

Hero Wars – Eine Einführung für Spieler von Heortlingcharakteren

von Nick Eden, Übersetzung aus dem Englischen und zusätzliches Material von Stefan Drawert

Übersicht

Glorantha, magischste aller Welten, bereitet sich auf den Beginn eines neuen, alles umwälzenden Zeitalters vor – des Zeitalters der Heldenkriege.

In den Hügeln Sartars ertönen die Jagdhörner der unterdrückten Orlanthibarbaren und verkünden die Auflehnung gegen das Lunare Joch.

In den weiten Einöden von Prax sammeln sich die Tiernomaden und lauschen den Hetzreden geheimnisvoller Geister, die von Umbruch und Blutvergiessen wispern.

In den tiefen Stollen der Berge legen die Mostali letzte Hand an ihre Weltmaschine, um Glorantha endlich wieder in das Paradies der Ganzheit zurück zu führen.

Tiefe Trommeln dringen aus den dunklen Höhlen der Trolle, und erzählen vom endgültigen Gefecht gegen den Stamm der Sonne.

Die Rote Göttin und ihre Anhänger warten auf Orlanths letzten Atemzug, auf dass die Welt sich endgültig in die Phasen des Mondes einfügt.

Die Aldryami warten auf die Ernte ihrer Jahrhunderte langen Aussaat, die den Wald wieder über ganz Glorantha bringen wird.

Im Westen stehen seelenlose Zauberer ganzen Völkern und Landstrichen die Lebenskraft, um ihre unheiligen Pläne zur Weltbeherrschung in die Tat umzusetzen.

Dies ist die Zeit der Heldenkriege!

Wenn Prophezeiungen sich erfüllen und die Welt neu erschaffen wird.

Große Taten werden vollbracht, Armeen treffen aufeinander und das Schicksal Sartars wird entschieden.

Schauplatz

*„and though like needles the moon doth puncture me,
again we bravehearts shall be free,
cause needles don't grow on an apple tree.“*

[Auszug aus einem Rebellionsgedicht, abgefaßt in Handelssprache, Verfasser vermutlich ein Adlatus von Minyrath Purpur, an einem kleinen sartarischen Ort, der berühmt für seine Apfelhaine ist, zirka 1613 S.T.]

*„Vom Wind gestählt, die Sinne frei,
der gute Thane, Donnerstein anbei,
furchtlos höhnt den Feind herab,
wenn sie denn fällt, ins Himmelsgrab“*

[Auszug aus einer Volksweise, Verfasser und Ort unbekannt, zirka 1620 S.T.]

Sartar – endlose, saftige Hügelketten. Gewaltige Bergmassive, fruchtbare Täler. Weite Waldgebiete, zerklüftete Hänge. Unbarmherzige Winter und mächtige Winde. Wärmende Lagerfeuer und schützende Gehöfte. Heim für Viele, inmitten der Wilden Lande. Geburtsstätte von Mut und Freiheit, von Stolz und Ehre.

Sartar - einstmals stolzes Königreich, nunmehr Provinz des Lunaren Imperiums, unterdrückt vom Roten Mond.

Stolze Männer und Frauen gebrochen oder mit süßer falscher Zunge gefügig gemacht.

Stämme und Clans zerrüttet und aufgespalten, Familien entzweit und den wahren Göttern entrissen.

Charaktere

Die Charaktere in diesem Spiel sind Helden, oder sollen es zumindest einmal werden.

Daher sind sie von Beginn an in fast allen Belangen überdurchschnittlich und außergewöhnlich.

Sie sind zu Taten fähig, die normalen Menschen unmöglich sind, vermögen gewaltige Magie zu wirken und können die Ereignisse der Heldenkriege mit beeinflussen.

Der stereotype Orlanthi-Charakter wäre ein haariger Barbarenkrieger, stets zum Kampf bereit. Ehre, Freiheit und sein Clan sind die wichtigsten Dinge in seinem Leben, und für sie wird er auch die absurdesten Dinge tun.

Charaktere in Hero Wars werden auf zweierlei Arten definiert:

Zum einen gibt es die sogenannten SCHLAGWORTE. Jeder Charakter hat drei dieser Schlagworte, die ihn in Bezug auf seine KULTUR, seinen BERUF und seinen primären Gott, also MAGIE beschreiben.

Da alle eure Charaktere Orlanthe, also Heortlinge sind, steht das kulturelle Schlagwort schon von vornherein fest. Die übrigen beiden bestimmt ihr selbst.

Die zweite, zusätzliche Art der Charakterdefinition findet durch eine kurze Beschreibung des Helden statt.

Diese Beschreibung sollte 100 Worte nicht überschreiten.

In ihr sollte enthalten sein: eine grundsätzliche Idee vom Charakter, seine Ziele und die wesentlichen, ihn beschreibenden und ausmachenden Wesens- und Charakterzüge und Eigenschaften.

Alle spielrelevanten Eigenschaften und Werte ergeben sich aus den Schlagworten und der Charakterbeschreibung.

Der Erzähler wird eure Daten ermitteln und sie euch mitteilen.

Die Beschreibung sollte folgenden Regeln folgen:

- stell dir vor, du müsstest einem Freund eine Figur aus einem Film in ein paar kurzen Sätzen treffend beschreiben, und beschreibe so deinen Charakter
- der Erzähler hat im jedem Fall das Recht, Teile deiner Beschreibung abzuändern oder abzulehnen
- die Beschreibung darf keine listenartige Aneinanderreihung von Eigenschaften sein, das ist langweilig und unkreativ
- nicht alles, was du dir für deinen Charakter überlegst muß sofort und vollständig Sinn machen. Wenn du eine Idee hast, die Spaß und Spannung für Alle verspricht, ohne albern zu sein, dann schreibe sie auf.
- eine Charakterbeschreibung sollte neben einem Namen, der Kultur, dem Beruf und der angebeteten Gottheit auch all die Dinge, Eigenschaften, Wesenszüge, Besitztümer, Erlebnisse, Freunde, Beziehungen, Feinde, usw. enthalten, die ihn von den anderen Menschen seiner Umgebung abheben.
- Du kannst und solltest auch bedeutende Schwächen und Defizite des Charakter beschreiben: humpelt er? oder wird er erpreßt?, vielleicht aber liegt ein Fluch auf ihm?
All das verspricht mehr Farbe und Spaß für das Spiel.

Ein Beispiel für eine Beschreibung in 100 Worten:

Tostig ist ein sartaritischer Schmied.

[hier findet sich das KULTUR-Schlagwort=Sartarit;
sowie das BERUFsschlagwort=Schmied]

Als Kind wanderte er in den hohen Norden und erlernte die Geheimnisse des Kults der Drei Blauen Augen und damit die Meisterschaft der Sieben Heiligen Metalle, und wurde in den Glauben Lodrils initiiert.

[was der Kult der Drei Blauen Augen ist, weiß der Spieler noch gar nicht, er hielt es einfach nur für einen interessant klingenden Einfall, ebenso wie die Sieben Heiligen Metalle; darüber hinaus ist sein MAGIE-Schlagwort = Initiierter von Lodril, einem real existierenden Gott, den der Spieler in Absprache mit dem Erzähler gewählt hat. Damit sind alle drei Schlagwörter komplett]

Er ist von gewaltiger Statur, mit Oberarmen wie Oberschenkel und Oberschenkeln wie Baumstämme.

Wenngleich stiller und friedliebender Natur, erhebt er im Notfall seinen mächtigen Hammer, welchen er selbst meisterlich geschmiedet hat. Des Abends findet man ihn oftmals in der Dorfschenke, wo er fröhlich sein Flötenspiel zum besten gibt.

Er wird stets von seinem Sohn Torkan begleitet, dessen Wohlergehen ihm über alles geht.

[hier finden sich körperliche Beschreibungen, wie Tostigs Statur, aber auch seine Persönlichkeit wird grob umrissen. Schließlich erhält er noch einen Nachteil, in Form seines von ihm abhängigen Sohnes und eine Art Lebensziel, nämlich für das Wohlergehen seines Sprößlings zu sorgen. Feinde und weitere Freunde tauchen nicht auf, weshalb wir daraus schließen können, daß es sie zwar geben mag, sie aber nicht zu den wichtigsten Dingen in Tostigs Leben zählen]

Magie

Alles in Glorantha ist von Magie durchwirkt. Priester leiten die göttlichen Kräfte durch ihre Gebete in die Welt der Sterblichen, Zauberer wirken ihre Magie mittels halb zerfallener Zauberbücher, Schamanen beschwören Geister, die ihren Willen ausführen, Krieger schärfen ihre Schwerter mit Gottesanrufungen, Bauern segnen ihre Felder, alle Völker benutzen Magie als Teil ihres täglichen Lebens.

Anbeter eines Gottes vermögen die Magie ihres Gottes anzurufen – ein Geweihter Orlanths, des Sturmgottes, könnte beispielsweise Wolken herbeirufen oder vertreiben, während ein Anbeter Odaylas, des Gottes der Jagd, sich vor heran nahenden Tieren magisch verbergen kann und seinen Pfeilschuß mit seines Gottes Hilfe sicher ins Ziel lenkt.

Wenngleich es einige besondere Gottestaten gibt, die in Nachahmung der Gottheit von seinen Anbeter vollbracht werden können, vermag ein Charakter auch weitere, zum Gott passende magische Effekte zu improvisieren.

Orlanthe misstrauen Schamanen und betrachten Zauberer als seelenlose Geschöpfe.