



VATER DER FLÜTEN

EINE UMSETZUNG DES COMPUTERSPIELS
DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT

SOWIE DES ROMANS
DAS FERDOKER PERGAMENT

UND DES BROWSERSPIELS
SAAT DES ZORNS

REDAKTION: FLORIAN DOP-SCHAUEN

MIT BEITRÄGEN VON

BJÖRN BERGHAUSEN, MUPA BERING, ROMAN BERING, MATTHIAS FREUND,
FRANZ JANSON, ULI LINDNER, MARTIN LORBER, MICHAEL PRIETZEL,
DANIEL SIMON RICHTER, PHILIPP SPRECKELS, İVOPPE VAZİRİ-ELAHİ
UND ANTON WESTE

TEILWEISE BERUHEND AUF TEXTEN VON

BORIS ARENDT, DR. STEFAN BLANCK, LENA FALKEPHAGEN, KATHARINA PIETSCH,
FABIAN RUDZIŃSKI, CHRISTOPH SCHAADT, MICHAEL THUMSTÄDTER,
İVOPPE VAZİRİ-ELAHİ UND MARK WACHHOLZ

MIT VIELEM DANK FÜR TATKRÄFTIGE UNTERSTÜTZUNG AN

BJÖRN BERGHAUSEN, DR. STEFAN BLANCK, DANIEL SIMON RICHTER,
MARTIN LORBER, KATHARINA PIETSCH, MARK WACHHOLZ
UND DAS TEAM VON RADON LABS, VOR ALLEM
BERND BEYREUTHNER, FABIAN RUDZIŃSKI, İVOPPE VAZİRİ-ELAHİ,
CHRISTIAN LOCH, BORIS ARENDT UND PHILIPP ROSENBECK
SOWIE TORSTEN BUTZKO, MICHAEL GORETZKI, BENJAMIN HEIDEL,
ROBIN HEPKYS, DANIJEL KOSTADINOSKI, CLAUDIA KRÜGER,
THOMAS LISOWSKY, KARSTEN RUTH UND CHRISTIAN SCHPEIDER



Typische Aventurier



Zwerg



Nordbarbin



Forscher



Städterin



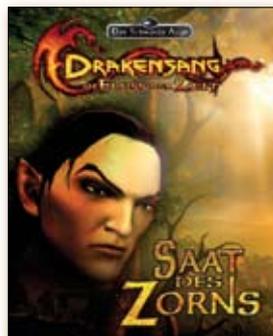
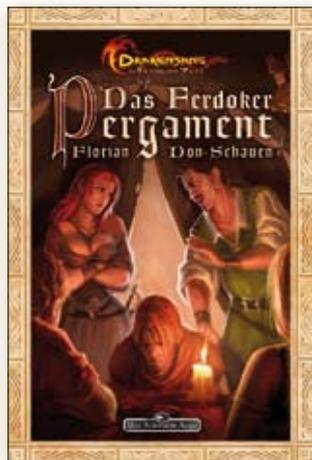
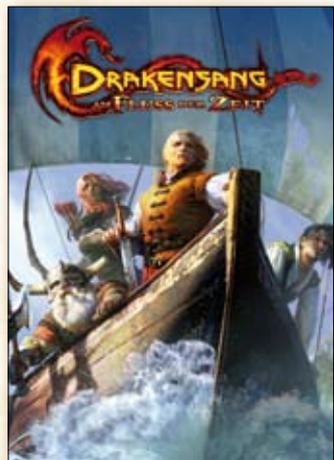
Fraics-Geweihter



Mittelländische Kriegerin

VORWORT

Im Jahr 2010 sind drei DSA-Produkte erschienen, die untereinander verknüpft sind, in der gleichen Region und Zeit spielen (im mittleren Drittel des Großen Flusses zu Zeiten Kaiser Hals, nämlich im Jahr 1009 BF) – und alle drei nicht für das Tischrollenspiel gedacht sind. An erster Stelle ist das Computerspiel **Drakensang: Am Fluss der Zeit** zu nennen, das die Vorgeschichte des 2008 erschienenen Spiels **Drakensang** aufgreift. Eng damit verwoben ist die Handlung des Romans **Das Ferdoker Pergament**, in dem verschiedene Protagonisten wie Mora und Cuano wieder auftauchen und viele weitere Personen kurze Auftritte haben, die in **Am Fluss der Zeit** wichtige Rollen spielen. Zu guter Letzt gibt es auch noch das zweiteilige Browsergame **Saat des Zorns**, das ebenfalls einige Orte und Personen aus **Am Fluss der Zeit** aufgreift und weiterspinn.



Drei abenteuerliche Geschichten – aber keine Möglichkeit, sie am Spieltisch umzusetzen? Genau hier setzt dieses Buch an. Auf den folgenden Seiten finden Sie Beschreibungen der wichtigen Orte und Personen sowie umfangreiche Hintergrundinformationen, damit Sie daraus ganz nach Belieben eigene Abenteuer oder sogar Kampagnen zusammenstellen können. So ist es möglich, die Handlung der drei genannten Abenteuer mehr oder weniger genau nachzuspielen, aber Sie können ebenso gut auch nur einzelne Elemente verwenden und in eigene Abenteuer einbauen. Eine andere Handlungsschiene, die ebenfalls mit den Ereignissen in Verbindung steht, wird übrigens in dem Solo-Abenteuer **Eilifs Schatz** ausgeführt und demnächst durch das Gruppen-Abenteuer **Hort in der Tiefe** fortgesetzt.

Aber selbst, wenn Sie gar nicht vorhaben, eigene Abenteuer zu leiten, finden Sie hier umfangreiche Hintergrundinformationen, die vieles aus einem anderen Blickwinkel beleuchten und damit ganz neue Aspekte aus Computerspielen und Roman verdeutlichen. Denn so genau der Hintergrund dieser Geschichten auch ausgefeilt sein muss, vieles davon wird im Endprodukt niemals erwähnt – weil es für das Spiel oder den Roman nicht wichtig ist, sondern nur für den Hintergrund. Ge-

nau diese Dinge haben wir in diesem Buch gesammelt. Dies ist natürlich nur gelungen, weil wir eng mit den Autoren und Autorinnen der zugrundeliegenden Spiele zusammengearbeitet haben, wobei ich an dieser Stelle besonders Fabian Rudzinski, Ivonne Vaziri-Elahi und Bernd Beyreuther von RadonLabs hervorheben und mich bei ihnen bedanken möchte.

ZUM UMGANG MIT DIESEM BUCH

Wie bereits gesagt enthält dieses Buch kein vorgeplantes Abenteuer und auch keine bis ins Detail beschriebene Region. Vielmehr werden einzelne Schauplätze vorgestellt, mal oberflächlich, mal detailliert, und jeweils mit Vorschlägen versehen, was die Helden dort erleben können. Das sind manchmal

Questen aus den Spielen, häufig aber auch unabhängige Szenarioanregungen. Dazwischen werden an einigen Stellen Hintergründe etwas genauer beleuchtet, etwa die Rolle der Drachen in der Region oder der Flussvater und die Feen.

In der **Einleitung** ab Seite 22 fassen wir zunächst einmal die Handlung der Computerspiele und des Romans kurz zusammen und schildern deren Hintergründe, und zwar über den Punkt hinaus, den man in den Spielen selbst herausfinden kann. Dazu gehören auch Beschreibungen und Werte von wichtigen Handlungsträgern.

Es folgt ab Seite 59 eine **Beschreibung des Großen Flusses**, der namensgebend für diesen Band, aber auch für das Computerspiel ist. Hier nennen wir einige für die Handlungen besonders wichtige Orte am und im Großen Fluss wie etwa die Insel des Vergessens, die Zollfeste Thûrstein oder das versteckte Elfendorf.

Der dritte Teil schließlich ist dem Städtchen **Nadore** gewidmet – einer aufstrebenden Handelsstadt, die im Zentrum des Computer- und des Browserspiels steht und deswegen besonders detail- und facettenreich beschrieben wird. Mit dieser Beschreibung kann es ohne weiteres zum Ausgangspunkt ganz eigener Abenteuer werden.

Den Abschluss machen Beschreibungen zu zwei Elementen, die wichtig für die ganze Region sind und in den Spielen immer wieder anklingen, ohne allzu genau behandelt zu werden. Das sind einerseits die **Drachen**, die über Jahrtausende hinweg ihre Spuren hinterlassen haben und auch heute noch manchmal ihren Einfluss spielen lassen. Und andererseits war der **Kosch** ein stark umkämpftes Gebiet in der Zeit der Magierkriege, weswegen Sie auch zu diesem Thema noch einige Hintergründe und Ideen vorfinden.

Um zu verdeutlichen, ob bestimmte Elemente wichtig für das Computerspiel, das Browsergame oder den Roman sind, sind diese Stellen jeweils mit einem Symbol versehen:



– Drakensang: Am Fluss der Zeit



– Das Ferdoker Pergament



– Saat des Zorns

VON SPIEL ZU SPIEL – NICHT ALLES IST MÖGLICH

Jedes Medium arbeitet mit eigenen Techniken, hat eigene Möglichkeiten, Stärken und Schwächen – sei es Roman, Film, Comic oder eben Computerspiel und Rollenspiel. Und so, wie ein Buch nicht 1:1 in einen Film umgesetzt werden kann und es völlig witzlos ist, einen Film detailgenau in einem Buch nacherzählen wollen, so kann auch ein Computerspiel nicht in allen Einzelheiten in ein Buch fürs Tischrollenspiel übersetzt werden.

Für **Drakensang** wurden die DSA-Regeln in ein sinnvolles System für den Computer umgesetzt – nicht wortwörtlich, sondern sinngemäß. Eine buchstabengetreue Umsetzung hätte nicht funktioniert, denn die Regeln sind für den Gebrauch am Tisch

entwickelt, nicht für das Computerspiel. So weichen auch die Eigenschaftswerte aus dem Computerspiel teilweise von dem ab, was in diesem Buch steht. Das ist kein Fehler, sondern Ergebnis einer Übertragung von einem Regelsystem ins andere. (Die Rückübertragung der Drakensang-Spielwerte für dieses Buch wurde übrigens von Michael Prietzel vorgenommen, dem Hauptverantwortlichen für die Spielwerte im Computerspiel.) Es ist kaum verwunderlich, dass die Handlung von **Drakensang: Am Fluss der Zeit** für ein Computerspiel entworfen und an seine Vorgaben angepasst wurde. Also wäre es nicht sinnvoll, diese Geschichte detailgetreu für das Rollenspiel am Tisch umsetzen zu wollen. Wundern Sie sich daher nicht, wenn Sie in diesem Buch Abweichungen von der Geschichte oder den Angaben im Computerspiel finden. Wir haben sehr bewusst manche Dinge verändert, ergänzt oder weggelassen – weil wir das für das Tischrollenspiel als sinnvoll erachten.

Das gilt natürlich in gleichem Maße für den Roman und das Browsergame. Wir haben uns überall die Rosinen herausgepickt und daraus ein ganz neues Rezept entwickelt. Aus diesem Angebot können Sie sich nun für Ihre Spielrunde das herauspickeln, was Sie für die Rosinen halten. Denn kein guter Koch hält sich buchstabengetreu an ein vorgegebenes Rezept.

EXKURS: WAS IST EIGENTLICH TISCHROLLENSPIEL?

Anmerkung: Der folgende Text ist für all diejenigen gedacht, die Das Schwarze Auge nur als Computerspiel kennen.

Wussten Sie, das Aventurien auch jenseits von **Drakensang** und **Drakensang: Am Fluss der Zeit** existiert? Dass **Das Schwarze Auge** eigentlich eine Welt ist, die seit über 25 Jahren von zahllosen Spielern und Spielerinnen als Schauplatz von spannenden und aufregenden Abenteuern erlebt wird? Damit meinen wir an dieser Stelle weder die legendäre **Nordland-Trilogie**, die in den Neunzigern viele Computerspieler begeistert hat, noch die über hundert Romane, die in dieser Welt spielen. Denn eigentlich ist DSA der Hintergrund für ein Tischrollenspiel. Aber bei allen namenlosen Horden, was ist denn eigentlich ein Tischrollenspiel? Zunächst einmal müssen wir zugeben, dass diese Frage nicht mit ein paar kurzen Worten geklärt werden kann. Zu viele Facetten und Möglichkeiten gibt es, auf zu viele Varianten kann man Rollenspielabenteuer mit Freunden und Freundinnen gemeinsam erleben. Stellen Sie es sich vor wie die Frage, was eigentlich Sport ist: Der Triathlet wird Ihnen etwas anderes erzählen als der Golfer, der Formel-1-Fahrer etwas anderes als der Schachspieler – und doch gelten Sie alle als Sportler. Dennoch wollen wir es an dieser Stelle einmal versuchen, damit Sie wenigstens einen ersten Eindruck erhalten.

Beim Tischrollenspiel treffen Sie sich mit ein paar Gleichgesinnten, erleben aufregende Abenteuer und können eine ganze Welt erkunden – und zwar weit über alle Grenzen hinaus, die Ihnen ein Computerspiel setzt. Sie benötigen kein Spielbrett und auch keine Spielkarten, sondern (neben ein paar Freunden und/oder Freundinnen) vor allem einen **Tisch**, ein paar Würfel und Stifte und natürlich ein Abenteuer. Jeder Mitspieler übernimmt dabei eine **Rolle**, und das **Spiel** ergibt sich dann ganz von selbst.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Gesellschaftsspielen (und den meisten Computerspielen, die man gemeinsam spie-

len kann), versucht man nicht, *gegen* die Mitspieler zu spielen und sie zu überflügeln. Indem jeder seine Rolle spielt, erlebt man *gemeinsam* eine Geschichte. Der Verlauf der Geschichte ist dabei nicht vorgegeben, man kann (im Rahmen der Möglichkeiten seiner Rolle) frei entscheiden, wie man vorgeht und was man tut.

Die Fähigkeiten des Helden, in die man schlüpft, werden (wie beim Computerspiel) über eine Reihe von Werten ausgedrückt, die auf einem Charakterbogen festgehalten werden. Hier findet sich auch die Ausrüstung wieder. Doch diese Werte geben nur einen groben Rahmen der Möglichkeiten eines Helden vor, sein Charakter ist damit noch lange nicht definiert. Ein Zwerg kann ebenso gut griesgrämig wie kumpelhaft sein, ständig im Clinch mit dem weltfremden Elfen liegen oder sich neugierig für die eigenartige Weltsicht dieser Spitzohren interessieren. Eine Magierin könnte einen Hang zum Größenwahn haben, aber ebenso gut eine aufopferungsvolle Dienerin der Zwölfgötter sein. Selbst ein Ritter kann aufrichtig und ritterlich sein, aber ebenso gut machtgerig und arrogant.

Die Ausgestaltung Ihres Charakters und sein Verhalten gegenüber den Figuren der Mitspieler und der Spielwelt liegen in Ihrer Hand. Doch bei allen Freiheiten sollten Sie eines nicht vergessen: Viele Herausforderungen, die Ihnen in der Spielwelt begegnen werden, sind zu gefährlich, um Ihnen alleine gegenüberzutreten, und so unterhaltsam es sein kann, wenn Zwerg und Elf sich ständig in die Haare bekommen – wenn sie einem hungrigen Oger gegenüberstehen, sollten sie ihren Zwist vorübergehend ruhen lassen. Ähnlich wie in **Drakensang** wird die Heldengruppe in Situationen geraten, in denen sie die speziellen Fähigkeiten jedes einzelnen Charakters benötigt: die des redegewandten Streuners, der die Gardisten überzeugt, die Gruppe passieren zu lassen, oder die des Magiers, dessen Zauber Gegner aufhalten, Wunden heilen und vielerlei andere Dinge bewirken können. Natürlich sind auch Ritter und Krieger nötig, die der Gruppe waffenschwingend den Weg durch Gegner und Monster bahnen.

AUSSEHEN

Wer vor Isaliel steht, dem drängt sich unweigerlich der Eindruck auf, von einem Raubvogel aus großer Höhe gemustert zu werden, der sich im geeigneten Moment auf seine Beute stürzen wird. Selbst für eine Elfe ist sie auffallend groß gewachsen, was ihr ein knöchiges Aussehen verleiht. Das kunstvoll gewebte Gewand in leuchtendem Blau mit prachtvollem Federschmuck an den Schultern unterstützt ihre charismatische Erscheinung. Eine gebogene Nase, ausgeprägte Wangenknochen und stechend blauen Augen unter geschwungenen Brauen bekräftigen die Vermutung, dass Elfen mit der Zeit ihrem Seelentier immer ähnlicher sehen. Der ruhige, elegante Gang und die Art, wie sie den Kopf wendet, um ihre Umgebung zu mustern, finden sich wieder, wenn sie in Gestalt eines Blaufalken durch die Lüfte gleitet.

LEBENS LAUF

Die Zeit von Isaliels Geburt liegt im "Herbst des langen Schweigens", als zwischen den Elfensippen Uneinigkeit über den Umgang mit Menschen herrschte, was sie in ihrer Bedachtheit sicher prägte. Nachhaltig ihr Menschenbild beeinflusst hat das Erleben des Machtspiels zweier der mächtigsten Magier aller Zeiten, Rohal und Borbarad, deren Zwist ihren Höhepunkt in einer Schlacht fand, aus der kaum jemand zurückkehrte. Die Tatsache, dass nach Borbarads Bannung und Rohals Verschwinden die Menschen nicht aus ihren Fehlern lernten, sondern erneut Magier um die Herrschaft stritten, war ihr ein endgültiger Beweis für die Kurzsichtigkeit dieses jungen Volkes. Als ihre Sippe durch dunkle Mächte fast vollständig ausgelöscht wurde, gingen die Überlebenden auf Wanderschaft. In der Ferne erlernte Isaliel bei den größten Zauberwebern die Schutzmagie ihres Volkes, die sie seitdem immer weiter entwickelt hat.

Sie waren nur noch wenige, als sie im Kosch an den Ufern des Großen Flusses auf die bosparanischen Ruinen stießen. In ihren Träumen offenbarte sich ihnen eine neue Bestimmung. Unter erheblichen Anstrengungen gelang es ihnen gemeinsam, den dämonischen Einfluss bis an die Schwelle der Ruine zurückzudrängen und einen magischen Schutzwall um das Areal zu errichten, von dem die unnatürlichen Schwingungen ausgingen. Am Fuße der natürlichen Felsverengung des Bergplateaus mit den Ruinen, verzauberten sie einen Baum und machten ihn zu ihrem Wohnbaum. Von jenen, die sich hier damals niederließen, weilt nur noch Isaliel unter den Lebenden.

DARSTELLUNG

Isaliel trägt in sich das Wissen von über einem halben Jahrtausend und webt Magie so mühelos wie ein Atemzug. Folglich kann kaum etwas sie überraschen oder aus der Fassung bringen. Ein besorgtes Stirnrunzeln, eine hochgezogene Augenbraue oder ein still amüsiertes Lächeln sind die intensivsten Gefühlsäußerungen, die bei ihr zu beobachten sind. Ihre kräftige Stimme kann einen bedrohlichen Klang annehmen, wenn sie wie so oft Worte der Warnung oder Ermahnung spricht. Häufig sind ihre Äußerungen in Rätsel oder Bilder gekleidet und erschließen sich selbst einem aufmerksamem Zuhörer erst im Nachhinein. Isaliel erscheint oft arrogant, da sie ihre Rolle als Leitbild für nachfolgende Generationen sehr ernst nimmt. Nicht nur duzt sie ausnahmslos jeden, das kurzlebige Volk wird auch gern mit der Anrede "Menschenkind" bedacht.

Zitate

»Wer dem Flüstern des Windes lauscht und sich von ihm tragen lässt, der sieht weiter als das Auge.«

»Vergiss nie den Wert der Entscheidungen, die in der Gemeinschaft getroffen werden.«

»Große Macht liegt in Worten. Du verstehst es, mit ihnen Harmonie oder Missklang zu bewirken, Frieden oder Uneinigkeit. Nutze diese Macht weise, und sei dir der Folgen deiner Worte stets bewusst.«

»Licht wird durch Sein ersetzt, und Schatten regen sich. Was sein wird, geschieht.«

»Ich versuche nur, dich Weitsicht zu lehren, boroborinoi.«

»Wer das Gleichgewicht zu erzwingen sucht, läuft leicht Gefahr, es selbst zu verlieren ... und andere mit sich zu reißen.«

Mögliche Funktionen

● **Antagonist:** Wer sich dem Wohnbaum der Sturmwächter in feindlicher Absicht nähert oder einem der ihren willentlich Schaden zufügt, der findet in Isaliel eine Furcht erregende Gegnerin, der nur die wenigsten gewachsen sein dürften.

● **Auftraggeberin:** Trotz ihrer Weisheit mag es Situationen geben, in der die Elfe die Unterstützung von Fremden in Anspruch nimmt. Möglicherweise lassen Herkunft oder Fähigkeiten dieser Fremden sie für eine Aufgabe geeignet erscheinen, die den Elfen Unannehmlichkeiten bereiten würde, vielleicht hat Isaliel aber auch Bedenken, ihre Sippe einer bestimmten Gefahr auszusetzen (und sei diese nur die Verführung des *badoc*).

● **Informantin:** Suchen die Helden einen Rat oder eine Information, so können sie mit Hilfe rechnen, solange ihre Motive mit denen Isaliels und der elfischen Weitsicht vereinbar sind. Möglicherweise werden die Antworten jedoch nicht das sein, was sie erwartet haben, denn Isaliel könnte ihnen gerade genug rätselhafte Hinweise geben, um sie selbst die Lösung herausfinden zu lassen. Vielleicht ist das Elfenhumor?

Geboren: 421 BF

Größe: 2,00 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: stechend blau

Darstellung: distanziert, stolz, rätselhaft, mächtig, mahrend

MU 14 KL 13 IN 17 CH 15

FF 13 GE 12 KO 12 KK 9

Jagdmesser: INI 10+1W6

AT 12 PA 10 TP 1W6+1 DK H

Elfenbogen: INI 10+1W6 FK 25 TP 1W6+5

LeP 29 AuP 35 AsP 53 KaP - WS 6 RS 0 MR 5

Vor- und Nachteile: Zauberhaar / Vorurteile (Magier) 5

Herausragende Talente: Magiekunde 14

Wichtige Sonderfertigkeiten: alle Elfenlieder, Merkmalskenntnis (Antimagie)

Zauberfertigkeiten: viele Elfensprüche meisterlich, beherrscht einige selbstentwickelte Schutzzauber gegen Dämonen und Geister

Seelentier: Blaufalke

Verhalten im Kampf: stärkt sich und ihre Sippe durch mächtige Schutzmagie. Sie versucht zunächst eine Auseinandersetzung zu vermeiden, indem sie Warnungen ausspricht und versucht den Gegner durch Illusionsmagie einzuschüchtern und zu verjagen. Kommt es dennoch zum Kampf, bevorzugt sie den Langbogen, um aus der Distanz den Kampf überblicken zu können, scheut jedoch nicht, sich mit zwei Jagdmessern ins Gefecht zu begeben, wenn es nötig sein sollte.

LINWEN EVLENFLUG – HILFSBEREITER MEHTOR

Wo man Linwen begegnet, scheint stets ein Ort der Ruhe zu sein, an dem man eine Pause einlegen und dem alten Elf für eine Weile zuhören oder zusehen kann. Sich mit anderen auszutauschen, ist ihm von großer Wichtigkeit. Nicht nur ist es seine Aufgabe, die jungen Elfen mit den Überlieferungen ihres Volkes vertraut zu machen, er hat auch Erfahrung darin, seine umfangreichen Kenntnisse an Vertreter anderer Völker zu vermitteln. Anders als Isael steht er dem Kontakt zu Außenstehenden offener und mit weniger Vorurteilen behaftet gegenüber, da er darin einen Weg sieht, sein Wissen zu erweitern und in anderen zu bewahren.

AUSSEHEN

Linwen hält seine Kleidung in Erdfarben und bringt einen feinen Geruch nach Leder und Holz mit sich, wo immer er hinget. Seine Augen sind hellwach und leuchten wissend. Stolz stechen seine spitzen Ohren zwischen dem mit Holzperlen geschmückten, schwarzen Haar hervor. Trotz seiner Größe besitzt er feingliedrige Hände, mit denen er nicht nur hervorragend musizieren, sondern auch Holz bearbeiten kann. Seine geduldige, vertrauenswürdige Ausstrahlung lädt zum Verweilen ein, sei es, um seinen Geschichten zu lauschen oder ihm bei seinem Handwerk zuzusehen.

LEBENS LAUF

Linwen war schon immer ein Meister im Lernen und Lehren, der von Kind auf alles Wissen in sich aufzog und bei jeder Gelegenheit bereitwillig an andere weitergab. Da er sehr vielfältig interessiert ist und jedes neue Wissen bereitwillig annimmt, ist er äußerst gebildet. Neben Isael ist er der einzige der Sturmwächter, der bereits mehr als das Sippenleben kennen gelernt hat. Die Gründe dafür liegen gleichermaßen in seinem Wunsch, viel zu lernen und zu erfahren, als auch darin, sein bereits vorhandenes Wissen weiterzugeben. So hat er schon an einigen geschichtsträchtigen Orten Aventuriens gestanden und ihre Melodien in sich aufgenommen, doch das Lied der Sturmwächter, das er mit sich trug, brachte ihn jedes Mal zurück in die Heimat.

DARSTELLUNG

Für einen Elfen verfügt Linwen über eine recht tiefe, aber sehr melodische Stimme. Wenn er singt oder spricht, gelingt es ihm mit Leichtigkeit, seine Zuhörer in den Bann zu ziehen. Er hat alle Zeit der Welt und mit einer entsprechenden Gelassenheit erteilt er auch seine Lektionen. Dabei versteht er es, jede Lehre in ein kleines Spiel zu verwandeln, das sein Schüler bestreiten muss, um die Erkenntnis zu erreichen.

Zitate

»Bleib doch eine Weile und lausche.«

»Du hast Gewalt angewendet, wo du mit Geduld mehr hättest erreichen können.«

»Kleiner Bartmurmeler, ich könnte dir davon erzählen, wie unsere Urahnen in Saljeth gemeinsam gegen die Orken stritten.«

»Öffne deine Sinne weiter, höre genauer hin. Noch einmal von vorn ... wir haben Zeit.«



PERSÖNLICHE ELFENWAFFE

Sollte es einem Helden gelingen, sich in besonderem Maße den Respekt oder die Dankbarkeit Linwens zu verdienen, macht dieser ihm ein Angebot von unschätzbarem Wert: Unterstützung beim Bau einer der legendären Elfenwaffen, die auf seine Anatomie, seinen Kampfstil und seinen persönlichen Geschmack abgestimmt ist. Eine solche Waffe zu erschaffen nimmt, viel Zeit in Anspruch. Der Held muss sich darüber klar werden, was er herstellen will, sich mit der elfischen Arbeitsweise vertraut machen und die richtigen Materialien finden. Nach entsprechender Vorbereitung und Einstimmung nimmt der Held an einem magischen Ritual teil, in der die Waffe geformt wird. Jeder Elf besitzt eine solche *Seelenwaffe*, die wie das *Seeleninstrument* zu den wenigen persönlichen Besitztümern gehört, die Bedeutung für ihn haben, weil sie wie ein Teil von ihm sind. Für beides wird im Isdira sogar dasselbe Wort (*iamma*) verwendet, das gleichzeitig auch Seelentier oder Freund bedeuten kann.

Mögliche Funktionen

Mentor: Linwen ist ein meisterhafter Lehrer in Handwerk, Magie und Geschichtswissen und erklärt sich sogar bereit, Menschen zu unterrichten, obwohl die Lernweise von Nichtelfen ihm traditionell sehr fremd ist.

Informant: Wer würde sich besser eignen, um wissbegierigen Helden ihre Fragen zu beantworten, als jemand, der es sich zur Lebensaufgabe gemacht hat, Wissen zu erlangen, zu bewahren und weiterzugeben?

Geboren: 629 BF **Größe:** 1,90 Schritt
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun
Darstellung: gebildet, wortgewandt, geduldig

MU 13 KL 12 IN 16 CH 14
FF 13 GE 15 KO 12 KK 14
Elfenrapier: INI 12+1W6
AT 14 PA 11 TP 1W6+3 DK N
Elfenbogen: INI 11+1W6 FK 21 TP 1W6+5
LeP 31 AuP 33 AsP 41 KaP - WS 6 RS 1 MR 7

Herausragende Talente: Bogenbau 15, Lehren 14; viele Wissenstalente meisterlich

Sonderfertigkeiten: einige offensive Nah- und Fernkampfsonderfertigkeiten

Zauberfertigkeiten: viele Elfensprüche der Merkmale Eigenschaften und Verständigung meisterlich

Seelentier: Eule

Verhalten im Kampf: Linwen kann Waffen nicht nur meisterlich fertigen, er kann auch gut mit ihnen umgehen. Dennoch verlässt er sich vor allem auf seine Magie, mit der er die eigenen Leute stärkt und den Gegner schwächt und er wird er sich jedes Detail des Kampfes genau einprägen, um später davon zu berichten.

ALARI QUELLENSIPP – LEBENSFROHE ELFENHEILERIN

Nicht nur ihr profundes Wissen über Pflanzen- und Heilkunde und ihr 'grüner Daumen', sondern auch ihr Wesen verraten Alaris besondere Neigung zur Lebenskraft, die ihr Volk als *nurdra* bezeichnet. Jede Pflanze und jedes Wesen vermag sie zu erfreuen, und allein die Lebensfreude, die sie ausstrahlt, hat schon eine heilende Wirkung auf das Gemüt anderer. Die Frohnatur lebt für den Einklang der Dinge, das harmonische Verhältnis von Natur und allen Lebewesen. Wenn das Gleichgewicht gestört wird, versteht sie es, den Ausgleich zu bringen – notfalls auch, indem sie störende Einflüsse mit *zerzal*, Zerstörung, entfernt.

AUSSEHEN

Hell und fröhlich wie ihr Wesen ist auch Alaris Erscheinungsbild. Ihr Kleid aus weißem Bausch betont die mädchenhaft-zarte Figur. Blumen im langen, blonden Haar und Glöckchen am Kleidersaum unterstreichen ihren lebhaft-verspielten Charakter. Die großen, sanften Augen funkeln aufgeweckt, wenn sie auf ihrer Flöte aus Schilfrohr eine lustige Melodie trällert. Ihr leichter, federnder Gang erweckt den Eindruck, ein stürmischer Wind könne sie davon wirbeln ... und es würde ihr gefallen.

DARSTELLUNG

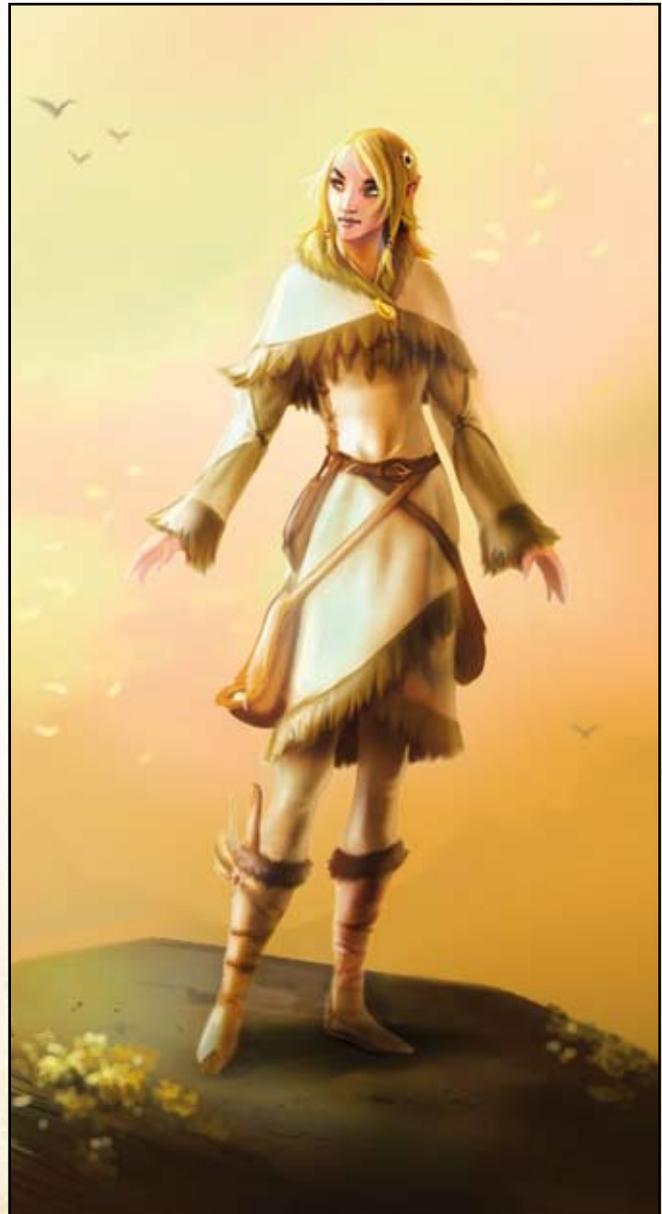
Was Alari in ihren über 200 Lebensjahren vor allem bewahren konnte, ist das Kind in sich. Sie spricht wie ein Wasserfall, teilt ungehemmt ihre Beobachtungen und Gefühle. Alles um sie herum sieht sie immer wieder, als wäre es etwas Neues (da alles von Wachstum und Zerfall betroffen ist, ist es das auch tatsächlich). Ihre Begeisterung äußert sie mit einer mitunter naiv anmutenden Offenheit. Möchte man ihre Gestik und ihren Sprachduktus auch als flatterhaft bezeichnen, so kann sie auch Ruhe ausstrahlen, wenn sie Zwiesprache mit einem Tier hält oder sich um einen Verletzten kümmert. Ihr Optimismus und ihr Vertrauen in andere sind kaum zu erschüttern.

Zitate

»Heute scheint die Sonne auf uns!«

»Ein Menschenmagier? Jemand, der die Welt manipuliert, ohne auf ihre Melodie zu hören ... das finde ich zum Fürchten. Du solltest iamanda lernen, das heißt auf-das-Lied-achten.«

»Willst du mir diese blinkenden Plättchen da geben? Die klingeln lustig!«



STAPELRECHT

Das Stapelrecht ist eine Sonderform des Zollrechts, das an besondere Flusshäfen verliehen wird und dem Ort und seinem Herrscher besondere Einkünfte verspricht. Zusätzlich zu dem Zoll, den jeder durchreisende Händler für seine Waren zahlen muss, ist er auch noch verpflichtet, seine Waren wenigstens zwei Tage lang den hiesigen Händlern anzubieten. Dies ermöglicht den einheimischen Händlern eine Art Vorkaufsrecht, wodurch sie besonders günstige Konditionen und damit Gewinne erwirtschaften können. Es ist leicht einzusehen, dass das Stapelrecht beim örtlichen Adel sehr begehrt ist, bei den durchreisenden Händlern hingegen sehr unbeliebt. Doch wer glaubt, die Verpflichtung umgehen zu können, indem er einfach an dem betreffenden Hafen vorbeifährt, kommt sofort auf eine schwarze Liste und hat bei nächster Gelegenheit mit empfindlichen Strafen zu rechnen. Diese Liste wird natürlich ständig zwischen den unterschiedlichen Zollstationen ausgetauscht, sodass ein Zollbetrüger auf dem Fluss nicht mehr glücklich wird. Wenn sogar ein Schiff der Flusgarde in der Nähe ist, wird dem Flüchtigen sofort nachgestellt und sein Schiff notfalls mit Gewalt zum umgangenen Stapelort zurück geleitet.

Wesentlich aussichtsreicher ist es, den korrupten Zöllnern mit einem Handgeld die Erlaubnis abzurufen, den Aufenthalt deutlich zu verkürzen oder nicht alle Waren abgeben zu müssen. Doch auch das darf nicht zu offensichtlich geschehen, denn der Baron und der Vogt haben wenig Interesse daran, um ihre Einkünfte betrogen zu werden.

Nur aufgrund des Stapelrechts konnte Nadoret die Bedeutung erlangen, die es heute hat, denn die Gegend verfügt weder über sonderlich fruchtbares Ackerland noch über bemerkenswerte Bodenschätze. Auch seine Handwerker bringen keine Erzeugnisse hervor, die überregionale Bedeutung erreichen und so für besondere Einkünfte sorgen könnten. Dies hat zur Folge, dass jenseits der Grafschaft Ferdok kaum jemand den Namen Nadoret schon einmal gehört hat – abgesehen von den Flusshändlern, die zu ihrem großen Ärger gezwungen sind, all ihre Waren hier zum Kauf anzubieten und deswegen wenigstens zwei Tage Reisezeit verlieren.

DIE GESCHICHTE NADORETS

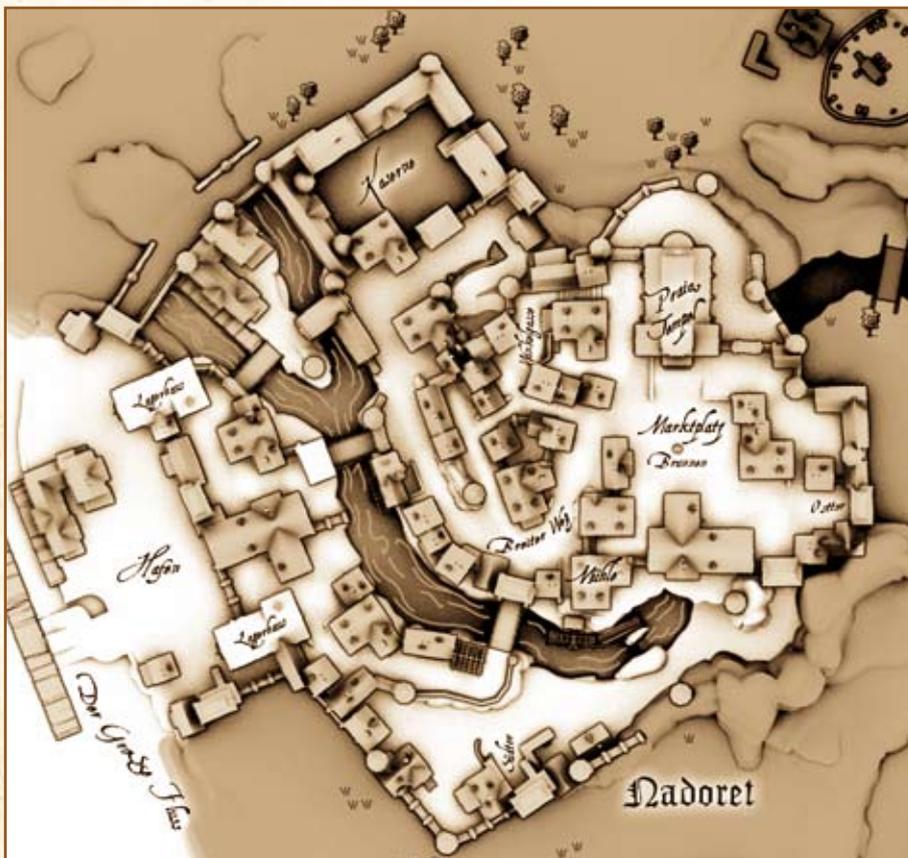
Alte Dokumente belegen, dass Nadoret im Jahr 855 v.BF vom legendären Admiral Sanin während seiner Erkundungsfahrten auf dem Großen Fluss gegründet wurde. Damals hieß es Nataretum und war zunächst nur ein kleiner Vorposten des bosparanischen Reichs. Es lag auf einer strategisch günstigen Landzunge direkt an der Mündung des Flüsschens Vasaqua und war so auf drei Seiten von Wasser umgeben, was seine Verteidigung gegen Goblins, Trolle und andere Feinde deutlich vereinfachte.

In einem angrenzenden Hügel fand man damals ein ausge dehntes Höhlensystem, das zum Teil nicht natürlichen Ursprungs war und durch das auch die Vasaqua floss. Obwohl manche Zwerge bis heute behaupten, es habe sich dabei um eine verlassene Zwergenbinge gehandelt, muss dies als bestenfalls unbewiesen angesehen werden, da die Tunnel für eine Zwergenbinge völlig untypisch sind. So gibt es weder große Versammlungshallen, noch Wohnhöhlen oder Luftschächte.

Im Jahr 709 BF wurde Nadoret von einem gewaltigen Hochwasser zerstört und der größte Teil der Landzunge, auf der es errichtet worden war, von den Fluten weggerissen. In der Folgezeit wurde die Stadt neu aufgebaut, wobei sie zum großen Teil auf den Hügel verlegt wurde, unter dem sich die Höhlen befinden. Die steilen und engen Gassen der Stadt stammen ebenso aus dieser Zeit wie die trutzige Stadtmauer, die über Tore in alle Himmelsrichtungen verfügt. Die verbliebenen Reste der Landzunge wurden mit großen Mengen Kies und Erde aus der Umgebung stabilisiert und erhöht. Dort ist heute das Hafenviertel zu finden.

NADORET NACH 1009 BF

Nach dem Tod des Barons Dajin von Nadoret wird der derzeitige Stadtvogt Alerich Ferrik von Nadoret zum neuen Baron erhoben. Neuer Vogt wird sein Vetter Elidor von Nadoret, allerdings nur noch als Vorsteher des neu gegründeten Stadtrats, was sei-





ne Möglichkeiten deutlich einschränkt. Der wachsende Einfluss der Bürgerschaft liegt unter anderem daran, dass die Kunst des Schneidermeisters Fingerhut weit über die Region hinaus bekannt wird und Nadoret sich dadurch zu einem Zentrum der Schneiderkunst entwickelt. Neben Fingerhuts Werkstatt siedeln sich hier weitere Schneider sowie Tuchmacher, Weber, Sticker und Knopfschnitzer an. Inzwischen reisen die Kunden selbst aus Alberrnia und Garetien hier an, um sich einen 'echten Fingerhut' auf den Leib schneiden zu lassen.

NADORET IM SPIEL

 Dieses kleine und verschlafene Örtchen steht im Zentrum sowohl des Computerspiels **Drakensang: Am Fluss der Zeit** als auch des Browsergames **Saat des Zorns**. Hier macht Archon Megalon seine finsternen Experimente mit der Elfe Lynissel, weswegen der Rat der Acht hier die Saat des Zorns legt – wenn die Helden das nicht verhindern. Und von hier aus möchte Baron Dajin den Sturz des Grafen Growin einleiten – ein Vorhaben, über das die Helden in der Stadt ein paar Sachen herausfinden kann, bevor sie sich zur Zollfeste Thürstein, zu den Elfen der Sturmwächter und dem Piratendorf Hammerberg aufmachen.

Außerdem gibt es in Nadoret und Umgebung eine Vielzahl an Geheimnissen, die darauf warten, von unternehmungslustigen Helden und Heldinnen aufgedeckt zu werden, auch wenn sie in keinem direkten Zusammenhang mit der Saat des Zorns oder den Ereignissen rund um die gestohlene Reichskrone stehen.

HAUSPREISE

Folgende Preise können Sie als Richtwert nehmen. Sie gelten für eine durchschnittliche Lage.

Haustyp	Preis pro Quadratmeter
Einstöckige Holzhütte	60 Taler
Mit Obergeschoss	+25 Taler
Einstöckiges Fachwerkhaus	90 Taler
Mit Obergeschoss	+50 Taler
Einstöckiger Steinbau	125 Taler
Mit Obergeschoss	+100 Taler
Keller	150 Taler
Am Marktplatz	+50 %
Seitengasse direkt an der Mauer	-10 %
Außerhalb der Stadtmauer	-25 %

Beispiele

Einstöckige Holzhütte (40 Quadratmeter) am Boronanger	1.800 Taler
Zweistöckige Holzhütte (60 Quadratmeter) in einer Seitengasse	4.590 Taler
Zweistöckiger Steinbau (80 Quadratmeter) am Boronanger	13.500 Taler
Zweistöckiges Fachwerkhaus (50 Quadratmeter) mit Keller	14.500 Taler
Zweistöckiger Steinbau mit Keller (60 Quadratmeter) am Marktplatz	33.750 Taler

Wenn Sie Teile dieser Abenteuer nachspielen oder auch einfach nur Elemente daraus verwenden, wird Nadoret vermutlich zu einem zentralen Punkt des Abenteuers. In der folgenden Beschreibung finden Sie zahllose Möglichkeiten, wie Sie Ihre Heldengruppe beschäftigen können. Natürlich können Sie Details, die Ihnen nicht gefallen, ersatzlos streichen oder andere hinzufügen. Werfen Sie alles als Vorschläge – und Ihnen werden sicherlich noch weitere Dinge einfallen, wie Sie Nadoret noch interessanter machen können oder speziell auf Ihre Heldengruppe zuschneiden können.

Wenn Sie mögen, können Sie die Helden sogar zu festen Einwohnern der Stadt machen. Es gibt viele Häuser in der Stadt, die nicht beschrieben werden – es ist also durchaus möglich, eines davon den Helden zur Verfügung zu stellen. Wenn Ihre Helden nicht über das nötige Kleingeld für einen Hauskauf verfügen, dann können Sie es entweder so einrichten, dass jemand ein solches Haus erbt – oder die Helden bekommen es vom Vorbesitzer aus Dankbarkeit überlassen, weil sie ihm einen besonderen Gefallen getan haben.

Als Nadoreter sind die Helden noch leichter in viele Abenteuer hineinzuziehen, da es ja um ihre eigene Nachbarschaft geht, vielleicht sogar um den eigenen Besitz, oft aber um Nachbarn und Freunde.

VOGT, BARON UND HAFENMEISTER – DIE HERRSCHAFTSVERHÄLTNISSE

Nadoret ist die Hauptstadt der gleichnamigen Baronie und untersteht damit dem *Baron Dajin von Nadoret* (siehe Seite 40f.), der seinerseits dem Grafen von Ferdok, dem Fürsten des Kosch und dem Kaiser des Mittelreichs lehnspflichtig ist. Dajin lebt jedoch nicht in der Stadt, sondern auf Burg Nadoret, die einige Meilen weiter östlich auf einem steilen Hügel steht. An seiner Statt regiert *Stadtvogt Alerich* (siehe Seite 143f.), der sich vom Stadtrat aus den angesehensten Bürgern beraten lässt. Ihm unterstehen *Hauptmann Nirulf*, der Weibel der Stadtwache (Seite 144f.), und *Hafenmeister Orbert*, der gleichzeitig der oberste Zöllner ist (Seite 141f.).

 **Meisterinformationen:** Leider sind die Strukturen in der Praxis nicht so einfach und übersichtlich, wie es im ersten Moment klingt. Aus Sicht von Baron Dajin ist der Vogt eine reine Marionette ohne irgendwelchen Einfluss. Er erteilt den Menschen der Stadt Befehle, ohne Alerich auch nur zu informieren, hebt dessen Anweisungen nach Belieben wieder auf oder gewährt Ausnahmen. Der wirkliche Herrscher der Stadt ist der Hafenmeister, der eng mit Dajin zusammenarbeitet und auf diese Weise tun und lassen kann, was er will. Orbert hat im Auftrag des Barons auch einen Pakt mit den Flusspiraten geschlossen und lässt Kaltenstein in den Lagerhallen tun, was er will – wovon Alerich zwar etwas ahnt, offiziell aber nichts weiß und nichts erfährt.

DER HAFEN



Das Hafenviertel wird durch die Waschwasser vom Rest der Stadt getrennt, wobei der eigentliche Hafen außerhalb der Stadtmauern liegt. Durch das Stapelrecht liegt an den Stegen fast ständig wenigstens ein Handelsschiff und bietet seine Waren an. Im Zentrum des Hafenplatzes steht eine Statue des Barons, die er selbst erst vor kurzer Zeit hat aufstellen lassen. Um diese

Statue herum sind zu jeder Zeit Stapel von Kisten und Ballen zu sehen, missmutig bewacht von den Kapitänen und interessiert begutachtet von einheimischen Händlern. Muskelbepackte Schauerleute stehen bereit, um die Waren aus den Schiffen zu holen oder sie wieder einzuladen, und wenn es nichts zu tun gibt, dann vertreiben sie sich die Zeit mit Glücksspiel oder