

Das Schwarze Auge



SPHÄRENKLANG

DAS DORNENREICH

DAS DORNENREICH



Die märchenhaften Städte des Dornenreiches sind die Heimat phexgefälliger Händler, scharfsinniger Sterndeuterinnen und geheimnisvoller Qabalya-Sekten, die um Macht und Einfluss am Hofe der Rosenherrscherin ringen. Tauche ein in die Klangwelt Araniens und lass dich verzaubern!

Diese Audio-CD wurde von Ralf Kurtsiefer und der Ulisses-Redaktion, diesmal federführend von Zoe Adamietz, konzipiert, um die zahlreichen Facetten Araniens musikalisch zu untermalen.

Im Dornenreich begegnen sich kulturelle Einflüsse des Mittelreichs und der Tulamidenlande auf Augenhöhe. Doch anstatt zu konkurrieren, gelangen sie zu einer Synthese, die ein wahrlich einzigartiges Lebensgefühl mit sich bringt.

Alle enthaltenen Stücke wurden speziell für das Spiel in Aranien erdacht. Als Inspiration dienten jeweils konkrete Orte und Gemeinschaften im Dornenreich, wobei sich jede Station unserer musikalischen Rundreise für typische Schauplätze der Region verallgemeinern lässt.



Viele der Stücke können hervorragend während des Regionalabenteuers zum Dornenreich **Mondsilberne Mysterien** zum Einsatz kommen; passend dazu merken wir dazu bei den entsprechenden Liedern in Kästen wie diesem an, die eventuell Meisterinformationen zum Abenteuer enthalten können.

Die Redakteurin über Sphärenklang

Unsere grundlegende Idee für den Sphärenklang des Dornenreichs war, ein musikalisches Thema für charakteristische Situationen in aranischen Abenteuern zu schaffen. Ihr findet hier begleitend zur Musik einige Vignetten, die dem Spielleiter als Inspiration dienen können, um in typische Szenen überzuleiten. In Verbindung mit den spezifischen Titeln der Lieder bietet sich allerdings ebenso die Verwendung für die Ankunft an den betitelten ikonischen Orten an.



01. Am Fuß der Berge von Palmyramis

Kletterpartien entlang zerklüfteter Bergpässe belohnen euch mit einem weitläufigen Blick über fruchtbares Kulturland. Hier lässt es sich beschwinglich reisen, solange man sich den westlichen Hängen nicht nähert, wo Kriegsherren und Ferkinas um Grund und Boden kämpfen.

Dieses Musikstück eignet sich für den Einsatz im Abenteuer **Mondsilberne Mysterien** bei Reisen durch Palmyramis.

02. Die Mangrovensümpfe des Yalaiad

Sumpfig, schwül, grün. Das Leben tobt um einen herum in immergrünen Wäldern, die sich bald im Morast verlieren. Dort wächst die Zithabar, aus der ein beliebtes Rauschmittel gewonnen wird, weit oben neigen Vögel richtend ihre Häupter zu den schwitzenden Helden. Jenseits des Dickichts wartet ein zerstrittenes Land, doch Ruhe oder gar Frieden bietet hier auch die Natur nicht.

Dieses Musikstück eignet sich für den Einsatz im Abenteuer **Mondsilberne Mysterien** bei Reisen durch das Yalaiad.

03. Ein Bad im Chaluk

Der mächtige Fluss Chaluk fordert an seinen sumpfigen Ausläufen einen Stiefel als Tribut, als die Mutigste einen Überquerungsversuch wagt. Kaum gleiten die nächsten bis zu den Knien ins Wasser, stellt sich die Furt als Täuschung heraus. Trocken kommt heute keiner ans Ziel: Ein ungeschickter Tritt, ein Körper wird weggerissen, die Zurückgebliebenen waten brüllend hinterher.

04. Von den Steppen Goriens

Karges Steppenland, das hin zur Gorischen Wüste immer verlassener wird, umspannt das Blickfeld. In der Ferne wankt eine Karawane, die sich mit Trommeln Mut für die Reise macht.

Straußenspuren im versandenden Gras sind die einzigen Gefährten auf dem Weg der Helden. Die Leere trägt Klänge weit, weit bis zu versinkenden Ruinen ...

05. Die Pyramide von Ras'Lamasshu

Katzenaugen begrüßen die Helden, die den Aufstieg zum Heiligtum von Ras'Lamasshu wagen. Wort gegen Wort handelt die Sphinx mit Prophezeiungen, während ihre Wächterinnen samtpfotig von Stufe zu Stufe einen Kreis um die Eindringlinge ziehen. Bedeutet ihre Ruhe Güte und Geduld für die Rätselgeplagten oder lauert sie nur auf einen Moment, um deren Hochmut zu bestrafen?

06. Ein Basar in Baburin

IVon einer Straßenecke zur nächsten treiben die Helden zwischen Händlern und Musikern, die sich ihre Nischen im Geschäft der Stadt geschlagen haben. Die Fülle der Eindrücke wirkt erschlagend, und bald breitet sich eine wohlige Taubheit im Geist aus. Szenen eines hastigen Lebens drängen sich auf, während man mit großen Augen im Puls der Stadt schwimmt. Ein Lied für Besucher aus fernen Landen, die ihren ersten Schock über die fremde Kultur erleben oder aber virtuose Ortskundige, die gelernt haben unnötige Informationen auszublenden und ihr Ziel trotz der Flut zu fokussieren.

07. Der Pfauenpalast zu Elburum

Absolute Dekadenz in golden-türkisen Mosaiken, Säulen und verspielten Schnörkeln nimmt mit übertriebener Pracht und Erhabenheit seine Besucher völlig ein. Lebende Pfauen stolzieren zwischen Tänzern mit klingelndem Schmuck, als süß duftende Speisen hereingetragen werden, um die Fremden zu begrüßen.

08. Tanz der Majunas

Im Zaubertanze winden sich die Glieder, leicht und schillernd werfen sich die Tänzer durch die Luft, von Arm zu Arm und wieder zu Boden, wo sie in raschen Schritten ihre gestählten Körper der Menge präsentieren. Blicke zwischen ihnen, die sich wie in Funken entladen, geben aufmerksamen Beobachtern Hinweise auf Freund-, Feind-, und Liebschaften in der Gruppe.

Dieses Musikstück eignet sich für den Einsatz im Abenteuer **Mondsilberne Mysterien** bei Szenen in Elburum.



09. Im Rosengarten von Zorgan

Romantische Gärten gibt es einige. Nirgendwo sonst jedoch blicken die Blüten den Helden hinterher und schmiegen sich Zweige an die Leiber der Vorbeischreitenden. Eine gefährliche Versuchung liegt in den Rosen des prachtvollsten Gartens in Zorgan, die zum Motiv für den Charakter der ganzen Region geworden ist. Wer es wagt, hier nach der Schönheit zu haschen, muss ebenso den Dorn der Leidenschaft lieben lernen.

10. Die Karawanserei *Das Rote Kamel*

Immer hinein in die gute, nein beste Stube, die das Radjarat zu bieten hat! Zwischen sanft plaudernden Gästen, die ihre Glieder von den Strapazen der Reise erholen, führt der Wirt Taref die Helden zu ihren Zimmern. Darf es nördliches Mobiliar sein, mit Stühlen und hohen Tischen? Oder doch eine flauschige Ecke aus Sitzkissen? Jeder Wunsch wird hier erfüllt, wo die Sitten von Nord und Süd zu einem Lebensgeschmack verschmelzen.

Dieses Musikstück eignet sich für den Einsatz im Abenteuer **Mondsilberne Mysterien** zu Beginn, wenn die Helden sich im Roten Kamel treffen.

11. Elburums Teehaus
Blauer Pfau
Ein Summen liegt in der Luft, wo man geheime Geschäfte unter Tisch und vorgehaltener Hand in die Wege leitet. Wo die Karawanserei offen und einladend scheint, herrscht hier ein verschwörerisches Klima. Zwischen Arangenspalten, Tee und Halwa scheinen insgeheim die Geschicke des Landes gelenkt zu werden, so flüstern die schweren Schwaden des Räucherzeugs ein.

12. Mohnträume
Irgendwo haben sich die Helden niedergelassen und lassen ihren Geist in Borons und Marbos Arme übergleiten. Der Duft des Mohnrauchs juckt in ihren halb geschlossenen Augen und Flüsterstimmen tauschen Erzählungen von ihren Abenteuern. Bald ist es soweit und die wache Welt weckt ihre Helden. Doch erst wird geträumt.



13. Raues Pflaster Llanka
Llanka ist eine dreckige und gefährliche Stadt. Dunkelheit, Kälte und stinkige Hafenluft haften jedem Winkel an und werden nur von Ratten

aufgewirbelt. Die verspielte Eleganz Araniens ist hier nur noch als Nachgeschmack vernehmbar. Aber abgestorben ist der Lebenswille nicht, und viele der Häuser werden erweitert, um einer neuen Generation Raum zum Wachsen zu geben.

14. Eiserne Tiger

Eiserne Tiger, die Elitegardisten Zorghanas, bauen sich mit polierten Stangenwaffen und Ringelpanzern vor den Helden auf. Anerkennende Blicke streifen durch die Runde, als einer der Krieger die Herausforderung der Helden annimmt. Ein ehrbarer Kampf unter ehrbaren Kämpfern soll es sein, schließlich gilt es, den Ruf des Landes zu verteidigen.

15. Im Mondsilberpalast der Mada Basari

Die Sharika ay Mada Basari (Garethi: „die Gesellschaft des Mondkontores“) ist der offizielle Handelsorden der Phexkirche und genießt in Aranien beachtlichen Einfluss. Ihr Palast dient als Sitz des Mondsilberrats; hier herrscht eine geschäftstüchtige Atmosphäre, und Prunk zählt weniger als eine gefasste Selbstdarstellung, denn ein guter Ruf entscheidet das Geschäft.



16. Haimamudim

Mit kleinen Taschenspielertricks lockt eine Haimamuda eine Schar Kinder zu sich, die aufgeregt ihre Eltern hinter sich herziehen. Zwischen ihren verschränkten Fingern leuchtet ein sanftes Licht, bald tanzen auf ihren Handflächen kleine Figuren. Eine raunende Geschichte von Freundschaft, Heldentum und dem Kampf gegen das Böse hält die Menge in ihrem Bann.

17. Unter Qabalya-Kultisten

Qabalya sind kultähnliche Geheimgesellschaften, die im Untergrund illegale Magie praktizieren. Die Jagd nach Macht und Reichtum treibt die Qabalisten nicht selten an verlassene, verfluchte und verbotene Orte. Dabei liegen unter ihren Kutten oft bekannte Gesichter verborgen. Überall im Alltag streifen die Helden geheime Machenschaften, ohne je davon zu erfahren – es sei denn, sie wagen den Abstieg in die Schlupflöcher der Verschwörer.

Dieses Musikstück eignet sich für den Einsatz im Abenteuer **Mondsilberne Mysterien**, wenn Qabalisten auftreten.

18. Scharlatanerei in der Schule des Seienden Scheins

In der einzigen legalen Magierakademie Araniens werden hauptsächlich Scharlatane ausgebildet, die in pompösen Spektakeln dichte Illusionen weben. So wundert es nicht, dass vor den Helden ein Feuerwerk aus Farben den Himmel tüpfelt, als sie nichtsahnend an der Schule vorübergehen. Aufdringlich schlagen überall Gerüche um das Gebäude, in dem eine Hand voll Studiosi offenbar ihren AROMATIS ILLUSIONIS proben.



19. Skorpionschwestern

Das prächtige Aranien erblüht voll Zuversicht auf eine Zukunft des Friedens und Überflusses. Doch ein jeder wird von einem Schatten verfolgt, den er nicht abzuschütteln vermag. Im untergegangenen Moghulat Oron wurden schlimmste Verbrechen begangen, die ihre Spuren in den Herzen der Überlebenden hinterlassen haben. Wären da nur nicht diejenigen, die ans Böse verloren gegangen sind und insgeheim auf Rache sinnen. So kriecht ein letzter Schatten Orons in Form der Skorpionschwestern durch die Finsternis.

20. Ein Streitwagenrennen auf den Donnersturmfeldern

Halsbrecherische Manöver werfen die Helden in ihren Streitwagen hin und her. Schwitzige Hände umklammern die Zügel der Tiere, die ihre letzten Kraftreserven mobilisieren. Hier soll Leomar von Baburin einst Rondra höchstselbst im Wettstreit besiegt haben. Nun dürfen die Helden sich beweisen.



21. Baburischer Stolz

Nicht ohne Schwermut stürzen sich die Stämme des baburischen Volkes in die leidenschaftliche Verehrung der Kriegsgöttin Rondra. Mit der Rettung Araniens im Krieg-der-35-Tage glauben einige, sie hätten ihre Erbschuld des Verlustes der heiligen Stadt ihrer Göttin wiedergutgemacht. Doch demütig ehrwürdiger Tradition folgend wollen sie sich jeden Tag aufs Neue ihrer Göttin beweisen, um sich rein zu waschen. Erhaben kreuzen sie ihre Klingen, um ihr zu gefallen.

22. Geladen beim Hexenzirkel zu Baburin

Anders als die Gildenmagie, gilt die magische Kunst der Hexen in Aranien als anerkannte Kunst. Kaum eine Tochter Satuarias muss sich hier verstecken und nicht wenige praktizieren öffentlich ihr Werk. In höheren Kreisen der Gesellschaft dienen sie als Beraterinnen oder sind selbst in allerlei Intrigen verstrickt. Es gilt als Ehre, ihren Treffen beiwohnen zu dürfen und so senken die Helden respektvoll ihre Blicke, als sie hereingebeten werden.

23. Aranien

Das Herz des Mhaharanyats treibt eine Mischung aus hungriger Leidenschaft und sittlichem Ehrgefühl durch die Adern der Region. Ein Lied über die Wesenszüge Araniens.



Redaktion
Zoe Adamietz

Komponist
Ralf Kurtsiefer

Autor Booklet
Zoe Adamietz

Cover Art
Marcus Koch

Künstlerische Leitung
Nadine Schäkel

Layout
Alexander Neis,
Thomas Michalski

Illustrationen
Sandra Braun, Janina Robben,
Matthias Rothenaicher,
Elif Siebenpfeiffer,
Rabea Wieneke, Karin Wittig,
Sebastian Watzlawek,
Wiebke Scholz



*Mit Dank an Nathan Fürstenberg, Jonathan Werle, Ariane Willumeit und alle DSA-Spieler*Innen.*