

Quickplayersguide

Dieser Guide soll neuen Spielern und Con Orgas dienen, unser Spiel kennenzulernen und einen kleinen Überblick über unseren Hintergrund zu bekommen. Gerne gewähren wir natürlich auch tiefere Einblicke in unseren Hintergrund.

Die Schattenreiche stellen sich vor

Das von uns bespielte Land sind die Schattenreiche, ein Staatenbund mehrerer Archate im hohen Nordosten der Mittellande (hier spielten wir ursprünglich). Nordmar ist das Archat der Eiselben, eine Insel im ewigen Eis des Nordmeeres. Vergleichbar ist unser Spielkonzept wohl am ehesten mit der Struktur des Römischen Reiches. Es herrscht absolute Kontrolle im Land, es ist ein Überwachungsstaat. Der Elbenfürst Vrash Tha'Gharil herrscht von Finsterbinge aus über den gesamten Staatenbund der Schattenreiche.

Wir sind derzeit Teil der Südlände Kampagne und dort bespielen wir das Archat Telep Nór und sind hier auch Teil des Wachtbundes der Südlände. Telep Nór wird regiert vom Schattenfürsten Shuldrah Arasul, ein Ork der 7. Zuchtreihe. Dieser ist absolut loyal zu Fürst Vrash. Da Telep Nór ein durchaus noch recht junges Archat ist und sich mehr oder weniger in den letzten Zügen des Aufbaus befindet, ist dort immer noch die 4. Legion Nordmars direkt stationiert und wird als aktive Truppe auf Cons bespielt.

Spielbare Rassen sind:

Menschen: Wir unterscheiden zwischen „normalen“ Menschen und den Kurgisen (Dunkelmenschen). Letztere entstammen aus den östlichen Archaten der Schattenreiche und zeichnen sich durch aschgraue bis schwarze Haut sowie erhöhte Zähigkeit aus.

Zuchtorks unserer Gruppe entstammen dem vierten Zuchtprogramm. Sie sind einfach die perfekten Soldaten: wortkarg, diszipliniert, grimmig, gehorsam und hart. Sie sind weder dumm noch devot, sondern einfache Soldaten, die zu einer etwas linearen, direkten Denk- und Handlungsweise neigen. Genauso wie die Elben sind sie es gewohnt, in einer Befehlskette zu stehen.

Eiselben: Hierbei handelt es sich um Dunklelben (keine Drow) aus Nordmar, die sich an das Leben im Eis angepasst haben. Sie sind gefühllos, dekadent, größenwahnsinnig, verblendet, arrogant, sadistisch, rücksichtslos, machtbessessen,

berechnend, maßlos und außerdem durch und durch verdorben.

Schwarz- und Wildorks: Wären ebenfalls möglich.



Gesinnung

Die Schattenreiche sind hierarchisch und böse. Ziel ist die absolute Ordnung der Welt für die Rückkehr der Finsternis. Alle Bewohner denken strukturiert, handeln organisiert und verhalten sich mehr oder weniger diszipliniert. Fazit: die logische Gesinnung ist extrem „rechtschaffen-böse“. Alle Eiselben haben diese Gesinnung (und nichts anderes). Die restlichen Bewohner können schon mal von diesem Schema abweichen, gerade die benachbarte Grauzone von „rechtschaffen-neutral“ (Söldnerseele) bis „neutral-böse“ (generell loyal, aber doch sich selbst der Nächste) ist gut bestückt. Alles, was von diesem Idealbild abweicht, scheitert früher oder später, da sowohl gute als auch chaotische Gemüter keinen Platz in der Weltordnung der Schattenreiche haben.

Legion

Der normale Charakter ist in der Legion oder im Tross in einer militärischen Einheit und so wird auch gespielt. Befehl und Gehorsam werden bei uns großgeschrieben. In der Legion sind alle gleich, egal welcher Rasse sie angehören. Hier gelten nur der Rang und die Dienstzeit als Anhaltspunkt für die Stellung innerhalb der Legion.

Die Legion ist eigenständig und hat den Orden der Schattenreiche nichts zu sagen und andersherum auch nicht. Nur im Krisenfall hat das Militär das Oberkommando.

Ein Neuling in der Gruppe sollte nach Möglichkeit immer mit einem Charakter in der Legion oder dem Tross anfangen.

Orden

In den Orden, die das Diplomatische Korps stellen, dienen ausschließlich Eiselben. Hier findet man den:

Cuel'Ancar (Schwertorden): zuständig für Diplomatie

Cuel'Pegay (Pegasusorden): Magierordern, Beratung und Magieangelegenheiten

Cuel'Uncwura (Skorpionsorden): Sicherheitsdienst und Attentäter

Cuel'Unghwenca (Spinnenorden): wird nicht gespielt

Orden der Schriftwahrer: Wissenssammler der Orden

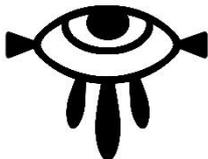
Die Orden haben keine Befehlsgewalt über das Militär und müssen sich im Krisenfall dem Militär unterordnen. Der Ordensspieler sollte den Hintergrund der Schattenreiche gut kennen und über die aktuelle politische Lage immer Bescheid wissen.

Zivilisten

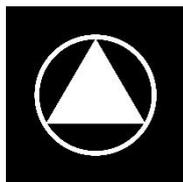
Reine Zivilisten werden normal nicht auf Cons gespielt. Es gibt zwar immer mal wieder ein Charakterkonzept, das sich in Legion und Orden einreicht, diese zählen dann als Zivilisten und sollten sich dann immer besser an die Vorgaben der Legion halten. Diese Zivilisten haben im Spiel aber immer Aufgaben, so dass sie der Legion oder dem Orden zuarbeiten, z. B. menschliche Forscher.

Erkennungszeichen

Das weiße Dreieck auf schwarzem Grund ist die Kennung für Einheiten des Elbenreichs Nordmar innerhalb der Gesamtarmee der Schattenreiche. Es markiert also Soldaten der Legion. Der weiße Kreis wird nur auf dem Gürtelpatch getragen. Nur Truppenteile, die aus Nordmar und seinen Vasallengebieten stammen, tragen dieses Zeichen. Manchmal benutzen auch mit dem Militär zusammenarbeitende Orden das Dreieck.



Das Schwarze Auge mit den Strahlen ist das Zeichen der Inquisition der Schattenreiche.



Götter

In der Ideologie der Schattenreiche gibt es zwei als göttlich anzusehende Kräfte: Das reine Licht (kalt, abstoßend, böse) und die absolute Dunkelheit (Geborgenheit, gut). Da beide aber nicht in der Welt vorkommen können, macht Götterkult keinen großen Sinn. Stattdessen wird auf eine Manipulation der Welt hin zu diesen Idealen gearbeitet, für den Tag, an dem Licht und Dunkel zurückkehren.

Daraus erklärt sich die Verehrung des Czernebog (=Finsternis) in der Schwarzen Stadt. Die Schattenreiche glauben durchaus, dass fremde Götter existieren. Sie gelten als äußerst mächtige Wesen, vergleichbar Omnimagi oder Dämonen. Aber es sind halt doch nur Geschöpfe mit guten und schlechten Seiten. Götter haben die Neigung, sich kaum einzumischen, weil sie faul, dumm, feige oder alles drei sind.

Außerdem besitzen sie meist eine große Anzahl von Anbetern. Das macht sie wiederum nützlich, denn will man sich mit den Leuten gut stellen, muss man einfach den Gott akzeptieren. Auf diese Weise werden fremde Religionen instrumentalisiert. Im Hinterkopf behält man dabei die heimliche Hoffnung, später einmal den Gott, was immer er sei, zu beseitigen und zu ersetzen.

Mächtigeren Gottheiten, die sich nicht verarschen lassen (Lloth ist ein gutes Beispiel. Sie kann die Schattenreiche einfach nicht so richtig leiden), werden widerwillig respektiert. Man tröstet sich mit dem Gedanken, dass irgendwann eh die Welt untergeht. Und zwar mit Göttern.

Spielweise

IT wollen wir zielgerichtet und effektiv unsern Auftrag auf dem Con erledigen, den wir uns im Vorfeld geben und an den Con angepasst ist. Hierzu gibt es zumeist mit der Orga des Con IT Briefkontakt im Vorfeld. Konsequenter spielen und sei es auch mit entstehenden Konflikten ist für uns wichtig.

OT wollen wir, dass wir alle zusammen in der Gruppe Spaß haben und das natürlich auch mit den anderen SC und NSC auf der Con. Das OT Wohlbefinden geht hier auch immer über das konsequente IT Spiel. Probleme werden immer im OT geklärt (abseits vom Spiel) und dann sieht man wie man IT weiterspielen kann.

Weiterführende Literatur:

Player's Guide

Legions Almanach

Hintergrund