



DER UNGLÜCKSWOLF: PIAMHS GESCHICHTE

Informationen für den Spielleiter

erarbeitet von David Heise
[david.heise@uni-duisburg-essen.de]

© David Heise



DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und **DERE** sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Die Informationen im folgenden Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel **„Das Schwarze Auge“** und zur Welt **Aventurien**. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für die öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

Begleitende Worte:

Am Ende der dritten Prophezeiung, „Der Unglückswolf“, gelangt die Gruppe um Phileasson in Niamh Goldhaars „Zauberwald“. In diesem Wald hat Niamh, einst eine große Zauberin der Hochelfen aus Tie'Shianna, versucht Flora und Fauna, aber auch Geschichte und Stimmung vor dem Untergang zu retten. So treffen die Helden im Wald auf die wundersamsten Gestalten, von Einhörnern über Dryaden zu Feen und schließlich auf eine der ältesten Lebewesen Deres: Niamh Goldhaars. Niamh ist bereit den Helden von den Geschehnissen, die sich vor rund 3.000 Jahren in Tie'Shianna abgespielt haben, zu berichten. Die Szene in dem Zauberwald dient der Heldengruppe aus Kampagnensicht vor allem dem Verständnis des Schicksals der Hochelfen. Der nachfolgende Text kann ihnen als Spielleiter helfen, die Erzählungen Niamhs schlüssig und auch eindrucksvoll zu vermitteln.

Anmerkung:

Auch wenn solche „Links“ i.d.R. unerwünscht sind, da sie die eigene Fantasie-Darstellung einschränken, möchte ich dennoch kurz auf die Szenendarstellung eingehen. Das gesamte Zauberwald-Szenario erinnert mich stark an den Elbenwald Lothlorien (Herr der Ringe I – Die Gefährten), und so konnte ich mir eine Interpretation von Niamh als „Schwarze-Auge“-Adäquat zu „Galadriel“ nicht verkneifen. Ebenso habe ich die unten stehende Szene in dem Stil ausgespielt, der sich mit Galadriels Versuchung vergleichen lässt (deswegen die Regieanweisungen zur Sprechweise).

Als musikalische Untermalung kann ich hier Track 6 („The King Of The Golden Hall“) vom Offiziellen Soundtrack zu Herr der Ringe II – Die zwei Türme empfehlen, der mit seinem Wechsel zwischen einem anfänglich ruhigen und harmonischen Stil hin zum bedrohlichen und hektischen auch zeitlich sehr gut zum unten stehenden Text passt. Nach zwei Übungsläufen habe ich mein Vorlesen an die Geschwindigkeit des Lieds anpassen können und durch die so erzeugte Stimmung meiner Spielergruppe einen wahrhaften Schauer über den Rücken laufen lassen.

(Alle Charaktere und deren Namen, die Namen der Gebiete und Orte, etc. aus den Werken von J.R.R. Tolkien unterliegen dem Copyright von Tolkien Enterprises)

Allgemeine Informationen:

Niamh lädt Euch ein Ihr zu folgen. Sie deutet auf ein kleines Nachen, eine Art Boot aus Euch unbekanntem weißen Holz in der Form eines Schwanes. Phileasson und Ohm Follker schreiten voran, und nachdem ihr alle Platz genommen habt, setzt sich das Boot ohne Euer zutun in Bewegung. Langsam und seicht schwebt es förmlich in die Mitte des Sees.

Niamh fährt in anmutender Stimme fort:

(leise, ruhig und anmutend sprechen)

„Hört meine Geschichte von einer Zeit, die vor vielen Generationen lebte, von einer Zeit, in der das Volk der Elben den Kontinent bevölkerte, von einer Zeit, in der selbst das heutige Ödland im Süden noch ein blühender Garten voll Pracht und Herrlichkeit gewesen ist.“

Während Niamh spricht, entdeckt ihr im klaren Wasser des Sees unter den Wellen eigenartige Gebilde. Ihr seht, zuerst unscharf, doch je mehr ihr Euch auf sie konzentriert immer klarer, rund 30 Schritt unter dem Boot riesige Gebäude. Aus Alabaster und Marmor, verziert mit Gold und kunstvollen Verzierungen reiht sich ein Gebäude neben das andere.

Silberne Brunnen und Statuen aus Achat und Jade schmücken die Plätze dieser, ja, Metropole könnte man sagen. Das Boot treibt weiter über den See, und unter Euch erstrecken sich vor den Stadtmauern gewaltige Gärten bis an den Horizont. Hier und dort seht ihr unbekannte Wesen, Vögel, die ihr in keinem Almanach findet würdet, und fremdartige, aber wunderschöne und anmutige Blumen und Pflanzen. Ihr vermeint sogar eine sanfte und harmonische Melodie zu hören...

Niamh spricht weiter:

(leise, ruhig und anmutend sprechen)

„Wir waren glücklich; zu dieser Zeit lebten wir in Eintracht mit all' den anderen Wesen, von denen heute nur noch Sagen und Legenden erzählen. Wir lebten in Tie'Shianna, der gleißenden Stadt, gefüllt mit Gärten, Leben und Harmonie. Sie war die erste Stadt, aber später auch die letzte. Einige von uns zogen aus, um weitere Städte zu gründen – Ometheons Himmelsturm, Isiriel, Mandalya und viele weitere.

...

...

Doch das Glück unseres Volkes, währte nicht lange.

(Stimme im Tonfall senken, hektischer, lauter und bedrohlicher sprechen)

Es begann mit dem Fall vom Himmelsturm.

Es dauerte nur zwei Äonen, da erreichte der Namenlose, dessen Werk auch der Fall des Himmelsturms gewesen ist, mit seinem Heer auch Tie'Shianna. Er ließ Quellen versiegen und heiße Winde durch die

Gärten ziehen, bis alles Grün in und um Tie'Shianna verdorrt war. Er ließ die Erde beben, Feuer regnen und Wasser verdampfen, bis unsere Stadt in Trümmern lag.

Er schickte Seuchen und Krankheiten, bis unser Volk so stark geschwächt war, dass wir keinen Widerstand mehr leisten konnten. Dann schließlich zog er mit einer Armee, in der Oger und Trolle die Geringsten waren, gegen die Mauern der verfallenen Stadt.“

Das Bild unter Euch wendet sich, es scheint, als ob die Sonne verdunkelt und Nebelschwaden aufziehen. Aus dem harmonischen und friedfertigen Anblick entsteht ein Bild des Schreckens und Grauens. Ihr seht, wie Feuer auf die Stadt regnet und ganze Gebäude vernichtet. Mauern brechen, ihr glaubt sogar Elfen dort unten zu sehen, die teils elendig von Trümmern erschlagen werden. Ihr seht in den Strassen viele Verletzte liegen, in einigen Ecken tummeln sich ganze Scharen von Elfen, die von einer pockenartigen Krankheit befallen sind. Und auch die Gärten vor den zerstörten Mauern der Stadt sind nicht mehr. Wo Ihr eben noch das Grün bewundert habt seht ihr nun dunkle Asche und verkohltes Gehölz.

(normale Stimme)

„Dies war der Tag, an dem das alte Volk aufhörte zu bestehen und die Diaspora des Elfenvolkes begann. In alle Winde verstreuten sich die Überlebenden und wurden zu den Stammvätern der Steppen-, Au- und Waldelfen und all der kleineren Elfenvölker, die die entlegenen Gebiete Aventuriens bewohnen. Unser König aber, Fenvarien, geriet in die Hände des Namenslosen. Sein Schicksal ist bis heute unbekannt, doch wenn er nicht qualvoll gestorben ist, wird er bis heute in einem der Kerker des finsternen Gottes schmachten.

....

....

Ich war einst eine große Zauberin unseres hohen Volkes. Ich rettete mich in den alten Wald, den die Nivesen heute „Silvanden Faeden Karen“ nennen, und schuf hier ein Refugium, in dem viele jener Wesen Zuflucht fanden, die früher die Gärten von Tie'Shianna bevölkerten und den Untergang der alten Stadt überlebt hatten.“

Mit diesen Worten legt das Boot an dem Ufer einer kleinen Insel in der Mitte des Sees an..