

# Ö D L A N D

## LANDT WALL

FINSTERBINGE

ARKAIL  
den Wasser

GAMKALTOR

Pilzwald

PROPHETEN-  
LAGER

SCHWEPFELKLIPPEN

Krawell

GEISTER-  
STEPPER

die öden Gestade



# RAKSHAZAR

## ABENTEUER IM TAL DER KLAGEN

### Texte

Ravi Bade, Raphael Brack, Thomas Geier,  
Roland Hofmeister, Tobias Reimann

### Lektorat und Korrektorat

Raphael Brack, Thomas Geier, Tobias Reimann

### Layout und Gestaltung

Olaf Hilscher

### Coverbild

Olaf Hilscher

### Illustrationen

Ramona von Brasch, Maren Bütetfisch, Nicole Engelmann, Marco-Pascal Heß, Olaf Hilscher, Manuel Kaiser, Martin Kilian, Volker Konrad, Malekith, Nils Marheinecke, Hannes Radke, Diana Rahfoth. Einige Grafiken stehen unter der Pixabay Licence, die freie, auch kommerzielle Nutzung gestattet und keinen Bildnachweis fordert, oder unter entsprechender Lizenz von Pixnio oder Pexels. Andere sind durch die Als Dall-E 2 und Stable Diffusion generiert.

Diese Spielhilfe enthält einige Digital Artworks von Joakim Olofsson, der seine Werke zur uneingeschränkten und freien Verwendung bereitgestellt hat.  
<https://www.deviantart.com/joakimolofsson/gallery>

### Karten, Pläne und Porträts

Olaf Hilscher, Tobias Reimann, Marie-Christin Schäfer, Manuel Vögele

### Besonderer Dank

Redaktion und Team der **Rieslandfahrer** möchten sich herzlich bei Thomas Stolz vom Orkenspalter und bei **Jochen Willmann**, dem **Chefredakteur** und Administrator von Memoria Myrana, bedanken, die beide unserem Projekt eine neue digitale Heimat gegeben haben.

### Mitarbeiter dieser Ausgabe

Ravi-Bade, Raphael Brack, Ramona von Brasch, Maren Bütetfisch, Nicole Engelmann, Thomas Geier, Marco-Pascal Heß, Roland Hofmeister, Manuel Kaiser, Martin Kilian, Volker Konrad, Malekith, Nils Marheinecke, Martin Meißner, Michael Menzner, Hannes Radke, Diana Rahfoth, Tobias Reimann, Marie-Christin Schäfer, Sebastian Schumacher und Manuel Vögele

### Danke an alle Mütter und Väter Rakshazars!

Rakshazar entstand über einen Zeitraum von mittlerweile fünfzehn Jahren. Durch die Offenheit des Projekts sind viele der älteren Beiträge keiner konkreten Person mehr zuzuordnen. Dies gilt ebenso wie für viele der verwendeten Illustrationen, die in unserem Fundus liegen. Daher hat die Redaktion der Rieslandfahrer entschieden, dass wir sämtliche Personen auflisten, die in der Vergangenheit mit Text- und Grafikbeiträgen v. a. die vier Publikationen ESH, BdH, BdK und AbP bereichert haben, ganz gleich, ob die individuellen Beiträge in der hier vorliegenden Spielhilfe erneut Verwendung finden oder nicht.

### Konzepte, Ideen und Texte

Georg Achazi, Ravi Bade, Bjorn Beckert, Robert Berchtold, Martin Bettenworth, Raphael Brack, Johannes Bramlage, Dennis Breutigam, Jens Fichtner, Svenja Franzen, Thomas Geier, Thorsten Habermann, Marco-Pascal Heß, Roland Hofmeister, Daniel Koch, Kai Lemberg, Stefan Lööck, Nils Marheinecke, Martin Meißner, Marcel Meyer, Michael Menzner, Axel Pattberg, Hannes Radke, Tobias Reimann, Dennis Rüter, Marie-Christin Schäfer, Simon Schäfer, Florian Schildger, Martin Tössel, Sebastian Schumacher, Manuel Vögele, Christoph Vogelsang und Markus Winkler

### Illustrationen und Grafiken

Georg Achazi, Ramona von Brasch, Maren Bütetfisch, Nicole Engelmann, Olaf Hilscher, Marco-Pascal Heß, Manuel Kaiser, Martin Kilian, Andreas Kippes, Volker Konrad, Malekith, Nils Marheinecke, Anne Mohr, Hannah Möllmann, Diana Rahfoth, Hannes Radke, Marie-Christin Schäfer, Norbert Struckmeier, Tobias Reimann und Manuel Vögele

### Lizenzen

Dieses Produkt wurde unter Lizenz erstellt. **Das Schwarze Auge** und sein Logo sowie **Aventuria, Dere, Myranor, Riesland, Tharun, Uthuria, The Dark Eye** und ihre Logos sind eingetragene Marken von **Ulisses Medien und Spiele Distribution GmbH** in Deutschland, den U.S.A. und anderen Ländern. Ulisses Spiele und sein Logo sind eingetragene Marken der Ulisses Medien und Spiele Distribution GmbH. Dieses Werk enthält Material, das durch Ulisses Spiele und/oder andere Autoren urheberrechtlich geschützt ist.

Solches Material wird mit Erlaubnis im Rahmen der Vereinbarung über Gemeinschaftsinhalte für **SCRIPTORIUM AVENTURIS** verwendet. Alle anderen Originalmaterialien in diesem Werk sind Copyright 2023 vom **RAKSHAZARPROJEKT** und werden im Rahmen der Vereinbarung über Gemeinschaftsinhalte für **SCRIPTORIUM AVENTURIS** veröffentlicht.

Die vorliegende Spielhilfe ist ein nichtkommerzielles Fanprojekt, an dem alle Beteiligten unentgeltlich und ohne Kostenerstattung mitwirken. Das Projekt ist inoffiziell und nicht Teil des Kanons. Sie enthält Informationen zu den Kontinenten Riesland/Rakshazar und Aventurien in der Welt von Das Schwarze Auge. Das Projekt bemüht sich, die Konsistenz der Spielwelt so weit wie möglich zu bewahren, es kann aber Widersprüche zu offiziellen Publikationen geben.

**RAKSHAZAR** ist eine Wortschöpfung von Manuel Vögele, 2007. **RAKSHAZAR – HINTER DEM SCHWERT** ist eine Wortschöpfung von Raphael Brack, 2007.

### Rechte

Jegliche private Vervielfältigung und Weiterverbreitung ist ausdrücklich erwünscht! Für den kompletten oder auszugsweisen Nachdruck in anderen Publikationen oder die öffentliche Bereitstellung als Download ist jedoch zuvor die Genehmigung eines Redaktionsmitglieds einzuholen. Die gewerbliche Weiterverbreitung ist unerwünscht. Die Urheberrechte liegen bei der Ulisses Medien und Spiele Distribution GmbH oder bei den jeweiligen Autoren bzw. Illustratoren.

Die Redaktion behält sich vor, dieses Dokument gemäß des „Living Book“-Konzepts über einen nicht genauer bestimmten Zeitraum zu ergänzen und zu aktualisieren.

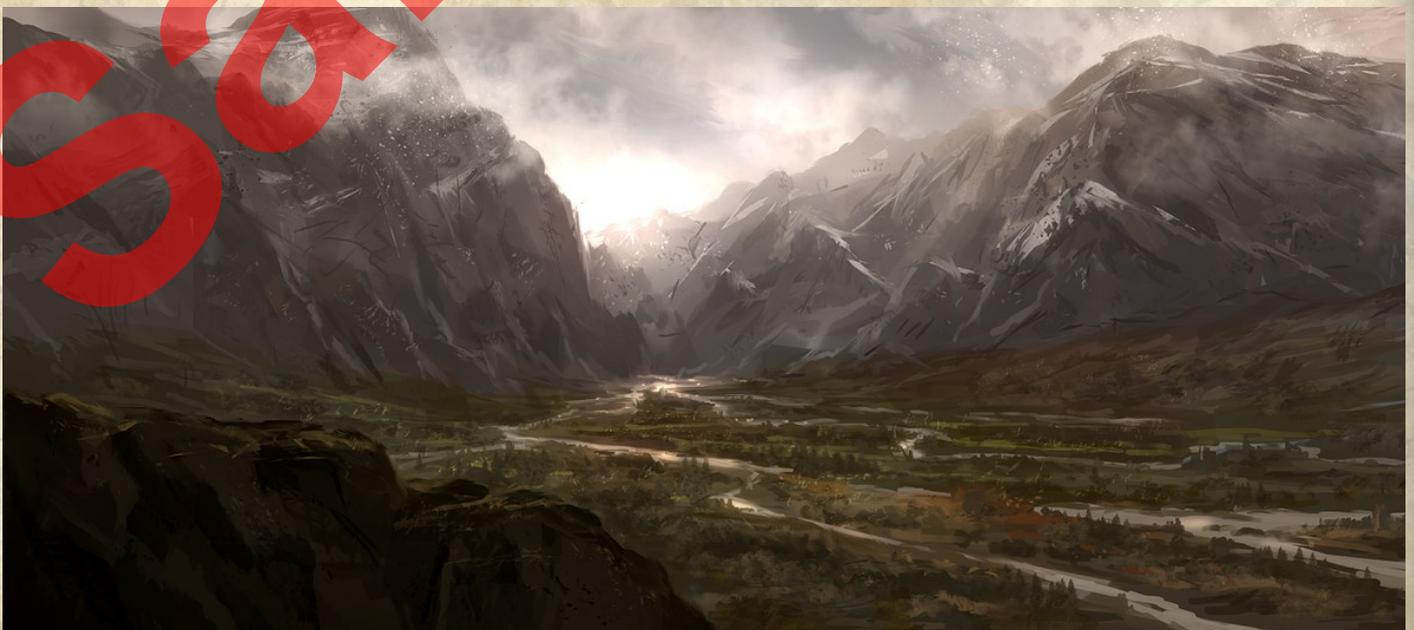
## VORWORT

## Willkommen im TAL DER KLAGEN, hochgeschätzte Reisende!

Was lange währt ... Wir freuen uns, Dir endlich die seit langem angekündigte Spielhilfe für jene Region präsentieren zu können, in der unsere rollenspielerische Heimat Aventurien auf unser Herzblut Rakshazar trifft. Das *Tal der Klagen*, von Aventurien aus betrachtet unmittelbar *hinter dem (Ehernen) Schwert* gelegen. Unzählige Rückschläge haben dazu geführt, dass sich das Erscheinen gegenüber dem ersten anvisierten Releasedatum um gleich mehrere Jahre verzögert hat. Dazu zählen vor allem Reallife-Verpflichtungen der an der Fertigstellung beteiligten Personen, die zu ihrem temporären oder dauerhaften Rückzug aus dem Rakshazar-Projekt geführt haben. Der feste Vorsatz, das Werk doch noch fertigzustellen, musste schlussendlich hinter beruflichen und privaten Veränderungen zurückstehen. Hinzu kommt ein Datenverlust aufgrund eines defekten Laptops, der dazu geführt hat, dass wir mit dem Satz wieder ganz von vorn beginnen mussten. Ein neuerlicher Anlauf hat zudem Textteile offenbart, die aus un-

terschiedlichen Gründen fehlten oder mangelbehaftet waren und entsprechend neu erstellt oder überarbeitet werden mussten. Wir sind uns bewusst, dass wir auf diese Weise die Erwartungshaltungen enttäuscht haben, die aufgrund unserer deutlich zu ambitionierten Ankündigungen durch uns selbst geweckt worden sind, und bitten aufrichtig um Entschuldigung. Umso mehr hoffen wir, dass Dir das Endergebnis gefällt und es Dein Rollenspiel zu bereichern vermag.

Unser Anspruch war und ist es, Dir eine Spielhilfe an die Hand zu geben, die sämtliches Material enthält, das Du für das Spiel im *Tal der Klagen* benötigst. Eine Beschreibung der Region und ihrer Bewohner. Regelelemente und Archetypen, die Dir ermöglichen, jeden einzelnen Kulturschaffenden selbst zu spielen, wenn Dir danach ist. Waffen und Ausrüstung, um Deinem Helden das passende Rüstzeug an die Hand zu geben, damit er in dieser archaischen und gefährlichen Umwelt überleben kann. Informationen zu den nur spärlich



vorhandenen Siedlungen, zu besonders herausragenden Persönlichkeiten, zu Flora und Fauna, zu Mysterien, Sagen und Legenden, die Dir als Spielleiter die Ausgestaltung Deiner Kampagnen und Abenteuer erleichtern. Zwei solcher Abenteuer möchten wir Dir ebenfalls anbieten: Ein Kurzabenteuer für aventurische Besucher und den Verweis auf ein längeres Sandbox-Abenteuer, das sich der Erforschung dieses in vielfacher Hinsicht ungewöhnlichen Terrains widmet und bereits vor einiger Zeit bei Memoria Myrana erschienen ist.

Das *Tal der Klagen* präsentiert sich als idealer Einstiegspunkt in die Welt von Rakshazar. Es liegt nah genug an Aventurien, um den Sprung über die Weltengrenze zu wagen, und dennoch so isoliert, dass der Versuch, ihm zu entkommen, sich als beinahe unlösbare Herausforderung entpuppt. Zugleich beinhaltet es alle Elemente, die das Spiel in Rakshazar so einzigartig machen: Steinzeitsetting, Riesen, Trolle, fiese Orks und wilde Bestien, aber auch Abkömmlinge aventurischer Auswanderer: Waldgrolme und wenige hundert Abkömmlinge von Thorwalern, die in dieser feindlichen Umgebung darum ringen, die Reste ihrer fast vergessenen Kultur aufrecht zu erhalten.

Fühle Dich frei, kreativ tätig zu werden und selbst darüber zu entscheiden, welche der in der Spielhilfe vorgestellten Elemente Du für das Spiel Deiner Gruppe

verwenden, nicht verwenden oder abwandeln möchtest. Wie soll euer Abenteuer aussehen? Ein bloßer Kurzbesuch, eine große Kampagne, das Endziel einer langen, gefahrvollen Reise ins Riesland oder der Startpunkt einer noch längeren Irrfahrt durch die Weiten Rakshazars? Alles ist möglich. Nur Du entscheidest! Zwischen kannibalischen Weißpelzorks, Steinechsen und Sklaven haltenden Trollen kann ein Ausflug ins Tal zudem leicht in ein zähes Ringen um Leben und Tod münden.

„*Hinter dem Schwert – Das Tal der Klagen*“ erscheint zu Zeiten von DSA5 und beachtet folglich die aktuellen Regeln. Da unsere vorherigen Publikationen mit DSA4.1-Regeln ausgestattet worden sind und das Vorgängersystem noch immer zahlreiche Anhänger hat, werden wir diese Tradition fortführen. Sämtliche Wertangaben und Regeln in dieser Spielhilfe liegen zusätzlich in einer DSA4.1-Variante vor.

Der vorliegende Band enthält begleitende Szenarienvorschläge und Abenteuer zur Regionalspielhilfe. Der Band für alle Spielenden, der für die Spielleitung und die Rüstkammer erscheinen separat.

Wir wünschen Dir viel Spaß mit dieser Spielhilfe und freuen uns auf Dein Feedback!

**Dein Team Rakshazar!**

# ABENTEUER IM TAL DER KLAGEN

## Szenariovorschläge

Mögliche Abenteuer und Herausforderungen im *Tal der Klagen* wurden bereits im Band für die Spielleitung, Kapitel „*Reisen im Tal der Klagen*“, thematisiert. Sie sollen daher an dieser Stelle nicht erneut Gegenstand der Betrachtungen sein. Der Abenteuerband bietet vielmehr konkrete Szenariovorschläge für das Spiel im Tal sowie zwei ausgearbeitete Abenteuer.

„*Gunnarmädchen weinen nicht*“ von Raphael Brack erzählt die Geschichte einer der seltenen Begegnungen zwischen den benachbarten Kontinenten Rakshazar und Aventurien. Wo sich an der Silbernen Wehr am Rande der Winterwacht Truppen des Widersachers und Erben der Theaterritter begegnen, um einen seit Jahrtausenden währenden Kampf auszutragen, schlägt das Abenteuer leisere Töne an. Es geht um die Sorgen und Nöte zweier junger Mädchen, denen sich urplötzlich ungewohnte Wege öffnen.

„*Gefangen in den Nebelauer*“ von Roland Hofmeister, erstmals erschienen in *Memoria Myrana* Nr. 56, ist ein großes Sandboxabenteuer, das es ermöglicht, das Tal in seinen unterschiedlichen Facetten kennenzulernen und seinen Weg hindurch selbst zu wählen. Es widmet sich den Alltagssorgen der Gunnarmannen und ihrer großen Queste, den Hinterlassenschaften der Theaterritter, den Plänen des bornländischen Widderordens, der schwierigen Reise zwischen den Kontinenten und anderen Herausforderungen der Region.

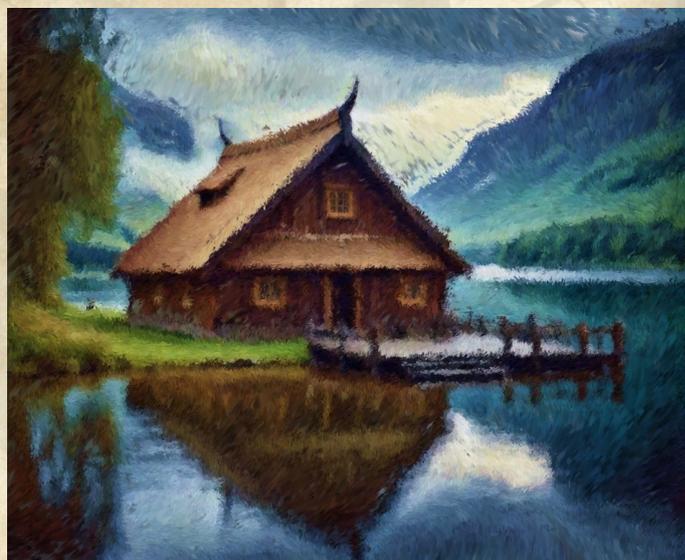
### Gestrandet im Riesland

Das *Tal der Klagen* ist die Einstiegsregion schlechthin für aventurische Helden in Rakshazar. Während wir für rakshazarische Reisende und Abenteuerer die Region

um Kurotan empfehlen (Siehe hierzu unsere Veröffentlichung „*Rakshazar – Erste Schritte auf dem verfluchten Kontinent*“, eine spezielle Einsteiger-Fokusspielhilfe für die Region um Kurotan, inklusive Archetypen und Abenteuer), bietet sich das *Tal der Klagen* durch die relative Nachbarschaft insbesondere zum Bornland als Region an, die auch mittelfristig als Außenposten für Aventurier fungieren kann.

Was hier geschieht, hat keinen großen Einfluss, weder auf Aventurien noch auf Rakshazar. Die Abgeschiedenheit der Region ermöglicht es dir und deiner Spielrunde, das Tal frei zu bespielen. Doch wie bekommst du deine Aventurier in diesen Landstrich?

Möglich wäre es, dass die Helden im Auftrag des Widderordens einen Landweg durch die Walberge entlang der Flammberger Bucht ins Riesland suchen. Ziel dieser Expedition könnten die Hinterlassenschaften der Theaterritter sein. Auch brechen immer wieder Schiffe von Neersand aus nach Osten auf, um in der Flammberger Bucht und entlang der Küste der Schwefelklippen Wale



zu jagen. Was, wenn die Helden hier Schiffbruch erleiden?

Auch verschiedene Kirchen interessiert, was auf dem Nachbarkontinent vor sich geht. Die Efferdkirche könnte herausfinden wollen, was es mit der achtzig Jahre alten Vision des Tempelvorstehers von Neersand auf sich hat.

Wir vom Rakshazar-Projekt bieten dir mehrere ausgearbeitete „Reiserouten“ ins Riesland an. Möchtest du die Reise für deine aventurischen Helden als mörderisches Unterfangen gestalten, dann empfehlen wir dir unsere Abenteuer für den Landweg „*Tore im Eis*“ (Enthalten in der Abenteueranthologie „Auf blutigen Pfaden“) oder „*Gefangen in den Nebelauer*“ für den Seeweg.

In der vorliegenden Spielhilfe präsentieren wir mit dem Abenteuer „*Gunnarmädchen weinen nicht*“ einen weiteren alternativen Weg für aventurische Helden, der eine (etwas tückische) Abkürzung bereithält.

## Im Auftrag der Götter

Besteht die Heldengruppe aus rakshazarischen Helden, so könnten diese z. B. im Auftrag Myrokars nach Westen in das *Tal der Klagen* geschickt werden. In einer Vision sah der Prophet einen aus den Wassern steigen-



den Barbaren, der eine riesige Krabbe erschlägt, die gerade dabei ist, die Welt aufzufressen. Die Helden sollen herausfinden, was es mit der Vision auf sich hat. In diesem Rahmen können sie auf die Gunnarmannen mit ihrem Swafnirglauben treffen und gemeinsam mit ihnen versuchen, den Tempel der Tiefe zu zerstören, bevor dort eine Pforte des Grauens geöffnet werden kann ...

## Die Waffen der Ahnen

Es halten sich hartnäckige Gerüchte, wonach einige der alten Mitstreiter Gunnars einst ihre Orknase als Beigabe mit ins Grab gelegt bekommen haben. Zu einer Zeit, als man noch mit einer schnellen Heimkehr rechnete, konnte man sich diese Ehrung erlauben. Heute ist ein solches Grab mit Sicherheit ein sagenumwobener Schatzhort. Unter bestimmten Umständen könnte es unter den Gunnarleuten zu einem Konflikt kommen zwischen der Ehrung der Totenruhe und der Erforderlichkeit, Stahlwaffen zur Verteidigung der Gemeinschaft einzusetzen ...

## Heimanskilde

Heimanskild bedeutet so viel wie „*Schutz fern der Heimat*“. Der legendäre Schild der Gunnarmannen ist eine archaische Version des bekannten Thorwaler Rundschields, erfüllt aber eine Vielzahl weiterer Funktionen. Heimanskilde sind flach und mit Halteriemern auf beiden Seiten versehen. Eine Seite ist mit Leder oder Fellen ausgekleidet, in die kleine Taschen verbaut wurden, welche als Brotbeutel oder Vorrattaschen dienen. Auf der anderen Seite des Schields werden zahlreiche Kräuterbündel eingeklemmt, die als Reiseapotheke, zur Tarnung und vermeintlich zur Abwehr von bösen Geistern dienen. Je nach Witterung benutzt man den Schild außerdem als Regenschirm oder Sonnenschutz. Von Kindesbeinen an wird den Gunnarmannen eingeschärft, ihren Heimanskild immer in Griffweite zu haben und ihn stets zu pflegen und auszubessern. Der Heimanskild ist unbestritten der wichtigste Besitz eines jeden Gunnarmannen. Sein Verlust kommt dem Einbüßen der eigenen Ehre gleich. Seine Vernichtung im Kampf hingegen gilt als große Segnung. Oft werden die Überreste

eines zerstörten Schildes dem Rudertotem hinzugefügt. Die Heimanskilde sind Objekte kultischer Verehrung unter den Gunnarmännern. Junge Gunnarmänner müssen sich nicht selten auf eine Fahrt in die Tiefen des Tals begeben, um passendes Material für ihre Herstellung zu finden. Das kann das Holz einer bestimmten Baumart sein, die nur tief in den Sümpfen vorkommt, das Fell eines bestimmten Tieres, mit dem der Schild bezogen werden soll, oder eine bestimmte Pflanze, aus der die Halteriemen gefertigt werden. Eine Mutprobe, die große Ehre verspricht, aber auch rasch tödlich enden kann ... Das Begleitabenteuer „*Gunnarmädchen weinen nicht*“ enthält einen Aufhänger für eine solche Queste.

## Rudertotems

Die Totems der Gunnarmänner bestehen aus einem ruderähnlichen Schaft, an dessen Spitze sich ein Paddel befindet. Viele dieser Totems sind alt; eins von ihnen wurde tatsächlich aus einem Ruder von Gunnars Otta gefertigt, das einst als Transporthilfe auf der Flucht nach Norden verwendet worden ist. Jede der Sippen besitzt ein solches Totem, das nicht nur als Standarte und Erkennungszeichen dient, sondern auch als Objekt kultischer Verehrung. Über die Jahre wurden die Totems mit zahlreichen Verzierungen versehen und mit Trophäen geschmückt, sodass inzwischen keines mehr dem anderen gleicht. In den Schaft wurden Runen eingeschnitzt, die nicht nur die Geschichte der jeweiligen Sippe erzählen, sondern auch Verbindungen, Geburten und Tode dokumentieren. Die Totems der Gunnarmänner können der Mittelpunkt ganzer Abenteuer sein. So könnte der drohende Verlust oder ein Diebstahl eines der Totems zu großer Bestürzung und Hass führen. Womöglich wäre es die Aufgabe der Helden, den Verlust vor den anderen Sippen geheim zu halten oder das wertvolle Artefakt zurückzuholen. Als vor vielen Jahren zum ersten und bis heute letzten Mal ein Rudertotem verschwand, brach die Sippe nach einem blutigen Streit ob des Verlustes auseinander und ging in anderen Familien auf. Das Totem der verlorenen Sippe soll noch irgendwo am Fuß des Ödlandtwalls verborgen liegen, denn es fiel nach einem gescheiterten Schlachtzug den Rochkotai in die Hände. Eine ganz andere Herausforderung könnte die Gründung einer neuen Sippe sein.



Einige junge und unzufriedene Gunnarleute möchten sich verselbständigen, oder die aufgenommenen Legiten fordern endlich Gleichberechtigung als eigenständige Sippe. Die neue Sippe benötigt ein ganz bestimmtes Holz und andere Materialien zum Bau eines eigenen Rudertotems. Mit diesem plant man, der Hetfrau unter die Augen zu treten. Die Helden könnten von einer der beiden Seiten eingespannt werden, um je nach deren Interessenlage das Ansinnen zu verhindern oder voranzutreiben oder gar selbst Mitglied der neuen Sippe zu werden.

## Zwergenstahl

Ganz gleich ob die Helden als Ork- oder als Menschengruppe durch das nördliche Tal ziehen, immer wieder stoßen Abenteurer auf Gerüchte, die sich um vergrabene Schätze und Ausrüstung von gescheiterten oder unglücklichen Expeditionen der Agrim drehen. An einer dieser Geschichten ist tatsächlich etwas dran: Vor wenigen Monden stieß ein Agrimtrupp im Nordwesten auf eine alte Ruinenanlage und wurde dort von einem Riesen überrascht, der die Zwerge kurz und klein schlug.