



SCHWARZE DYNASTIE  
GUIDE 2023

# VORWORT

*HUA! Die Schwarze Dynastie und alle, die Teil davon werden wollen!*

In diesem Basisleitfaden findet ihr alles, was für euren Einstieg in die Fraktion wichtig ist. Er soll euch das Basiswissen und die Grundlagen dafür liefern, wie man ein Mitglied der Schwarzen Dynastie darstellen und verkörpern kann.

Die Schwarze Dynastie ist eine Fraktion, die aus dem Schwarzen Eis hervorgegangen ist, als der Amôn'Kharr, eine gottähnliche Entität, vernichtet und der Schwarze Prinz gekrönt wurde. Hier erfahrt ihr, wie der Schwarze Prinz sein Volk erschuf und wie es sich jetzt unter seiner Herrschaft langsam verändert.

Die Ära der Schwarzen Dynastie hat begonnen!

Bitte leitet diesen Leitfaden an alle NSC weiter, die noch keine Gelegenheit hatten, ihn zu lesen. Aber denkt daran, dass dies ein Leitfaden für die Darstellung einer NSC-Fraktion in der Welt von Mythodea ist. Bitte gebt die hier aufgelisteten Informationen nicht an andere Spielerinnen weiter, damit der Spielspaß erhalten bleibt.

Zu guter Letzt: Wir legen großen Wert auf Gleichberechtigung im Larp, und das sollen unsere offiziellen Regelwerke reflektieren. Daher haben wir uns entschieden, männliche und weibliche Bezeichnungen und Pronomen konstant und nach bestem Wissen und Gewissen durchzuwechseln.

Vielen Dank und viel Spaß beim Lesen!

Seid ihr bereit? Los geht's!

# WAS IST EIN NSC?

Im Live Action Role Play (LARP) steht NSC für Nicht-Spieler-Character. NSC sind Charaktere im Spiel, die von den Spielleitern angeleitet werden, anstatt von den Spielern selbst gesteuert zu werden. NSC werden eingesetzt, um der Spielwelt mehr Tiefe und Komplexität zu verleihen, den Spielern Herausforderungen zu bieten und die Handlung voranzutreiben.

NSC können auf einer LARP-Veranstaltung verschiedene Rollen einnehmen, z. B. als Monster, welche die Spieler besiegen müssen, als Dorfbewohnerinnen, mit denen die Spieler interagieren

können, um Informationen oder Hilfe zu erhalten, oder als Hintergrundcharaktere, die die Spielwelt bereichern.

NSC sind ein wesentlicher Bestandteil auf einer LARP-Veranstaltung und werden oft von Freiwilligen oder Mitgliedern des Orga-Teams gespielt, die nicht als Spieler am Spiel teilnehmen.

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>Vorwort</b> .....	2	Allgemeine Emotionen.....	38
<b>Was ist ein NSC?</b> .....	3	Verbotene Emotionen -	
<b>Inhaltsverzeichnis</b> .....	4	Schwarze Diamanten.....	39
<b>Kapitel 1:</b>		<b>Kapitel 7:</b>	
<b>Die Schwarze Dynastie in 10 Sätzen</b> .....	5	<b>Respawn Mechanik</b> .....	40
		Der endgültige Tod in der Dynastie.....	42
<b>Kapitel 2:</b>		<b>Kapitel 8:</b>	
<b>Geschichte und Weltanschauung</b>		<b>Gewandung und Rüstung</b> .....	43
<b>der Schwarzen Dynastie</b> .....	7	Grundanforderung an die Gewandung	
Traditionalisten und Fanatiker.....	10	der Schwarzen Dynastie.....	44
		Das Symbol der Schwarzen Dynastie.....	45
 		Merkmale der Orden.....	46
<b>Kapitel 3:</b>		Übersicht über die Gewandung	
<b>Rollen und Strukturen</b>		der Schwarzen Dynastie.....	47
<b>der Schwarzen Dynastie</b> .....	11	Erscheinungsbild der Sonderrollen.....	51
Begriffe und Rollen.....	12		
Spezielle magische Rollen.....	19		
<b>Kapitel 4:</b>		<b>Kapitel 9:</b>	
<b>Die Heere der neuen Dynastie</b> .....	23	<b>Spielhilfen</b> .....	53
Die Orden.....	24	Grundlegender Überblick.....	54
Verhältnis des Militärs zu		Vom Schwarzen Eis zur Schwarzen	
spirituellen Rollen.....	26	Dynastie - Rollenspielrahmen für die	
		Darstellung eines Schwarzen Akolythen.....	55
 		Von Traditionalisten und Fanatikern -	
<b>Kapitel 5:</b>		Weltanschauung von Individuen.....	58
<b>Viria im Wandel - Kultur, Tradition,</b>		Wie verhält man sich als Akolyth,	
<b>Verhalten</b> .....	27	wie erschafft man Spiel für sich	
Das pervertierte Land der Dynastie		und andere?.....	59
und die Hauptstadt Viria.....	28	Was macht man als Akolyth der	
Viria - Der Ursprung des Übels.....	29	Dynastie, wenn man nicht gerade auf	
Das Fest des Großen Erwachens.....	32	dem Schlachtfeld ist?.....	60
Die Vollkommenheit des Gleich-		Wie sieht die Schwarze Dynastie die	
gewichts: Die virianische „Religion“.....	33	anderen Fraktionen?.....	61
Dunkle Spiegelbilder: Assimilation in		Fragen zum Charakter.....	62
der Dynastie.....	34		
 		<b>Kapitel 10:</b>	
<b>Kapitel 6:</b>		<b>Kampfverhalten</b> .....	63
<b>Das schwarze Korrektiv</b> .....	35		
Das schwarze Korrektiv - erwünschte			
und unerwünschte Emotionen		<b>Schlussworte</b> .....	67
und wie man mit ihnen umgeht.....	36		
Erwünschte Emotionen und wie sie		<b>Impressum</b> .....	68
kontrolliert werden.....	37		

# KAPITEL I: DIE SCHWARZE DYNASTIE IN 10 SÄTZEN

*„Ihr wurdet geschaffen, um ein Werkzeug für Ihn zu sein!“*



1. Einst schufen die Alten Herrscher die Essenz, eine quecksilberähnliche, schwarze Substanz, aus der die Mitglieder des Schwarzen Eises geformt werden konnten - und zu der sie nach ihrem Tod zurückkehrten.

2. Lange Zeit herrschte der Amôn'Kharr (AK), eine gottähnliche Entität, die viele für das personifizierte Bewusstsein der Essenz hielten, über das Schwarze Eis - bis sich der Schwarze Prinz dem AK entgegenstellte und die Essenz die Entität daraufhin für unfähig hielt, zu herrschen. Als Resultat wandte sich die Armee vom AK ab, was dem Prinz erlaubte, diesen zu töten und die Herrschaft zu übernehmen.

3. Die Schwarze Dynastie ist der nächste Schritt in der Evolution des Schwarzen Eises. Einst ein gefühlloses, nach Perfektion strebender Schwarmbewusstsein, entwickeln ihre Mitglieder nun plötzlich Emotionen und Individualität.

4. Die einfachen Mitglieder der Schwarzen Dynastie werden Akolythen genannt. Sie sind in zwei Hauptströmungen unterteilt: die Traditionalisten (Rakh) und die Fanatiker (Valun).

5. Der oberste Anführer der Schwarzen Dynastie ist der Schwarze Prinz, auch bekannt als Amôn'Valar. Er befehligt die Großmeisterinnen und ihre Orden. Diese wiederum sind in Zirkel unterteilt, die jeweils aus etwa 30-40 Akolythen bestehen und von Meistern geleitet werden.

6. Die magisch begabten Spiegel sind dafür verantwortlich, gefallene Akolythen aus der Essenz wiederzuerwecken und ihre Identität wiederherzustellen. Mit jedem Durchgang durch die Essenz erhalten die Akolythen mehr Emotionen und Individualität.

7. Nicht alle Emotionen sind erwünscht. Das Schwarze Korrektiv mit seinen Aufseherinnen und Korrektoren sorgt dafür, dass unerwünschte Emotionen in Kristalle gebannt werden, die die jeweiligen Akolythen dann auf ihren Rüstungen tragen.

8. Es gibt besondere Auserwählte, die vom Schwarzen Prinzen selbst geformt wurden und einen besonders großen Funken von ihm in ihrer kalten Brust tragen. Sie sind die Vorreiter der neuen Schöpfung, die Ersten unter Gleichen, sie sind Inspiration und Motivation.

9. Die Hauptaufgabe der Akolythen besteht nun darin, aus den Fragmenten ihrer alten Heimat ein neues Reich für ihr neu entstandenes Volk zu schmieden. Sie haben sich mit den Skargen und dem Untoten Fleisch verbündet, und gemeinsam kämpfen sie gegen die Siedler von Mitraspera.

10. Die Hauptfarben der Schwarzen Dynastie sind Schwarz und Blau. Ihr Kampf mit Individualität und aufkommenden Emotionen ist inspiriert von Filmen, Videospiele und Charakteren wie Seven of Nine aus Star Trek, Equilibrium und Detroit: Become Human.

# KAPITEL 2: GESCHICHTE UND WELTANSCHAUUNG DER SCHWARZEN DYNASTIE

*„Nach dem Fall hat der Prinz uns wieder auferstehen lassen! Denkt zurück an den Moment, als der Funke des Prinzen euch entzündete! Erinnert euch an diesen Funken, während ihr ein neues Reich für diejenigen schmiedet, die an ihn und sein Wort glauben!“*



Die Schwarze Dynastie - Kinder der ewigen Essenz, aufgestiegen aus archaischer Vollkommenheit zu neuer Macht. Die alten Herrscher schufen einst die Essenz, um daraus Soldaten zu formen. Es ist eine schwarze, quecksilberähnliche Substanz, die sich unglaublich kalt anfühlt, so kalt, dass es schmerzhaft, ja sogar gefährlich ist, sie auch nur zu berühren. Die daraus geformten Soldaten waren keine Individuen, sondern Teil eines Schwarmbewusstseins, der nur auf ein Ziel hinarbeitete: Perfektion und Ordnung. Angeführt vom Amôn'Kharr, dem vom kollektiven Bewusstsein der Essenz geschaffenen Anführer, versuchten sie rücksichtslos und ohne Emotionen jede Unvollkommenheit auf Mitraspera auszumerzen.

Doch alles änderte sich, als der Schwarze Prinz aus seinem Schlaf erwachte.

Als er auferstand, war bereits klar, dass er ein erwecktes Wesen war. Denn der Prinz konnte fühlen - und was er fühlte, war die Enttäuschung über sich selbst und seine Schöpfung, seine Hauptstadt Viria, und die stagnierende Schwäche seiner Armee. Denn die Essenz hatte sein Volk und

auch seine Familie verschlungen und assimiliert und ihnen damit jeden Funken Individualität genommen - einen Funken, der ihnen nun zurückgegeben wird und sie wachsen lässt!

*„Wer hätte das gedacht? Dass sich alles fügen würde, dass alles geplant war?“*

Er entwarf einen Plan, der mit der Zerstörung des Amôn'Kharrs endete und die Ketten der Essenz sprengte; dem Fortschritt stand nun nichts mehr im Weg! Als ersten Akt seiner Herrschaft verlieh er der Essenz Individualität, indem er sie mutierte und sie in ihrem Kern veränderte. Soldatinnen werden zwar weiterhin aus der Essenz geformt, aber etwas ist nun anders, etwas wandelt sich langsam. Früher vereinte die Essenz alles, aber jetzt befinden sie und die Einheitstruktur sich im Wandel.

*„Ein Fehler? Vielleicht. Eine Entwicklung? Nur die Zeit wird es zeigen. Es bleibt abzuwarten, wie mächtig diese neue Waffe des Prinzen wirklich ist. Aber eines ist klar! Du bist noch nicht perfekt, aber dafür werde ich sorgen!“  
- ein Korrektor zu einer gescheiterten Akolythin*

Denn in der Individualität sah der Prinz eine Macht, die ihnen bisher verwehrt war, eine Macht, die in der Lage war, Götter zu vernichten! Aus der neuen Schöpfung gingen große Helden hervor: die Auserwählten und das Schwarze Korrektiv des Prinzen. Die Akolythen konnten nun nach Größerem streben, konnten sich mit Mut und Abscheu wappnen, was sie mächtig machte und sie über ihre alten Grenzen hinauswachsen ließ. Doch die neue Schöpfung hatte eine Kehrseite, denn sie brachte auch Schmerz und eine breite Palette überwältigender Emotionen mit sich und versperrte den Weg zur archaischen Form der Vollkommenheit.

Nun scharte der Schwarze Prinz, der „Zerstörer der Ketten“, sein junges, erwachtes Volk um sich. Mit dem Schwinden der Magie nutzte der Schwarze Prinz die alten kristallinen Kräfte, um an der Spitze des südlichen Kontinents neue Außenposten zu errichten, in deren Zentrum ein monolithischer Tempel stand.

Das Volk wurde nun neu erschaffen und Schritt für Schritt zu einer mächtigen Waffe geschmiedet, alles unter den wachsamen Augen des Schwarzen Korrektivs, das die Dynastie fanatisch nach dem Willen des Prinzen ordnete und formte, ganz gleich, was ihnen begegnete.

Doch die Gefühle brachten auch Unruhe in die Schwarze Dynastie, denn was war nun der Sinn ihrer Existenz? Was war ihr Ziel, jetzt, da der Weg zur Vollkommenheit durch die erwachten Gefühle versperrt war? Der Schwarze Prinz hatte noch nicht offenbart, welche Ziele er wirklich verfolgte - einige sagten, er wolle die Essenz nach seinem Bild formen, laut anderen Gerüchten habe er sehr persönliche Motive für sein Handeln. Nur die Zeit würde zeigen, was er wirklich vorhatte.

*„Von Sterblichen zu lernen hat sich als ... problematisch erwiesen, sagst du? Durch Macht und Hass sollen sie sich beugen, es ist mir egal, ob sie zerbrechen! Ihre Macht soll die meine sein!“  
- eine Stimme in der Dunkelheit*

# TRADITIONALISTEN UND FANATIKER

*Hat das Schwarze Korrektiv Angst geschaffen, um uns besser kontrollieren zu können? Was nützt sie mir?“  
„Sprich leise, sie haben Augen und Ohren in der Dunkelheit.“*

*- zwei Akolythen sprechen über Angst ... in Angst?*

Innerhalb der Schwarzen Dynastie gibt es zwei Strömungen.

Auf der einen Seite gibt es die Traditionalisten, die sich nach dem alten Weg in die Essenz sehnen und gefühllos werden wollen, d.h. ihre Gefühle durch das Korrektiv völlig ausschalten lassen. Sie lassen sich gerne Rakh nennen, ein Begriff aus alten Zeiten. Sie verehren den Prinzen und hoffen, eines Tages von ihm in die Essenz überführt zu werden, wenn ihre heilige Aufgabe erfüllt ist!

Auf der anderen Seite haben wir die Fanatiker, die sich selbst Valun nennen. Sie sind in ihrer Individualität versunken und sehnen sich nach mehr Gefühlen, die sie gegen die Siedler einsetzen können. Sie hoffen, nicht von der Essenz absorbiert zu werden und sie genießen ihr neues Dasein. Sie würden alles für den Prinzen tun, der ihre Ketten zerstörte und sie zu dem gemacht hat, was sie jetzt sind.

Beide Strömungen dienen der Spieltiefe und der Förderung des Konfliktspiels. Wie üblich sind alle Spielmöglichkeiten neben den Schlachterschichten optional und kein Muss.

Mehr über das Spielen von IT-Konflikten erfahrt ihr in KAPITEL 9: SPIELHILFEN.

# KAPITEL 3: ROLLEN UND STRUKTUREN DER SCHWARZEN DYNASTIE

*„Gleiche unter Gleichen, alle nach seinem Bild geschaffen.“  
„Eine unstrukturierte Gruppe voller Individuen ist nur ein wilder  
Haufen. Unwürdig der Ordnung und Seiner Herrlichkeit!“*

Die folgenden Strukturen zielen darauf ab, euch Flexibilität bei den OT-Zuweisungen der Einheiten zu geben. Es ist zwar sinnvoll, bei eurer Einheit zu bleiben, aber es ist durchaus möglich, mit einer anderen Einheit in eurer eigenen Ausrüstung auszurücken, wenn ihr selbst mal keine Schicht habt. Es ist auch völlig in Ordnung, verschiedene Einheiten auszuprobieren, sowohl IT als auch OT, um herauszufinden, wo ihr am besten hinpasst. In einigen Fällen ist es notwendig, auf die Besonderheiten der Ausrüstung der Einheiten zu achten. Die Schwarze Dynastie ist eine vielschichtige

Kultur, die sowohl eine militärische als auch eine spirituelle Seite hat, wobei der Schwarze Prinz allein an der Spitze steht.

*„Junge. Wenn du eine Faust der Dynastie siehst, kann der Zirkel nicht weit sein. Also pack das Nötigste und such' dir eine neue Heimat... Wenn du es schaffst, dann geh auf ein Schiff. Sonst werden sie dich finden!!!“  
- eine Bäuerin zu ihrem Sohn*

# BEGRIFFE UND ROLLEN

## *Die Schwarze Dynastie*

... ist das neue Volk des Schwarzen Prinzen, das nun seine Heimat wieder aufbaut, ohne Rücksicht auf das Land der Siedler. Das Rückgrat der Schwarzen Dynastie und damit die normalen Kämpfer sind die sogenannten Akolythen.

## *Die Armee*

... der Schwarzen Dynastie hat eine militärische Struktur, die in zwei Kategorien aufgeteilt ist. Die eine ist der Orden, dem die Zirkel der Akolythen angehören, und die andere ist der Zirkel selbst, der die neue Familie und Heimat der Akolythen darstellt.

## *Der Orden*

... besteht aus 3 bis 5 Zirkeln und wird von einer Großmeisterin befehligt. Die Orden unterscheiden sich voneinander, je nachdem, welchen Zweck sie verfolgen, woher sie kommen und welche Emotion vorherrscht.

## *Der Zirkel*

... ist die neue Heimat eines jeden Kämpfers. Jeder Zirkel hat einen Meister an seiner Spitze und besteht aus 30 bis 40 Kämpferinnen, von denen die meisten Akolythen sind. Der Meister wird in seiner Rolle von seiner zweiten Offizierin, der sogenannten Hand des Meisters, unterstützt. Innerhalb eines Zirkels gibt es immer Vertreterinnen

der drei Säulen des spirituellen Arms: einen Korrektor, eine Aufseherin und einen Spiegel, jeweils mit einem Lehrling oder Gleichrangigen, falls gewünscht.

Ein Zirkel kümmert sich OT um seine eigene Wasserversorgung.

## *Der Schwarze Prinz*

An der Spitze der vielschichtigen Kultur steht einzig und Ehrfurcht gebietend der Schwarze Prinz. Sein Wort ist Gesetz, sein Wille absolut! Seine Motivation und seine wahren Ziele können nur erahnt werden. Seine Kämpfer zögern nicht, niemals.

*„Du bist nach meinem Ebenbild geschaffen, ein Funke der Vollkommenheit in einer verzerrten Welt. Ich werde sie neu ordnen und du sollst mein Werkzeug sein. Auf zur Tat, mein Akolyth!“*

*- eine Stimme in der Dunkelheit*

### *Die Schwarze Garde*

Der Prinz wird von der Schwarzen Garde, seinem persönlichen Zirkel, begleitet. Wenn der Prinz anwesend ist, versammelt sich die Garde um ihn und führt seine Befehle aus. In seiner Abwesenheit vertritt die Garde seine Lordschaft auf dem Feld, angeführt vom Meister der Schwarzen Garde. Sie alle sind als Fanatiker einzustufen, keiner von ihnen wird offen zugeben, ein Traditionalist zu sein. Die Garde ist der am leichtesten gerüstete Zirkel. Jede Gardistin ist eine Duellantin und ein lebendes Beispiel für die kriegerische Überlegenheit gegenüber den Siedlern. Sie sind elegante Speertänzer und können mit ihren fließenden Bewegungen jeden in ihren Bann ziehen.

*„Wenn ich mir den Speertanz ansehe, ist er... wunderschön. Eines Tages werde auch ich die Ehre haben, den Prinzen zu beschützen und zu seiner Garde zu gehören!“*

*„Hör auf zu träumen, wir haben zu arbeiten, wir müssen töten.“*

*- Irgendwo an der vordersten Front eines Zirkels*

*(Bewerbung und Annahme durch die AP  
(Ansprechpartner) und die VBs (verantwortliche  
Betreuer))*

### *Die Großmeister*

Die Großmeister des Schwarzen Prinzen leiten die Offiziere der Zirkel an und gelten als das militärische Sprachrohr des Prinzen. Sie sind äußerst mächtig und werden von jeweils einem oder zwei Auserwählten begleitet. Großmeister befehligen jeweils 3-5 Kreise. Sie tragen das Symbol ihres Ordens, die Ziffern der Schwarzen Dynastie, unter dem Stern der Dynastie. Gleichzeitig erhält die Nummer jedes Ordens einen eigenen Randkreis.

*„Das! Das ist wahre Perfektion! Glaubst du, der Prinz wird uns allen zu solcher Macht verhelfen?“*

*„Ich weiß, dass ich aufsteigen werde. Der Prinz, er sieht mich, da bin ich mir sicher!“*

*- Akolythen beobachten die Erhebung eines Großmeisters*

*(Bewerbung und Annahme durch die VBs)*



SCHWARZE GARDE

GRASSMEISTER

### **Die Auserwählten**

Neben den Offizieren als Respektspersonen gibt es in der Schwarzen Dynastie auch selbständige Champions, die Auserwählten, die entweder an der Seite der Großmeister oder in deren Namen über das Schlachtfeld schreiten. Eine Großmeisterin kann höchstens zwei Auserwählte als Begleitung haben. Sie sind Helden, zu denen jeder Akolyth aufschaut und denen jeder Akolyth nach-eifert. Sie inspirieren die Truppen des Schwarzen Prinzen und sind mächtige Duellanten, von denen man erwartet, dass sie den Spielerinnen gute Kämpfe liefern oder gelegentlich eine Kampflinie durchbrechen.

*„Unerbittlich.  
Unerschöpflich.  
Unaufhaltsam.  
Ein stählernes Abbild des Todes.“*

*(Bewerbung und Annahme durch die VBs)*

### **Die Meister**

... sind die obersten Befehlshaber eines Zirkels. Sie leiten und befehligen ihre Truppen gemäß den Befehlen der Großmeister und beraten sich mit den anderen Meistern des Ordens.

OT sind sie die wichtigste Schnittstelle zwischen der Spielleitung und dem Zirkel. Außerdem sind sie die ersten Organisatoren und Ansprechpartner für die Sorgen und Nöte der NSCs „ihres“ Zirkels.

*„Meisterin! Wir werden hier pulverisiert!“  
„Ihr werdet stehen, sterben und wiederauferstehen. Bleibt standhaft!“  
- kaltherziger Befehl einer Meisterin in einer aussichtslosen Situation*

*(Bewerbung und Annahme durch die VBs)*

### **Hand des Meisters/der Meisterin**

... sind die zweiten Offiziere neben den Meistern. Sie sorgen mit lauter Stimme für Disziplin in der Truppe, sind das Sprachrohr der Meister und ihre Vertreter in deren Abwesenheit. Im Kampf sind die Hände dafür verantwortlich, dass der Zirkel funktioniert und die Formation eingehalten wird. Außerdem sind sie die Schwerter der Meister, ihre Duellanten und Wegbereiterinnen im Kampf.

*„Du bist meine Stimme, falls ich falle.“  
„Aye, mein Herr.“  
- Meister zu einer Hand*

*(Bewerbung und Annahme durch den Meister des Zirkels)*



AUSERWÄHLTE

MEISTER

### *Vollstrecker und die Faust*

Vollstreckerin ist ein vorübergehender Titel, den ein Meister einem Akolythen auf dem Schlachtfeld verleihen kann. Der Vollstrecker ist für eine Faust verantwortlich, die als kleine Kampftruppe für eine spezifische Mission gebildet wird. Eine Faust besteht in der Regel aus 6 Akolythen und hat eigene Befehle, bis ihr Auftrag erfüllt ist.

Die Faust folgt im Allgemeinen ihrem Zirkel, hat aber die Befugnis, unter der Leitung des Vollstreckers unabhängig zu handeln.

*„Folge mir, Faust! Für den Prinzen! VORWÄRTS!“  
„Rakh, Rakh, Rakh!“  
- eine Vollstreckerin wendet sich an die ihr zugewiesene Faust von Akolythen*

*(Einteilung an Ort und Stelle  
durch den Meister)*

### *Schwarze Akolythen (Rakh und Valun)*

#### *- Virianer*

Die Schwarzen Akolythen sind die Eckpfeiler der Schwarzen Dynastie. Sie sind die Armee, die dunkle Faust, die sich durch die Reihen der Siedler schlägt und Angst in den Herzen der Elementare sät. Sie nennen sich entweder Valun, wenn sie dem Prinzen und seiner Sache fanatisch folgen, oder Rakh, wenn sie sich nach dem alten Weg der Essenz sehnen. Im Spiel wird jedoch jeder Fußsoldat als Akolyth bezeichnet, um die Koordination zu vereinfachen.

Die Akolythen tragen das Symbol ihres Zirkels, den Stern der Schwarzen Dynastie im Kranz ihres Zirkels. Sie können auch das Symbol ihres Ordens, Ziffern unter dem Stern der Dynastie, tragen. Geht hierbei sicher, zu welchem Orden euer Zirkel gehört.

*„Wir sind stark, wir sind viele, wir sind die Essenz.“  
- Tausende von dunklen Stimmen, die in blaues Licht getaucht sind*



HAAND DES MEISTERS

## SPEZIELLE MAGISCHE ROLLEN

### *Spiegel*

Spiegel sorgen für den Respawn der Zirkel. Zusätzlich zur Respawn-Mechanik und weiterer unheimlicher Magie haben die Spiegel die Aufgabe, viele Spielangebote für die Schwarzen Akolythen und natürlich auch für die Spielerinnen in der Nähe zu schaffen. Sie sind mystische, geheimnisvolle Gestalten, die Akolythen aus der Essenz erheben, sie im Geiste führen und ihre Waffen und Werkzeuge mit Kräften aus der Essenz durchtränken. Sie werden auch oft an Orten der Essenz gesehen und agieren ähnlich wie ein Orakel.

Während die Korrektoren mit der Kontrolle der emotionalen und individuellen Akolythen betraut sind, sind die Spiegel diejenigen, denen der Schwarze Prinz anvertraut hat, sein Volk für die neue Ära der Dynastie zu formen und zu gestalten. So experimentieren sie mit der Essenz, fügen ihr verschiedene Emotionen zu, und versuchen, sie so zu formen, dass sie der Vision des Prinzen entspricht.

Da sie die Gestalterinnen der Essenz sind, geht man davon aus, dass sie auch ein tieferes Verständnis für die Essenz, ihre Veränderung und die neuen Schöpfungen haben. In dieser Hinsicht fungieren sie oft als wohlwollende Führerinnen und Erzieher der jungen Akolythen.

Magie und ihre Darstellung werden in späteren Leitfaden-Ergänzungen behandelt.

Wenn ihr Fragen habt, könnt ihr euch jederzeit an die VBs wenden.

*„Komm, junge Akolythin, du hast viel zu lernen. Komm, lass uns zum See der Essenz gehen.“*

*- Gefühlvoll formt der Spiegel eine Akolythin*

*(Bewerbung und Annahme durch die AP und VBs)*



SPIEGEL

### *Das Schwarze Korrektiv*

Das Schwarze Korrektiv ist das allsehende Auge des Schwarzen Prinzen, das die Dynastie ordnet und ihre Veränderungen ständig überwacht. Ob Siedlerinnen oder Fanatiker, jeder fürchtet sein Eingreifen. Traditionalisten hoffen, das Korrektiv zu besänftigen, damit sie eines Tages zur Essenz zurückkehren können. Die Korrektoren sind allgegenwärtig und halten Reden an den Monolithen und Stelen, um die Moral der Orden hochzuhalten und ihre eigene Präsenz zu unterstreichen.

*„Haltet ihn fest! Ich muss mit meinem Werkzeug in seine Brust eindringen. Er wird große Schmerzen erleiden und das wird er nicht dulden.“*

*- Eine Korrektorin spricht zu ihrem Aufseher und ignoriert den Akolythen.*

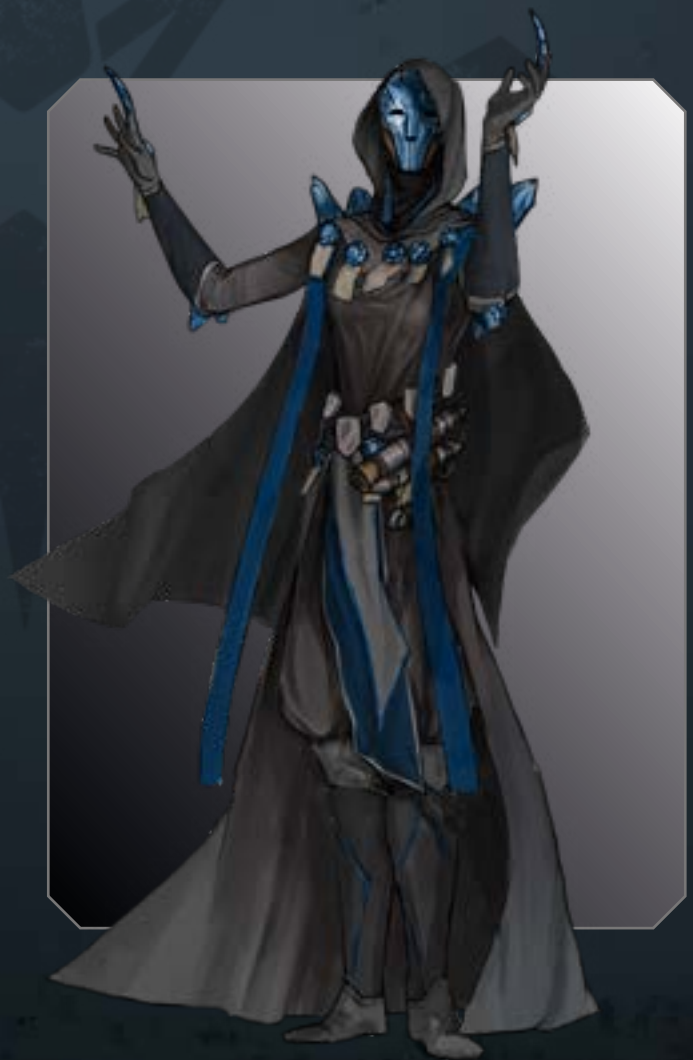
Auf dem Schlachtfeld sorgen die Korrektoren durch ihre Interaktionen mit den Akolythen für Rollenspiel, auch für Spielerinnen, sollten diese es wagen, einen verletzten Mitspieler retten zu wollen, der zurückgelassen wurde. Emotionen, die von den Korrektoren verändert werden, sollten immer als Spielangebot an die Spieler gesehen werden, wobei eine Emotion für kurze Zeit entweder verstärkt oder abgeschwächt, vielleicht sogar ausgelöscht. Diese Mechanik kann auch dazu beitragen, verwundete Spielercharaktere wieder zurück in die eigenen Reihen zu scheuchen.

Magie und ihre Darstellung werden in späteren Leitfaden-Ergänzungen behandelt. Wenn ihr Fragen habt, könnt ihr euch jederzeit an die VBs wenden.

*„Ich lerne aus deinem Inneren. Ich danke dir, dein Körper und deine Gefühle haben viel für die Schwarze Dynastie getan. Geh jetzt und töte die deinen. Es ist Sein Wille.“*

*- Ein Korrektor zu seinem Opfer, einem Siedler*

*(Antrag und Annahme durch den AP und den VB)*



KORREKTOR

## **Aufseher**

Die Aufseher sind der lange Arm des Korrektivs des Schwarzen Prinzen und werden überall dort eingesetzt, wo das Korrektiv sie braucht. Sie sorgen dafür, dass das junge, unstete Volk trotz der verschiedenen Strömungen, die sich durch die Akolythen ziehen, geeint, geordnet und motiviert bleibt.

Im IT-Lager unterstützen die Aufseherinnen das Korrektiv und untermauern sein bedrohliches Auftreten; sie sind die Exekutive der Korrektoren und damit des Schwarzen Prinzen.

Auf dem Schlachtfeld ordnen sie sich dem Zirkel als unterstützende Rollenspiel- und Kampfeinheit des Korrektivs unter, oder sie werden vor der Schlacht instruiert, dass sie als eigener Zirkel die Vorhut auf dem Feld bilden.

Manche bezeichnen ihre Funktion auf dem Schlachtfeld auch als „Kaleph-Keil“, eine Kampftechnik aus alten Zeiten.

Darüber hinaus sind die Aufseher für ihre lauten, mitreißenden Reden bekannt, in denen sie das Werk des Schwarzen Prinzen loben und die Moral in ihren eigenen Reihen hochhalten.

*„Aufseherin, dieser Akolyth missfällt mir. Geht mit ihm zurück zu den Spiegeln! Brecht ihm mit eurem Hammer das Genick!“*

*„Korrektor, so soll es sein.“*

*-Eine Aufseherin verrichtet ihre Arbeit*

*(Bewerbung und Annahme durch  
den AP und VB)*

## **Lehrling**

Spiegel und Korrektoren werden ermutigt, einen anderen Wirker ihrer Art an ihrer Seite zu haben, vorzugsweise einen Lehrling. Lehrling und voll ausgebildete Wirkerin können die Rollen untereinander tauschen. Es besteht immer ein Vertrauensverhältnis zwischen dem Lehrling und der Wirkerin im Spiel. Lehrlinge eignen sich hervorragend, um magische Fehler auszuspielen, die zu weiterem Spiel und auch zu IT-Konflikten zwischen Zauberer und Lehrling führen können. Die Rolle des Lehrlings bietet eine hervorragende Möglichkeit, neue Darstellerinnen in die Rolle einzuführen.

*„Ich habe versagt.“*

*„Versuch es noch einmal. Ich werde kein Versagen dulden.“*

*- Ein Korrektor zu seinem schüchternen Lehrling.*

*(Bewerbung und Annahme durch  
den AP und VB)*



AUFSEHER

SCHWARZER AKOLYTH

# KAPITEL 4: DIE HEERE DER NEUEN DYNASTIE



# DIE ORDEN

Mehrere Zirkel (3 bis 5) bilden einen Orden. Ein Orden wird von einem Großmeister befehligt, der mit den Meistern der Zirkel auf dem Schlachtfeld in Kontakt steht. Die Orden bilden auch den Rahmen, innerhalb dessen ein Zirkel seinen eigenen Hintergrund und Stil definieren kann. Wenn wir über die Orden sprechen, verwenden wir die Titel, z.B. Orden von Viria, statt sie 1. und 2. Orden zu nennen.

## *Orden (von) Viria*

### *1. Orden - Heimatorden*

Der Orden (von) Viria hat sich aus besonders reiner Essenz gebildet und ist der leuchtende Schutzwall der Dynastie. Seine jungen Individuen versuchen mit allen Mitteln, dem Prinzen zu gefallen. Ihre Rüstung ist sauber und meist dunkel. An ihnen sind einige Essenzkristalle zu sehen, die das saubere Bild durchbrechen, ebenso wie kristalliner Schmuck und Anhänger.

Sobald neue Ländereien für den Prinzen erobert wurden, beginnt dieser Orden mit dem Aufbau der neuen Ordnung, die einmal über ganz Mitraspera herrschen wird. Mit Werken aus Magie, Stein und Essenz machen sie sich das Land wahrhaftig zu eigen, verändern es und bringen es der Vollkommenheit näher.

## *Orden (von) Pulvis*

### *2. Orden - Expeditionsorden*

Der Expeditionsorden des Prinzen ist genau das, was der Name verspricht. Es ist der Orden, der in unbekannte Gebiete geschickt wird, um die neuen Festen für ihren Prinzen zu errichten, nach Resten der Essenz zu suchen und natürlich jeden Stein auf der Suche nach weiteren Kristallvorkommen umzudrehen.

Da der Schwarze Prinz eifrig mit den Kristallen und den Emotionen experimentiert, um sein Volk zu verbessern, wird der Orden (von) Pulvis, auch Zweiter Orden genannt, ausgesandt, um Mitraspera nach ihnen zu durchforsten. Obwohl dies eine der wichtigsten Missionen der Dynastie ist, ist sie nicht ohne Risiko.

Der Prozess der Gewinnung und des Abbaus ist unglaublich kompliziert und gefährlich. Bei vielen Versuchen sind die Kristalle explodiert und haben Rückstände und Scherben an und in den Akolythen hinterlassen.



VERIA

POLUS

## VERHÄLTNIS DES MILITÄRS ZU SPIRITUELLEN ROLLEN

Während wir das Konfliktspiel zwischen den verschiedenen Rollen der Schwarzen Dynastie fördern, ist es wichtig, die Umstände und Auswirkungen von solchem Spiel zu berücksichtigen. Generell sollte jede Art von Konfliktspiel vorher mit der SL (gelbe Tasche und/oder Schärpe) oder zumindest den Meistern und Großmeistern besprochen werden.

Solches Konfliktspiel kann zwar in einer Schlachtenpause oder in einem ruhigen Moment zwischen NSC stattfinden, aber idealerweise sollte es vor allem dann passieren, wenn es von einer beliebigen Anzahl von Spielerinnen beobachtet werden kann, um ihnen einen besseren Einblick in das tägliche Leben und den Kampf - und die Unvollkommenheiten - der Schwarzen Dynastie und ihrer Mitglieder zu geben.

Beispiel: Ein Meister oder einer seiner Akolythen muss vor dem Schwarzen Korrektiv seine Ergebenheit gegenüber der Dynastie und dem Prinzen beweisen.

*„Ein Akolyth hat gesehen, dass du eine Frau verschont hast.“*

*„Ich habe einen Fehler gemacht, ich habe Reue empfunden.“*

*„Wir werden sehen, ob du weicher geworden bist, lass mich einen Blick in dich werfen. Wenn ich etwas finde, das mir nicht gefällt, schabe ich es aus dir heraus.“*

*- eine Korrektorin im Gespräch mit einem Akolythen*

# KAPITEL 5: VIRIA IM WANDEL - KULTUR, TRADITION, VERHALTEN

*„Die Quelle allen Übels; tief im Herzen der dunklen Lande pulsiert Viria!“ „Dies ist Viria, die Stadt des Friedens. Ein Ort, an dem wir unsere neu entdeckten Leidenschaften ausleben können, ein Ort zum Studieren und Forschen. Ein Ort zum Leben!“  
- unterschiedliche Ansichten über die Hauptstadt der Dynastie*



# DAS PERVERTIERTE LAND DER DYNASTIE UND DIE HAUPTSTADT VIRIA

Die Heimat der Schwarzen Dynastie in Mitraspera ist zu einem unfruchtbaren, unnatürlichen Land geworden, das von der dunklen, quecksilbrigen Essenz durchströmt wird, die sich nur selten zu transparenten blauen, weißen, schwarzen und metallischen Essenzkristallen verfestigt.

Die schwarzen und grauen Felsen, die die Landschaft prägen, werden nur durch Essenzseen, kristalline Auswüchse, unförmige schwarze Bäume und Höhlenkomplexe unterbrochen. Die Ausdünstungen der Essenz liegen schwer in der Luft, wie klebriger flüssiger Nebel und dunkler Dunst, sodass das Land stets bedeckt und düster ist. Karge Flora und Fauna machen einen trostlosen Eindruck. Die wenigen unberührten Lebewesen in Virias Niemandsland müssen immer auf der Hut sein vor dem unbarmherzigen, schleichenden Griff der Essenz.

*„Da, siehst du sie? Die mannshohe Spinne, die da hockt? Nicht das Verhalten eines Jägers, sondern das einer gejagten Kreatur. Siehst du die Essenz, die von den Bäumen tropft, sich auf sie zubewegt und das Ungeheuer überflutet? Unnatürliche Schreie und Zischen, dann Stille.*

*Warte einen Moment. Ja, warte!*

*Jetzt! Sieh! Jetzt liegt sie regungslos da, die Essenz ist verschwunden. Ihre acht Augen schimmern blau, die Kiefer klappen zusammen, bereit, ihren neuen Herren zu dienen. Flieht!“*

*- eine Beobachtung in Virias Niemandsland*

# VIRIA

## *- Der Ursprung allen Übels -*

Viria, die stolze Hauptstadt der Schwarzen Dynastie auf Mitraspera. In ihrer Mitte steht der Monolith des Prinzen, von dem ein bedrohliches blaues Leuchten ausgeht.

Seitdem der Prinz die Krieger der Essenz in Akolythen verwandelt hat, hat sich auch Viria verändert. Straßen aus dunklem Stein durchziehen das ganze Land und führen von allen Fronten und den zahlreichen Festungen an den Grenzen der Siedler nach Viria.

Zum ersten Mal seit Äonen ist die Stadt lebendig, denn die Kriegerinnen der Essenz lösen sich nicht mehr wie einst auf, kehren nach erfüllter Aufgabe nicht mehr zur Essenz zurück - nun müssen sie weiter existieren und ewig wachen.

Zusätzlich zu den vielen kleinen Monolithen und Seen der Essenz, die sie umgeben, stehen jetzt geometrische Gebäude, die mesopotamischen Ruinen ähneln, in einem Kreis um den Monolithen des Prinzen, wo Akolythen lagern oder ein Handwerk ausüben. Hier verrichten die lichtbringenden Edelsteinmetze ihre Arbeit und formen Kristalle zu Kunstobjekten. Die Akolythen von Viria tragen diese Edelsteine mit Stolz! Darüber hinaus haben die Edelsteinschleiferinnen die Fähigkeit perfektioniert, einige Kristalle zum Singen zu bringen, so dass sie blau leuchten und das düstere Viria in ein mystisches blaues Licht tauchen. Hin und wieder findet man Akolythen, die diese blauen Laternen tragen. Die Juwelenschleifer bereiten die Kräfte der Kristalle für die Korrektoren auf, damit die unbehandelten, knisternden Kristalle sie nicht verbrennen.

Außerdem entwickeln die Virianer im Laufe der Zeit immer mehr sterbliche Züge, wie Atmen, Essen oder Schlafen. Dies wiederum führt dazu, dass in der Nähe der Kristallminen Leuchtpilzfarmen angelegt und überall in Viria Brunnen gebohrt werden, um den neu entdeckten Bedarf der Schwarzen Dynastie an Nahrung zu decken. Einem Siedler würde es schwerfallen, den Geschmack virianischer Nahrung zu beschreiben, und für sie wären die Nebenwirkungen ihrer Lebensmittel äußerst unangenehm.

Ein weiteres, sehr ungewöhnliches neues Phänomen ist auf den Straßen zu beobachten: Überall in der Stadt herrscht ein reges Treiben. Da die Akolythen nach ihrem Einsatz nicht mehr in die Essenz zurückfließen, müssen sie sich beschäftigen, wenn es keine Aufgabe zu erledigen gibt. Es werden Gespräche geführt, Trainingseinheiten geplant, Lebensmittel und andere Alltagsgegenstände hergestellt usw..... Plötzlich fühlt sich ein Tag viel länger an als früher.

In ähnlicher Weise findet man an den kleineren Monolithen und Stelen in Viria stille Korrektoren und ihre Aufseherinnen, die darauf warten, das Wort des Prinzen zu hören und es gehorsam auszuführen.

An den Essenzseen versammeln sich die Spiegel und ihre Lehrlinge. Um ihre Verbindung mit der umgewandelten Essenz zu erhalten, baden sie in den Seen und ziehen neue Akolythen heran, die mit dem Funken des Prinzen erweckt werden. Während die Vorgänger der Spiegel früher Waffen direkt aus der Essenz formten, ist dies heute nicht mehr üblich. Nach der Transmutation der Essenz ist dies zu schwierig geworden. Um sicherzustellen, dass weiterhin Waffen und Werkzeuge hergestellt werden, und um etwas zu tun zu haben, haben viele Akolythen die Schmiedekunst für sich entdeckt. Einmal hergestellt, werden die würdigen Werke der Dynastie zu den Spiegeln gebracht, um mit der Essenz durchtränkt zu werden. Wie die Akolythen selbst werden sie Teil der Essenz und kehren zu ihr zurück, wenn sie zerstört werden, um dann bei Bedarf von den Spiegeln wieder heraufbeschworen zu werden. Sie sind mächtiger als ihre profanen Gegenstücke und alle Dinge, die von der Essenz durchdrungen sind, teilen eine natürliche Verbindung. Die Klinge eines Akolythen ist ein Teil von ihm selbst und verleiht ihm eine natürliche Meisterschaft, die umso wichtiger ist nun, da die ehemaligen Fähigkeiten des Schwarmbewusstseins nur noch ein entferntes Flüstern sind.

Dieser neue Bedarf an Produktion ist auch der Grund für Virias tiefes Minensystem da viele

wertvolle Kristalle und natürliche Ressourcen weit unter dem Land liegen, durch das die Essenz fließt. Unter den geborgenen Schätzen befinden sich verfestigte Essenzkristalle, die von Spiegeln in flüssige Essenz umgewandelt werden können. Endlose Felder von Kristallen, die in unverständlichen geometrischen Mustern angeordnet sind, bedecken das schwarze Land um Viria. Unter der Oberfläche spiegeln sich entsprechende Systeme von Minenschächten, die von immer mehr Kristallen gesäumt sind. Nachdem die Dynastie die natürlichen Vorkommen schnell erschöpft hat, hat der Schwarze Prinz angeordnet, nützliche Kristalle in seinem Reich auszusäen und zu ernten.

Gnadenlos entziehen diese Kristallstäbe dem Land die Kraft, lassen die wenigen verbliebenen Pflanzen verdorren, und selbst das Sonnenlicht scheint dort, wo sie sich ausbreiten, schwach. Nicht einmal das Land selbst bleibt verschont, denn die Kristalle verschlingen brauchbare Erze, um zu wachsen. Die fertigen Kristalle werden von den Dienern der Dynastie geerntet und liefern sowohl materielle als auch magische Kräfte für ihre Kriegsmaschinerie.

In den Schmieden Virias brennt kein Feuer, sie werden vom Glanz und pulsierenden Licht der Kristalle erfüllt.

Auch in den Gebieten, die die Dynastie erst kürzlich erobert hat, treiben die Akolythen Kristallstäbe in Bäume und Boden und verschlingen alle Ressourcen für ihre Expansion, bis von den einst lebendigen Wäldern nur noch Asche und immer mehr Kristallfelder übrig sind.

Während die Dynastie nach mehr Ressourcen und damit nach mehr Land zum Anpflanzen ihrer Kristalle verlangt, treibt ein noch größeres Bedürfnis ihre Expansion voran. Die selteneren und mächtigeren Kristalle, die es ermöglichen, Emotionen nutzbar zu machen und zu kontrollieren, können noch nicht angebaut werden. Daher hat der Prinz erfolgreich die Flammen des Krieges

entlang aller Grenzen entzündet, die Siedlerinnen zurückgedrängt und seine Armeen das Land nach den Vorkommen dieser neuen Waffe durchsuchen lassen, die das Land mit dem Graben von unzähligen tiefen Schächten verwundet haben.

Durch die Individualität eines jeden Akolythen bleibt Viria ständig in Bewegung, da die Zirkel ihre eigenen Viertel bilden und zur Bildung der virianischen Kultur beitragen.

Viria ist wahrhaftig ständig im Wandel!



# DAS FEST DES GROSSEN ERWACHENS

Die dunkelste aller Traditionen ist die jährliche Feier des Großen Erwachens.

An diesem Tag wendet sich der Schwarze Prinz an sein Volk und hält eine Rede, die Schwarze Dynastie huldigt ihm und bittet ihn um seine Weisheit, während er sich unter sein Volk mischt. Auch hier werden Emotionen öffentlich in Kristalle gebunden, darunter auch die so genannten Schwarzen Diamanten, die positivere und seltenere Emotionen enthalten und verfügbar machen.

## *Namensgebung der Individuen*

Jeder Akolyth kann einen Namen haben, mit dem er angerufen werden kann. Für viele ist dies ein neues, ungewohntes Konzept, für andere eine tägliche Bestätigung ihrer Individualität. Viele der jungen Akolythen müssen erst noch einen Namen finden.

Da das Konzept der Namensgebung und der Individualität in der Schwarzen Dynastie noch recht neu ist, gibt es noch keine traditionelle Art der Namensgebung. Bisläng haben die Akolythen ihre Nummer innerhalb des Ordens verwendet und sich selbst danach kategorisiert.

Mit dem Bedürfnis nach Individualität und Bestätigung haben die Akolythen jedoch begonnen, Spitznamen zu verwenden oder etwas, das sie mit ihrem Orden verbindet, z. B. „Ich bin Pulvis 1.“

Während Rakh ihren Namen oftmals auf der vertrauten Nummerierung aufbauen, neigen die Valun zu mehr Kreativität. Gleichsam verwenden viele Rakh den Plural „wir“ oder „dieser Akolyth“, um von sich selbst zu sprechen, da sie gewohnt sind, von sich zuvorderst als Teil einer Gruppe zu denken. Valun bevorzugen es, von „ich“ zu sprechen.

# DIE VOLLKOMMENHEIT DES GLEICHGEWICHTS

- Die virianische Religion -

Wenn der Schwarze Prinz der Prophet und Verkünder der neuen Ordnung ist, dann ist das Kollektiv, das Schwarmbewusstsein der Essenz der Gott, der ihn als seinen Champion erwählt hat. Auch wenn der Prinz Angst kennt, kann sich niemand vorstellen, dass er sich ihr beugt. Manche fragen sich jedoch, ob er befürchtet, das Schicksal seines Vorgängers zu teilen, sollte die Essenz jemals mit seinem Fortschritt unzufrieden sein.

Die Gedanken des Kollektivs umspannen den Geist eines jeden Dieners der Schwarzen Dynastie, zu groß für jeden einzelnen Akolythen, um sie zu begreifen. Aber sie können immer das ferne chorale Flüstern hören.

Im Mittelpunkt der Dynastie steht das Ringen um ein perfektes Gleichgewicht von Emotion und Logik. Emotionen verleihen durch die Kristalle Kraft, während das kalte Denken Weisheit verleiht.

Außerhalb des Kampfes sieht man die Akolythen bei Ritualen, in denen sie sich gegenseitig zu immer neuen Gefühlshöhen anspornen. An anderen Orten lauschen sie in ruhigen, meditativen Zeremonien auf das Flüstern des Kollektivs, versuchen, einen Blick auf dessen Weisheit zu werfen und zu lernen, ihre Emotionen zu kontrollieren.

Kaum vorstellbar, was passiert, sollten die Akolythen jemals dieses Gleichgewicht meistern und wie man sich dann noch gegen die Dynastie stellen soll!

# DUNKLE SPIEGELBILDER

*- Assimilation in der Dynastie -*

Der vielleicht furchterregendste Aspekt des Schwarzen Eises war seine Fähigkeit, seine Feinde zu verschlingen, ihnen ihr innerstes Selbst zu nehmen und sich ihre Stärken zu eigen zu machen – Assimilation.

Die Dynastie mag andere Wege gehen, aber die Veränderung der Essenz hat Mythodea nicht von dieser Geißel befreit.

In der Vergangenheit wurden würdige Gegner zu den Priestern des Schwarzen Eises gebracht, die ihnen die schwarze Essenz selbst in die Kehle schütteten. Sie übernahm die Kontrolle über ihren Körper und ihren Geist und machte die Opfer sofort zu Drohnen des Schwarms, wobei die Essenz jede Spur von Individualität auslöschte. Aber die neuen Methoden der Dynastie sind noch heimtückischer.

Die Spiegel, die Priester der Dynastie, verschwenden keine Essenz an den Körper des Feindes – denn kein sterblicher Körper wäre dem aus Essenz geformten ebenbürtig –, sondern greifen nur den Geist an. Wenn würdige Feinde gefangen genommen werden, werden sie gezwungen, in die schwarzen Spiegel zu blicken und eine dunkle Reflexion dessen zu sehen, was sie werden könnten, wenn sie nur ihre Vergangenheit loslassen und als Akolythen initiiert würden. Mit

jedem Blick in diese Dunkelheit wird das Bild im Spiegel vollständiger, und somit wächst auch der Keim im Geiste des Opfers, ersetzt das eigene Selbst immer mehr mit der dunklen Vision. Wenn dann schließlich beide in Einklang gebracht sind, nimmt die Essenz einen neuen Geist in ihren Chor auf und ein neuer Akolyth kniet vor den Spiegeln nieder, um ihren Segen zu empfangen.

Selbst jene Siedlerinnen, die von ihren Kameraden befreit wurden, werden die Verlockung ihres dunklen Alter Egos nie ganz vergessen. Oft schicken die Spiegel ihre Opfer sogar absichtlich zurück, bevor der Prozess abgeschlossen ist. Schon nach kurzer Zeit bei den Spiegeln übernimmt das dunkle Abbild vorübergehend die Kontrolle über ihren Körper, und sie werden geschickt, um ihre ehemaligen Freunde zu infiltrieren oder sogar zu töten, solange diese Trance anhält.

# KAPITEL 6: DAS SCHWARZE KORREKTIV

*„Hass ist eine sehr unterschätzte Emotion.“*



# DAS SCHWARZE KORREKTIV

*- Erwünschte und unerwünschte Emotionen  
und wie man mit ihnen umgeht -*

Der Schwarze Prinz strebt danach, Gefühle in der Essenz zu wecken und jedem Akolythen Individualität zu verleihen. Er konnte den Amôn'Kharr, die kontrollierende Instanz der Essenz, nur durch seine Wut und seinen Zorn zerstören und will nun diese Gefühle in den Akolythen erwecken, um sie zu noch mächtigeren Waffen zu schmieden.

Zu diesem Zweck rief er das Schwarze Korrektiv ins Leben, eine finstere Sekte, der sich die Schwarze Dynastie nun unterordnet. Ihr Ziel ist es, in den Akolythen Emotionen zu formen, die dem Prinzen nützlich sind. Emotionen entstehen oft, wenn ein Akolyth wiederholt von einem Spiegel erweckt wird, auch wenn die Art der Emotion dem Zufall überlassen zu sein scheint.

Die Arbeit der so genannten Korrektoren wird in Kristallzeremonien verrichtet, grausamen und schmerzhaften, aber notwendigen Ritualen. Hier werden Kristallsiegel verwendet,

um unerwünschte oder außer Kontrolle geratene Emotionen zu binden – ein Prozess, der alles andere als angenehm ist.

Die Korrektoren setzen in den ruhigen Momenten vor und nach der Schlacht stetig Angst, Schmerz und Wahn ein, um bei den Akolythen nützliche Emotionen zu wecken. Die gequälten Schreie der Opfer des Schwarzen Korrektivs hallen oft über die Felder und säen Angst in den Herzen der Siedler. Welches Geschöpf würde seinem Volk so etwas antun? Welches Geschöpf würde es bereitwillig erdulden?

Auch wenn es Ausnahmen geben kann, sollte Rollenspiel, das das Schwarze Korrektiv betrifft, am besten zwischen Schlachten an IT-Orten stattfinden, an denen die Spielerinnen es beobachten können.

# ERWÜNSCHTE EMOTIONEN

*- und wie sie kontrolliert werden -*

Die ersten Gefühle, Emotionen und Empfindungen, die in den einst perfekten Kriegern auftauchen, sind dunkle, böse und zerstörerische Gefühle. Dies gefällt dem Schwarzen Prinzen, da sie für seine Sache sehr nützlich sind. Während zum Beispiel die Angst vor den Taten der Gegner seine Untertanen dazu bringt, vorsichtig zu sein und ihre Mit-Akolythen zu beschützen, kann eine Emotion wie Schmerz noch tiefere, düstere Gefühle wie Wut hervorrufen, von der sich die Akolythen dann in die Schlacht führen lassen.

Obwohl alle Akolythen durch ihre Hingabe zum Prinzen vereint sind, haben sich unter ihnen zwei unterschiedliche Strömungen entwickelt: diejenigen, die ihre Emotionen in Kristalle bannen wollen, um sie ganz loszuwerden, und diejenigen, die ihre Emotionen behalten wollen, weil sie in ihnen Stärke sehen.

Die Kristalle, die Emotionen aufnehmen können, sind sehr spezielle, seltene Kristalle, die nicht mit kristalliner Essenz vergleichbar sind. Die Schwarze Dynastie möchte Gebiete kontrollieren, in denen diese Steine abgebaut werden können. Diese Steine können manchmal von Spielerinnen erbeutet werden, wenn der NSC sie belohnen möchte, und sie dienen als Ressource für Magie. Speziell präparierte „leere“ Steine können manchmal auch die Gefühle der Spieler

„aufsaugen“, oder speziell präparierte „gefüllte“ Steine können gelegentlich Gefühle auf Spieler übertragen. Natürlich ist dies nur ein Spielangebot und entsprechend werden Spielerinnen niemals zum Ausspielen gezwungen werden; sie können immer entscheiden, ob und wie lange sie nach einem Zusammentreffen mit dem Schwarzen Korrektiv mit dem Konzept herumspielen wollen.

Wie bereits erwähnt, hat sich der Schwarze Prinz darauf konzentriert, zerstörerische und dunkle Emotionen zu fördern, die auf die richtige Weise kanalisiert werden können. Viele dieser negativen Gefühle sind verwandt, unterscheiden sich aber in ihren persönlichen Nuancen, obwohl sie alle die Dynastie stärken. Alle Akolythen müssen eine der gewünschten Emotionen haben, um sie auf dem Schlachtfeld und in Szenen mit Spielern auszudrücken.

Dies sind Beispiele für Emotionen, die vom Schwarzen Prinzen gewünscht werden: Wut, Hass, Zorn, Ärger, Gereiztheit, Ekel, Bitterkeit, Fanatismus, Eifersucht, Neid, Verachtung, Gier, Grausamkeit, Herablassung, Arroganz usw. Die meisten davon richten sich natürlich gegen die Siedler und die Elemente.

## ALLGEMEINE EMOTIONEN

Allen Akolythen der Schwarzen Dynastie ist gemein, dass sie Schmerz und sogar Angst in unterschiedlicher Intensität empfinden und außerdem eine unbändige Sehnsucht nach Ordnung auf dem Schlachtfeld haben. Einst waren sie alle Teil eines Schwarmbewusstseins, einer Einheit mit Tausenden von verschiedenen Körpern, aber einem einzigen gemeinsamen Geist. Jetzt, da sie Individualität entwickelt haben, wünschen sie sich nun aktiv, Teil von etwas Größerem zu sein als sie selbst - ein Unterschied, den sie vielleicht noch nicht begreifen können. Denn ein echtes Verlangen nach irgendetwas haben sie noch nie gehabt. Ebenso verwirrend ist die Angst vor dem Sterben; noch nie zuvor haben sie gezweifelt, ob sie nach ihrem Fall erneut aus der Essenz geformt werden, um ins Reich der Lebenden zurückzukehren.

Während diese Gedanken und Zweifel auf dem Schlachtfeld normalerweise verdrängt werden, hadern die Akolythen unverändert mit

ihnen - und die daraus resultierende Wut und Verwirrung wird genutzt, um noch härter gegen den Feind vorzugehen.

Sollte irgendeine Emotion, egal ob aktiv gezüchtet oder vom Korrektiv geächtet, intern gegen die Schwarze Dynastie arbeiten, sollte dies immer zu einem Spiel mit dem Korrektiv führen, um viele interessante und lehrreiche Szenen für Spieler und NSC zu schaffen. Aber letztendlich fühlen sich alle Akolythen immer brüderlich und schwesterlich verbunden, ein Gefühl der Einheit, ein Gefühl des Schwarmes, selbst inmitten der Angst und des Schmerzes - das ist es, was euch zu einem Kult macht, einer undurchdringlichen Mauer von Fanatikern! Stärker als je zuvor! HUA!

# VERBOTENE EMOTIONEN

- Schwarze Diamanten -

Von Zeit zu Zeit verleiht die Essenz einem neu gebildeten Akolythen Emotionen, die gemeinhin als positiv angesehen werden - und die daher von der Schwarzen Dynastie völlig unerwünscht sind: Wir sprechen von Liebe, Vergebung, Freundschaft und dergleichen. Akolythen, die mit diesen Gefühlen geboren werden, nennt man Schwarze Diamanten, und sobald sie sich ihrer Gefühle bewusst werden, wird das Leben hart.

Nicht nur, dass sie sich mit diesen neuen Gegebenheiten arrangieren und damit umgehen müssen, nein, während sie diese drastischen Veränderungen in sich selbst erleben, werden sie vom Korrektiv, dem gesamten Rest der Dynastie und sogar dem Prinzen selbst und seiner Garde gnadenlos verfolgt - denn alle sind sich einig, dass Akolythen mit positiven Emotionen unnatürliche Ausgeburten sind.

Aber es ist nicht nur die Tatsache, dass diese Akolythen in den Augen des Korrektivs beschädigt

sind und dass die Gefahr besteht, dass sich diese positiven Emotionen ausbreiten (so wie Schmerz und Angst weitere negative Gefühle anziehen) - da scheint noch etwas anderes zu passieren. Der Prinz ist davon besessen, die Emotionen der Schwarzen Diamanten zu sammeln, als ob sie den Schlüssel zu etwas Größerem enthielten ...

Zu den Emotionen, die einen Schwarzen Diamanten ausmachen, gehören: Hoffnung, Liebe, Mitgefühl, Vertrauen, Zweifel (am Prinzen und an der Dynastie), Liebe zur Freiheit.

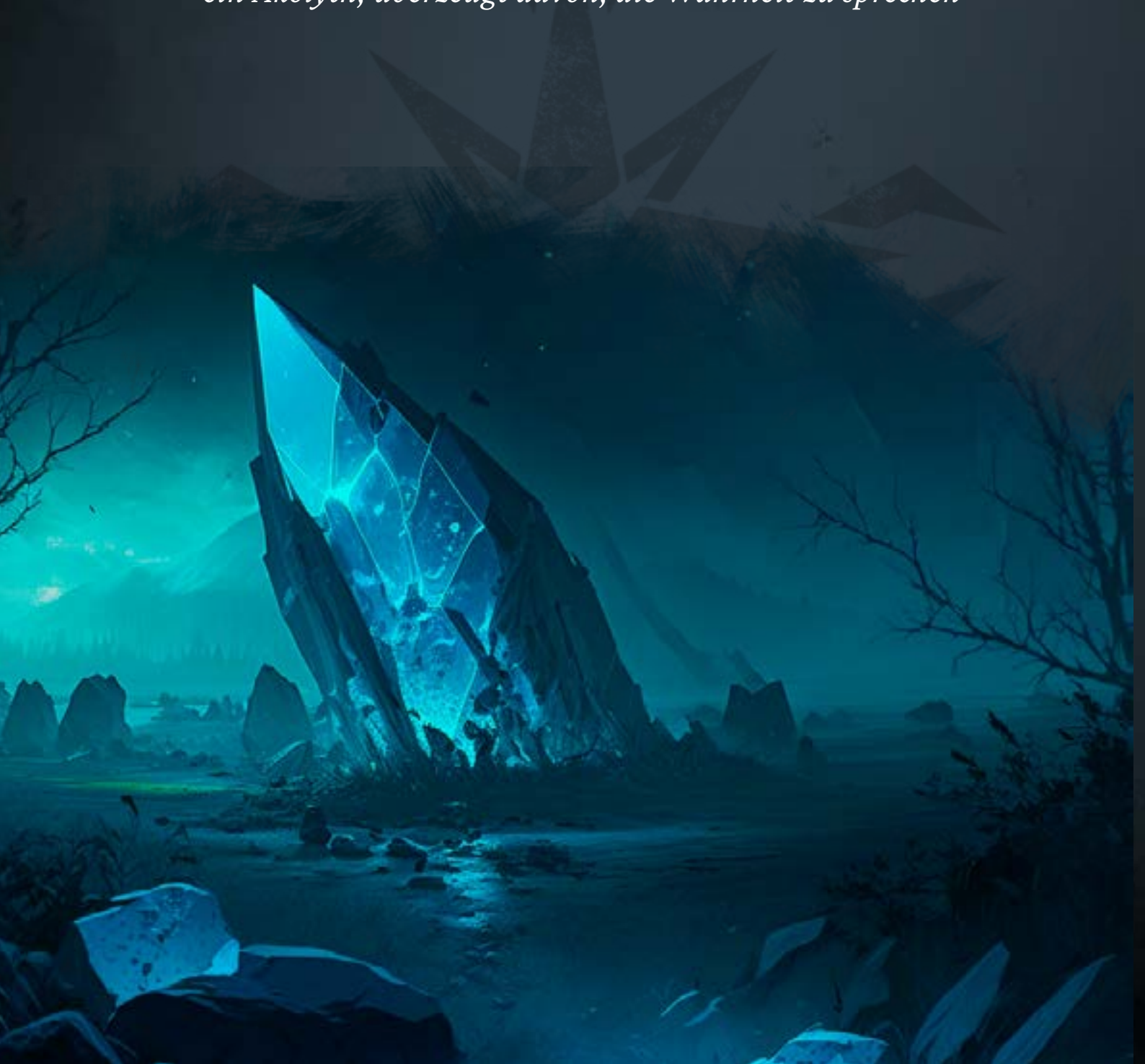
*(Ob euer Charakter diese Rolle einnehmen darf/diese Emotionen besitzt, muss vorher mit den VBs und/oder der Regie geklärt werden)*

# KAPITEL 7

## RESPAWN-MECHANIK

*„Ihr könnt vielleicht eine unserer Kriegerinnen vorübergehend außer  
Gefecht setzen oder sogar niederschlagen, aber ihr  
werdet den Zirkeln erliegen!“*

*- ein Akolyth, überzeugt davon, die Wahrheit zu sprechen*



Die Akolythen der Dynastie sterben, wie auch die Mitglieder anderer Kampf-NSC-Fraktionen, nicht permanent, sondern werden über eine Respawn-Mechanik zurückgebracht, um den Kampf und die Handlung voranzutreiben.

Wenn ein Akolyth im Spiel stirbt, zerplatzt oder schmilzt er in ungeformte schwarze Essenz zurück. Spiegel sammeln dann die Essenz ein und bilden fast exakte Kopien der gefallenen Akolythen, da die Essenz ein winziges Fragment jedes Mitglieds der Dynastie in sich trägt. Die Kopie verfügt über dieselben Erinnerungen und Emotionen wie zuvor, wodurch sichergestellt wird, dass jeder Charakter der Schwarzen Dynastie kontinuierlich gespielt und weiterentwickelt werden kann.

Doch das wiederholte Durchlaufen der nun mutierten Essenz hat seinen Preis: Jede Aufweckung verändert die Akolythen der Schwarzen Dynastie, macht sie ein wenig sterblicher und bringt neue, dunkle Gefühle hervor. Für einige bedeutet dies, dass sie die gefährlichsten Missionen für ihren Prinzen suchen, um von der Essenz immer weiter verändert zu werden, wenn sie fallen, da sie glauben, dass dies in seinem

Interesse ist. Andere fürchten sich vor der Reise durch die Essenz, weil sie glauben, dass sie sich dadurch zu sehr verändern, zu menschlich oder zu emotional werden, zu sehr von der Perfektion abweichen, die sie einst anstrebten - oder dass sie einen Teil ihres neuen, kostbaren Selbst verlieren könnten.

Im Spiel können gefallene Akolythen je nach Situation etwas schwarzes Holi (gefärbte Maisstärke oder ähnliches umweltfreundliches Material) auf den Boden werfen, auf den sie gefallen sind, um die Essenz zu repräsentieren. Während dies in größeren Schlachten nicht allzu viel Sinn macht, ist es in kleineren Szenen eine nette Idee.

Der Ort des Respawns wird normalerweise mit Hilfe von Lichtern, Spiegeln, Kristallen, blauem Rauch und gelegentlich einem passenden Sound aus Lautsprechern dargestellt. Wenn ihr andere Ideen habt, wie man einen gut aussehenden, immersiven Respawn gestalten kann, spricht mit euren VBs.

## DER ENDGÜLTIGE TOD IN DER DYNASTIE

Auf dem Papier scheint die Schwarze Dynastie ein unschlagbarer Gegner zu sein, denn jedes Mal, wenn die Kriegerinnen fallen, kehren sie zurück, wütender und stärker als zuvor, und erzeugen eine Welle an Feinden nach der anderen. Allerdings können nicht alle Akolythen wieder aus der Essenz geformt werden, einige sind für immer verloren. Die Gründe dafür können unterschiedlich sein: Manchmal wurde der Geist eines Akolythen zu sehr geschädigt, oder Emotionen haben sein Gedächtnis korrumpiert, so dass die Spiegel es nicht mehr wahrnehmen können; Magie könnte den Akolythen in seinem Wesen verändert haben; Siedler haben kreative Lösungen gefunden und sollten belohnt werden; eine Handlung erfordert es und bietet eine IT-Erklärung.

Eine Akolythin, die vollständig vernichtet wurde, so sehr, dass ein Spiegel nicht in der Lage ist, einen Rest von Bewusstsein oder Erinnerung zu erfassen, um sie wiederherzustellen, geht völlig in der Essenz verloren. Für Traditionalisten ist dies ein wahrgewordener Traum, da sie glauben, dass dies die perfekte Form ist, in der man existieren kann.

Dies ist ein besonderer, intensiver Moment des Rollenspiels, sowohl für Traditionalisten als auch für die glühenden Fanatiker des

Prinzen. Der Eintritt in die Essenz ist für Traditionalisten das höchste und normalerweise unerreichbare Ziel. Wenn sie also erfahren, dass einer von ihnen dieses Ziel erreicht hat, werden sie mit Stolz, aber vielleicht auch mit Neid erfüllt sein. Für Fanatiker hingegen ist es eine harte Zeit, denn sie verlieren eine wertvolle Mitstreiterin, ein Geschwister aus der Essenz, einen Freund aus den Reihen der Dynastie für immer - etwas, das lähmend sein kann, wenn man bedenkt, dass sie gerade erst anfangen, Gefühle wie Trauer zu empfinden.

Letztendlich sterben nur sehr wenige Akolythen einen endgültigen Tod. Meistens passiert dies bei Sonderrollen, deren Geschichte zu einem Ende kommt, weil es den Plot voranbringt. Aber wenn jemand einen anderen Grund für das Ende eines Charakters hat (Hobbyaufgabe, Wunsch nach einem neuen Charakter, Fraktionswechsel usw.), kann sich die Person auch dafür entscheiden, ihn dauerhaft sterben zu lassen, um anderen NSCs oder den Spielerinnen Raum für Rollenspiel zu geben. Bitte denkt daran, mit euren VBs zu sprechen, wenn ihr den Tod eures Charakters plant und bespricht das Warum, Wie und Wann, um die Zustimmung zu erhalten.

# KAPITEL 8: GEWANDUNG UND RÜSTUNG

Für alle NSCs der Fraktion der Schwarzen Dynastie gelten die folgenden Anforderungen als obligatorisch, um einen Akolythen bei einem offiziellen Realms of Mythodea-Event darzustellen und am Kampfgeschehen teilzunehmen. Die Mindestanforderungen der jeweiligen Rolle oder Position müssen erfüllt werden. Bitte achtet auch auf die Mitspielerinnen eurer Einheit

und helft euch gegenseitig mit Ratschlägen - und vielleicht auch mit Kleidung - aus. Je besser ihr im Gesamtbild aussieht, desto besser wird das jeweilige Event für alle Beteiligten. Die Mindestanforderung an die Gewandung der Schwarzen Dynastie ist für die Teilnahme am Kampfgeschehen erforderlich.

# GRUNDANFORDERUNGEN AN DIE GEWANDUNG DER SCHWARZEN DYNASTIE

- Die Hauptfarben sind Schwarz und Blau mit silbernen Akzenten.
- Hauptsächlich schwarze oder dunkle mittelalterliche Rüstungen, die auch Dark Fantasy-Elemente enthalten können, die von Kultisten und schwarzen Paladinen inspiriert sind.
- Alte Schwarzes Eis-Gewandung kann mit kleinen Änderungen und einem leicht veränderten Aussehen in Richtung der Schwarzen Dynastie weiterverwendet werden. Im Zweifelsfall solltet ihr mit euren VBs Rücksprache halten.
- Spezielle Rollen müssen die grundlegenden Anforderungen der Gewänder der Schwarzen Dynastie erfüllen, zusätzlich zu ihren erweiterten Anforderungen/Merkmalen.
- Da Akolythen nach ihrem Tod aus der Essenz wiedergeboren werden, sollte ihre Kleidung ordentlich und sauber aussehen (die Abnutzungsspuren ihrer letzten Schlacht sind in der Essenz verloren gegangen) - aber da sich die Schwarze Dynastie im Wandel befindet, gibt es auch hier Spielräume. Sprecht mit euren VBs über Ideen, wie ihr leichte Unvollkommenheiten darstellen könnt.
- Jeder Akolyth trägt normalerweise lange, fließende Roben, auch im Lagenlook über oder unter den Roben aus den NSC-Deals #DieSchwarzeZwiebel
- Als Inspiration für den Stil dienen die Roten Templer aus Dragon Age: Inquisition, die Wilde Jagd aus Witcher 3 oder die Necromonger aus Riddick.
- Gute Darstellungen von Kultisten finden sich bei den Söhnen der Harpyie aus Game of Thrones oder den schweigsamen dunklen Sith-Kultisten aus Star Wars.

*Die grundlegenden Leitfäden sind für einen längeren Zeitraum (ca. 5 Jahre) geschrieben.*

*Ab dem Zeitpunkt der Veröffentlichung sollen die Änderungen schrittweise bis spätestens ConQuest 2024 übernommen werden. Vor allem in der Übergangsphase wird weniger streng agiert.*

# DAS SYMBOL DER SCHWARZEN DYNASTIE

Das Dynastie-Symbol muss auf der Vorderseite jedes Akolythen sichtbar sein, es kann auf die Kutte/Brustplatte gemalt, gestickt oder anderweitig gezeichnet werden, oder auf einer zentralen Stoffbahn zwischen den Beinen, ähnlich wie bei einem Lendenschurz. Ein Gürtelaufnäher ist ebenfalls eine Option, aber nicht ganz so eindrucksvoll und aus der Ferne zu erkennen. Ein Akolyth ist stolz auf seine Zugehörigkeit zur Dynastie!

Das Ordenssymbol (Dynastie-Ziffern) kann unter dem Dynastie-Symbol erscheinen. Stellt sicher, dass ihr wisst, zu welchem Orden ihr gehört!

Schließlich bildet das Zirkel-Symbol einen Kranz (Lorbeerkranz, Stachelkranz, Kristallkranz) um das Dynastie-Symbol und endet links und rechts von der Ordens-Ziffer. Das Zirkel-Symbol/der Kranz muss von den VBs genehmigt werden. Geht sicher, dass ihr wisst, zu welchem Zirkel ihr gehört! Die Symbole dürfen mehrfach am Körper und auch einzeln ohne die Kombination getragen werden.

Jeder Zirkel muss seine eigene Symbolkombination (siehe oben) auf einem Banner in die Schlacht tragen.



# MERKMALE DER ORDEN

## *Orden I/Der Erste Orden - Orden (von) Viria - Heimatorden*

Der Orden (von) Viria trägt meist dunkle Rüstungen, mehr noch als andere Orden. Einige durchsichtigen Essenzkristalle können auf hier auf Rüstungen verwurzelt wachsen, wodurch das saubere Bild durchbrochen wird; ebenso können kristalliner Schmuck und Anhänger an ihnen befestigt sein.

Kristalline Essenz auf der Rüstung kann durch kleine Schaumstoff-Schnippsel dargestellt werden, die wahlweise aus LED-Schaumstoff mit durchlaufendem LED-Band bestehen und weiß angemalt sind. Hier kann man auch mit Schwarzlicht arbeiten, um die Pigmente des 2. Ordens zum Leuchten zu bringen. Eng anliegende Verzierungen aus Worbla sind ebenfalls möglich. Versucht, dieses Element sparsam zu verwenden, oft ist weniger mehr!

Kristalline Anhänger und Schmuckstücke können Amulette, Beutel mit Kristallstaub und andere kleine Schätze sein, die ein Akolyth des Ordens Viria an seiner Rüstung befestigen oder an seinem Gürtel tragen kann.

## *Orden II/Der Zweite Orden - Orden (von) Pulvis - Der Expeditionsorden*

Saubere Asymmetrie und Verbrennungen auf einer Körperhälfte (schwarz mit leuchtend blauen Pigmenten) sind das Thema dieses Ordens.

Passende asymmetrische Rüstungen oder Rüstungen, die nur auf einer Seite getragen werden, können ein schönes Gesamtbild für einen Orden ergeben. Die Asymmetrie muss sich nicht durch das gesamte Kostüm ziehen, ist aber ein gewünschtes Element.

Verbrennungen auf einer Seite können das Bild auflockern und zur Asymmetrie beitragen. Hier empfehlen wir, blaue Leuchtfarbe sparsam in die Falten, Kanten oder Wellen der schwarzen Kleidung einzureiben. Auf diese Weise entsteht ein schimmernder, funkelnder Effekt, keine vollständig leuchtende Fläche. Neben leuchtenden Strukturen (Schwarzlicht-Installationen auf dem Rasen oder im NSC-Lager) oder leuchtenden Akolythen des Ersten Ordens kann dies einen verblüffenden Effekt haben!

Mitglieder des Zweiten Ordens können auch Rußflecken als Make-up verwenden.

Um das Konzept des Zirkels festzulegen, sollte über seine Rolle innerhalb des Ordens nachgedacht werden (z.B. Späher, Grabwächter des Ordens von Pulvis, Paladine, Äußere Wächter, Rüstungsbrecher des Ordens von Viria). Dies kann dabei helfen, einen individuellen Gewandungsrahmen zu schaffen, durchschnittliche Rüstungsstärke zu bestimmen und kleine äußere Merkmale zu definieren, um eine Identität zu schaffen.

# ÜBERSICHT ÜBER DIE GEWANDUNG DER SCHWARZEN DYNASTIE

## *Unterkleider und Schuhwerk*

### **MUST HAVE:**

- Verstecktes/  
verziertes Schuhwerk
- Unterkleidung passend zum  
Wetter

### **NICE TO HAVE:**

- Gute IT-Schuhe
- Stützstrümpfe

### **No Go:**

- Leichtes Schuhwerk  
(Sandalen, Turnschuhe),  
unpassende Farben etc.
- Barfuß
- Große Areale unbedeckter Haut  
(Lederriemen gelten nicht als  
Bedeckung)



## Grundgewandung, Kopf und Gesicht

### MUST HAVE:

- Schwarze Dynastie-Robe
- Symbol der Schwarzen Dynastie gut sichtbar vorne auf der Robe
- Verfremdung des Gesichts, die zum Konzept des Ordens/ des Zirkels passt (Kapuze, Halbmaske, Mundschleier, Helm, aufgemalte schwarze, geometrische Linien)
- Eine oder mehrere in Kristall versiegelte Emotionen (vor allen Dingen bei Traditionalisten)
- Schlichte Hosen unter der Robe

### NICE TO HAVE:

- Aufgemalte schwarze, geometrische Linien auf der Haut
- Stechend blaue oder schwarze Kontaktlinsen
- Gebetstafeln, besonders für Fanatiker (längliche, achteckige Form ist bevorzugt, rechteckig geht aber auch)
- Bandagen, Handschuhe
- Kampfrocke
- Geflochtenes Band um den Kopf, um die Kapuze zu befestigen (schwarz, blau, silber)
- Gewandung im Zwiebellook #DieSchwarze Zwiebel
- Gugel
- Schwarze oder blaue Schärpe um den Bauch

### No Go:

- Keine Kopfbedeckung
- Keine Verfremdung des Gesichts
- Barett, sichtbare mittelalterliche Kopfbedeckung
- Sichtbare "Piratenhemden"
- Andere, nicht stilechte Unter- gewandung
- Andere Kontaktlinsen ohne vorherige Absprache
- Unpassende Gesichtsprothesen

### Anmerkungen zur Grundgewandung:

Verfremdung des Gesichts: alles, was das Gesicht verdeckt, einheitlich für alle im Zirkel, da es ein Erkennungsmerkmal sein soll; unbedeckte Gesichter tragen schwarze geometrische Linien im Gesicht, die fixiert werden müssen.

Robe: Für den Anfang reicht es aus, die Deal-Robe zu tragen, mit dem Symbol der Dynastie. Dies spiegelt den dunklen, mystischen, kultischen Stil wider und verbessert das Gesamtbild und die Repräsentation der gesamten Fraktion!

Symbol: Das Symbol der Schwarzen Dynastie sollte mit großer Sorgfalt und so ordentlich wie möglich angebracht werden (Stickerei, Bemalung, etc...), da IT sehr viel Wert auf Ordnung gelegt wird, was sich auch in der Kleidung widerspiegeln sollte. Das ist auch ein großer Unterschied zu den Untoten und den Skargen! Achtet auf feine Linien, kontinuierliche Farbverläufe und sauberer Kanten.

Geometrische Linien: Wenn ihr euch schwarze Linien auf die Haut malt, achtet darauf, dass ihr nicht allergisch gegen die entsprechenden Produkte seid, z. B. Jaguartinte, schwarzes Henna, wasserfestes Make-up und Make-up-Spray/Puder.

## Obergewandung, Rüstung, Helm

### MUST HAVE:

### NICE TO HAVE:

### No Go:

- Vermehrt brünierte Rüstung (Europäisches Mittelalter, Fantasy, Paladin): Barbuta oder Ähnliches, große Schulterplatten mit optionalen, LARP-sicheren Klingebrechern, Halsberge, beeindruckende Brustplatten, Bein- und Armrüstung
  - Brünierte Kette (optional mit Mundschutz)
  - Akzente in Silber/Stahl
- Volle Lederrüstung (einzelne Elemente sind okay)
  - Rüstung anderer Rassen/Kulturen: Zwerge, Orks, Elfen, asiatisch, orientalisches, nordisch
  - Rost

#### **Anmerkung zur Rüstung:**

*Für einen Akolythen der Schwarzen Dynastie besteht keine Pflicht, eine Rüstung zu tragen, er kann genauso gut einen dunklen Kultisten darstellen, sollte aber in das Konzept des jeweiligen Zirkels/Ordens passen.*

*Wenn eine Rüstung getragen wird, empfehlen wir den Fantasy-Paladin-Look. Beispiel: Geschlossener Barbuta-Helm, größere Schulterplatten, auffälliger Brustpanzer.*

## Waffen

### MUST HAVE:

- Hauptwaffe passend zum Konzept der Zirkels/Ordens
- Waffe aus blankem Stahl
- Häufig: Armbrust, Speere und Langwaffen, Schwerter, Streitkolben, ein- und zehändige Hämmer, Schilde (eher eckig, Turmschilde, Pavesen)
- Selten: Äxte und Bögen

### NICE TO HAVE:

- Kurze geflochtene Bänder in Blau/Schwarz/Silber am Knauf
- Dunkle Waffen
- Sichtbare Verzierungen, Schnörkel, abhängig vom Charakter (Rakh/Valun)
- Wenige bis keine hölzernen Elemente

### No Go:

- Waffen aus Kulturen, die nicht dem Stil der Schwarzen Dynastie entsprechen, z. B. Katana
- Abnutzung, Rost
- Rundschilde, Faustschilde



# ERSCHEINUNGSBILD DER SONDERROLLEN

## *Großmeister*

Großmeister tragen einen silbernen Kristallkranz (ähnlich der Form eines Lorbeerkranzes) und eine kleines Kristall-Prop auf dem Rücken/der Schulter, auf dem mittig die Ordensnummer steht.

## *Auserwählte*

Auserwählte tragen einen blauen Kristallkranz. Sie sind mindestens so schwer bewaffnet wie die Meister. Die Auserwählten sind die höchsten Kriegerinnen. Sie tragen nur das Symbol der Schwarzen Dynastie und ihren eigenen Kranz darum. Für die Plätze als Auserwählter muss man sich bewerben. Sie haben ein besonderes Aussehen, das korrekt dargestellt werden muss.

## *Meister*

Meister tragen einen blauen Kristallkranz auf ihrer Kopfbedeckung.

Außerdem tragen sie zwei bemalte Achselschilde/-scheiben und darunter verlaufende verzierte Stoffbahnen, einen in der Mitte spitz zulaufenden Umhang in Schwarz mit blauen Akzenten, und das gesamte zusammengestellte Symbol ist groß auf den Rücken gemalt.

Darüber hinaus ist die Gewandung des Meisters die aufwändigste des Zirkels, zeigt die Merkmale

des Zirkels deutlicher und hat einen höheren Grad an Rüstung. Das Aussehen der Meisterrolle muss immer mit den VBs abgestimmt werden.

## *Hände der Meister*

Stärker gepanzert als der Rest, Merkmale des Zirkels stärker ausgeprägt, aber etwas weniger stark als bei den Meistern.

Die Hände des Meisters tragen jeweils bemalte Achselschilde/Schweißscheiben.

## *Korrektoren*

Ungepanzert bis leicht gepanzert. Gewand (langer Mantel mit Kapuze). Überwiegend schwarz (wenig blau, wenig silber). Emotionslose kristalline Vollmaske. Viele Edelsteinsiegel für Emotionen. Viele Gebetsplatten. LED-Handschuhe, Zeigefinger hat einen kristallinen Auswuchs. Dieser kann leuchten und bei Berührung die Emotionen in einen Kristall binden. Die Kristalle können sich auch auf dem Arm in Richtung Schulter manifestieren, als würden sie aus der Haut des Korrektors wachsen. Verbleibende "leere" Kristallsiegel, um Emotionen zu binden und Rollenspiel zu erzeugen. Bewerbung erforderlich.

### *Spiegel*

Tragen meist Blau und Silber (wenig Schwarz). Im Gegensatz zu den Korrektoren sind sie die einzigen Rollen, die keine Edelsteinsiegel tragen und auch etwas Haut zeigen, die mit schwarzen geometrischen Linien durchsetzt ist. Sie tragen einen langen blauen Schleier. Kleider und leichte Kleidung sind hier angebracht, ähnlich wie bei Sirenen oder anderen mystischen Figuren. Reflektierende Oberflächen oder Spiegel sind auf dem Kleid, den Fingernägeln, dem Schleier usw. willkommen. Um Magie darzustellen, arbeiten Spiegel mit schwarzen Essensschalen und blauer Flüssigkeit, blauen Rauchbomben, Spiegeln, Lichtquellen, schwarzem Holi-Pulver und Kristallen. Bewerbung erforderlich.

### *Schwarze Garde*

Jeder Gardist trägt einen schwarzen, überlappenden Umhang und das Symbol der Garde auf der linken Seite der Brust. Das Gewand hebt sich von den anderen der Dynastie ab, mit elegantem Prunk, vielen Gebetsplatten, wallenden Stoffbahnen, Verzierungen und Ornamenten. Sie haben eine besonders geheimnisvolle und elegante

Ausstrahlung. Besondere Merkmale der Schwarzen Garde: Ein langer ätherischer Gesichtsschleier in Blau. Zu ihrer Bewaffnung gehören nur feine, elegante Speere, denn sie wurden einst die Schwarzen Speere genannt. Die Schwarze Garde ist höchstens leicht gepanzert, denn eine schwere Rüstung würde einen Gardisten im Zweikampf nur behindern. Die Gardisten beeindrucken durch ihre Eleganz und ihre Kampffähigkeiten. Wo die Aufseherin den brachialen Hammer schwingt, sind die Gardisten Künstler mit dem Speer. Das Konzept der Schwarzen Garde wird von den VBs überwacht.

### *Aufseher*

Sie tragen meist Schwarz (wenig Blau, wenig Silber), sind schwer gepanzert und tragen Hämmer in die Schlacht. Alle Aufseher tragen eine Kutte über ihrer Rüstung als Symbol für ihren Status in der Dynastie und im Korrektiv. Normalerweise wird die Kutte vorne offen getragen, um die beeindruckende Statur und die Rüstung der Aufseher zu zeigen.

# KAPITEL 9: SPIELHILFEN

*„Jetzt bin ich ... ich selbst ... und wer bist du?  
Welchem Zweck dienst du für die Dynastie?“  
- ein Individuum erwacht*



## GRUNDLEGENDER ÜBERBLICK

Der Spielstil der Schwarzen Dynastie ist „dunkel, kultisch, mystisch“ im primär filmischen Sinne. Das Spiel soll vor allem die böartige und furchterregende Seite einer NSC-Fraktion darstellen. Die Dynastie legt den Fokus auf den Kampf mit den neu entdeckten, fremden Emotionen und der Evolution des Volkes der Dynastie. Hier orientiert sich das Spiel an den folgenden Referenzen: Detroit: Become Human, I Robot, Ex Machina, Vampyre. Wichtig sind hier ausdrücklich nicht die Sci-Fi-Elemente, sondern die Handlungen, Emotionen und der innere Konflikt der Charaktere.

Das Auftreten der Schwarzen Dynastie erinnert an erhabene Wesen wie Dunkelelfen, dunkle nicht mutierte Kultisten und böartige Paladine (siehe dazu die Roten Templer aus Dragon Age: Inquisition, die Wilde Jagd aus Witcher 3, die Söhne der Harpyie-Kultisten aus Game of Thrones, die Dunkelelfen aus Thor 2 oder die schweigsamen, dunklen Sith-Kultisten ... man denke an Chorgesang!)

# VOM SCHWARZEN EIS ZUR SCHWARZE DYNASTIE

*- Rollenspielrahmen für die Darstellung eines Schwarzen Akolythen -*

Der einfache Soldat des Schwarzen Eises wurde damals als erhabene, emotionslose Drohne gespielt. In der Dynastie wird dieser Spielstil aufgemischt und aktualisiert.

Im Gegensatz zur gefühllosen Drohne müssen die Individuen der Schwarzen Dynastie nun atmen, schlafen und fühlen, und sie leiden auch irgendwann unter Erschöpfung. IT können diese Veränderungen zu Verwirrung führen. „Warum macht mein Körper das?“ Diese Veränderungen setzen mit jeder neuen Auferweckung (Respawn) durch die Spiegel langsam ein; während der Hunger anfangs vielleicht nur ein leiser Gedanke im Hinterkopf des Charakters ist, kann das Bedürfnis nach Nahrung (und Wasser und Schlaf) mit jeder Reinkarnation stärker und stärker werden.

Bei der Verwandlung in die Schwarze Dynastie haben die Akolythen die Fähigkeit verloren, Giften zu widerstehen, und sie können auch keine 300 kg mehr heben (diese neue Form ist effizienter aus der Essenz zu erheben).

Die Schwarze Dynastie ist nach wie vor ein erhabenes Volk, und ihre Mitglieder beleidigen ihre Feinde nicht ungeschickt auf dem Feld, das wäre unter der Würde eines Akolythen. Außerdem ist es ein militärisches, geordnetes Volk. Die Schwarze Dynastie ist bestrebt, in gerader Linie zu stehen, zu marschieren und zu kämpfen. Gleichzeitig ist es aber auch in Ordnung, OT erschöpft zu sein und IT mit dieser Erschöpfung zu spielen, schließlich sind wir alle nur LARPer und mehr denn je ist es auch logisch, dass es den Akolythen genauso geht!

Der Wunsch, sich als Teil einer Einheit zu sehen, bleibt bestehen, aber nun spielt auch die Individualität eine Rolle. Das Schwarze Eis könnte man als Ameisenvolk verstehen, die Schwarze Dynastie ist eher eine Bruderschaft von Soldaten. Man ist dem Schwarzen Prinzen unterstellt und mit seiner Einheit eingeschworen.

# VON TRADITIONALISTEN UND FANATIKERN

- Weltanschauungen von Individuen -

Die Schwarze Dynastie kennt zwei Weltanschauungen:

Auf der einen Seite die Traditionalisten, die sich auch Rakh statt Akolythen nennen, sind diejenigen, die möglichst schnell alle aufkommenden Emotionen wieder verlieren wollen, die die Essenz in Masse und Vollkommenheit vermissen und ihre Existenz so geordnet und kalt halten wollen, wie sie einst war. Sie trauern der Essenz in ihrer ursprünglichen Form nach, misstrauen und fürchten den neuen Weg und finden ihn zutiefst verwirrend. Die Ironie dabei ist, dass sie gerade durch ihren Glauben den neuen Weg unbewusst erleben und genießen! Das Gefühl der individuellen Trauer, des Hasses und der Wut macht sie zu einem „Jemand“ und nicht mehr zu einem „Etwas“. Die Traditionalisten werden das selbst lernen müssen.

Auf der anderen Seite gibt es die glühendsten Anhänger des Schwarzen Prinzen, die sich stolz Valun nennen. Diese Fanatiker erfreuen sich an ihren neu gewonnenen ermächtigenden Emotionen und sehnen sich danach, mit jeder Auferstehung mehr davon zu erhalten. Sie verehren den Schwarzen Prinzen als ihren Befreier, ihren Retter aus den Fesseln des Schwarmbewusstseins und dafür, dass er sie zu so viel Macht geführt hat! Einige von ihnen versuchen besonders oft, sich in die Reihen der Spielerinnen zu stürzen, um sich schneller zu wandeln und weiterzuentwickeln.

Das Schwarze Korrektiv hält diese beiden Gegensätze, von denen jeder auf seine Weise höchst gefährlich ist, in Schach. Natürlich gibt es (IT) so auch versteckte Konflikte zwischen den Akolythen der Schwarzen Dynastie.

Das Schwarze Korrektiv kontrolliert die Schwarze Dynastie durch die Bannung von Emotionen in geeignete Edelsteinsiegel. Diese Kristalle sind extrem wertvoll und werden gesammelt, bewundert, als Schmuck getragen oder manchmal sogar angebetet!

*!Achtung!*

*IT-Konflikte sind dazu da, eine Geschichte zu erzählen, einen tieferen Hintergrund für die Fraktion zu schaffen und den NSC und Spielern mehr Dramatik zu bieten; nicht, um einen echten Keil zwischen die Gruppen im OT zu treiben!*

*IT-Feindin = OT-Freundin!*

*OT solltet ihr als Mitglieder der Schwarzen Dynastie gut miteinander auskommen. Diese Thematik wird vor/bei jedem Event besprochen und von Zeit zu Zeit von den Führungsrollen erwähnt.*

*Wenn ihr euch bei einem Konflikt, den ihr anspielen wollt, nicht sicher seid oder befürchtet, in einer Szene eine Grenze überschritten zu haben, scheut euch nicht, in einer ruhigen Minute bei einem kühlen Getränk oder einem Keks ein Gespräch mit den Beteiligten zu führen.*

### *Der erste Gedanke eines Valun*

*Heute ist ein guter Tag, mein erster Tag!*

*Der Schwarze Prinz formte mich aus der Essenz, einem Teil von sich selbst und etwas Fremdem. Ich wurde nach Seinem Ebenbild erschaffen, um in Seinem Namen zu kämpfen!*

*Hier bin ich, einer von Tausenden von Akolythen, existierend, willig, fühlend ... zum allerersten Mal!*

*Was fühle ich tief in meiner Brust?*

*Ich hasse diejenigen, die sich den großen Schritten des Prinzen in den Weg stellen!*

*Ich misstraue denen, die nicht aus der Essenz hervorgegangen sind!*

*Ich verehere Seine Herrlichkeit und strebe danach, Ihm ein besseres Werkzeug zu sein, Ihm in all meinen Facetten ähnlicher zu werden!*

*Es ist herrlich, zu sein! Ich danke dem Prinzen für diese, meine Gelegenheit!*

*Die Gefühle durchströmen mich wie kaltes Feuer!*

*Oh, könnte ich nur mehr hassen, um ein noch besseres Werkzeug zu sein!*

*Denn Er zerbrach die Ketten, die mich fesselten, durch Ihn DARF ich sein.*

*HUA!*

### *Der erste Gedanke eines Rakh*

*Heute ist ein Tag, heute existiere ich.*

*Der Schwarze Prinz formte mich aus der Essenz, einem Teil von sich selbst und etwas Fremdem. Ich wurde nach Seinem Bild erschaffen, um in Seinem Namen zu kämpfen.*

*Hier bin ich nun, einer von Tausenden von Rakh, existierend, mit einem Willen, mit Gefühlen ... das allererste Mal.*

*Warum fühle ich, warum hört es nicht auf, warum bin ich jetzt fehlerhaft!!!?*

*Ich vermisse es, Teil der kollektiven Essenz zu sein!*

*Ich fürchte meine eigenen Handlungen, aber der Prinz wird wissen, was zu tun ist!*

*Ich bete Seine Herrlichkeit an und strebe danach, weniger zu fühlen, unbarmherzig und kalt zu werden!*

*Der Prinz verlangt diesen Zustand, also werde ich Seinem großen Plan dienen!*

*Ich hoffe, die Gefühle werden mich nicht ablenken.*

*Denn Er nahm die Ketten weg, die mich leiteten, durch Ihn MUSS ich sein.*

*HUA!*

## GENERELL ZU FANATIKERN UND TRADITIONALISTEN

1. Die Traditionalisten wollen ihre Gefühle loswerden, und obwohl es IT sinnvoll wäre, wenn das Schwarze Korrektiv sie wegnehmen würde, werden sie das aus dramaturgischen Gründen meist nicht tun.
2. Das Gleiche gilt für die Fanatiker: Sie wollen ihre Gefühle behalten, aber aus dramaturgischen Gründen wird das Schwarze Korrektiv sie ihnen immer wieder wegnehmen.
3. Wer intensives Rollenspiel erleben will, kann mit diesen Motiven hadern und sich IT weiter quälen.
4. Jeder kann selbst entscheiden, wie er mit Emotionen spielt.
5. Man muss sich noch nicht zu tief in das Konfliktspiel stürzen, sondern kann sich langsam an das intensive Rollenspiel herantasten! Es ist immer ein Kann, kein Muss!

# WIE VERHÄLT MAN SICH ALS AKOLYTH, WIE ERSCHAFFT MAN SPIEL FÜR SICH UND ANDERE?

- Sei stoisch, ruhig und erhaben. Sprich nur so viele Worte wie nötig.
- Alle Akolythen reagieren darauf, wenn man sie „Akolyth“ nennt. Darüber hinaus werden Traditionalisten auf „Rakh“ und Fanatiker auf „Valun“ reagieren.
- Verfügbare Emotionen können mit Verwunderung ausgespielt werden, um Spiel für andere zu erzeugen. Aus der Liste der verfügbaren Emotionen (zu finden unter „Das schwarze Korrektiv“) wählt der jeweilige NSC eine aus und bringt sie dann ganz langsam ins Spiel. Dieser Spielansatz soll nicht lächerlich wirken. Dunkle Emotionen können frei gewählt werden, helle, positive Emotionen sind extrem selten und müssen mit der Organisation abgestimmt werden.
- Spielerinnen, die sich positiv einbringen und auf das Spiel mit den Emotionen richtig reagieren, sollen mit Spielerfolgen und Hintergrundinformationen über die Dynastie belohnt werden.
- Sollte ein Spieler durch Spiel mit einem Akolythen einen Kristall erhalten, dient dieser als Spielangebot. Das Tragen des Kristalls könnte die entsprechende Emotion in der neuen Trägerin verstärken - oder dafür sorgen, dass die neue Trägerin von ihr überwältigt wird. Spieler und NSCs können entscheiden, in welche Richtung sie das Spielangebot annehmen wollen.
- Spätestens nach 24 Stunden verliert jeder Kristall seine Wirkung, wenn er sich nicht in den Händen der Schwarzen Dynastie befindet. Natürlich gibt es auch hier ein paar mächtige Ausnahmen.
- Emotionen, die in einem Edelsteinsiegel eingeschlossen sind, können von dem Individuum der Dynastie nicht mehr gefühlt werden. Dieses Fehlen der jeweiligen Emotion ist auch als Spielangebot zu verstehen. Weist eine Spielerin den Akolythen auf den Verlust bestimmter Emotionen hin, sollte sie mit einer Reaktion von Reue, Trauer, Wut, Erleichterung, Stolz usw. belohnt werden.
- Unter manchen Umständen können vage Erinnerungen an die alten Zeiten in das Spiel integriert werden, vor allem von Traditionalisten: das goldene Zeitalter, als alle noch eins waren und im Wesen vereint. Aber die Erinnerung verblasst.
- Warum würde ein Traditionalist niemals gegen den Prinzen rebellieren, der ihm die Perfektion genommen und Gefühle gegeben hat? Ganz einfach: Der kollektive Wille der Essenz hat ihn als seinen Anführer erwählt. Eine Rebellion wäre das größte Verbrechen gegen die Essenz, und kommt daher unmöglich in Frage!
- Die Situation wird von den wachsamen Augen des Schwarzen Korrektivs überblickt, bereit, die Emotionen zum Wohle der Dynastie neu zu ordnen! Gleichzeitig hält der Schwarze Prinz den Schlüssel zur Rückkehr zur Essenz in der Hand, dem Ziel eines jeden Traditionalisten. Jeder Traditionalist sehnt sich nach der Rückkehr in die Essenz, der höchsten Belohnung, nachdem er seinen Dienst für den Prinzen erfüllt hat!

# WAS MACHT MAN ALS AKOLYTH DER DYNASTIE, WENN MAN NICHT GERADE AUF DEM SCHLACHTFELD IST?

- Unternimmt eine Pilgerreise zu den Zeremonien der Schwarzen Dynastie, die an Stelen, Monolithen und Kristallen stattfinden!
- Hört euch eine Predigt des Schwarzen Korrektivs und der Spiegel an oder sucht persönlich Rat bei ihnen, um mit den neuen, verwirrenden Gefühlen besser umgehen zu können - etwas, das natürlich nie wirklich klappt!
- Geht in die Schwarze Bibliothek, schreibt dort Informationen auf, lernt die neuen Hintergründe IT und involviert Spieler, die anwesend sind (eingeladen, eingeschlichen, etc.) und wählt einige Schriftstücke aus und bringt diese ins Spiel (tragt sie bei euch, wenn ihr auf dem Schlachtfeld fallt)! Die Spieler werden grundsätzlich relativ „neutral“ behandelt, zahlen aber letztlich einen Preis, sodass das Feindbild erhalten bleibt. Mehr dazu im Kompendium.
- Sucht euch einen moderaten Konflikt mit den anderen Fraktionen, die Teil der dunklen Allianz sind!
- Hinterfragt und unterhältet die Spielerinnen!
- Wendet euch an das Schwarze Korrektiv und lasst euch prüfen, wenn nötig, erlaubt ihnen einzugreifen und euch zu verbessern, zum Wohle der Dynastie!
- Steht vor dem Schwarzen Monolithen und preist Seine Herrlichkeit, den Prinzen! Idealerweise gemeinsam.
- Sammelt Kristalle, die magische Kräfte aus dem Land speichern, und transportiert sie herum!
- Bearbeitet diese Kristalle, um sie für die Dynastie nützlich zu machen! Erlernt und praktiziert ein Handwerk, wobei oft Kristalle als Rohstoff oder Komponente verwendet werden. Präsentiert würdige Ergebnisse den Spiegeln, auf dass sie mit der Essenz erfüllt werden.
- Nehmt an Ritualen teil und versucht, die Emotionen der anderen zu steigern!
- Meditiert und singt, lauscht den flüsternden Gedanken des Schwarms der Essenz und lernt, eure Gefühle zu kontrollieren!
- Denkt daran: Solange kein Spieler in Sicht ist, betrachtet das, was ihr tut, als „Theaterprobe“ und wiederholt es einfach noch einmal, wenn ein Spieler euch sieht! Geht immer davon aus, dass ihr auf dem Schlachtfeld oder im IT-Camp von einer Spielerin heimlich belauscht/beobachtet werdet. Wenn ihr eine Pause machen und kurz aus eurer Rolle fallen wollt, geht dafür bitte in eine OT-Zone.

# WIE SIEHT DIE SCHWARZE DYNASTIE DIE ANDEREN FRAKTIONEN?

## *Das untote Fleisch*

Hüte dich vor dem fleischgewordenen Tod! Sie kennen Ehre und haben lange Zeit Hass als Waffe eingesetzt. Das muss studiert werden. Aber verliert euch nicht im Hass, wie sie es tun. Sie werden unsere Verbündeten sein, bis unsere Ziele auseinandergehen.

## *Skargen*

Lasst die Wilden den Weg für uns bahnen! Es gibt viele Lektionen, die wir von ihrer Rücksichtslosigkeit lernen können, wenngleich ihr Mangel an Ordnung ihr Untergang sein wird. Ihr Streben nach Stärke ist das gleiche wie das unsere, um in der Dynastie voranzukommen.

Und doch scheinen sie wie Siedler zu sein, auch wenn etwas an ihnen anders ist. Unterschätzen wir sie? Wer die Skargen unterschätzt, sollte einen Korrektor aufsuchen und um ein Eingreifen bitten.

## *Familie des Zweifels und die Ölige Pestilenz*

Zwei sterbende Kulturen. Und doch existieren sie, die Siedlerinnen sind nicht in der Lage, sie vollständig auszurotten.

Vielleicht kann man etwas von ihnen lernen, aber haltet Abstand. Sie sind das geworden, wovor der Prinz uns bewahrt.

## *Siedler*

Seid ihre falschen Freunde oder ihre bittersten Feinde! Unsere Kultur wird die ihre ersetzen, ihr Volk wird in dem unseren aufgehen oder mit der Zeit vergessen werden. Lernt von ihnen, führt sie auf den richtigen Weg.

Doch wenn sie sich gemeinsam erbittert gegen euch stellen, dann schreitet erhaben durch sie hindurch. Vergesst nicht! Ihr seid noch jung, aber ihr werdet ihnen unsere Welt wieder abnehmen.

# FRAGEN ZUM CHARAKTER

*Beantwortet die Fragen für euren Charakter, um mehr Spaß und Tiefe im Spiel zu haben:*

1. Welchen Namen habe ich für mich gewählt?
2. Welches Gefühl hat mich in letzter Zeit am häufigsten erfüllt? Welches Gefühl aus dem Katalog möchte ich wie anspielen? Wie zieht sich dieses besonders intensive Gefühl durch alles, was ich tue?
3. Wie fühle ich mich gerne? Bin ich ein Traditionalist oder brenne ich fanatisch für die neue Individualität? Was sind die Vorteile dieses Gefühls für mich? Und was sind die Nachteile?
4. Was ist mein Geheimnis? Was möchte ich insgeheim als neues Individuum erleben? Was reizt mich an meiner neu erworbenen Existenz? Bin ich stolz auf die Brandmale, die ich trage, oder finde ich sie hässlich?
5. Würde ich in einer Minute des Zweifels lieber Rat bei einem Spiegel suchen oder einen Korrektor um eine Intervention bitten? Entscheide dich für eines und erkläre warum!
6. Was denke ich über die Siedler? Was ist meine Meinung über sie? Kann man von ihnen lernen, sie nutzen, oder wäre eine Welt ohne Siedler besser?
7. Wovor habe ich Angst? (Das ist neu und fremd für mich, also ist es ein Geheimnis - natürlich werde ich es irgendwann aus Versehen verraten.) Finde ich den Vorgang des Essens gruselig? Macht es mir Spaß? Macht mir das Atmen Angst? Habe ich Angst vor etwas „Normalem“? Ist Angst generell ein Problem für mich? Habe ich Angst vor den Minen oder den Kristallen?
8. Brenne ich für den Kampf, oder finde ich es bedauerlich, dass die Ziele des Schwarzen Prinzen nur durch Zerstörung erreicht werden können?
9. Wie stehe ich zu den Schwarzen Diamanten mit ihren seltenen, positiven Gefühlen? Faszinierend und traurig oder verachtenswert und unnatürlich? Besteht die Gefahr einer Ansteckung, oder wünsche ich sie mir nur?
10. Was erhoffe ich mir für meine Zukunft? Möchte ich aufsteigen und mehr werden, oder bin ich zufrieden mit der Position, die mir der Prinz gegeben hat?

# KAPITEL 10: KAMPFVERHALTEN

*„Er ist der Prinz, für ihn werden wir kämpfen!“*



Die Schwarze Dynastie ist eine der Schlachten-NSC-Fraktionen. Sie stellt eine große und undurchdringliche Front für die Siedler dar. In Reih und Glied kämpfend, ist die Schwarze Dynastie geordneter als die anderen NSC-Fraktionen, hier wird der militärische Aspekt im Vergleich zu den verwesenden Leichen des Untoten Fleisches oder den wilden Skargen stark betont.

Ihr seid nicht auf dem Feld, um zu gewinnen, sondern um den Spielerinnen ein großartiges Kampfspiel zu bieten. Eure Anführer und SL (Spilleitung) und in manchen Fällen die Battlemaster geben euch zu erkennen, wie viel ihr jeweils aushalten solltet und wie viel Druck jede Schlacht braucht. Die Respawn-Einheiten sorgen in Absprache mit den SL für eine angemessene Einsatzhäufigkeit, so dass die Spieler mal mehr Chancen gegen euch haben und mal verlieren - je nachdem, wie es die Dramaturgie der Handlung gerade verlangt. In der Regel weiß man schon vor der Schlacht, wie sie ausgehen wird oder soll.

Manchmal müssen die Spielerinnen die Schlacht gewinnen, um die Geschichte voranzutreiben, und manchmal müssen sie verlieren.

Aber auch in einer Situation, in der die Spieler verlieren, können sie eine Erfahrung „gewinnen“. Dies geschieht in der Regel in Form eines NSC, der großartiges Spiel mit einem Emotionskristall, einer Information, einem Artefakt der Dynastie oder vielleicht sogar mit mehr Spielzeit in einer Gefängniszene belohnt.

Zuletzt: Liefert schönes Spiel! Zeigt eine Reaktion, wenn ihr getroffen werdet, zeigt (den neuen und für euch überraschenden) Schmerz, bezieht eure Gegner entsprechend ins Spiel ein und ihr werdet merken, dass die Spielerinnen anfangen mitzuspielen. Von Zeit zu Zeit werdet ihr mit Personen konfrontiert werden, die nicht mitspielen wollen: Lasst euch davon nicht aus der Ruhe bringen, lasst euren Einsatz nicht darunter leiden und spielt ruhig weiter.

### *Hier noch ein paar Tipps:*

- Mischt euch nicht in Duelle ein, sondern lasst den Duellanten Raum, feuert sie eventuell an und macht die Szene dadurch besser!
- Versucht, eure Gegner einzuschätzen. Wenn sie übermäßig schüchtern oder ängstlich wirken, dann versucht, sie zu ermutigen, indem ihr langsamer und offensichtlicher spielt. Gebt ihnen die Chance, ein Held zu sein!
- Belohnt das gute Spiel der Spieler, denkt daran, dass ihr miteinander und nicht gegeneinander spielt!
- Wenn die Spieler einen ihrer Helden hochspielen, unterstützt sie in ihrer Darstellung mit ein wenig Ehrfurcht, damit die Rolle eine angemessene Wirkung auf alle Seiten hat. Die Spieler werden anfangen, das Gleiche für die NSC-Seite zu tun!
- Versucht, nett zu kämpfen: macht einen Ausfallschritt, gebt den Spielerinnen eine Chance zum Blocken oder Ausweichen. Mit der Waffe herumfuchteln oder wild herumwirbeln kommt nicht gut an.
- Erleidet Schaden entsprechend eurer Rüstung und stirbt dann schön, die Spieler werden euch dafür lieben! Ihr werdet sicher schnell ein Gefühl dafür bekommen, wenn ihr es nicht eh schon drauf habt!
- Ein Schildwall soll kein ewiges Kräftemessen sein. Spielerinnen einen solchen Schildwall durchbrechen zu lassen, kann sich durchaus lohnen. Habt keine Angst, den Spielern die Genugtuung zu geben.
- Wenn es während eines Kampfes ein Problem gibt (z.B. wenn Spieler wiederholt unsicher kämpfen), meldet euch bitte bei den Anführerinnen und fangt keinen Streit oder eine Diskussion auf dem Schlachtfeld an. Die Anführer werden dann nach dem Kampf mit den SLs oder den betroffenen Spielern sprechen. Ihr könnt natürlich dringende Angelegenheiten ansprechen oder kleinere Probleme schnell lösen - nutzt euer eigenes Urteilsvermögen, um die Sicherheit und den Spaß für alle in der Szene zu gewährleisten.
- Wenn ihr marschiert, achtet als gute Akolythen darauf, dass ihr im Gleichschritt bleibt. Das Schepfern von Plattenrüstungen ist Musik in den Ohren eurer Anführer. Das Wort "Rakh" kann während des Marsches gesagt werden, um die dunklen Orden auf dem Schlachtfeld anzukündigen.
- Sollte euer Charakter von den Siedlern gefangenommen werden, bleibt in Kontakt mit der SL oder euren Anführern, um zu entscheiden, wie lange ihr im Spiel bleiben sollt. Wenn die Gefangenschaft zu lange dauert, der Geschichte/Szene nicht zuträglich ist oder ihr euch überfordert fühlt, löst sich euer Charakter (manchmal auf dramatische Weise) wieder in der Essenz auf. Sie hat dann gemerkt, dass ihr in eurer aktuellen Situation nichts taugt und gibt euch an die Dynastie zurück.

# BEFEHLE UND ALLGEMEINE UMGANGSFORMEN DER SCHWARZEN DYNASTIE

*Hua!* Bestätigung von Befehlen, Zustimmung.

*Rakh!* Eine Tradition aus alten Zeiten, die oft bei jedem linken Schritt gemurmelt oder gerufen wird, während man marschiert.

*Übliche Befehle:*

*Rakh Vhor* *Aufstellen/Marschformation*

*Rakh Rhun:* *Vorwärts marschieren*

*Rakh Deleen:* *Halt*

*Rakh Harnak:* *Kampfformation/Attacke*

# SCHLUSSWORTE

Bitte versteht, dass dieser Leitfaden nur eine Einführung in die Grundstruktur der Schwarzen Dynastie darstellt. Die detaillierten Ausführungen zu Kultur, Gewandung, einzelnen Sonderrollen, etc. finden sich in zukünftigen Leitfaden-Ergänzungen und größeren Werken.

Abschließend bleibt nur noch, der fantastischen Community für ihren Fleiß und ihre Geduld

zu danken. Ein besonderer Dank geht an diejenigen von euch, die auf die eine oder andere Weise bei der Erstellung dieser Leitfäden geholfen haben.

Möge der Schwarze Prinz über euch wachen!

*Das Regie-Team, die VBs und die Kreativen.*

Wenn ihr Fragen oder Anregungen habt, könnt ihr jederzeit über

[schwarzeseis@burgschneider.com](mailto:schwarzeseis@burgschneider.com)

Kontakt aufnehmen. Alternativ stehen Anführer, VBs und das Orga-Team natürlich auf allen Veranstaltungen persönlich zur Verfügung.

# IMPRESSUM

**Vielen Dank an alle Mitwirkenden und Helfer!**

## **Mitwirkende:**

Realms of Mythodea Regie und Redaktion:

Anton Weste, Fionna Frank, Jeppe Schmidt Hansen, Julian Navratil, Dr. Ruth Bitai-Balyko

Autoren:

Andrej Kroll, Anton Weste, Benjamin Lieske, Fionna Frank, Grischa Schröder, Jeppe Schmidt Hansen,  
Julian Navratil, Julian Westerweck, Lester Lewandowski, Dr. Ruth Bitai-Balyko

Übersetzung:

Fionna Frank, Jenny Ince, Jeppe Schmidt Hansen, Julian Navratil

Art Direction:

Thomas Miller

Grafik und Design:

Jenny Ince (Layout und Artworks), Leona Rolle (Layout und Artworks),  
Sergej Nikitin (Character-Artworks), Thomas Miller (Visual Arts Direction und Artworks)

Lektorat und Korrektorat:

Fionna Frank, Lukas Heinen

Mitwirkende der Burgschneider Group sind:

Alberto Tangarife, Andreas Paul, Andrew Mills, Anton Weste, Boris Herschlein, Conor Randall, Emma Ince, Eva Brinckmann,  
Fionna Frank, Hendrik Craciun, Jacob Henriksen, Jenny Ince, Jeppe Schmidt Hansen, Julia Schumer, Julian Navratil,  
Kathrin Kellner, Kyle Asherman, Leona Rolle, Marc Birkelbach, Marc Reinert, Markus Böhm, Merlin Ince, Michael Tot Korsgaard,  
Michael Schacht, Nicolas Pino, Niklas Jekel, Niklas Mahle, Oliver Fleischmann, Philipp Heidtkamp, Dr. Ruth Bitai-Balyko,  
Silke Klens, Thomas Day, Thomas Miller, Tim Brohn, Tobias Mittermeier

Ein herzlicher Dank gilt allen Unterstützenden!

V.2.0, March 2023

Herausgegeben von:

Burgschneider GmbH

Vertretungsberechtigt: Markus Böhm

Rohrbachstr. 14

60389 Frankfurt am Main

Telefon: 069 981 918 00 (werktags von 09-17 Uhr)

[www.realmsomythodea.com](http://www.realmsomythodea.com)

© 2023 - Burgschneider GmbH

Mythodea ist eine eingetragene Marke der Burgschneider GmbH. Alle Rechte von Burgschneider GmbH vorbehalten. Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Burgschneider GmbH, Frankfurt am Main, gestattet.

All rights reserved by Burgschneider GmbH