene Gast.

„Um es mal ganz deutlich zu sagen, du Vrott: Ich habe nichts an! Hau ab damit ich mich anziehen kann!“

„Und ich habe dir gesagt du sollst aufstehen. Ein viertes Mal werde ich es nicht tun, Weib!“

Vala sah wie der Kerl die Kapuze zurückschlug und einen geschorenen und vernarbten Kopf entblöbte, während seine Hand unter das Gewand strich und einen beeindruckenden rußigen Knüppel hervorzog. Zwei entschlossene Augen die keinen Widerspruch zuließen ruhten auf ihr. Vala schnaubte trotzig, warf die Decke beiseite und stand auf, nicht ohne dem Sklaventreiber einen vernichtenden Blick zuzuwerfen und ging zu ihren Kleidern herüber.

„Hätte ich gewusst das mich hier solch gastfreundliche Menschen erwarten, hätte ich unterwegs Blumen gepflückt.“

„Halt. Du ziehst das hier an.“

Vala war sich nicht sicher ob er sie mit dem verschnürten Kleidungsstück wirklich am Kopf treffen wollte oder nicht. Zumindest riss sie rechtzeitig die Arme hoch um das schwere Kleidungsstück zu fangen. Innerlich fluchend, entfernte sie mühselig den Riemen mit ihrer gesunden Hand und rollte ein langes braunes Gewand aus das im Gegensatz zu ihren flickenübersäten Kleidern nicht nur neuwertig aussah, sondern auch angenehm duftete.

In Windeseile hatte sie den Einteiler übergestreift und staunte wie genau er ihr passte.

Lange Ärmel und eine Kapuze fielen wie angegossen über ihre Schultern und ließen den Stoff bis zu ihren nackten Füßen laufen.

„Folge mir.“ Bellte der Mann und trat in die feuchtwarme Morgenluft hinaus.

Vala beobachtete interessiert die Umgebung. Das kleine Rohrhüttendorf war inmitten eines Felsenkessels errichtet worden und hatte nur einen Zugang von Norden her.

Sie fragte sich wie jemals einer auf die Idee gekommen sein könnte eine solche Siedlung auf einer solch kleinen Insel zu gründen. Vielmehr interessierte sie aber warum man überhaupt so eine Geheimniskrämerei betreiben sollte.

Viele hundert Meilen im Umkreis gab es praktisch nichts als Dschungel und Stechfliegen, von den eher zurückgezogen lebenden Nagahstämmen einmal abgesehen...

Als sie das emsige Treiben zwischen den Hütten beobachtete, schob sie ihren Anfangsverdacht, an Sklavenhändler geraten zu sein, wieder zur Seite. Es gab nirgendwo Käfige oder schwer bewaffnete Söldner, vielmehr tummelten sich Kinder lachend auf den Felsen und spielten Verstecken.

Anscheinend war bereits das ganze Dorf auf den Beinen und Vala nahm neben den freundlichen Menschen, die ihr herzlich zuwinkten, auch den würzigen Geruch von Maisfladen wahr der von der großen Hütte am Taleingang zu ihr herüberwehte.

Vor dem größten der Gebäude sprudelte der Geysir der die Siedlung mit warmen, aber dafür sauberen Wasser versorgte.

Wie sie bereits am Vorabend von Rabenschopf erfuhr, bricht dieser jeden Tag zur Mittagszeit einmal aus. Ein Wunder wie es ihr schien und doch sah sie wie der feine Wasserdampf von jedem der umliegenden Gebäude aufstieg und sich im morgendlichen Himmel verlor.

Der kräftige Führer winkte ein paar ebenfalls schwarzgewandete Männer herbei und deutete auf Vala. Dann setzten diese sich in Richtung der Höhle in Bewegung und bedeuteten ihr zu folgen.

Sie erkannte mehrere Menschen die sich bereits vor dem Eingang eingefunden hatten, die meisten in jenes braune Gewand gekleidet welches auch sie trug und lachten und schwatzten miteinander. Einige, sowohl Alte als auch Junge, klopfen ihr anerkennend auf die Schultern und begrüßten sie wie eine alte Freundin.

Eine freundliche kahlköpfige Frau die wohl ein paar Jahre älter als sie selbst sein musste, verbeugte sich kurz vor ihr und forderte sie auf mitzukommen.

Vala wurde bleich. „Ich gehe nicht in Höhlen.“

„Nun stell dich nicht so an, Mädchen. Der letzte Nagah wurde vor 2 Wochen vertrieben“ lachte sie über ihren eigenen Scherz und nahm Vala an die Hand. „Nun komm schon.“

Vala blickte sich zu ihrem wortkargen Führer um, der anscheinend nicht „eingeladen“ war und folgte der Frau ängstlich in die Höhle.

„Dort hinten sind die Kavernen für die Frauen. Wir haben Glück, es gibt nicht so viele Frauen auf Shäktwinnd, deshalb haben wir genügend Platz um auch unsere Habseligkeiten einfach dort liegen zu lassen.“ Während Vala sich Mühe gab ihren Atem flach zu halten und den Blick auf den Boden zu richten führte sie die Frau an einer Gabelung vorbei, tiefer in die Höhlen hinein. Während sie sich noch fragte wo sie hier nur gelandet war, wurde es ihr sogleich klar, als sie die anderen Frauen in einem großen Wasserbecken, ähnlich dem des Geysirs auf dem Vorplatz, sitzen sah und sich im Wasser säuberten und immer wieder lauthals lachten.

Die junge Frau blinzelte sie an als sie Valas Blicke ob der hallenden Wände zur Kenntnis nahm. „Du solltest es mal erleben wenn der Meister zum Sonnenwendfest einlädt. Dann verstehst man hier sein eigenes Wort nicht mehr von dem Geschnatter.“

Nach einer halben Stunde fühlte sich Vala wie neugeboren. Noch nie in ihrem Leben war sie in den Genuss einer wohligwarmen Thermalquelle gekommen und nur zu gerne wäre sie länger hier geblieben, doch so langsam machte sich der Hunger bemerkbar. Unfassbar, dachte sie, ausgerechnet in einer Höhle fühlte sie sich plötzlich so wohl. Einer Höhle!

Die anderen Frauen schienen zunächst auf Distanz zu bleiben, tauten jedoch schnell auf nachdem sie einige mit Fragen zu überhäufen begann.

„Warte es nur ab, der Meister wird dir gleich alles erklären.“ Bekam sie zur Antwort und erfuhr noch nichteinmal wieso anscheinend jeder im Lager auf eine angemessene Haarpracht zu verzichten schien, denn genau wie der fleghafte Wächter und die Leute im Dorf, so waren auch die Frauen allesamt kahlgeschoren.

Auch fielen ihr die zahlreichen gut verheilten Narben an den Körpern der Frauen auf.

Vala fühlte sich zum Ersten Mal in ihrem Leben richtig sauber als sie die Höhle wieder verließ und ging, von der allgemeinen Freundlichkeit angesteckt, fast schon beschwingt zu dem zuverlässig finster dreinschauenden Wächter herüber.

„Das wurde auch Zeit. Wenig später und ich wäre reingekommen und hätte dich rausgescheucht. Gehen wir.“

Vala verkniff sich jede Bemerkung und folgte dem Mann in das Hauptgebäude.

Dieses war mit weichen Fellen ausgelegt und bestand nur aus einem großem Raum in dessen Mitte ein einfacher Holzocker stand. Ansonsten gab es kein Mobiliar, die wenigen anwesenden Männer saßen auf dem Boden und hielten große Holzschalen in der Hand. Als sie den Raum betrat blieb sie hinter ihrem Führer stehen, der sich zunächst verbeugte und dann wartete bis auch der letzte sein Gespräch beendet und erwartungsvoll zu ihnen herüberschaute.

„Rat von Shäktwinnd, ich bringe euch Prinzessin Vala, Witwe des Amun-Vul, Prinz von Ribukan. Möge sie sich der Saat als würdig erweisen.“

Vala biss sich auf die Lippen. Dieser Dreckskerl, hätte sie die Geschichte doch gar nicht erst erzählt. Wenn sie diesen Rabenschopf in die Finger kriegen würde, dann...

„Sei gegrüßt Vala, tritt doch ein!“ sprach ein älterer Schwarzgewandeter und kam auf sie zu um sie zu umarmen. Vala, zu überrascht um etwas zu erwidern, ließ die unvertraute Prozedur über sich ergehen und die anderen Männer im Raum folgten dem Beispiel des Alten – schüttelten ihre Hand, herzten sie und blickten sie aus liebevollen Augen an.

Vala rang sich ein verwirrtes Lächeln ab. Wo war sie hier nur gelandet?

Als auch ihr Führer sie mit unbewegter Miene an sich zog war sie vollkommen perplex.

„Sie haben dich akzeptiert. Du bist nun eine von uns.“ sagte er und drückte sie sanft an sich.

„Willkommen, Schwester.“

Ein Gong läutete und die Stimme des Alten verkündete. „Der Herr der Wogen und des Regens, der Herr von Shäktwinnd und Meister der Saat.“

Vala blickte sich zum Eingang um und war nun vollkommen durcheinander.

Rabenschopf kam lächelnd durch die Tür, gefolgt von einem dicken Mann mittleren Alters der ein großes Holztablett mit Maisfladen in die Hütte balancierte.

„Was...?“

„Guten Morgen, Vala!“ grinste er und umarmte sie kurz, um sogleich auf dem Holzocker in der Mitte des Raumes Platz zu nehmen.

„Bitte, setz dich doch und iss.“ Rabenschopf wies mit ausladender Geste auf den Boden und ließ ihr eine Schale reichen.

„Aber, du...“

„Am besten unterhält man sich nach dem Mahl, nicht wahr?“ Dankbar nahm sie die duftende Schale entgegen und nippte auch vorsichtig an der Trinkschale die das warme Wasser der heissen Quelle enthielt, welches man offensichtlich noch mit Kokosmilch und einem ihr unbekanntem Gewürz verfeinert hatte.

„Du hast mit Sicherheit viele Fragen, nicht wahr?“

Vala spülte den Rest ihres eilig verputzten Maisfladens mit einem kräftigen Schluck herunter um dann ganz unumgänglich zur Sache zu kommen.

„Was machen all die Leute hier auf dieser Insel? Bist du hier der Anführer? Warum tragen alle diese Sachen?“

„Langsam, langsam... du musst mich auch antworten lassen, ja?“ lachte Rabenschopf und stellte seine Trinkschale beiseite.

„Nun, wir sind eine Gemeinschaft aus Ribukanern, Waldbewohnern und Heimatlosen. Ich führe diese Leute an. Und auf dieser kleinen Insel sind wir deshalb, damit uns keiner stört.“

„Stören? Wobei?“

„Nun wir bereiten uns vor. Wir sind so etwas wie Söldner, falls dir der Ausdruck etwas sagt. Wir kämpfen wenn man uns dafür bezahlt. Und damit sichern wir den Wohlstand unserer Gemeinschaft.“

„Kämpfen? Für wen?“

„Wir kämpfen für denjenigen der uns bezahlt. Es gibt uns schon sehr sehr lange. Die Saat, so nennen wir uns, blickt auf eine jahrhundertealte Geschichte zurück. Es gab uns bereits vor dem Prinzenkrieg von Ribukan und auch schon vor der Besiedelung der Südländer. Wir können unsere Gemeinschaft bis zu den Tagen des Kometen zurückverfolgen. Irgendwann kam unser Urahn, Viret, aus dem Norden hierher. Ob er auf der Flucht oder auf der Suche nach etwas war wissen wir nicht. Zumindest entdeckte er Shäktwinnd und ließ sich hier nieder. Dies hier ist unsere Heimat und unser Ausbildungslager. Die Roben die du siehst, werden immer noch nach den alten Überlieferungen angefertigt und unsere Kunst ist ebenfalls altehrwürdig, ebenso das Erkennungszeichen der Gemeinschaft, der geschorene Kopf und das Brandmal auf unserer Schulter.“

Vala beobachtete die Anderen die interessiert lauschten und jedem Satz Rabenschopfs ein gemurmertes „So ist es!“ nachschickten.

„Und ich, äh... Ich dachte ich bin hier um Leute zu suchen die meinen Mann rächen?“

Rabenschopf blinzelte geheimnisvoll.

„Das wird nicht nötig sein. Du selbst wirst es tun können. Wenn du dich lehren lässt und eine der Unsrigen wirst.“

„Ich soll eine von euch werden? Eine Söldnerin?“ Vala hielt ihren linken Arm hoch. „Ich glaube nicht das ich eine große Hilfe wäre...“

Rabenschopf lachte. „Na, erstmal schauen wir wo wir deine Talente unterbringen können, aber grundsätzlich ja. Du scheinst mir ja ziemlich heimatlos zu sein. Hier hast du ein zu Hause. Und...“ Rabenschopf blickte in die Runde „...eine Familie die auf dich acht gibt. Und glaub mir, wenn du mit deiner Ausbildung fertig bist wirst du mit jedem Teil deines Leibes töten können. Du wirst dir aussuchen können ob du deine rechte Hand überhaupt einsetzen möchtest um deine Ziele zu erreichen...“

„Und was ist wenn ich das nicht will?“

„Dann gehst du halt wieder. Verbringe noch ein paar Wochen im Dschungel und stirb dann einen einsamen Hungertod. Vorausgesetzt die Nagah holen dich nicht, oder die wilden Untiere... Zunächst müsstest du aber erstmal von der Insel herunter. Und leider wollen es unsere Gesetze so, dass jeder der Shäktwinnd betreten und unsere Siedlung gesehen hat nur zwei Möglichkeiten hat: Entweder er tritt der Saat bei oder er wird von den Klippen geworfen.“

Ein weiteres Mal war ein allgemeines und gemurmertes „So ist es!“ zu vernehmen.

„Das ist aber eine schwere Wahl...“ spöttelte Vala und ließ sich die Trinkschale nochmals nachfüllen.

„Lecker übrigens...“ lächelte sie und schien angestrengt nachzudenken. „Also gut... „Meister“... Deshalb bin ich ja auch mit dir hierhin gekommen. Auch wenn ich mir die Sache anders vorgestellt hatte. Aber... doch, das würde mir gefallen bei euch zu leben. Ja, ich schließe mich euch an.“

„Dann heißen wir dich willkommen, Vala.“ entgegnete Rabenschopf und erhob sich feierlich.

„Willkommen, Schwester, in der Saat. Die Saat mag auf schwarze Erde fallen und aufgehen. Auf dass sie verändert und Leben gibt wo sie es nimmt. Die Bäume die sie hervorbringt werden Schatten werfen. Schatten die schützen, verbergen und töten. Die Saat ist nicht gut und nicht schlecht. Dort wo sie hinfällt wird sie reiche Früchte bringen oder Licht rauben. Vala ist die Saat und die Saat ist Vala. So sei es!“

„So ist es!“ stimmten die Versammelten zu und erhoben ihre Trinkschalen.

„Du hast viel zu lernen, Schwester, doch heute wollen wir feiern. Genieße den Tag, denn bereits morgen wird deine Ausbildung beginnen. Und du wirst dir noch manches mal wünschen du hättest die Klippen gewählt.“

Das unerwartet ernste „So ist es!“ welches auf diese Worte folgte, machte Vala irgendwie nervös...

„Ihr wolltet mich sprechen, Herr?“

„Ja, danke das du so spät noch gekommen bist. Heute so förmlich?“

„Verzeihung mein Freund. Aber du warst eine Weile nicht hier. Wie kann ich dir dienen?“

„Mit einem Rat, alter Freund. Es geht um Vala. Mir kam zu Ohren das einige im Rat nicht ganz glücklich darüber sind, dass sich eine ribukanische Prinzessin der Saat anschließt. Allein schon durch die Tatsache das sie eine Frau ist. Was denkst du darüber?“

„Es steht mir nicht zu deine Entscheidungen in Frage zu stellen. Aber diese Bedenken kann ich zum Teil nachvollziehen. Kann sie beispielsweise Ansprüche geltend machen? Wie ist es um ihre Treue bestellt? Wieso soll ein Mädchen ausgebildet werden welches nicht im Mindesten mit Loma und den anderen mithalten könnte? Das sind Fragen die man sich stellt.“

„Das ist wahr. Doch sei unbesorgt, sie wird uns keine Probleme bereiten. Ganz im Gegenteil. Mit ihr haben wir an unserem großen Tag eine Verbündete. Sie ist und bleibt eine Prinzessin Ribukans. Das bedeutet eine zusätzliche Legitimation für uns. Darüberhinaus ist sie von Rache getrieben. Sie lässt es sich nicht anmerken und scheint es gewohnt zu sein zu gehorchen und zu dienen. Kein Vergleich also mit den Weibsbildern von Loma. Doch in ihr brodelt ein Feuer der Rache. Ich sehe es, auch wenn sie schwächlich wirkt“

„Aber sie ist ein Krüppel, Karak!“

„Sie ist die kleinste und unauffälligste Saat die wir jemals in unseren Reihen hatten. Sie wird in Ribukan genauso unauffällig und unscheinbar Ranken schlagen wie in einem Dschungeldorf. Sie wirkt einfach absolut hilflos und harmlos. Jeder der sie sieht wird sie unterschätzen.“

„Und was für eine Aufgabe willst du ihr zuteilen?“

„Zunächst benötigt sie Führung. Doch ab einem bestimmten Zeitpunkt lassen wir sie gewähren. Sobald sie dann beginnt Amun-Karak zu suchen wird sie in einem Meer aus Blut waten.“

„Sie wird ihn wohl nicht finden...“

„Nein, alter Freund, das wird sie nicht. Aber je länger sie sucht umso mehr Prinzen werden unter ihrer Klinge fallen, da sie den Krieg und die Prinzen allesamt für den Tod ihrer Leute verantwortlich macht. Ich habe mich mit ihr unterhalten.“

Im Boot, auf dem Weg zur Insel.

Als sie das Wasser sah, nannte sie die Prinzen eine Krankheit. Eine Krankheit die das einstmals so friedvolle Ribukan überschwemmt hätte. Und wenn es irgendeine Möglichkeit gibt diese Krankheit auszuwaschen, dann wird sie es tun.“

„Das klingt bitter...“

„Sie *ist* verbittert... Tu mir bitte einen Gefallen.“

„Welchen?“

„Bilde du sie aus.“

„Aber Herr. Sie wird die Strapazen nicht überstehen. Das Leben eines Shâktar ist nichts für eine Frau. Schon gar nicht für *so* eine Frau. Überleg es dir noch einmal, Herr.“

„Ich habe meine Entscheidung getroffen. Du wirst sie ausbilden wie jede andere Saat die ich dir anvertraue. Und sie wird es überleben!

Cromar, nur damit wir uns richtig verstehen: Ich übergebe dir eine flackernde Kerze.

Wenn du wiederkommst, will ich das du mir einen brennenden Kometen schenkst.

Du wirst mir den siebzehnten Shâktar schenken.“

„Wie du wünscht, mein Prinz.“



DAS INTERVIEW



in Mann ein Wort.

Was zunächst sehr euphorisch als Ein-Mann-Projekt begann, ist nunmehr eines der größten Fanprojekte des DSA-Fandoms geworden. Um einen Einblick in die einzelnen Phasen eines kreativen Prozesses zu nehmen und nicht zuletzt damit die Welt die Köpfe des Projekts mal etwas genauer kennenlernen kann, beginnen wir heute mit einer netten kleinen Rubrik. Der Komet schnappt sich in jeder Ausgabe einen der schreibenden Leithammel und zieht ihn vor die Mikrophone. Heute fangen wir mit Bogo, dem Begründer des Projekts, an, der sich vor allem in die Arbeit zur Ausarbeitung der Donari gestürzt hat. Der Komet im Interview. Über Donari, das Projekt und wie viel Zeit für dieses komische Hobby drauf geht... Das Gespräch führte Kometenredakteur Thaddeus.

Der Komet: Bogo, danke das du dir die Zeit genommen hast für ein kleines Fragestündchen. Erzähl uns doch mal ein wenig über dich. Und am Besten auch gleich wie du zum Projekt gekommen bist und was du dort so machst.

Bogo:

Also...Bürgerlich heiße ich Stefan Bogumil und wohne in einem mittelgrossen Städtchen namens Hattingen im Ruhrgebiet, bin also ein echter Ruhrpottler. Ich bin 33 Jahre alt, schon seit 1994 verheiratet und habe an Weihnachten 1984 mit dem Rollenspiel angefangen. Seitdem verfolgt mich dieses Hobby kontinuierlich, anfangs noch D&D und später dann alles, was ich Systemmäßig in die Finger bekam, u.a. DSA, dem ich auch die meiste Zeit über treugeblieben bin, bis heute. Ich war aber auch schon immer daran interessiert, neue Wege zu gehen, was Systeme betraf und habe auch die ein oder andere Experimentallrunde ausgetestet. Als ich vor ein paar Jahren anfang, mein anderes „Hobby“ Internet erfolgreich mit dem Rollenspiel zu verquicken, begann ich auch damit, DSA allgemein immer wieder neu zu bewerten und stellte recht schnell fest, dass mir das, was man gemeinhin als Metaplot bezeichnet, nicht gerecht wird. Ich empfand es irgendwann eher als Kreativitäts-Käfig, wenn mir ein Spieler am Tisch genau sagen konnte, wer wo wann welche Baronie beherrschte...

Myranor hatte mich zusätzlich noch vom Hintergrund her enttäuscht...nunja...und was bleibt einem denn noch auf Dere, wenn man mit dem, was die Redax liefert, nicht zufrieden ist? Für mich kristallisierte sich recht schnell heraus, das ich meinen Fokus mittel- bis langfristig auf das Riesland ausrichten würde. In mir reifte der Plan, an den DSA-Grundsätzen zu rütteln und Herrn Kiesows Erbe anzugreifen. Dieser hatte ja



vor langer Zeit den Entschluss gefasst, dass das Riesland immerdar ein weisser Fleck bleiben sollte, um den kreativen Köpfen Platz für ihre Entwicklungen zu lassen. Von der DSA-Community wurde das aber eher so ausgelegt, das man offene Ketzerei betreiben würde, sollte man dieser Anweisung zuwiderhandeln.

Trotz allem war ich entschlossen, meine Idee umzusetzen. Ich wollte ein Forum für all jene bieten, die genau wie ich kreativ mit dem Riesland umgehen wollten und es so anderen erleichtern wollten, die vielleicht weniger kreativ waren, oder aber einfach zu wenig Zeit haben, um einen neuen Kontinent auszuarbeiten. Ich mietete Webspace und recht schnell war Anfang 2007 das erste Rieslandprojekt aus der Taufe gehoben, mit mir als Admin und einzigem User in Personalunion. Mein Anspruch war von Anfang an, allen optionalen Rieslanden eine faire Chance zur Vorstellung und Entwicklung einzuräumen.

Relativ schnell waren auch Mitstreiter gefunden und gemeinsam durften wir schon bald den ersten herben Rückschlag, einen kompletten Datenverlust durch einen Servercrash, erleben. Aber selbst dieser hat es nicht geschafft, unser Engagement zu beschneiden. Mittlerweile verfügt das Projekt über 111 User und über 20.000 Posts, in nicht ganz 11 Monaten. Darüber hinaus haben wir 2.000-3.000 Interessierte, die sich unser Projekt regelmäßig anschauen. Ich finde, das kann man durchaus als Erfolg verbuchen. Vor kurzem haben wir sogar noch das Uthuria- und das Tharunprojekt in unsere Reihen aufgenommen, weil da ein paar sehr schlaue Köpfe einfach Platz brauchten...;-)

Anfangs bestanden meine Aufgaben in erster Linie aus technischen Support und quasi „Besitzerstolz“, aber irgendwann bekam ich die Donariideen von Waldviechs „Rakshazastanprojekt“ in die Hände.

Mir war recht schnell klar, dass genau mein Thema war! Elfen, die keine Elfen sind. Leider bin ich beruflich und privat in letzter Zeit sehr eingespannt und mir bleibt nicht viel Zeit, meine Konzepte mal ausführlich zu überprüfen und zu Papier zu bringen, so das sie jeder verstehen kann. Aber ich bin guter Hoffnung, das sich das wieder bald ändern wird...immerhin haben wir in diesem Jahr ja noch vieles vor, was den Webauftritt des Gesamtrieslandprojekts betrifft...aber ich will noch nicht so viel verraten. ;-)

DK: Um deinen Redefluss zu kanalisieren: Beschreibe zu Beginn in nicht mehr als 5 Sätzen warum Rakshazar eine Reise, weit fort von aventurischen Gefilden, wert ist.

Bogo:

Ganz einfach... Weil es SAUCOOL ist. Dort findet man all das, wofür Aventurien zu klein oder zu hochentwickelt ist. Mitten in der Landschaft stehen geheimnisvoll-gefährliche Ruinen und Dungeons herum...ein wahrer Traum für einen alten Rollenspieler wie mich....Back to the Roots, sozusagen.

DK: Ich weiss es zwar bereits besser, aber für jemanden der deine Aussage liest, hört sich das verdammt nach Monsterbash-Deluxe im Diablo-Style an. „Back to the Roots“ schön und gut, aber was bietet Rakshazar für aventurische Entdecker oder ganz konkret: passionierte Rollenspieler? Gibt es vielleicht schon Ideen zu Abenteuern im DSA-Stile? Oder läuft es ähnlich wie ein Erzählspiel im Sinne von Vampire aus der Alten Welt, Herr der Ringe RPG und Co. ab – will heissen: Storytelling?

Bogo:

Das Schöne an einem Setting, wie wir es mit Rakshazar geschaffen haben, ist, dass es letztlich Episches Rollenspiel unterstützt. Durch die Offenheit der Möglichkeiten, bei gleichzeitiger Regelqualität der DSA-Regeln und zum anderen unglaublich vieler guter Ideen, die man weder in Aventurien noch in Myranor wirklich findet. Das alles zusammen schnürt ein Paket, in dem sich jeder - ausser die vielleicht wirklichen Aventurien-Freaks - wiederfinden kann. Man muss sich einfach nur überwinden, und sich darauf einlassen.

Bei Rakshazar ist einfach alles möglich! Aber im neuen Kometen gibt es meines Wissens auch noch einen passenden Artikel zu diesem Thema, der unsere Ausrichtung noch ein wenig näher beleuchtet.

DK: Stimmt genau. Kommen wir mal zu deinen „Kindern“. Du beschäftigst dich ja vordergründig mit den Donari, den riesländischen Elfen. Was haben wir uns darunter vorzustellen? Typische Dunkelfelfen? Eiselfen, oder was genau?

Bogo:

Also...vorneweg sind Donari schon mal keine Elfen...hast du ein wenig Zeit mitgebracht? *grins* Nein...mal ernsthaft: Donari sind Wesen, die vom Schicksal mal so richtig in den Hintern getreten wurden. Hervorgegangen aus den alten Hochelfen, waren sie eine kleine Gemeinschaft, die sich aufgrund jahrhundertelanger Kriege mit Namenlosen Schergen aus Aventurien auf den Weg ins unbewohnte Riesland aufmachten, um ihren Frieden zu finden und eine nahezu perfekte Gesellschaft zu erschaffen. Dazu bauten sie ihre Stadt Callastir, ihr Paradies. Nun ja, kurz und gut, irgendwann kam der Komet. Im Vorfeld wurden die Donari, damals noch „normale“ Hochelfen, von einem Fremden Magier verraten, der ihre Stadt als Zufluchtsort für namenlose Kreaturen brauchte. Er versprach den Elfen, das er ihr Paradies in eine Globule entrücken könne, aber kurz vor Vollendung des Rituals lies er seine Maske fallen und von überall her strömten namenlose Monster nach Callastir herein und vertrieben die Hochelfen aus ihrer Stadt, kurz bevor der Komet einschlug.

Zeitgleich mit dem Einschlag wurde auch Callastir entrückt. Das bekamen die Elfen aber nur am Rande mit, denn diese hatten in den seltsamen *Trollpfaden* Schutz gesucht, die im Riesland eher wie Wurmgänge zu verstehen sind, denn wie Ort-zu-Ort-Portale. Diese hatten sie ein paar Jahre bei ihren magischen Forschungen entdeckt und damit begonnen, sie zu erforschen. Durch magische Effekte, die der Komet verursachte, wurden auch die Trollpfade extrem magisch verändert...und mit ihnen die Elfen, die dort Schutz gesucht hatten! Sie wurde zu Donari. Ihre gesamten Magischen Fähigkeiten, ihr Wesen, ihr Fey, ihr *badoc*... all dies veränderte sich. Hier sind wir noch ein wenig im Fluss, es sind noch keine endgültigen Entscheidungen bezüglich der Ausrichtungen getroffen. Was wir aber schon wissen, ist, das die Donari sich zu einem sehr militärischen Völkchen entwickelt haben, in denen die Gemeinschaft über alles zählt. Auch wissen wir, das sie immer noch in limbischen Pfaden, wie sie die Trollpfade mittlerweile nennen, leben, in „Dörfern“ die mit der gleichen Magie gebaut wurden, die man für die Errichtung Callastirs verwandt hatte. Und wir wissen, das es irgendwann einmal ein Schisma gab, was die Donari in Glaubende und Zweifler aufteilte.

Jede dieser Gruppen trägt zwar immer noch die Sehnsucht nach Callastir im Herzen, aber beide Gruppen haben ihre eigene Art, damit umzugehen. Die Glaubenden mit ihrer militärisch-disziplinierten Art und die Zweifler als nomadische Gaukler. Nun, ja...das ist eine wirklich kurze Faktensammlung, wer mehr wissen möchte...es steht alles im Forum ;)

DK: Die Trollfäde wird der eine oder andere noch aus dem AB „Hinter dem Horizont“ kennen. Schön, das man es offensichtlich schafft einige ganz tief vergrabene aventurische Tatsachen ans Tageslicht zu zerren und zu verwenden. Dennoch nochmal eine Verständnisfrage, weil ich denke das die Sache noch nicht ganz klar geworden ist: Wenn du sagst „Donari sind keine Elfen“, dann meinst du damit nicht, das sie rein „biologisch“ keine Elfen sind, sondern sich in ihrem Gebaren und ihren „way of life“ von Allem unterscheiden was man so mit „Elfen“ assoziiert. Korrekt?

Bogo:

Um es einmal irdisch-wissenschaftlich quasi zu erklären:

Donari und Elfen/Hochelfen teilen sich ca. 99% ihrer Gene.

Aber dieses eine Prozent...tja...die machen den großen Unterschied aus.

Ein paar Beispiele: die Fey und Badoc-Prinzipien sind weg.

Das normale Salamandra (elfischer Lebenssinn) ist weg und gegen das „Sehen nach Callastir“ ersetzt. Die Unsterblichkeit ist weg und gegen ein sehr langes Leben und Alterung getauscht.

Allein durch ihr Leben in den Trollpfaden/limbischen Pfaden haben sie sich verändert, weil dieser Lebensraum mit der Aura der Donari korrespondiert. Dazu kommt ihre militärische Disziplin und ihr Gemeinschaftssinn, in der sich der einzelne dem Gemeinwohl mit Freude opfert. Aber auch die abgespaltenen Donari, die Zweifler, haben nichts mehr mit Elfen gemein. Durch ihren hohen Wunsch nach Individualität und ihre strikte Weigerung, sich unterzuordnen haben auch sie nichts mehr mit Elfen zu tun. Letztlich sind sie aber auch einfach nur Variationen eines Themas, auf das noch niemand gekommen zu sein scheint.

DK: Wie sieht es eigentlich mit der Planung aus? Beziehungsweise wie läuft das Ganze? Wird es separate Veröffentlichungen einzelner Völker geben? Oder erstellt ihr einen Rakshazar-„Leitkanon“ der später als Grundlage für weitere Ausarbeitungen dient?

Bogo:

Prinzipiell ist bei uns alles im Fluss. Das ist manchmal gut, manchmal eher nicht. Wir haben uns jetzt quasisozusagen auf ein projektmäßige Vorgehensweise geeinigt und arbeiten uns durch eine von allen mitgetragene Roadmap, stehen mit der Beta 0.2 aber noch ganz am Anfang. Aber da ist sicherlich Waldviech, GrogT oder Yanken der bessere Ansprechpartner, ich bin da nur am Rande involviert...ich nicke immer nur ab. ;)

DK: Das ist mit Sicherheit ein Wink mit dem Zaunpfahl, wer für die nächste Fragestunde in Frage kommt. :-) Aber machen wir erstmal weiter...

Als ich Recherchen im Internet betrieb, um die Ausmaße der Bekanntheit des Projekts abzuschätzen, stieß ich auf eine rege Diskussion in vielen Foren. Lothíriel hat ja in ihrem Artikel zur Statistik des Projekts im Grunde nur das Positive herausgestellt.

Wie geht ihr mit den kritischen Stimmen um, die sich ein Riesland in jedweder Form überhaupt nicht vorstellen können? Oder, lass mich die Frage anders formulieren: Was ist überhaupt eure Motivation diesen Kontinent umzusetzen, wenn so viele Unmutsäußerungen durch die Foren geistern?

Bogo:

Ich sage dann immer: Eben drum!

Ich bin ein Mensch, der schon immer alte und überholte Strukturen als Bremsen angesehen hat, wenn man sich kreativ bewegen wollte. Außerdem habe speziell *ich* ein echtes Problem mit Autoritäten! Nur weil mal jemand gesagt hat, Riesland bleibt als weisser Fleck unbearbeitet, heisst das nicht, das es nicht Leute gibt, die da dennoch spielen wollen. Und wenn ich mir anschau, welche Ideen hier mittlerweile verwirklicht wurden, bin ich fest davon überzeugt, das gerade Projekte mit Gegenwind das meiste Potential besitzen und es wert sind, sie zu realisieren. Zu guter Letzt: Es ist einfach cool! ;)



Donari Krieger

DK: Was sagst du zu der veröffentlichten BETA-Version? Wie man unschwer erkennen kann, hat sie ja enormen Zuspruch erfahren. Knapp 900 Downloads, Tendenz steigend. Ich dachte immer so viele DSA Spieler gibt es überhaupt nicht.

Bogo:

War ne Menge Arbeit, die ganzen Dinger innerhalb von drei Tagen runterzuladen... (*Lautes Lachen bei Thaddeus und Bogo*)

Nein, ehrlich gesagt, bin ich echt platt. Überrascht zwar nicht so sehr, denn es zeichnete sich schon länger in der Szene ab, dass es wirklich Interessenten für das Projekt gab. Ich erinnere nur an die Anzahl der durchschnittlichen Klicklast der Seite – ich als Domaininhaber habe da ja immer ein kleines Auge drauf. Alles in allem freut es mich einfach, dass wir wirklich so gut ankommen, mit diesen durch die Bank guten Ideen. Unsere aktiven User haben das einfach verdient, so gewürdigt zu werden. Ich find's klasse!

DK: Ja und ich bin froh das du uns die Zahlen gegeben hast. 3,5 Millionen Klicks. Ich hab da zwar keine Ahnung von, aber man muss mir nicht erst sagen das dies ne Menge Leute sind... Wie du bereits erwähnt hast, hat ja nun auch ein Uthuria-Fanprojekt einen festen Platz im Rollenspielprojekt- Forum gefunden. Dera Nova; Fu!; Rakshazar; Uthuria... Übernehmt ihr euch nicht ein bisschen?

Bogo:

Ich denke nicht. Interessanterweise ist dieses Projekt eine Art kreatives Perpetuum Mobile. Als es einmal angestoßen war, lief es fast von selbst. Die Projekte sind mit soviel Herzblut entwickelt, dass die Weiterentwicklungen schon fast als evolutionär zu bezeichnen sind, einer schreibt immer irgendetwas. Und durch die Verschiedenartigkeit der Projekte ist es viel einfacher möglich, auch mal „spinnerte“ Ideen vielleicht doch irgendwo unterzubringen.

DK: Spinnerte Ideen, richtig. Du kannst dich schonmal auf „1999“ freuen. Wir hatten zuviel Zeit und wollten mal ein bisschen im Irdischen Dreck wühlen. Wo wir gerade beim Thema sind: Wie viel Zeit investiert man in so ein Projekt? Kannst du da irgendwelche Stundenangaben treffen?

Bogo:

Ich kann dir ziemlich genau sagen, wie lange ich seit Beginn im Forum verbracht habe. 8 Tage, 3 Stunden und 9 Minuten aktuell. Reine Onlinezeit, versteht sich. ;-)

Aber alles in allem ist es schon verdammt viel Zeit, die man dann vor dem Rechner sitzt und sich irgendwelche Ideen aus den Fingern saugt. Ich persönlich komme im Schnitt so auf ca. 20-40 Minuten am Tag.

Ich kenne aber einige, die schon viel mehr Zeit investiert haben, bei mir ist das leider aus vielerlei Hinsicht nicht drin...

DK: Um bei einem ähnlichen Thema zu bleiben: Im Forum las ich einen nicht ganz ernstgemeinten Umfragenthread der sich mit der Problematik beschäftigte ob sich euer Leben bereits irgendwie geändert hätte oder ob ihr bereits soziale Kontakte oder sowas zugunsten des Projekts eingebüßt habt. Pure Ironie, oder zeigt der Schreibstress schon Auswirkungen?

Bogo:

Schreiben ist immer Stress. Man kann einfach nichts anderes dabei tun, also kommen mit dem Schreiben auch naturgemäß Freunde, Familie, Beruf etc. schlicht und ergreifend zu kurz.

Sagen wir mal so: Dieser von dir erwähnte Umfragenthread war durchaus ernstgemeint, hat aber auch einen ironischen Hintergrund. Anfangs gab es halt Leute, die im Forum gewohnt haben...ich hatte schon Angst, nen virtuellen Gerichtsvollzieher mit der Räumung beauftragen zu müssen...;-)

DK: Man munkelt es um viele Ecken. Thomas Römer hat die Projekt-Redaktion indirekt gelobt. Hoffnung auf eine offizielle Umsetzung?

Bogo:

Die Hoffnung stirbt bekanntermaßen zuletzt! Aber ehrlich gesagt, das ist total unerheblich, ob unser Projekt offiziell umgesetzt wird, oder nicht, die Hauptsache ist, es macht Spass und wir rocken Dere!

Eine offizielle Verlegung wäre meiner Ansicht sogar eher kontraproduktiv, denn die Inhalte, die wir hier gemeinsam erstellt haben, sind immer als freie und kostenlose Inhalte geplant gewesen, von Fans für Fans. Jetzt einen monetären Gedanken damit in Verbindung zu bringen, fällt mir ehrlich gesagt, sehr schwer. Ich würde nicht wollen, dass wir die SH irgendwann gegen Geld anbieten.

Was ich mir aber auf jeden Fall wünschen würde, wäre ein wenig Support für unser Projekt von der Redax/Ulisses. Hilfen, was Layout, Zeichnungen, Crossovermaterial, Schnittstellenabsprachen und dergleichen angeht. Sozusagen einen halboffiziellen Status, von dem beide Seiten profitieren. Es gibt aber keine Gespräche – bislang – was aber nicht heisst, dass wir nicht zu fast allen Schandtaten bereit wären...vielleicht auf der RatCon 2008...;-)

DK: Zunächst ein Lob für deine demonstrative Artikelverwendung zu „Die RatCon(vention)“. Ich bekomme zu viel, wenn man von „der RatCon findet in Dortmund statt“ oder „wir sehen uns auf dem RatCon“(vent?) spricht, vor allem da es inneraventurisch lustigerweise „das Konvent“ heisst. Meine letzte Frage und für dich die Vorletzte. Wie du ja weißt sehen wir vom Kometen uns als ein von der DS- Redaktion unabhängiges Webzine das sich mit den geistigen Ergüssen aller laufender Projekt auseinandersetzt. Wir sind also praktisch schon sowas wie der kleine Bruder des Aventurischen Boten für das Riesland. Was würdest du dir für die Zukunft für so ein Webzine wünschen?

Bogo:

Das es gelesen wird. Naja,...ich wünsche mir einfach, das wir wirklich ein paar treue Fans generieren und das unser gesamtes Projekt ein Erfolg wird und wir uns zu *der Instanz* zum Thema „Alternative DSA-Ansätze“ entwickeln – dazu gehört natürlich auch ein genauso erfolgreiches Webzine. Ich wünsch uns alles Glück.

DK: Du hast in diesem Fall wirklich Glück. Die letzte Frage darfst du dir selber stellen. Viel Spass!

Bogo: Wieso hast du dir das eigentlich alles aufgebürdet?

Bogo:

Wenn ich das wüsste....vermutlich, weil es SAUCOOL ist....

....Spiderschwein,

Spiderschwein....

Vielen Dank für das Interview und weiterhin viel Erfolg mit dem Projekt! Helm auf, Komet kommt!



Die Derische Sphären Redaktion ist eine halboffene Gruppe von Redakteuren, welche die einzelnen Projekte bearbeiten, sichten und schließlich verwerten.

Oftmals sind Redakteure selbst maßgeblich bei der Entwicklung eines Settings beteiligt, einige schauen jedoch nur als stille Mitleser über die Texte.

An dieser Stelle eine kleine Übersicht über die engagiertesten Mitarbeiter, wobei die offensichtlichsten Projektleiter hervorgehoben sind.

„Chefredakteur“ und Begründer des Rollenspielprojekts Derische Sphären ist Stefan „Bogo“ Bogumil.

Das Rakshazar-Projekt wird maßgeblich betreut von Waldviech, Ein Dämon auf Abwegen, Yanken, GrogT, Talkim, Alrik Conarburg, Jens85, Firanor und Ashariel und bildet die redaktionell größte und älteste Projektgruppe in den Derischen Sphären.

Das Uthuria-Projekt wird von Feyamus und Cathal geführt, zu dem festen Mitarbeiterstamm gehören neben einigen Rakshazar-Redakteuren auch noch Domician, Wanderer und Cor Lam.

Das Tharun-Projekt wird insbesondere von frolueb vorangetrieben, welcher auf die Hilfe von Gastredakteuren aus den anderen Projektredaktionen zählen kann.

Hinzukommt Faesalia-Creator und Tharunfreund Cédrik Duval, welcher sich auf seiner Homepage bereits in der Vergangenheit eingehend mit Tharun auseinandergesetzt hat und nun als wertvoller Berater dem Team eine große Hilfe ist.

Ebenfalls mit im Team: Quaint, Zakkarus, Dnalar the Troll und „Kometenfee“ Zoë Lothíriel.

Hinzukommen dutzende Gastschreiber, ja, man muss sogar schon sagen hunderte Gastschreiber. Viele beschäftigen sich mit einem festen Projekt und steuern ihren Teil zum großen Ganzen bei. So befasst sich beispielsweise der „Beinahe Adelsmarschall des Bornlandes“, Brückenbaron Jucho von Elkinen derzeit mit der stoerrebrandtschen Vanjescha Kampagne mit dem Ziel Riesland.

111 registrierte Member, viel zu viele um den Überblick zu behalten. Mit Sicherheit haben wir die eine oder andere wichtige Person übersehen die an dieser Stelle nicht genannt wurde. Dafür schonmal jetzt ein ganz dickes Sorry. Ihr findet euch in Ausgabe 2. ;-) Helm auf!



Projektleiter Feyamus über sein „Baby“. Den Südkontinent Uthuria.

Lange schon geht das Gerücht um, das sich weiter südlich der Waldinseln ein sagenumwobener Kontinent befinden mag. Heimat dampfender Dschungel und kochender Wüsten, Wohnstätte längst vergessener Kulturen.

So in etwa lässt sich das zusammenfassen, was an offiziellen Informationen aus der DSA-Redax über Uthuria zu bekommen ist. Dieser Informationsmangel und die Möglichkeit etwas Neues in der DSA Welt zu schaffen veranlasste mich dazu im Forum von Ulisses-Spiele, dem neuen DSA-Vertrieb, einige meiner Ideen zum Thema Uthuria zu posten. Glücklicherweise erwies ich mich nicht als der Einzige mit Interesse am Südkontinent und so entwickelte sich ein sehr interessanter Thread mit aktuell 182 Antworten und 14476 Aufrufen.

Getragen von so viel Interesse entwickelte sich schnell der Wunsch nach einem Fanprojekt und dank der Derischen Sphaeren haben wir nun auch eine Heimat im World Wide Web bekommen und laden Jeden der Interesse hat ein, sich bei uns umzuschauen.

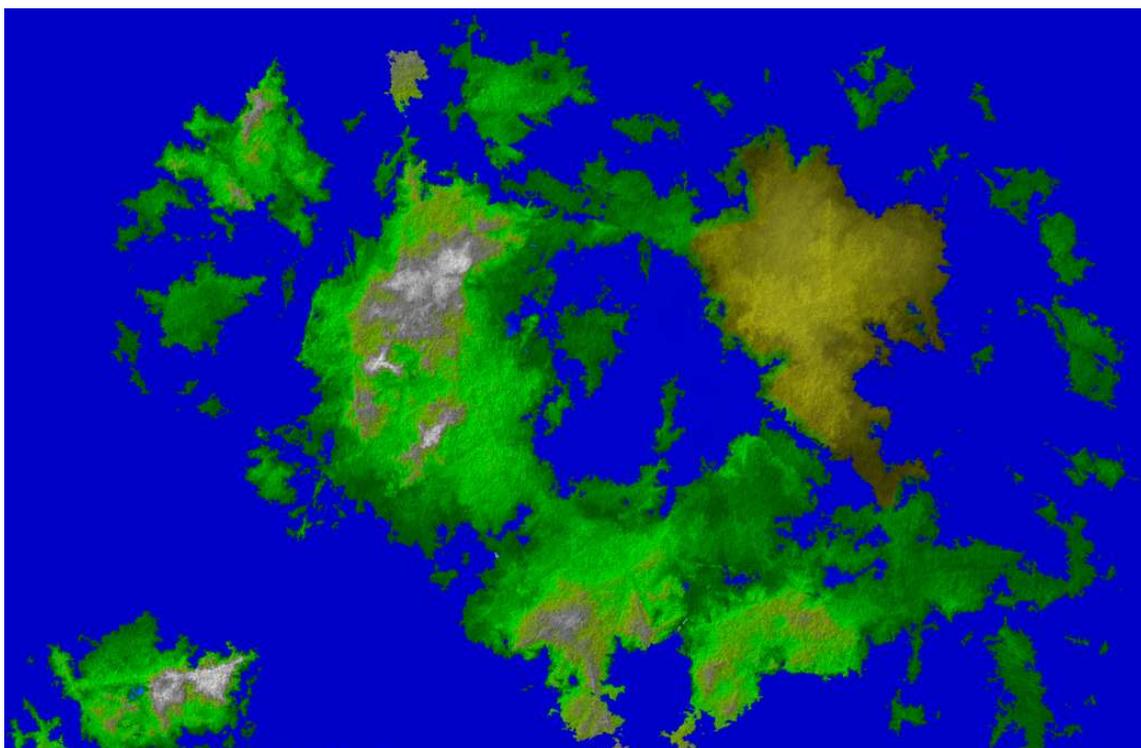
Das Uthuria Projekt ist noch sehr jung und viele Dinge sind noch im Wandel, doch einiges haben wir bereits erdacht und das möchte ich hier als kleinen Eindruck einmal vorstellen.

Uthuria ist groß, der Kontinent durchmisst über 5000 Meilen und bietet jedem Meister Platz seine Ideen und Wünsche zu verwirklichen ohne die Kontinuität Aventuriens durcheinander zu bringen. Ein Blick unter den Text zeigt euch die aktuelle Fassung der Uthuria Karte, welche wir für unsere Konzepte verwenden.

Uthuria ist als Kolonialsetting angelegt, was bedeutet, daß aventurische Helden über den Seeweg nach Uthuria gelangen können und an der Nordküste des Kontinents Kulturen vorfinden, welche den Irdischen Mittelamerikas ähneln als Kolumbus dort eintraf.

Im Gegensatz zu Myranor ist Uthuria bewusst so angelegt, daß es von Aventurien aus langsam besiedelt werden kann um der dortigen Platznot entgegenzuwirken. Aventurische Siedler werden verhältnismäßig einfach an der Küste Fuß fassen können, die weitere Expansion ins Inland wird aber dennoch von vielen Gefahren und Hindernissen geprägt sein. Wir möchten damit verhindern das Uthuria überrannt wird und gleichzeitig keine Möglichkeit schaffen das die Uthurier in Aventurien einfallen könnten.

Zentrales Konzept ist ein Wettlauf der „Kolonialmächte“ Al’Anfa, Horasreich, Mittelreich und dem Bornland. Uthuria bietet sowohl Platz für „Stellvertreterkriege“, als auch karibisches Flair und stellt in jeglicher Hinsicht eine „Südverlängerung“ des aventurischen Settings dar. Uthurias Küsten sind von zahllosen Inseln geprägt, welche ein hervorragendes Versteck für Piraten darstellen, die durch den aufkommenden Handel mit Kolonialwaren angelockt werden.



Der Norden des Kontinents ist von dichtem Dschungel bedeckt, die Heimat der Uturus. Hier stößt der Entdecker auf Kulturen die den Majas, den Inkas oder den Azteken ähneln.

Der Osten wird von einer gewaltigen Wüste dominiert, hier sind nicht nur eine ägyptisch geprägte Kultur, die Uthurier, beheimatet, sondern auch ein geheimnisumwittertes Volk, welches im Dienste Borons ein uraltes Geheimnis wahrt.

Inmitten des riesigen Kontinents findet sich ein gewaltiges Binnenmeer, groß genug um eine ganz eigene Flora und Fauna hervorzubringen. Verbunden ist das Binnenmeer mit den großen Seen im Südosten, welche ähnliche Bedingungen aufweisen wie die großen Seen in Nordamerika. Denn je weiter der Reisende sich in den Süden vorwagt, desto gemäßigter wird das Klima und eine an die nordamerikanischen Indianer erinnernde Kultur dominiert die wenigen Stätten der Zivilisation in dieser rauen Wildnis.

Die dampfenden Dschungel werden von weiten Prärien und staubigen Ebenen abgelöst und wohl nirgendwo in den Weiten Deres lässt sich ein vergleichbarer „Indian Summer“ erleben wie auf der dem Kontinent vorgelagerten Insel im Südwesten, welche ein unberührtes Rocky Mountain Setting bedient.

Natürlich leben auf Uthuria auch einige nichtmenschliche Rassen. Angefangen mit Vogelartigen, über Katzenwesen bis hin zu verschiedenen Elfen und kleinwüchsigen Zyklopen findet sich eine Vielzahl solcher Gesellen.

Abschließend möchte ich nochmals darauf hinweisen das unser höchstes Ziel die mögliche Kolonialisierung durch Aventurier ist. Das bedeutet es wird hier weder technologisch noch militärisch so mächtige Völker geben das diese an den Gestaden Aventuriens landen könnten. Allerdings bedeutet das nicht das die Uthurier nicht wehrhaft wären. Einigen gelingt es gar riesige Saurier abzurichten und machen es den Kolonialherren somit nicht unbedingt leichter.

Einige Völker nutzen die Saurier zum Bau von großen Gebäuden und Verteidigungsanlagen, andere wiederum setzen sie direkt als schweres Kriegsgerät ein.

Letztlich obliegt es jedem Volk selbst, wie es die gegebenen Ressourcen nutzt. Doch spätestens wenn sich das schwere horasische Regiment landnehmend durch den nördlichen Dschungel gekämpft hat und in den südlichen Steppenlanden einer Einheit Triceratops- Reitern gegenübersteht, ist das Kolonialmärchen der tapferen Questadores erstmal ausgeträumt.

Wir hoffen mit Uthuria ein Interessantes Szenario zu erschaffen, welches Aventurien und insbesondere Meridiana würdig ist.

In diesem Sinne getreu unserem Motto:
Du findest DSA toll aber Aventurien ist dir zu klein geworden?



Dann mach mit beim Uthuria Projekt!

(BTW: Was soll eigentlich dieser „Helm auf!“ Quatsch?)



Oh!...
...Ok... Helm auf...





Tharun kehrt zurück!

Das musste ja so kommen. Immer feste druff, wie die kleinen Kinder beim Futtern. Total egal ob man das alles aufkriegt, Hauptsache der Teller ist voll. So sah der Kometenredakteur das neue Projekt der Derischen Sphären eher mit Argwohn. Neben den Großprojekten Riesland und Uthuria und vielen weiteren kleinen vernachlässigten Ideen wie Fu!, Deranova und Faesalia nun ein weiterer Löffel derische Landmassenerweiterung. Puuh! Gut das man seine Meinung ändern darf und sogleich feststellt wie weit man danebengelegt hat. Zunächst mal ist der Begriff Derische Landmasse schonmal grundsätzlich falsch. Denn Tharun, um nichts geringeres geht es hier, ist eine Globule und von Dere aus praktisch nicht zu erreichen. Im fernen Jahre 1985 im Rahmen der Schwertmeisterboxen erschienen, war Tharun so etwas wie eine „High-Level-Instanz“ für Hardcoregamer, die in Aventurien keine Herausforderungen mehr fanden. Wir erinnern uns: Damals galt es als primäre Herausforderung diese Fieslinge über das Nirgendmeer zu schicken und nicht so sehr um anspruchsvolles Charakterspiel. Kein Wunder, dass DSA-Professional ordentlich floppte. Denn letztendlich war es nicht mehr das was man wollte. Abenteuer erleben... Na klar! Aber wildes rumgemetzelt um Erfahrungspunkte zu sammeln? Nein danke! Handlung ja, Powergaming nein! Die große Stärke von DSA sollte der Hintergrund und die Geschichten werden, nicht das Regelwerk und ein schwammiger Plot. Ein weiterer Grund für den Misserfolg der Erweiterungsbox, war mit Sicherheit die Kampagne im Hohlweltsetting. Diese lässt sich in wenigen Sätzen zusammenfassen: Aventurische Charaktere landen unter dem Segen der Zwölfgötter in Tharun und müssen alles kurz und klein hauen um als eingeschleuste Kämpfer der Zwölfe gegen die „despotischen“ Neugötter in der sogenannten „Neuen Welt“ vorzugehen. Natürlich weiss keiner was davon, es interessiert auch keinen und ausschließlich die Zwölfe sind ganz angetan von der Idee ein paar Sterbliche nach Tharun zu schicken wo sie ordentlich Köpfe eintreten sollen. Tja, was soll man zu so einem Plot sagen? Waren die 80er Jahre so? Ich bin mir da nicht so ganz sicher... Aber wenn man sich „Bill und Ted“ anschaut, weiss man woher die Autoren ihre Einfälle hatten. Granatenstark, Hoshi!

Im Rückblick war die Kampagne zwar haarsträubend, umso interessanter erschienen hingegen die Regeln, sowie die Hintergrundwelt:

Tharun war exzellent als Spielwelt ausgearbeitet und darüberhinaus auch ziemlich gut und liebevoll durchdacht. Viele der Regeln, die wir in DSA-Professional erstmalig bestaunen durften, fanden sich in abgewandelter Form in späteren DSA-Publikationen wieder.

Trotz des (ersten) missglückten Versuchs eine zweite Hintergrundwelt für DSA zu gestalten, fühlt es sich heutzutage eher so an, als wäre die Zeit damals noch nicht reif gewesen für Tharun. Aventurien steckte noch in den Kinderschuhen und war noch nichtmal zu 10% in jenen Ausmaßen beschrieben, wie es uns heute bekannt ist. Wieso sollte man nach Tharun gehen, wenn man in Aventurien noch gar nicht alles gesehen hat? Schließlich veröffentlichte man anno 2000 Myranor, das Güldenland, nachdem man dem altbekannten Setting neues und unerforschtes Land schenken wollte. Von einigen sehr hartnäckigen und engagierten Fans bis heute vorangetrieben und gefeiert, traf der neue Kontinent nicht alle Geschmäcker. Von einem Flop kann man – im Vergleich zu DSA-Professional – nicht reden, allerdings ist der gefühlte Misserfolg nicht der Tatsache zu verdanken das man ein Fenster zu einem neuen Betätigungsfeld aufgestoßen hat, sondern ganz allein der kuriosen Veröffentlichungspolitik (Stichwort: *Lamea-Kampagne*) und dem Hintergrundsetting als Solchem. Betrachten wir die Sache mit dem Abstand des Jahres 2007, so ist nachzuvollziehen, warum engagierte Schreiber wie Frolueb und Cédrik Duval bereits seit längerer Zeit von einer Reaktivierung träumen. In Zeiten wo man das Riesland ausarbeiten will, oder ein Kolonialsetting wie Uthuria erschafft, da ist es doch durchaus legitim auch mal nach Tharun zu schielen... Wieso ein völlig neues Setting wie Rakshazar ausarbeiten, wenn man ein komplett fertiggestelltes, jedoch nicht mehr zeitgemäßes und überarbeitungswürdiges Projekt wie die „Neue Welt“ angehen kann? Also machte man sich daran den Staub von den alten Spielhilfen zu pusten und Tharun wiederzubeleben. Kurzum wurde die DSA-Redax verständigt, der Verlag angemault und Cédrik Duval „reaktiviert“, welcher bereits mit der Ausarbeitung von Conossos und neuen Regeln großartige Pionierarbeit geleistet hatte. Und siehe da! Kaum gehen die Daumen der Verantwortlichen hoch, muss man bereits feststellen: Es wird! Und das Beste: Es wird nicht einfach nur ergänzt und revidiert, nein, Tharun wird komplett neu verfasst. Die Verantwortlichen haben Tharun für Fanprojekte zur Verfügung gestellt. Open Source sozusagen. Gibt es was Schöneres? Derzeitig verfolgen die Autoren das Ziel die Globule vor allem „spielbarer“ zu machen. Weg mit dem abstrusen Kampagnensetting um die Zwölfe und die Neugötter. Her mit den Arenen, den „Waterworld“- und Atlantanleihen und Inseln im Stile von „Erde“. In den düsteren Katakomben der Städte gibt es wilde Arenakämpfe auf Leben und Tod, seltsame Wesen und Monstren leben in den Seen und Meeren... Keine Orks, Elfen oder Zwerge, sondern ein reines Menschensetting. Bereits jetzt jagen die ersten Ausarbeitungen wohlige Schauer über die Rücken der Leser. Vielleicht ist die Zeit wirklich reif für eine Rückkehr nach Tharun und eine zweite Chance für ein vergessenes Reich.

Helm auf, Komet kommt



TRESEN-LESEN

(ein Bericht von Lothíriel)

Bevor wir starten, ein paar erläuternde Worte zu Beginn. Ursprünglich wollten wir so etwas wie eine „Über den Tellerrand“-Rubrik einrichten, in der wir in jeder Ausgabe eines oder mehrere Rollenspiele, Bücher oder sonstige Dinge wie Soundtracks oder Webseiten rezensieren.

Die „Kometenredaktion“ traf sich im schönen Dortmund im Irish Pub, was dazu führte dass einer die ganze Zeit erzählte (Dominik) und ich (Lotthi) im Grunde nur zuhörte. Das Ganze wurde mit einem Handy, welches als Tonbandgerät erhalten musste, mitgeschnitten und herauskam das folgende Interview.

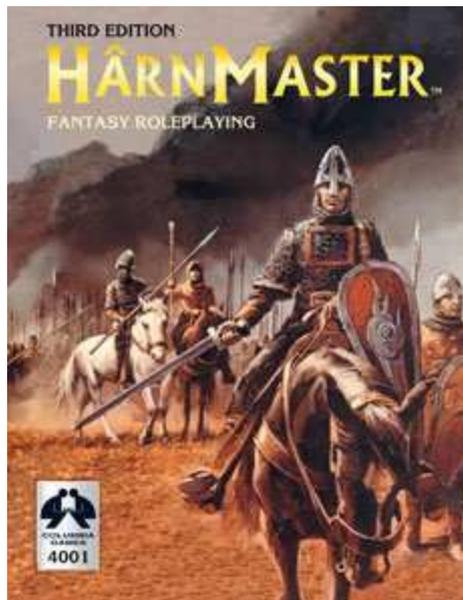
Der Komet: Erzähl mal. Was für Rollenspiele sollten wir mal besprechen?

Dominik: Och, ich hätte da so einige auf Lager, die ich alle mal gelesen, zeitweilig auch schon gespielt habe. Ich fänd es spannend, wenn man mal ein wenig abseits von das die Szene beobachtet und so manch unbekanntes Werk würdigen könnte. Ein Kandidat wäre mit Sicherheit Hårnmaster. Aber in letzter Zeit hat es mir vor Allem „Chroniken der Engel“ angetan. Das wären so meine ersten Kandidaten, denen ich ein größeres Publikum gönnen würde.

DK: Tun wir mal so als hätte ich keine Ahnung. Was ist Hårnmaster? Erzähl einfach mal.

D: Hårnmaster ist ein relativ altes Rollenspiel (Erstauflage 1986). Eigentlich eher ein Rollenspielsystem, denn die entsprechende Fantasywelt nennt sich Hårn. Oft kennt man es auch einfach unter dem Begriff HårnWorld. Fangen wir mal beim Setting an... Hårn ist eine recht große Insel in einer Fantasywelt namens Kethira. Die von den klimatischen und kulturellen Hintergründen durchaus mit den Britischen Inseln vergleichbar ist. Die Insel ist einem riesigen Kontinent vorgelagert, den man Lythia nennt. HårnWorld ist DIE Umsetzung eines mittelalterlichen Settings schlechthin. Der Begriff Mittelalter wird ja ziemlich inflationär durch die Gegend geschmissen, aber meiner Meinung nach ist nur HårnWorld ein richtiges Mittelalter-Fantasy-RPG, von „Vampire aus der Alten Welt“ jetzt mal abgesehen... Fantasy deshalb, da es natürlich auch die

unvermeidlichen Zwerge, Elfen und Orks gibt, diese jedoch deutlich „gedrosselt“ auftreten, also nicht in unüberschaubarer Anzahl durch das Setting wuseln. Hårn ist dreckiges, verseuchtes und gnadenloses Frühmittelalter, wie man es mit dem England zur Zeit eines König Arthus in Verbindung bringt. Das ganze erweitert mit einem übersinnlichen Aspekt, wenn man denn scharf drauf ist. Es gibt eine reichhaltige Hintergrundgeschichte, angereichert mit Legenden und Sagen, vor Allem beeindruckt jedoch die Atmosphäre des Settings, welches höchst professionell ausgearbeitet wurde.



Beschrieben wird eine schmutzige Feudalherrschaft, viele kleine Königreiche und Grenzkonflikte. Primäres Ziel des Spiels, wenn man von selbsterstellten Abenteuern absieht, ist die Simulation dieser Welt und das Leben und Überleben in ihr.

DK: Aha, stelle ich mir zwar einerseits spannend, andererseits aber auch ein bisschen langweilig vor. Bedeutet das man hat ein kanonisiertes Hauptwerk und kann dann machen was man will?

D: Na ja, langweilig wird es nicht unbedingt, denn es unterscheidet sich nicht viel von modernen Erzählspielen. Was man draus macht ist einem selbst überlassen, allerdings gibt es eine recht aktive „Rest-Fangemeinde“ die auch mal gerne eigene Szenarien und Abenteuer rausbringt. Übrigens eine lustige Sache... Im englischsprachigen Raum ist es lange Zeit recht erfolgreich gewesen. Es gab viele Zusatzmodule und Abenteuer. In Deutschland sind jedoch nur das Regelwerk, der HårnWorld Band, sowie ein bis zwei Zusatzbände erschienen, erwähnenswert hierbei ein Götterbuch, sowie ein nur in Deutschland erschienenenes Abenteuer namens „Die Toten des Winters“. Was daran so lustig ist kann ich kurz erklären: Es wurde nämlich in keine andere Sprache übersetzt. Die einzigen nicht-englischsprachigen Texte zu HårnWorld gibt es nur auf Deutsch. Ich persönlich kenne auch nur die deutschen Titel, durfte jedoch schon bei einem eingefleischten Fan in die weiteren Werke blicken. Und das hat mich ebenso überzeugt. Zwar ist vor Allem Hårn ausgearbeitet, aber der eigentliche Kontinent ist über 10 mal so groß wie die Insel. Es gibt Karten, kurze Erklärungen und Angaben zu den Orten und Völkern des Kontinents, jedoch nichts allzu konkretes. Ein wahres Fest für unabhängige Spielleiter, die sich nicht gern reinreden lassen möchten.

HärnWorld lebt genau das vor, was wir mit den Derischen Sphären erreichen wollen: Ein gemeinsamer Baumstamm, für alle verbindlich, aber um die Äste darf sich jeder selbst bemühen.

DK: Was ist mit den Regeln. Passen die?

D: Kurze Frage, kurze Antwort: Jein! Einerseits sind die Regeln unglaublich archaisch. Das meine ich nun nicht auf Setting bezogen, sondern eher im negativen Sinne. Da werden Charaktere ausgewürfelt, endlose Tabellen durchgeforstet und komplizierte Kampfregeln vermittelt. Das alles jedoch auch nur auf den ersten Blick. Härnmaster trägt zurecht die Medaille für das „realistischste Rollenspielsystem“ das es je gab. Die ganzen – heutzutage – vertrauten Dinge wie Trefferzonen oder Kampfmanöver, alles dabei. Den Vogel schießt aber was ganz anderes ab. Die Verletzungen und Wunden, oder auch die Krankheiten. Wenn du auf Härn deinen Arm im Kampf verlierst, kommt keiner mit nem BALSAM daher und macht ihn wieder dran. Wenn du arge Verletzungen erlitten hast, dann schläfst du nicht ein paar Nächte und bist wieder kerngesund. Du hast bereits ein echtes Problem, wenn du nur Fieber bekommst. Die hygienischen Verhältnisse, die Heilkunst der Ärzte und all das was zu hoher Kindersterblichkeit und einem potentiell frühen Ableben führt, all das gibt es in diesem System. Einen Charakter den man mehrere Spielabende führt? Pustekuchen. Die Helden sind bei Härnmaster schneller Matsch als du ein Stoßgebet an die Götter schicken kannst. Das hört sich zwar zunächst ziemlich frustrierend an, ist aber mit gewissen positiven Aspekten für das Setting gekoppelt. Man gibt auf seine Charaktere viel mehr acht. Man rennt auch mal gerne weg oder hütet sich vor bedrohlichen Situationen. Härnmaster ist ein ständiger Kampf gegen den Tod. Das ganze System hat sich seit der ersten Auflage kaum verändert. Wo gibt es das heutzutage noch? Ein System was kaum Nachbesserungen nötig hat und mit einem Minimaleinsatz an Optionalregeln auskommt?

DK: Dein Fazit dürfte positiv ausfallen... Wo kommt man an die Werke dran bzw. wo kann man sich weiter informieren?

D: Also da wird es schon schwieriger. Ich kann das Spiel wirklich jedem empfehlen und sei es nur als Anregung für eigene Ausarbeitungen oder Verwendung in anderen Settings. In Deutschland sieht es aber mittlerweile ziemlich mau aus in Sachen Veröffentlichungen. Vor einiger Zeit hat der F-Shop seine Restbestände in einem großen HärnPack rausgehauen. Da waren alle deutschen Werke in einem Paket zum Schleuderpreis zu bekommen. Ich würde es erstmal beim F-Shop versuchen, ansonsten eBay.

Für alle weiteren Werke sollte man sich direkt in Richtung Übersee orientieren. Informieren kann man sich auf der Verlagsseite von Columbia Games oder auf einer der englischen Webseiten. **Columbiagames.com**

Kelestia.com ansonsten ist noch **Lythia.com** empfehlenswert, denn dort gibt es Abenteuer, Hintergründe und Erläuterungen satt.

DK: Super. Dann darfst du jetzt anfangen von dem Spiel zu berichten was dich in letzter Zeit am meisten beeindruckt hat. Engel.

D: Jaaaa! Darauf freue ich mich nun besonders, vor Allem da das Feder&Schwert-Machwerk eine rein deutsche Produktion ist und mit Sicherheit das Beste verkörpert, was in der deutschsprachigen Rollenspielszene seit DSA auf den Markt gekommen ist. Wo fängt man da am Besten an?

DK: Genre? Hintergrund?

D: Gerne doch! *Chroniken der Engel* ist auf den ersten Blick ein typisches Erzählspiel. Feder&Schwert, die in Deutschland ja auch die World of Darkness mit all ihren Anhängseln vertreiben, haben ein komplett neues und bislang noch nicht dagewesenes Genre aufgetan. Ich persönlich nenne es „Neomittelalterliches-Gothic-Endzeit-Katholiken-Erzählspiel“ ;-)

Engel spielt im, besser gesagt ab dem Jahr 2654 nach Christus in Europa. Durch eine epische Katastrophe kam es vor einigen Jahrhunderten zu einer „Zweiten Flut“. Wie genau und warum, und ob Gott wirklich ein Strafgericht über die Menschheit brachte liegt weitestgehend im Dunkel der Geschichte. Zumindest stieg der Meeresspiegel beachtlich, so dass nur die höheren Orte des Kontinents noch bewohnbar sind. So ist das Mittelmeer deutlich größer geworden, Frankreich und Deutschland hat es den Norden weggefetzt und Skandinavien und die britischen Inseln haben ordentlich Federn lassen müssen. Irland besteht praktisch nur noch aus einigen Inselchen, Portugal wurde vom Meer verschluckt und die Stadt Prag schwimmt beispielsweise auf dem Wasser.

Es ist allein schon spannend die Europakarte zu betrachten. Ich weiss nicht wie es dir geht, aber mir kommen schon allein dann tolle Szenarien in den Kopf, wenn ich sehe das der Rhein in die Nordsee mündet, allerdings bereits 40 Kilometer nördlich von Köln... In dieser Zeit des Chaos schaffte es die Kirche wieder nach ganz oben und es gelang ihr eine stabile Machtposition aufzubauen um die sich alle Überlebenden scharrten. Die Tatsache das ausser dem ganzen Brimborium jedoch absolut gar nix mehr an ihr „katholisch“ ist, deutet darauf hin dass die Angelitische Kirche eine Neugründung ist, welche sich an der alten orientiert und diese vor allem kopiert.

Es war jedoch nicht alles so ausweglos in jener Zeit, denn glaubt man den Geschichten, so schickte der Herr seine Engelsscharen auf die Erde um den frommen Menschen beizustehen. Der Herr der Fliegen, wir kennen ihn als Satan, führt seit Jahrhunderten einen Krieg gegen die Kirche mit den abscheulichsten Dämonen wie man sie sich nur vorstellen kann. Die sogenannte „Traumsaat“, die Diener der Finsternis, welche oftmals in alienhafter bzw. insektoider Gestalt daherkommen, führen einen erbitterten Kampf gegen die Templer und Engel der Kirche. Letztere befinden sich meist in der Nähe der sogenannten „Himmel“. Das sind riesige Türme im typischen klerikalen Baustil, die teilweise über 500 Stockwerke umfassen und mit Flugplattformen und ähnlichen Dingen ausgestattet sind. Jeder der Himmel ist einem der Erzengel gewidmet. Früher gab es mal 8 Engelsorden, heute sind es noch 5. Warum das so ist und um welche 5 Orden es sich handelt verrate ich nicht. ;-)

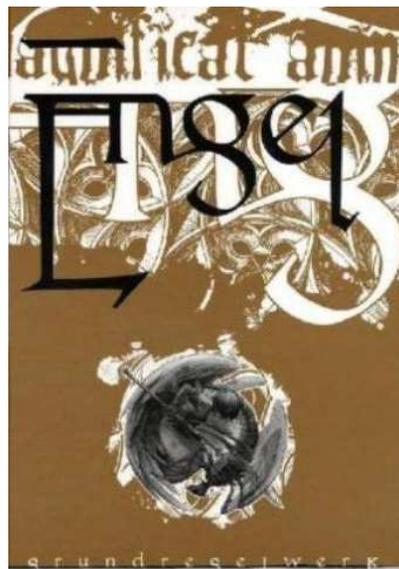
Erschwerend kommt bei all diesen Umständen hinzu, dass weite Gebiete Europas von sogenannten Fegefeuern heimgesucht werden. Gigantische Brände die ganze Landstriche verwüsten. Doch damit nicht genug... Die Angelitische Kirche hat einen Technologiebann erlassen, und damit die Menschheit auf die Stufe des Mittelalters zurückgeworfen. Die übriggebliebenen Technologien sind entweder unzugänglich oder unter Verschluss und allein auf den Besitz steht die allseits angewandte Todesstrafe. Ebenso interessant die Glaubenswelt der Europäer anno 2654. Man glaubt an Gott und seine Engel, man verehrt den „ewig jungen“ Papst Petrus Secundus, welcher seit 500 Jahren auf dem Heiligen Stuhl sitzt, aber es gibt keinen Jenseitsglauben. Wer tot ist bleibt tot. Kein Hinarbeiten auf das Ewige Leben, sondern Leben im Hier und Jetzt. Die Kirche hat einen eigenen Formelkanon herausgegeben der in seinen Grundzügen die „8 Gebote“ umfasst. Viele zunächst skeptische Spieler betrachteten *Engel* bei seinem Erscheinen im Jahr 2000 als ein weichgespültes und frommes Engelchenrollenspiel in einem alternativen Mittelalter und ließen – szenebewusst – die Finger von solch religiösen Themen.

Ein dummes Scheuklappen denken, vor allem wenn man sich diese Gebote mal anschaut. Eines ist nämlich ganz wichtig für den frommen Angelitischen Gläubigen: „Du sollst dich vermehren!“ Das gilt für Bauern wie für Kardinäle. Ehen gibt es nicht, nur Zweckgemeinschaften zur Zeugung von Kindern.

Engel ist einfach herrlich düster und dennoch unfassbar realitätsnah. Es kommt sofort der Gedanke in den Kopf: „Oha! Klimaerwärmung! Sowas könnte wirklich mal passieren!“ Die künstliche Rücknahme der „Zivilisation“ wie wir sie heute kennen und eine Rückkehr zu einer religiösen mittelalterlichen Gesellschaft als Antwort auf die schlimmen Katastrophen welche sich die Menschheit vermutlich in ihrem Technik- und Fortschrittsglauben selbst zugefügt hat- Ein ungemein aktuelles und daher umso beklemmenderes Grundthema, dem man eine Prise des Übersinnlichen beigemischt hat. Doch sowohl die kindhaften Engel, die in ihrer Gestalt wie 10 bis 16jährige Jugendliche daherkommen, als auch die unheiligen „Dämonen“ des Herrn der Fliegen wecken den Verdacht: „Ist das nicht vielleicht alles hausgemacht?“

Stets bleibt nämlich die nagende Frage, ob das Ganze nicht auf dem eigenem Mist der postmodernen Gesellschaft

gewachsen ist und es gar nicht mal so sehr in Richtung übersinnliche Fantasy geht. Man könnte noch viel mehr zum Setting erzählen, aber damit würde man sich den Spaß verderben. Ich sag nur soviel: *Engel* schafft es sich ständig zu winden und neu auszurichten. Immerzu wird das bislang für wahr und richtig erachtete über den Haufen geworfen. Jedes entdeckte Geheimnis zieht einen Rattenschwanz an neuen Fragen nach sich und es hört praktisch nie auf. Das ist das Rezept des Erfolges, den das Spiel auch im Ausland Anerkennung hat finden lassen.



DK: Du klingst begeistert. Sind die Regeln auch so toll?

D: Da sind wir bei einem sehr polarisierendem Thema gelandet. *Engel* kommt mit zwei Möglichkeiten daher wie man im neomittelalterlichen Europa sowas wie „Proben“ durchführen kann. Einerseits legt *Engel* besonderen Wert auf den Hintergrund und lässt sich somit eigentlich mit jedem Regelsystem spielen. Die *WoD*-Regeln sind beispielsweise anwendbar. Auch hat mein Härnverrückter Bekannter festgestellt das sich die *Härnmasterregeln* wunderbar verwenden lassen. Mit dem *Unisystem* von C.J. Carella, welches unter Anderem bei *Buffy & Angel RPG* zur Anwendung kommt lässt sich ebenfalls leben und wer ganz besonders masochistisch ist, wird auch mit *Midgard* glücklich. Von Verfasserseite ist hingegen das *d20 System* vorgesehen. Richtig abenteuerlich wird es jedoch mit dem hauseigenem und für *Engel* erdachten *Arkana-System*.

Dem Spiel sind tarotähnliche Spielkarten beigelegt die von den Spielern aufgedeckt werden.

Wenn so eine Karte liegt, überlegen die Spieler wie sie zu deuten ist und letztendlich sagt dir der Spielleiter ob die Probe gelungen ist oder nicht.

DK: Du machst Witze, oder?

D: Nein, da wird richtig philosophiert wenn eine Karte kommt die mit „Das Fegefeuer“ betitelt ist und auf dem Kopf liegt. Das Überraschende: Es funktioniert sogar! Wenn man sich darauf einlässt, dann kann Engel wirklich komplett ohne Würfel gespielt werden. Das ganze passt natürlich wieder ideal zum Setting. Dennoch empfehle ich, dass nur wirklich erfahrene Spielleiter das *Arkana-System* verwenden, denn es verleitet geradezu den Spielleiter zur Willkür und Monopolistischen Auslegung der Karten. Da gehört einiges an Einfühlungsvermögen und „good-will“ dazu, ansonsten hat niemand Spaß am Spiel.

DK: Wirklich ziemlich ungewöhnlich. Wie kommt man dran und wie kann man sich weiter informieren?

D: Ohne Probleme. *Engel* gibt es bei Amazon, beim F-Shop und überall wo es Rollenspiele gibt. Haltet Ausschau nach den coolen goldglänzenden Bänden. An dieser Stelle auch nochmal ein gesonderter Hinweis auf das besonders gelungene Layout und die Illustrationen. Es ist ein Hochgenuss in den Werken zu schmökern. Eigens für das Spiel wurde sogar eine Schrift entworfen, welche mit vielen Schnörkeln und ausladenden Großbuchstaben am Wortanfang daherkommt. Das ganze Spiel wirkt wie aus einem Guß und ist der Traum eines jeden Rollenspielers, dass kann ich versprechen. Die Möglichkeiten; die Geheimnisse; die Spielweisen sind immens. Weitere Infos sucht ihr am Besten unter **Brandland.de**. Dort gibt es Einsteigerleitfäden, Neuigkeiten, eine sehr freundliche und große Community und jede Menge Artwork und Geschichten. Besonders empfehle ich die fantastische Europakarte, die ist seit einiger Zeit mein Desktophintergrund...

DK: Eine Sache hatten wir noch nicht angesprochen. Wie sieht es mit Erweiterungen aus und können die das hohe Niveau halten?

D: Nein, die Erweiterungen schaffen es nicht ganz so gut herzukommen wie das Hauptregelwerk. Sie sind sogar noch besser! *Engel* ist bereits in die Zweite Edition gegangen, der ganz leicht nachgebesserte Hintergrund wurde erst 2005 unter das Volk geworfen, ist also - für Rollenspielverhältnisse - noch brandneu.

Außerdem ist zu jedem der Orden ein Quellenbuch erschienen, ebenso zur Traumsaat und ein paar weiteren Sachen. Ich möchte da nicht zu sehr ins

Detail gehen. Eins möchte ich aber sagen: Wer so ein Quellenbuch gelesen hat staunt. Worüber? Darüber das er vorher nichts, rein gar nichts, wusste.

Wer denkt er hätte mit dem Lesen des Hauptwerkes alle Geheimnisse von *Engel* im Spielleiterkopf, der täuscht gewaltig. Ich hatte es ja schon gesagt, *Engel* ist zickig und lässt sich nicht in die Ecke drängen.

Da wird mit dem Hauptwerk eine Information, eine *brisante* Information mitgeteilt und diese stellt sich nach dem Lesen des Ordensbuches der Michaeliten als völlig anders da, als man zuvor angenommen hat.

Später fällt uns das Gabrieliten Buch und jenes über die Traumsaat in die Hände. Auch hier finden wir weitere Angaben. Über ein und dasselbe Thema. Letztendlich übertragen die Texte genau das Feeling der Engelschroniken: Glauben, oder nicht glauben? Und was hab ich jeweils davon?

Dadurch das zwar einerseits alles wie dogmatisch in Stein gemeißelt erscheint, andererseits jedoch – absichtlich – widersprüchlich ist, hat der Spielleiter völlig freie Hand wie er gewisse Dinge handhabt. Alles passt ineinander, alles wirkt wie aus einem Guß. Ich kann jedem Leser versprechen: Spielt *Engel* ruhig mit unterschiedlichen Spielleitern. Sollten beide gut sein, so werdet ihr niemals den Eindruck bekommen dass ihr das gleiche System spielt:

Ob ihr als reine Engelsschar durch die Lande fliegt, einem Templerorden angehört oder als Beutereiter durch die Lande zieht, *Engel* spielt sich immer etwas anders und schafft es immer wieder zu überraschen. Sogar den Spielleiter.

DK: Dadurch das du im Laufe dieser Engelsvorstellung gefühlte acht mal die Floskel „wie aus einem Guß“ verwendet hast, denke ich das du tatsächlich von deinen Worten überzeugt bist. *gg* Ich freue mich schon jetzt auf weitere „unbekannte Perlen“ in der großen Welt der Pen & Papers. Dankeschön Dominik, für die Mühe.

D: Kein Problem und vielen Dank für das Guinness! Solange du die ganzen Übertreibungen und Flüche noch rausschneidest und das Sache jetzt in erträgliches Deutsch umwandelst freue ich mich schon aufs Endergebnis. ;-) Sag mal Lotthi, warum tragen die hier eigentlich alle Helme?



Ramieliten - Bewahrer des Wissens



Ordenssitz: Prag
Ordensoberhaupt: Ab Arbogast
Ordensfarbe: Blau
Ordenssymbol: aufgeschlagenes Buch

Über dem großen Vlatvasee, auf welchem die gesamte Stadt Prag schwimmt, ragt die Himmelstiefe der Ramieliten auf.

WETIPP: ... beherrscht das Gebiet der Mater Ecclesia vom ... zum fernen Osten des großen Brandlands. Außerdem wurden ihnen die Ländereien der Ragueliten zugesprochen als der Himmel in Trondheim vom Fegefeuer zerstört wurde, so dass sich das ohnehin große Einflussgebiet der Ramieliten noch einmal vergrößert hat. Obwohl die Ramieliten sich als ein Orden von Denkern und Gelehrten betrachten, lässt sich ein so großes Gebiet nur mit starker Hand halten. So geschah es, dass ihnen alle Gebiete auch die ... einwollte Bahnen liefen.



~Du ma Aijdael, B Blahael, nervst.- des Engel kündigten ihres 4 stofflicher sie lange ihres verbracht wütenden die Rand d'hernd' auf' auf' kleiden: und steß stabilen: sie die g' gessen h' Duster Ordensch rauschte Himmel fortgesch: das blaui in den



Die Farbe der Ramieliten ist blau, ihr Symbol das Buch. Engel sind in weiße Waffenröcke gekleidet und tragen das Haar lang und offen. Die wichtigen Schulterpanzer die man von Michaeliten und Gabrieliten gewohnt ist sieht man bei Ramieliten nur äußerst selten - meistens nur bei offiziellen Anlässen. Das wenig wehrhaft scheinende Äußere dieser himmlischen Streiter blüht daher oftmals über ihre fast unvorstellbare Eisenrüstung und die Engheliten

In der Rubrik „Spielhilfen“ stellen wir Ausgabe für Ausgabe Erweiterungen für eines unserer Rollenspielsettings vor. Diese zusätzlichen Module sind rein optional und können entweder direkt übernommen; oder als Anregung für eigene Ausarbeitungen verwendet werden. In diesem Monat, der ganz im Zeichen Rakshazars steht, präsentieren wir eine Gemeinschaft die ihren Weg durch die staubigen Weiten der östlichen Steppen sucht.

Die Söhne der Steppe

Die sogenannten Söhne der Steppe sind eine größere Gruppierung von Raksharim, welche sich als Zweckgemeinschaft östlich der Stadtstaaten unter dem legendären Kriegsherrn Banu-kah Gold'an zusammengeschlossen haben. Traditionell darf Jedermann, so er sie denn findet, zu ihnen kommen und um Aufnahme bitten. Sei es Donari, Mensch, Faulzwerg oder Ork. Gold'an selbst entscheidet, wer würdig ist in die Reihen der „Söhne“ aufgenommen zu werden und entscheidet pragmatisch und nicht nach Rassenzugehörigkeit. Flüchtlinge, ehemalige Sklaven und Glücksritter, ebenso wie Räuber und Schlimmeres leben eine gefährliche Symbiose alter Feindschaften und gegenseitiger Abhängigkeit. Trotz ihres einfachen und oftmals brutalen Lebens sorgt Gold'an dafür, dass ein entsprechendes Maß an Disziplin vorherrscht und sich alle an die wenigen Gesetze halten, die natürlich allesamt von ihm selbst erlassen wurden... Denn auch wenn die umherziehende Karawane wie eine wandelnde Strafkolonie wirkt, so lässt der Herr der Steppen durchaus Ansätze eines umsichtigen Staatsmannes erkennen. Ein Umstand, den man kaum glauben mag, denn für Außenstehende wirkt der Kriegsherr wie ein gnadenloser und blutrünstiger Barbarenkönig, dem man zwar ein gewisses abenteuerliches Charisma zusprechen kann, aber im Umkehrschluss jederzeit damit rechnen muss seine pechschwarze Obsidians Klinge zwischen den Rippen wiederzufinden. Die Gesellschaft der Söhne unterteilt sich in einen wirtschaftlichen, einen militärischen und einen geistigen Zweig. Diese gesellschaftliche Dreiteilung wird vom Rat der Navanur überspannt, dessen Vorsitz Kriegsfürst Gold'an, einnimmt. Die Söhne der Steppe erwirtschaften ihren Lebensunterhalt auf unterschiedlichste Art und Weise. Durch ihre stets mobile Stadt bieten sie Händlern und Karawanen zum Einem ein ständig stark frequentiertes und ebenso bewachtes Nachtlager. Die hierdurch anfallenden Schutzsteuern und der ebenfalls begünstigte Handel haben Gold'an ein stattliches Vermögen eingebracht. Des Weiteren ist jedoch auch das zweite Standbein der Söhne nicht zu verachten. Das Söldnerwesen. Oftmals begleiten kompromisslose und mit allen Wassern gewaschene Söldner zahlende Händler oder Sklavenkarawanen durch die Wildnis.

Diese wildniserfahrenen Kämpen kennen die Lande wie ihre Westentasche, finden Nahrung, Unterschlupf und Sicherheit, auch noch an den unwirtlichsten Plätzen. Dieser Weg führt praktisch „ausserhalb“ der Stadtstaaten entlang und Händler welche die Ostroute einschlagen, riskieren nicht selten eine Reisezeit von mitunter mehreren zusätzlichen Wochen. Eskortaufträge sind daher die Ausnahme von der Regel, denn oftmals fahren die Händler die „Goldgrube“ Navanur direkt an, um außerhalb von jeglichen Konventionen der Städte hier ihre eher zwielichtigen Geschäfte abzuwickeln oder „kompetente Fachkräfte“ anzuwerben die sich nicht zu schade sind um über Leichen zu gehen. Vorausgesetzt die Kasse stimmt...

Navanur – Die Wandernde Stadt Überblick

Inmitten der östlichen Steppen kann man sie antreffen. Niemals am gleichen Ort, niemals gleich und doch so beständig. Navanur, die wandernde Stadt. Heimat des Gold'an und seiner Söhne. Und doch ist „Stadt“ im Grunde die falsche Bezeichnung für diese Ansammlung von Wagen, Zelten und Angehörigen der unterschiedlichsten rakshastarischen Völker, welche Navanur als Rast- und Umschlagplatz auf ihren langen Reisen durch die gefährlichen Gegenden östlich der Kernlande nutzen. Und dennoch handelt es sich nicht einfach nur um eine Karawane, sondern vielmehr um eine abenteuerliche; gleichzeitig faszinierende wie abstoßende Kolonie, welche auf Rädern und Hufen innerhalb von wenigen Stunden ihren Standort wechseln kann. Navanur bietet alles was man von einer zumindest halbwegs zivilisierten Heimstatt erwartet und dennoch ist alles auf ein Nomadendasein ausgerichtet. Es gibt eine eigene Schlägertruppe unter der Führung der verschlagenen, wildschönen „Prinzessin“ Litha, welche annähernd 30 muskelbepackte Knochenbrecher zu ihren Untergebenen zählt und sich bemüht die Ordnung aufrecht zu erhalten. Navanur besitzt ebenso einen primitiven Stadtrat, als „Zeichen des Gleichheit und Brüderlichkeit“ welcher allerdings de facto nichts zu melden hat. Gold'an ist der absolute Herrscher seiner Gemeinschaft und der Rat ist ausschließlich mit alten Kampfgefährten besetzt. Die Zusammenkünfte finden für Gewöhnlich unter freiem Himmel statt und enden in einem nicht enden wollendem Saufgelage. Kriegsherr Gold'an, besser bekannt als der „Herr der Steppen“, residiert auf seiner Dämmerbarke, ein uraltes und baufälliges schwarzes Schiff mit vielfach geflickten blutroten Segeln, welches auf mächtigen Holzfahnen und von Yarnakbestien gezogen (und bei guten Windverhältnissen erstaunlich schnell,) durch die Lande rumpelt. Ein archaischer Palast auf mächtigen Rädern, deren Stahlbeschläge wirken, als stammten sie aus den Schmieden der Götter.

Die Quartiere (Stadtviertel)

Überraschenderweise erfolgt alles in dieser Stadt einem geregelter Ablauf. Jedes der sogenannten Quartiere hat seinen festen, zugewiesenen Platz, so dass ein Reisender überall auf Navanur stoßen könnte und dennoch die entsprechenden Einrichtungen und Händler an gewohnter Stelle vorfindet. Eine Tatsache die sich kaum vermuten ließe bei der hohen Anzahl an zwielichtigen und abenteuerlichen Gestalten aus aller Herren Länder die in der Stadt ein und ausgehen. Der „**Marktplatz**“ befindet sich im Zentrum der Zelte und Wagen und wird von den zahlreichen Ständen der Händler dominiert, welche entweder auf ihren langen Reisen Unterschlupf gesucht haben oder beständige Begleiter dieser größten rakshastarischen Karawane geworden sind. Ebenso findet sich hier ein Fahrender Tempel der namensgebenden Schutzpatronin der Stadt, der von Gold'an verehrten Göttin Navanur. Der große und reichlich ausgeschmückte Wagen des Navanurtempels richtet sein Angebot vor allem an Reisende, Abenteurer und Händler, welche der Göttin einen kleinen Geldbetrag opfern um sich Glück und Beistand für die Reise zu erbeten. Überflüssig zu erwähnen, dass diese Einnahmen sogleich in die geräumigen Frachträume der Dämmerbarke wandern...

Nördlich des zentralen Marktplatzes schließt sich die „**Kiste**“ an. In diesem Teil der Zeltstadt sind vordergründig die exotischen Bürger Navanurs beheimatet. So leben hier vereinzelt „Hexen“ als auch Wunderheiler, Möchtegernschamanen und nicht zuletzt Musiker. Die Kiste ist der Umschlagplatz Nummer Eins für Sklaven, Drogen und seltene Güter. Hier schläft man niemals allein im Zelt und wechselt sich mit dem Schlafen und Wachen ab. Denn schnell ist eine Kehle durchschnitten und der wertvolle Tand in der Karawane an neue Besitzer verteilt. Das Nordquartier ist selbst für Litha und ihre Jungs absolutes Sperrgebiet, denn Gold'an weiss das er die Zügel in wenigstens einem Viertel schleifen lassen muss, damit seine Untertanen auch mal die Sau rauslassen können. Ebenfalls gut für die Moral ist auch das „Siebenzelt“. Denn in dieser kreisrunden Ansammlung von acht (!) schmuddeligen Zelten, kümmern sich „Grito, das Messer“ und seine Mädchen um die nötige Entspannung der gestressten Kistengänger. Der Name resultiert übrigens aus den nicht vorhandenen Rechenkünsten des Vor-Inhabers. Diese Rechenschwäche war es auch, die ein Freier zum Anlass nahm, ihm den Kopf vom Rumpf zu trennen... Seither führt Grito, der Bruder Lithas, die Geschäfte...

Südlich des Marktplatzes liegt das sogenannte **Lärmviertel**. Die hier ansässigen Handwerker und Schmiede gaben dem Südviertel einst seinen Namen. Diese bieten insbesondere Waffen und Werkzeuge an und bessern sie auch gegen einen geringen Obulus

aus. Das Viertel lässt sich rasch anhand des erhöhten Geräuschpegels ausmachen, denn in den ständig rauchenden Essen sind rund um die Uhr verrostete und schwitzende Hammerschwinger auszumachen die ihre verlorene Zeit, in welcher die Karawane umherreiste, wieder wettmachen müssen, solange die Stadt ihre Zelte aufgeschlagen hat.

In der Gossensprache der Navanurim heisst es nicht umsonst bei bewölktem Himmel: „Vergiss die Sonne! Süden ist da wo der Krach herkommt!“ Dieser Lärm ist es auch, der in den benachbarten Vierteln oftmals für Unmut sorgt. Der Arbeitseifer der Handwerker wird zwar generell hochgeschätzt, jedoch ist das nächtliche monotone Klingen der Schmiedehämmer oftmals ein willkommener Anlass für eine zünftige Prügelei zwischen den „Nachteulen“ (Spitzname der Handwerker) und den ruhesuchenden Bewohnern.

Im Westen der Stadt schließt sich das **Orkviertel** an. Der Begriff ist insofern irreführend, da auch die Orks nur einen geringen Anteil der Bevölkerung stellen. Ebenso findet man hier auch Angehörige aller anderen Völker. Das Orkviertel dient als Fremdenviertel Navanurs. Hier schlagen neben zeitweiligen Bewohnern der Stadt auch reisende Abenteurergruppen ihre Lager auf. An der Grenze zur „Kiste“ befindet sich hier auch „Blotwyns Rollende Taverne“, ein von großen, offenen Zelten umgebener berückter Planwagen welcher trockenen Kehlen und hungrigen Mägen Abhilfe schafft. Im Wagen selber hat sich zur Abendstunde eine Spielhölle etabliert, die leider seit einigen Jahren nicht mehr ohne hauseigene Rausschmeißer auskommt. Im Osten schließlich liegen die Zelte der „Söhne der Steppe“. Hier findet sich für jeden Auftrag die passende Söldnertruppe, solange man sich über den Preis einig wird. Denn innerhalb der Gemeinschaft Navanurs macht man durchaus Unterschiede zwischen den einzelnen Bewohnern. So hat sich in den vergangenen Jahren ein "schlichtes" Kastensystem ausgebildet. "Schlicht" deshalb, da alles was im Ostviertel wohnt grundsätzlich schonmal wichtiger ist als alles andere. Diese verschworene Gemeinschaft ist jene Keimzelle aus denen die Karawane einst hervorging. Hier gibt es – und auch das ist erstaunlich – echte Brüderlichkeit und Kameradschaft. Alle Ideale, die Gold'an vielleicht einmal antrieben, finden sich hier noch verwirklicht. Während in anderen Vierteln durchaus Mord und Totschlag an der Tagesordnung sind, hält man hier zusammen. Die anderen Viertel sieht man als nützlichen Klotz am Bein. Das Westviertel offenbart ständig Neues und Ertragreiches, das Südviertel ist produktiv und fleißig und das Nordviertel dient dem Vergnügen. Das sogenannte Ostviertel wurde früher spöttisch „**Der Palast**“ genannt und schließlich setzte sich diese Bezeichnung auch bei den Söldnern durch, welche die Bezeichnung übernahmen.

Es ist zwar nicht unmöglich für einen Navanurim zu einem „Sohn der Steppe“ zu werden und in das Ostviertel zu ziehen, aber dennoch äußerst schwer. Dadurch das im Ostviertel nur Söldner leben sollte man sich schon mit seinem Kampfgeschick hervorgetan haben oder in der Gunst Lithas aufgestiegen zu sein. Der einfachste Weg führt nämlich über die bronzehäutige Kriegerin und ihre „Stadtgarde“. Und die Gunst Lithas erwirbt man sich vor allem durch ein vier Augen Gespräch auf ihrem Nachtlager...

Umgeben ist die gesamte Stadt von einem **Palisadenwall** der oftmals sogar wiederverwendet wird. Bei Reisen durch die östlichen Steppen trifft man mitunter auf einen riesigen taktisch sinnvoll aufgestellten Palisadenkreis im Nirgendwo und nur die ausgebrannten Feuerstellen zeugen davon, dass sich hier einmal über 500 Personen und rund 300 Tiere aufhielten. Wird die Stadt an einer neuen Stelle aufgeschlagen, sind es Angehörige aller Viertel, welche in nahegelegenen Wäldern das Holz für eine neue Palisade schlagen. Drückeberger haben es im Übrigen in dieser Gemeinschaft sehr schwer. Wer nicht mitzieht und mit anpackt, wird sehr rasch von den Lakaien der Kriegsherrin in der Steppe ausgesetzt. Viele Male steht der Karawane jedoch auch kein Schutzwall zur Verfügung. Das ist immer dann der Fall, wenn man den früheren Standort entweder nicht mehr wiederfindet, oder in einem Gebiet siedelt, in dem es weit und breit keinen Baum gibt...

Die Dämmerbarke

Ein pechschwarzes uraltes Schiff unbekannter Ursprungs, von annähernd 40 Schritt Länge und 8 Schritt Breite, welches der Kriegsherr vor vielen Jahren auf ebenfalls nebulöse Art und Weise in seinen Besitz bringen konnte. Die Dämmerbarke ist ein einzigartiges Meisterwerk der Schiffskunst und kann unmöglich aus dem bekannten Teil Rakshazars stammen. Die Dämmerbarke verfügt über drei mächtige Masten und blutrote Segel die das Kriegsbanner Gold'ans (Einen auf einer silbernen Lanze aufgespießten goldenen Schädel) umrahmen. Die Dämmerbarke ist eine wahre Festung und begleitet die Karawane auf all ihren Reisen. Sie ist mit seltsamen Waffen ausgestattet mit denen sich unter Anderem Speere und Stahlsplitter verschießen lassen und damit jeder Bedrohung des Trosses gewachsen sind. Gezogen wird sie von zwei gefräßigen schwarzen Yarnakbestien, vier Schritt hohen Sauriern mit kräftigen Hinterläufen und einem kurzem Schwanz, die von Gold'an liebevoll Mauler und Govoko getauft wurden. Die gewaltigen Räder und die Verarbeitung des Materials deuten darauf hin das die Dämmerbarke wohl niemals zur Seefahrt genutzt wurde, denn der flache Rumpf und der stählerne Unterbau würden es unmöglich machen ein Schiff

diesen Ausmaßes über Wasser zu halten.

Das die pechschwarzen Planken in der Tat uralte sein müssen, zeigt sich immer wieder anhand der Stabilität des verwendeten Holzes. Immer wieder flickschustern Handwerker an dem Stolz Gold'ans herum so dass die zusätzlichen Verschlimmbesserungen das abenteuerliche Erscheinungsbild des durch die Steppen rumpelnden Ungetüms nur noch unterstreichen. Gold'an selbst verlässt die Dämmerbarke im Übrigen fast nie. Einzig zu Zusammenkünften des Rates verlässt der muskulöse und rotbärtige Mittvierziger mit einem Gefolge aus den härtesten und erfahrensten Kriegerern seiner Leibgarde die knarrende Heimstatt und zieht in einer prunkvollen Prozession durch seine Stadt zum Ratsplatz. Dort hält er auch Gericht über Verräter, Mörder oder Pferdediebe, die er oftmals einfach ungehört und ohne einen Urteilspruch mit seiner schwarzen Klinge niederstreckt. Der Herr der Steppen weiss um seine herausragende Position. Bereits mehrmals haben lebensmüde Abenteurer versucht ihm seinen ganzen Stolz, die Dämmerbarke, zu entreißen und für eigene Zwecke einzusetzen. Doch die verschworene Gemeinschaft seiner „Söhne der Steppe“ hält zusammen wie Pech und Schwefel. Oftmals sieht man Banu-kah Gold'an bei Sonnenuntergang alleine auf dem Achterdeck stehen, den massigen Leib am Steuerrad abstützend und den Blick in die Ferne, nach Osten, gerichtet. Dann pflegt er einmal wütend gegen die vor ihm befindliche Reling zu treten (die aus diesem Grunde auch wöchentlich ausgetauscht werden muss.), bevor er wieder in seinen Gemächern verschwindet. Gleichzeitig ist der begleitende Wutschrei das Signal für das angrenzende Ostviertel das nunmehr die Nacht angebrochen ist und das Tagewerk vollbracht ist. Die Bedeutung hinter diesem seltsamen Ritual weiss wohl nur der Herr der Steppen oder seine Göttin.

Zur Verwendung im Spiel

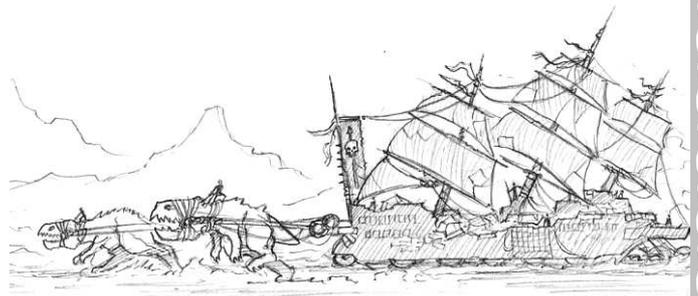
Navanur kann sowohl als eigenes Setting in einer Rakshazar-Chronik dienen, als auch Teil eines Abenteuers sein. Der Abwechslungsreichtum der Karawane, sowie ihr Status als abgeschlossener Mikrokosmos erleichtern das Aufbauen einer glaubwürdigen Umgebung ungemein. Gleichzeitig fängt die Kolonie die Möglichkeiten des Rakshazarsettings in komprimierter Form recht gut ein. Navanur kann als Ausgangsbasis für eigene Erzählungen herhalten, als auch Ziel einer Quest oder eines Entdeckungsabenteuers sein. Ebenso bietet die Karawanenstadt Platz für die verwegenen Charaktere und Persönlichkeiten. Die Kolonie hat eine Menge zu erzählen und die Strukturen der Gemeinschaft laden geradezu dazu ein eigene Charaktere zu erschaffen die den Ort zu Leben erwecken.

Szenariovorschläge

- Eine äußere Bedrohung gefährdet die Gemeinschaft
- Ein Spielercharakter äußert den Wunsch in die Reihe der Söhne aufgenommen zu werden.
- Die zufällige Entdeckung einer Söldnereskorte (oder durch eine Söldnereskorte) in der Steppe, welche die Helden nach Navanur bringt;
- Durch eine Streitigkeit im Nordviertel kommt es zu einem Todesopfer. Einem der Helden wird der Mord in die Schuhe geschoben und bei der Ratzusammenkunft in wenigen Tagen erwartet den Unschuldigen ein lächerlicher Schauprozess in dem man Gold'an irgendwie überzeugen muss, dass man die Tat nicht begangen hat.
- Die Helden kommen einem Mordkomplott in einem der Viertel auf die Schliche demnach „Prinzessin“ Litha das Opfer sein soll. Die Helden stehen vor der Wahl: Raushalten, Petzen, oder mitmachen? Zweites führt dazu das die Helden zukünftig die Besten Freunde der Stellvertreterin Gold'ans sind, die Dritte Möglichkeit bringt ihnen Sympathien bei bestimmten Mächtigkeitsgruppen in den Vierteln ein.
- Putschversuch! Die Intriganten aus dem vorhergehenden Szenariovorschlag versuchen die Macht in Navanur an sich zu reißen und Gold'an und seine Garde zu stürzen und zu töten. Auch hier wieder die Frage: Raushalten, Petzen oder mitmachen?
- Die Fehde. Eine länger dauernde Zwistigkeit zwischen zwei Bewohnern, beispielsweise zwischen einem einflussreichen NPC und einem Spielerhelden die in einem archaischen Kampf auf Leben und Tod endet.
- Oder die Helden haben einen konkreten Spionage-, Sabotage- oder Missionsauftrag. So könnte ein Abgesandter eines riesländischen Gottes zu den Navanurim geschickt werden um sie von ihrer Sache zu überzeugen. Dumm nur, das Gold'an ein großer Fan seiner Göttin ist und offene missionarische Tätigkeiten überhaupt nicht toll findet...
- In Sachen Sabotage bietet sich natürlich die Dämmerbarke an. Vielleicht hat ein sanskitarischer Händler ja noch eine Rechnung mit den „Söhnen“ offen und beauftragt die Helden mit der Beseitigung des Problems.
- Auch Diebe werden von den randvollen Laderäumen des Kriegsherrn magisch angezogen. Und warum sollte man nicht auch noch die Obsidianschlinge des Steppenkönigs mitnehmen? Man sagt schließlich, sie hätte magische Kräfte!

Ein konkreter Szenariovorschlag:

Ein arroganter amhasischer Händler namens Torvos hat richtig Mist gebaut. Unterwegs sind ihm seine teuren Sklaven abhanden gekommen die er eigentlich in Amhas abliefern sollte. Da er in der verbleibenden Zeit unmöglich die Reise nach Ribunkan ein zweites Mal antreten kann, entschließt er sich nach Osten zu gehen, da ihm Gerüchte zu Ohren kamen, das sich das sagenumwobene Navanur zur Zeit in drei Tagesritten Entfernung befinden soll. Mit seinen Männern plant er unauffällig ein paar Leute im Fremdenviertel verschwinden zu lassen. Eigentlich ist es nichts ungewöhnliches wenn Leute im Fremdenviertel einfach so „verschwinden“. Doch ausgerechnet die Helden bemerken, dass ein paar Leute mit denen sie am Vorabend gesprochen haben, wie vom Erdboden verschluckt sind und beginnen Nachforschungen anzustellen. Während Torvos einerseits flink handeln muss und die „Ware“ nicht allzu lange an einem sicheren Ort verstecken kann drängt sowohl für ihn, als auch für die Helden die Zeit. Hinzukommt das Lithas Männer, drei Tage nach Eintreffen Torvos', durch die Gassen laufen und lauthals verkünden das die Karawane im Morgengrauen wieder aufbrechen wird. Torvos muss die Sklaven entweder in Windeseile aus der Stadt schaffen, da das Erdloch was er unter seinem standesgemäßen Zelt ausgehoben hat unmöglich zu verbergen ist, oder ganz einfach das Zelt stehen lassen und denn abziehenden Navanurim nett zuwinken. Spätestens dann sollten die Helden misstrauisch werden. Um dem ganzen die Krone aufzusetzen können die Helden nach gelungener Befreiungsaktion vielleicht sogar einen hochrangigen Vertreter der „Oberschicht“ Navanurs, sprich: einen Sohn der Steppe unter den Gefangenen finden. Dieser würde den Helden die Gewissheit einbringen das jemand wie Gold'an sie zumindest zur Kenntnis nimmt. Und das kann ja nie schaden... Übrigens funktioniert das gleiche Szenario auch, wenn die Helden die gelackmeierten Sklavenjäger sind. Durch einen Tipp könnten sie sich in die Höhle des Löwen begeben und dort munter Sklaven einfangen, die es anschließend aus der Stadt zu schaffen gilt.



TAG I



„Du willst also der Schattenliga die Ehre geben, Fremder?“ Corvin musterte den Jungen und war nicht beeindruckt. Das sollte der berühmte Thorin sein? Meisterdieb und Meuchelmörder? Der Kleine war vielleicht fünfzehn und seine dünnen Ärmchen zeugten nicht gerade von einer großen Unterweltkarriere. Dennoch hielt der stämmige Gladiator an seinem Vorsatz fest, vorsichtig zu sein.

Cathvan hatte ihn vorgewarnt und für gewöhnlich war Catti sein Geld wert... Corvin gönnte sich ein knappes grimmiges Lächeln und folgte dem Jungen nach einem vielsagendem Blick in die Küche der Schenke, wo dieser sogleich die dralle schwitzende Köchin fortscheuchte und einen abgewetzten Teppich zur Seite rollte.

Es roch widerwärtig nach offensichtlich gammigen Speisen und Fisch. Die kleinen durchsichtigen Tigelchen mit den undefinierbaren milchigen Substanzen ignorierend, betrachtete er interessiert den Gastgeber wie dieser ächzend die mannsgroße Bodenluke aufzog.

„Nach dir, Fremder!“ zischte der Bursche und offenbarte grinsend seine lückenhaften Zahnreihen, während er ihm eine klebrige Fackel in die Hand drückte.

Corvin erschrak, als diese sich in seiner Hand selbst entzündete. Das fängt ja gut an, dachte er bei sich, bevor er sich anschickte die steile und knarrende Holzleiter herabzusteigen. Der Mief von Fisch und Fäkalien war einem undefinierbaren Modergeruch gewichen, welchen man sonst nur auf Friedängern wahrnehmen konnte und von fauligen Blumen und Schlimmeren herrührte.

Nach wenigen Schritten fragte sich Corvin nicht zum letzten Mal, was er sich da vorgenommen hatte.

Das Schattensiegel war nicht leicht zu besorgen gewesen. Nicht genug, dass er diesem narbenübersäten Schwertkämpfer erst betrunken machen musste, eher er ihm gefahrlos die Gurgel durchschneiden konnte.

Diese neugierige und intrigante kleine Hure wollte zudem noch teures Schweigegeld von ihm. Soviel wie er in den letzten Tagen investiert hatte, konnte man unmöglich so schnell wieder zurückgewinnen. Selbst in der Schattenliga dürfte dies ein schweres Unterfangen sein. Corvin hörte wie sich die Lukte hinter ihm knarrend schloss und mit wenigen Sätzen war der Junge auch schon herbei. „Vorwärts! Ich hab’ nicht den ganzen Tag Zeit!“ Der Bursche hatte ihn vielleicht hundert Schritte durch den matschigen Gang geführt und unterwegs nur kurz innegehalten um mehrmals an einer dünnen Kette zu ziehen, welche sich in einem Loch im Boden verlor, als sie schließlich eine halb aus den Angeln hängende Holztür erreichten.

Ein mit Fackeln spärlich ausgeleuchteter Steingang kam in sein Blickfeld. Der Junge nahm ihm die Fackel ab und deutete nach vorne ins Dunkel.

„Besser du ziehst schonmal deine Waffe. Geh bis zum Ende des Gangs durch das Portal. Viel Spaß!“

Er zog die Tür wieder hinter sich zu und ließ Corvin allein im düsteren Gewölbe zurück.

Das Sirren hörte er eindeutig zu spät, denn mit Erschrecken beäugte er zunächst ungläubig den schwarzgefiederdeten fingerdicken Jagdpfeil, der noch vibrierend – keine handbreit entfernt – im morschen Holz der Tür steckte.

Instinktiv warf sich der Hüne zur Seite, als auch bereits der nächste Pfeil hinter ihm einschlug.

Gehetzt blickte sich der Speerkämpfer, welcher seinen elfenbeinernen Wurfspieß vor sich hielt, im Gang um.

Keine Deckung. Corvin sprang ein paar Schritte vor und ging in die Hocke, hörte den Pfeil über sich hersausen und spähte ins Dunkel. *Ich muss schneller sein*, dachte er und rannte weiter auf das Ende des Ganges zu.

Er rollte sich ab und bemerkte wie sich der Pfeil in seinem Umhang verfang. Er ignorierte den Schaft und lief weiter um zum Wurf auszuholen. Er zielte nicht, denn es gab kein Ziel. Und er hatte neben seinem Speer nur den rostigen Langdolch seines Vaters, wenn es hart auf hart kommen sollte. Dennoch wollte er es riskieren, denn Corvin wollte im Moment gar nicht wissen, ob die Pfeilspitzen wirklich vergiftet waren. Mit einem markerschütterndem Schrei warf er den gewaltigen Speer in die Finsternis und zog – im Laufen – den öligen Dolch aus der Gürtelschleife.

Er rechnete jeden Augenblick damit, dass ihn ein Pfeil durchbohrte, doch er war das Versteckspiel leid.

Als seine Ohren das schmerzhaft Stöhnen vor sich vernahmen, lächelte er grimmig und bremste seinen Ansturm ab. Als er am Gangende ankam, fiel sein Blick sofort auf die schwarzgewandete Gestalt, die von seinem Speer an das Portal gepfählt worden war.

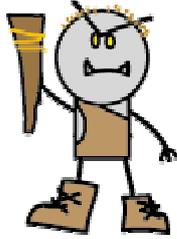
Er ignorierte das Blut, welches in dicken Tropfen unter der Kapuze des Gegners auf den staubigen Boden tropfte ebenso wie den kohlschwarzen Kriegsbogen der vor ihm lag.

Corvin trat an den Angreifer heran und umfasste zunächst den auffällig schlanken Hals, bevor er zornig die Kapuze zurückschlug. Er konnte sein Erstaunen kaum verbergen, als sein Blick die verzweifelten rehbraunen Augen eines Mädchens traf. Bei den Göttern. Dieses Mädchen mochte vielleicht sechzehn Sommer alt sein. Und doch war irgendetwas seltsam an ihrem Gesicht. Irgendwie strahlte das junge Antlitz etwas tiefböses aus.

Blut füllte ihren Mund und ihre Augen nahmen einen trotzig Glanz an. „Bastard!“ zischte sie und Blutspritzer besudelten sein weißes Gewand und wettergegerbtes Gesicht. Ein widerliches Knacken erklang, als er der Kontrahentin das Genick brach. Der Dolch, den sie kurz zuvor blitzschnell – und doch zu langsam – gezogen hatte fiel scheppernd zu Boden. Corvin hob ihn vorsichtig auf und hielt in sich unter die Nase. Angeekelt warf er ihn fort. Natürlich vergiftet, dachte er und mit ihrem letzten Lebenshauch starb auch sein zuvor aufbrandendes schlechtes Gewissen. Corvin zog den Speer aus dem Portal und ließ den leblosen Körper herniedersinken. Dann versetzte er dem Torflügel einen gewaltigen Tritt und wurde von grellem Licht umfassen. „Grenda...Grenda...Grenda!“ rief die begeisterte Menge und Corvin blinzelte vorsichtig ins Licht. Er befand sich in einer Arena und rund drei Schritt über sich, zogen die Ränge bis zur fernen Decke, die er in der Finsternis gar nicht erkennen konnte. Er musste wohl in irgendeinem Berg sein, dachte er bei sich, während die Menge weiterhin das Wort „Grenda!“ rief und mit einem Male verstummte. Das Licht, welches sich kegelförmig um ihn legte wurde schwächer und erstmals konnte er Einzelheiten in den Gesichtern der vielen Dutzenden Schaulustigen erkennen. „Du hast deinen ersten Tag gewonnen.“ rief einer, „Es werden viele weitere folgen. Ein ganzes Jahr lang. Tag und Nacht. Du bist im Schatten. Der Preis ist dein Körpergewicht in Gold. Der Einsatz ist dein Leben!“ Hinter ihm schlug das Portal zu und ein Gatter wurde vor ihm hochgezogen. „Geh hindurch und erweise dich als würdig. Willkommen in der Schattenliga!“

Die Fortsetzung folgt in Ausgabe 2. Helm!





**Meine Damen, wir haben eine furchtbare
Nachricht für Sie...**

Dieser gutaussehende Herr

**(über dem Text befindet sich ein Foto, unter dem Text ein missglückter Avatar -
Nicht verwechseln bitte!)**

ist leider in den Hafen der Ehe eingelaufen.

**Damit ist unser rassiger Wahlbrasilianer nicht
mehr zu haben. Wir bitten Sie dringend (!)**

entsprechenden Briefverkehr

(Fanpost, Liebesbriefe, Vaterschaftsklagen u.ä.)

**umgehend einzustellen, da der geschätzte Kollege
ansonsten in arge Erklärungsnot geraten würde.**

Wir danken für Ihr Verständnis!

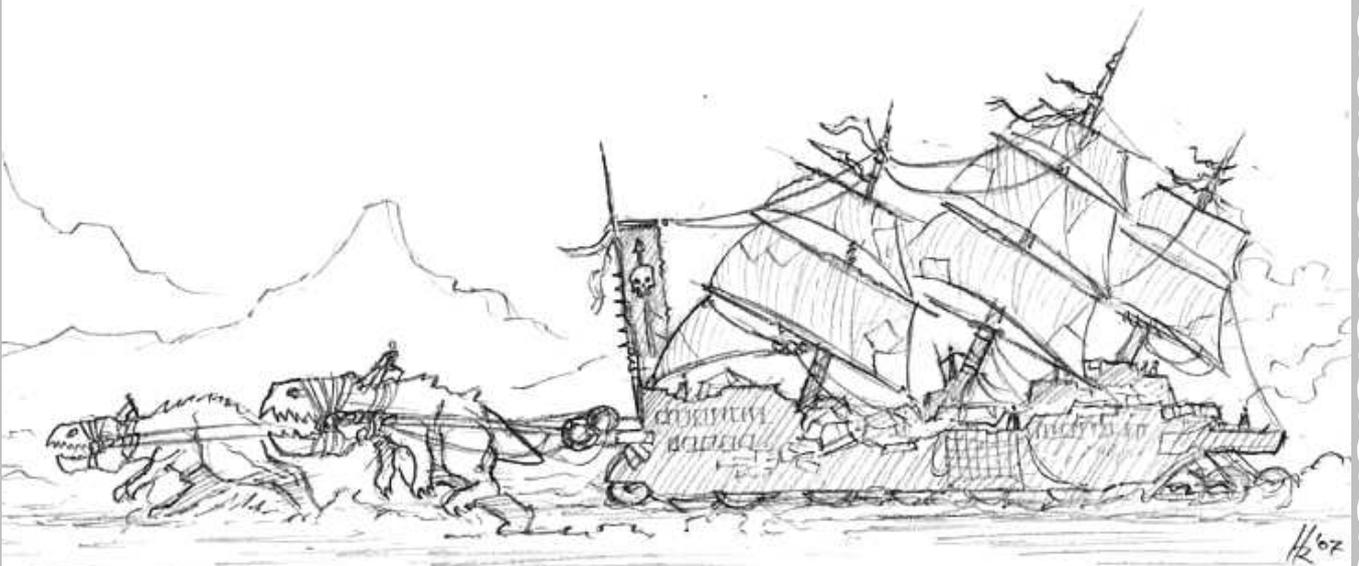


Das Kometenteam gratuliert GrogT und seiner Liebsten, Iris, ganz
herzlich zur Hochzeit!

Lottji und Dominik

Der Komet

DAS FIESE UND GEMEINE RPG-ZINE MIT DEM COVER AUF DER RÜCKSEITE



AUSGABE NUMMER 1

WEIHNACHTEN 2007

RUNTERLADEN, GLÜCKLICH SEIN, WEITERERZÄHLEN



DERISCHE SPHÄREN