

Das Schwarze Auge



ATMOSPHÄRENKLÄNGE

ATMOSPHÄREN-KLÄNGE



Diese Audio-CD wurde von Komponist Ralf Kurtsiefer und der DSA-Redaktion konzipiert, um die Klänge der facettenreichen Settings von **Das Schwarze Auge** zu erforschen. Klassische Orte der Wildnis, des Kulturlands und der Ortschaften Aventuriens sollen im Rahmen dieses zweiteiligen Konzeptalbums bereist werden, ohne vom Geschehen am Spieltisch abzulenken. Statt Musik bieten die **Atmosphärenklänge** Geräuschkulissen für einschlägige Regionen, wie *Eiswüstensäuseln*, *Waldblattrascheln* und *Dschungelwirrwarr* sowie aufregende Wetterphänomene

wie *Windgetose* und *Regenplätschern*, die das Spiel prägen. CD 2 bietet ergänzend eine Palette bewohnter Orte und Geräusche geselligen Beisammenseins, von *Lagerfeuerabenden* über *Bibliotheksgeflüster* bis zu *Stahlschwertklirren*.

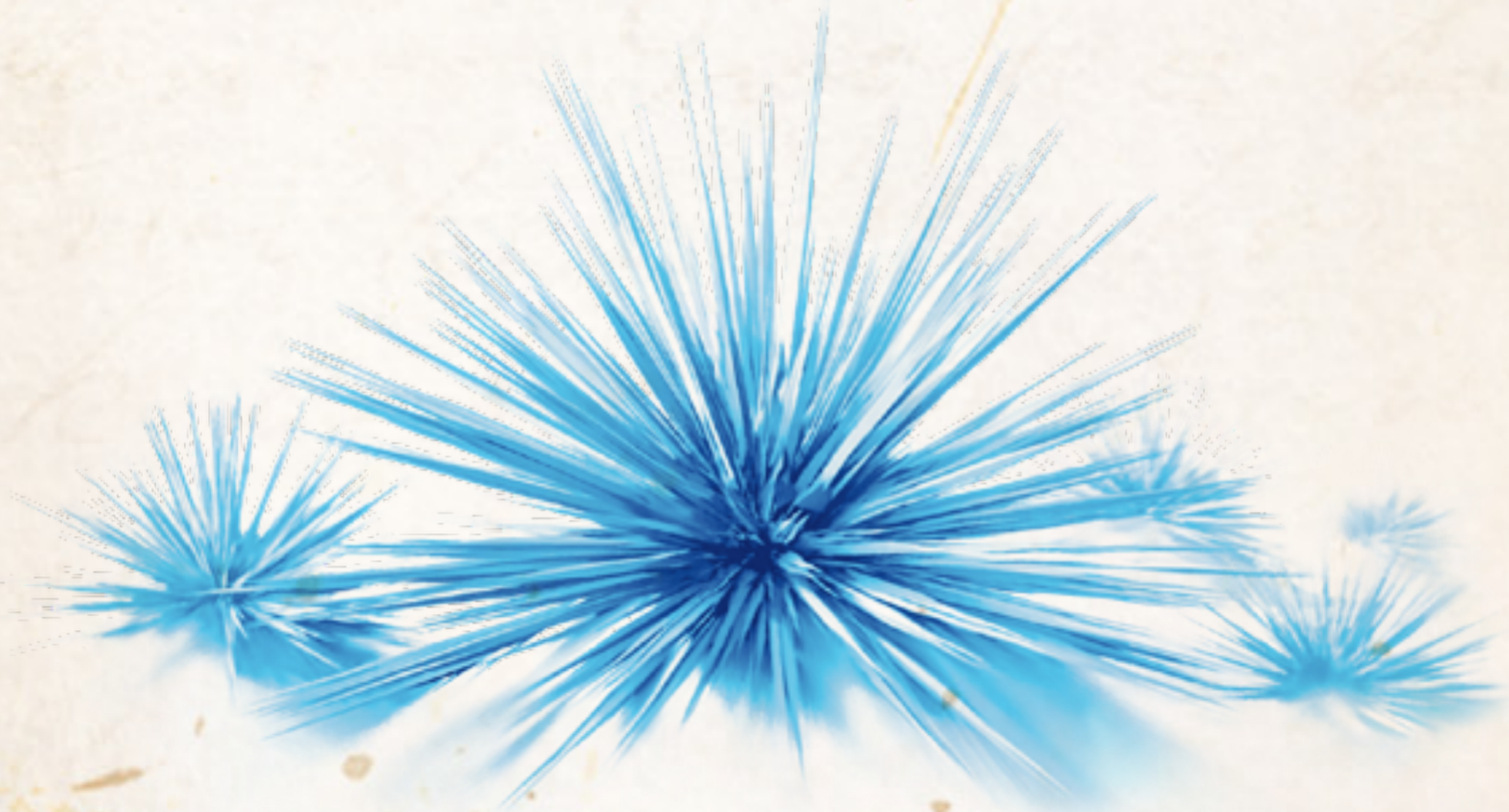
Über Atmosphärenklänge

Die Sphärenklang-CDs für **Das Schwarze Auge** bieten Musik und Lieder, die bewusst Emotionen erzeugen sollen, welche die besonderen Momente des Rollenspiels unterstützen. **Atmosphärenklänge** ergänzen jene Lieder, indem sie durch authentische Geräuschkulissen das Reisen, Verweilen und intensiv ausgespielten Handlungsstränge des Spiels untermalen, ohne zu sehr in den Vordergrund zu treten. **Atmosphärenklänge** schaffen Settings in den Köpfen der Spieler und Spielerinnen, gestalten mit Worten beschriebene Orte aus und erzeugen eine einheitliche Stimmung in der Spielgruppe. Somit eignen sie sich einerseits optimal, um von Spielleitern eingesetzt zu werden, jedoch andererseits auch, um beim Lesen, Lernen und Träumen etwas Gesellschaft zu leisten.

CD1 Klänge wilder Landschaften

01. Eiswüstensäuseln

Den Augen bieten die Eiswüsten des Hohen Nordens lediglich weiße Leere und blendendes Schneegestöber. Schneidend peitscht der Wind umher, pfeift über scharfkantige Eiskolosse und verstreute Brocken. Nur der Ifirnstern glitzert am Himmel und hüllt in gnädigen Nächten frische Schneedecken in Glitzerschein. Der klagende Wind treibt ein Summen vor sich her, das von Theriakadern und Kraftlinien zeugt, die hier irgendwo verborgen liegen.



02. Windgetose
Unablässig tanzen die zwölf Winde Efferds über die Lande und begleiten den Schritt aller Reisenden. Manchmal bringt ein Hauch heimatliche Düfte an die entlegensten Orte und lässt selbst Helden innehalten. Ein ominöses Säuseln umschmeichelt die Landschaft. Des Südens Höllenzunge und der nördliche Eisatem fechten in der Höhe ihre Reviere aus und für einen Moment herrscht Ruhe vor dem Sturm.

03. Sumpfgeblubber
Für einen trostlosen Ort, der nach Schwefel und Torf stinkt, ist der Sumpf sehr beliebt bei zahlreichen Spezies. Neben Insektenschwärmen, die sich wie Aasgeier auf schilfzerschnittene Waden stürzen, quaken Kröten ihre Serenaden und nebelfeuchte Faulbäume bieten geifernden Sumpfranzen ein Versteck.

04. Waldblattrascheln
Ein idyllischer Waldspaziergang öffnet das Herz für die Schönheit der Natur. Schon nach wenigen Schritten möchte man stehen bleiben und den Vogelrufen lauschen. Kalter Wind lässt Tautropfen von den Weiden gleiten, Schlangenmoos federt den Schritt. Hinter Weißdornhecken hindert ein Reigen Hexentannen den Blick auf das ächzende Unterholz. Etwas geht umher und knarzt gewaltig.

05. Höhlenhallen

Stickig und schleimig sind die spärlich beleuchteten Kavernen der Höhle. Ein fahlgrüner Schein von Phosphorpilzgruppen färbt Tropfsteinpfützen, an denen sich Wandermoosballen laben. Auf der Suche nach Erdschätzen und sicherer Passage geht es schlitternd in die Tiefe hinab. Tausendfach hallt das Plätschern wider und je tiefer es geht, desto deutlicher sind Geräusche zu hören, die fast wie Antworten klingen.



06. Wüstenhauch

Töricht wäre es, je allein die Wüste zu bereisen. Im Zug einer Karawane teilen Beinreihen die glühenden Dünen. Rastullahs Atem zeichnet ätherische Muster in den Sand. Um die Last des in der Hitze schmorenden Körpers zu lindern, spielt jemand sanfte Musik. So beflügelt, schwanken die Reisenden der Abendsonne entgegen, immer einen Schritt nach dem nächsten, denn wer hier einmal stehenbleibt, wird niemals weitergehen.

07. Gebirgsgeheul

Adler und Harpyien umkreisen die Wipfel der Berge, Kiefern und Lärchen fangen den Wind. Ein wenig Schnee liegt immer wie ein Deckchen auf den höchsten Spitzen, neben ausgetretenen Pfaden blühen Edelweiß, blauer Enzian und gelbe Krokusse in bunten Tupfern. An die höchsten Gipfel klammern sich Atankiefer und Lindwurm gleichermaßen, um ihre Schätze zu verteidigen.

08. Regenplätschern

Wohl dem, der einen Unterstand findet, wenn der Himmel sich teilt und das Land überschwemmt. Bäche saufen begierig die Gabe der Höhen und schwellen bald zu reißenden Monstren an. Dichtes Blätterdach, Felsvorsprünge und verlassene Bauten schützen vor Kälte und Nass, doch sind stets gefährdet, entwurzelt, untergraben und davon gespült zu werden. Am Ende werden die triefnassen Zeugen wenigstens mit bunten Tsabögen belohnt.

09. Dschungelwirrwarr

Aufgeregtes Treiben herrscht um den kleinen Wasserfall im Dickicht. Mücken gehen auf trinkende Otan-Otans nieder und werden mit recht menschlichen Bewegungen verscheucht. Disdychondas treiben ihre Raubnesseln zwischen Farnen und orchideenbewachsenen Baumriesen aus, jede Wurzel scheint gespannt. Fast unsichtbar lauert der Jaguar, Glücksspinnen lassen sich von Bananenstauden hinab. Und über allem liegen Dunst und Tau.



10. Meeresrauschen

Brandung und Schaumwirbel schmücken den Saum von Efferds Meeresrobe weiß. Möwen umschwirren Fischschulen, salzige Brisen haften sich mit jedem Atemzug an den Gaumen. Inmitten dieses Bildes gefasster Unbeständigkeit, lockt das Blau in schillernden Schlieren zu Abenteuern.

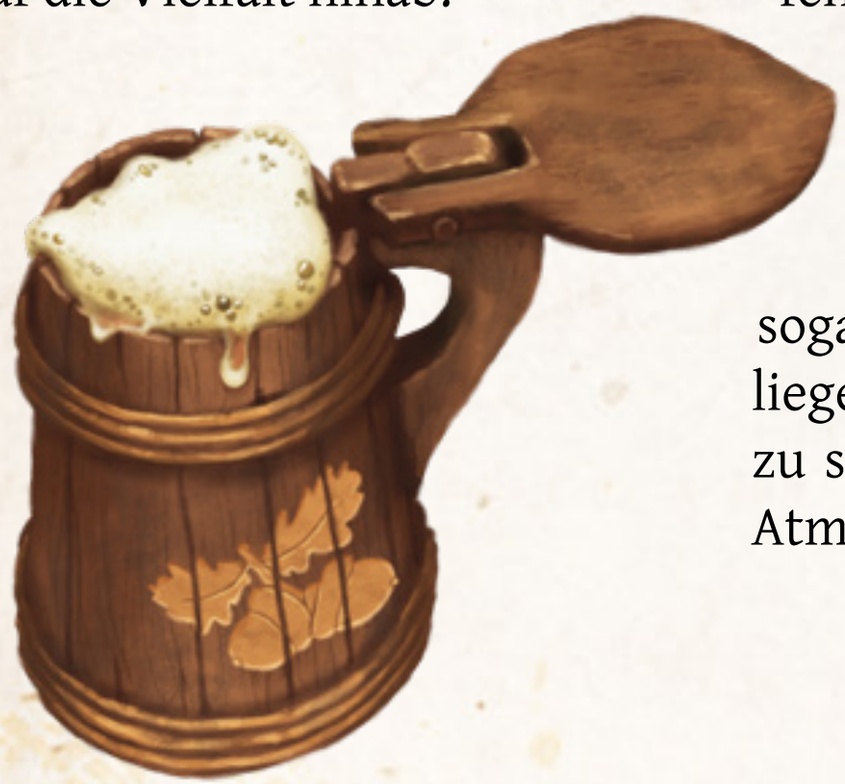
CD2 Klänge kultivierter Landschaften

01. Lagerfeuerabend
Eine beschwerliche Reise liegt hinter den Heldinnen und ums Lagerfeuer gekuschelt lässt es sich gut ausruhen. Unablässig zirpen Grillen ihr Lied und Feuerzungen verlangen nach Nachschub. Eine wacht mit Travia und gezogener Klinge über die schlummernden Gefährtinnen, denn das wohlige Knistern des Feuers verbirgt kaum das Augenfunkeln in der Finsternis.

02. Kulturlandsingsang
Endlich den Irrwegen der Wildnis entkommen, erfreut am Horizont ein Bild der Ordnung und Tüchtigkeit den Blick. Zwischen rechtwinklig angelegten Äckern und liebevoll gepflegten Perainapfelbäumen treibt man Schafe und Hühner auf die Weiden. Im Schweiße seines Angesichts sät ein Bauer die Früchte des Herbstes, während Aves' Vögelchen mit ihren Liedern zu Abenteuern verführen wollen.

03. Bauernidylle

Eine bunte Schar Tiere umgarnt freudig alle Besucher, die durch ihre Reviere streunen. Neben der verschmusten Scheunenkatze und Haarigen Gepürgskühen treiben Schafe auseinander und in der Ferne grüßt ein Olporter Hütehund warnend die Fremden. Hier ist die Welt noch in Ordnung und Peraine lächelt auf die Vielfalt hinab.



04. Tavernengemurmel

Die geräumige Taverne bietet zu dieser Stunde vielen bunten Gruppen ein Heim. Nebenan findet ein Gelage statt, Geschirr klimpert und ein Vorhang aus Stimmen schlägt jedem entgegen, der sich in die Haupträume wagt. In dieser dunkelholzigen Nische lässt es sich etwas ungestörter reden, als bei den saufenden Wilden dort drüben, doch ihre gute Stimmung dringt noch immer in alle Fugen der knarzenden Hütte. Plötzlich beginnt sogar der Barde am gegenüberliegenden Tisch ein paar Töne zu spielen, so als hätte ihn die Atmosphäre angesteckt.

05. Gassentreiben
Wagen rollen über das Pflaster, um sich einen Weg zu pflügen und Schritte hallen durch vernachlässigte Nebengassen, während auf der Hauptstraße ein Schieben und Drängen herrscht. Jeder will zuerst die frisch eingetroffene Ware begutachten und sich Schnäppchen sichern, bevor der Händler sich warm geredet hat und die Preise anhebt.

06. Bibliotheksgeflüster
Der strenge Bibliothekar patrouilliert schon wieder durch die Gänge, um Störenfriede zu ermahnen. Irgendwo steigt jemand auf eine der meterhohen Leitern und greift schwankend nach einem staubigen Folianten. Die Spannung steigt, als er krampfhaft einatmet – wird er husten? Dem Leidensgenossen am Nachbartisch scheint die willkommene Aufregung egal zu sein, denn er ist schon wieder eingeschlafen.



07. Schmiedenknistern
Ein Meisterstück wird dem Maraskanstahl entlockt. Mit geschickten Schlägen formt sich die Klinge nach dem Willen des Schmieds. Ein kleiner Schrein erbittet eine ruhige Hand und ausdauernde Arme, zum Dank sind polierte Statuetten und von Liebe gezeichnete Werkzeuge als Opfer dargebracht.



08. Hafengepolter
Erhaben umspielt die See den Hafen und trägt auf ihren Winden die Möwen nach Haus. Schon beim Ausladen werden die Handelsleute von Interessenten belagert und erste Abmachungen getroffen. Kleine Fischkutter schwappen zwischen Potten umher, die zum Aufbruch von einer Gruppe Efferdgeweihter gesegnet werden. Bald wird das Tau gelöst und das Glück in die Hände der Winde gelegt.

09. Schiffsbrandung

Immer wieder schwappt das Meer aufs Deck und lässt die Mannschaft mit Eimern umherwaten, damit das übervolle Schiff nicht seine Vorräte an die Feuchte verliert. Ein Gwen Petryl leuchtet dem Schiff den Weg über die Wogen und lockt neugierige Vögel und Meerestiere an.



10. Stahlschwertklirren

Eine Schlacht ist entbrannt und Schreie erfüllen die Luft. Jeder ruft seine Götter an, lässt die Klingen sprechen und führt Pferd und Pfeil in die Mitte des Tumults. Es geht um alles und so spart man nicht an Stahl, welcher zu allen Richtungen in zahlreichen Formen ins Ziel getrieben und aufeinandergeschlagen wird. Zwischen Klagen und Triumphschreien schnappen die Sehnen, Krieger marschieren in klimpernden Ketten und Kampfmagier beschwören murmelnd IGNIFAXIUS.



Komponist
Ralf Kurtsiefer

Redaktion
Nikolai Hoch

Autor Booklet
Zoe Adamietz

Cover Art
Holger Schulz

Künstlerische Leitung
Nadine Schäkel

Layout
Thomas Michalski

Illustrationen
Anja Di Paolo, Christina Kraus, Ben Maier, Axel Sauerwald, Fabian Schempp, Bryan Syme, Sebastian Watzlawek, Rabea Wieneke, Karin Wittig, Maurice Wrede

Mitarbeiter Ulisses Spiele

Administration Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz
Marketing Jens Ballerstädt, Philipp Jerulank, Derya Öcalan, Sebastian Wyrwall **Verlag** Mirko Bader, Steffen Brand, Frauke Forster, Kai Großkordt, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Arne Frederic Kunz, Matthias Lück, Jasmin Neitzel, Markus Plötz, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Alex Spohr **Verlag USA** Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Ross Watson
Vertrieb Jan Hulverscheidt, Thomas Schwertfeger, Saskia Steltner, Stefan Tannert

Mit Dank an Jonathan Werle, Alex Spohr und alle DSA-Spieler und -Spielerinnen.