

:ENDE DER HOFFNUNG: :DAS SILMARILLION-ROLLENSPIEL:

Version 0.6.2

basierend auf den Werken von J.R.R. Tolkien unter Zuhilfenahme des Rollenspielsystems FATE 2.0d

Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort	Seite 3
1.1 Quellen	Seite 3
1.2 Vorbemerkungen zu FATE und FUDGE	Seite 4
2. Die Spielwelt: Das Erste Zeitalter Mittelherdes	Seite 6
2.1 Völker	Seite 6
2.2 Wichtige Persönlichkeiten	Seite 9
2.3 Regionen	Seite 13
2.4 Zeitlicher Rahmen	Seite 15
2.5 Kultur und Gesellschaft	Seite 15
2.5.1 Herrschaft und Politik	Seite 16
2.5.2 Stellung der Frau	Seite 18
2.5.3 Wirtschaft, Handel, Infrastruktur	Seite 18
2.5.4 Technik, Wissenschaft, Magie	Seite 20
2.5.5 Sprache, Schrift, Kunst	Seite 21
2.5.6 Religion	Seite 22
2.5.7 Militärwesen	Seite 23
3. Spielsystem	Seite 25
3.1 Charaktererschaffung	Seite 25
3.1.1 Charakterkonzepte	Seite 25
3.1.2 Freier Aspekt	Seite 27
3.1.3 Die Phasen	Seite 31
3.1.4 Aspekte, Fertigkeiten, Extras	Seite 33
3.1.5 Beispielcharaktere	Seite 33
3.1.6 Gruppenkonstellationen	Seite 33
3.2 Spielablauf	Seite 36
3.2.1 Proben	Seite 36
3.2.2 Kampf	Seite 36
3.2.3 Magie	Seite 36
3.2.4 Einsatz der FATE-Punkte	Seite 37
3.2.5 Charakterentwicklung	Seite 37
3.2.6 optionale Sonder- und Zusatzregeln	Seite 37
4. Abenteuer und Kampagnen	Seite 37
Anhänge	Seite 38
Anhang A: Zeitleiste	Seite 38
Anhang B: Liste der Aspekte	Seite 42
Anhang C: Liste der Fertigkeiten	Seite 44

1. Vorwort

Mein „Ausgespielt“-Mitstreiter Jens brachte mich auf die Idee, ein Rollenspiel im Ersten Zeitalter Mittelerdes anzusiedeln, wie es im „Silmarillion“ beschrieben wird. In der dritten Ausgabe unserer Podcasts unterhielten wir uns über ein entsprechendes Projekt (www.ausgespielt.rpg-radio.de).

Viele der eingeflossenen Ideen stammen aus weiteren Erörterungen in dieser Runde. So behandelt Episode sieben unter anderem die Stellung der Frau im Ersten Zeitalter Mittelerdes.

Hier nun meine Aufzeichnungen zu diesem Rollenspielprojekt auf FATE-Basis. Das Ganze ist und bleibt ein Hobby-Projekt ohne jegliche kommerzielle Ambitionen. Das Copyright für das Silmarillion sowie die anderen genannten Quellen und die daraus entlehnten Inhalte liegt in Deutschland beim Klett-Cotta-Verlag und soll hier nicht infrage gestellt werden. Copyright-Informationen zum FATE-System sind in Kapitel 1.2 zu lesen.

In unregelmäßigen Abständen werde ich dieses Dokument aktualisieren und erweitern, bis dereinst mal ein spielbares Rollenspiel samt Szenarioinformationen, Regeln, Abenteuer- und Kampagnenvorschlägen vorliegt. Grundkenntnisse des Silmarillions und des FATE-Systems setze ich zunächst mal voraus. Anregungen während dieses Entstehungsprozesses sind durchaus willkommen.

Roland Triankowski (www.schreiberlingsegozine.blogspot.com)

1.1 Quellen

Die Beschreibungen der meisten Orte und historischen Hintergründe liegen eigentlich in ausreichender Form vor, sodass das Meiste davon an dieser Stelle nicht noch einmal bis ins Detail ausformuliert werden muss. Der vorliegende Text stellt somit ein Fragment dar, das erst im Zusammenspiel mit den folgenden Quellen ein komplettes Rollenspiel ergibt.

- Karen Wynn Fonstad: „Historischer Atlas von Mittelerde – vollständig überarbeitete Ausgabe“ – Quasi das zentrale Quellenbuch. Detaillierte und sehr stimmige Karten sowie hervorragend recherchierte Begleittexte für alle von Tolkien erdachten Zeitalter und Regionen. Wie für Rollenspieler gemacht! Wichtig: Nur die überarbeitete Ausgabe nehmen! Für das vorliegende Silmarillion-Rollenspiel ist natürlich nur der Teil relevant, der das Erste Zeitalter betrifft.
- Tolkien: „Das Silmarillion“ – Der Urtext, auf dem alles basiert.
- Tolkien: „Die Kinder Húrans“ – Der Roman vertieft einen kleinen Teil der im Silmarillion beschriebenen Ereignisse. Er spielt um die von mir gewählte Handlungszeit des Rollenspiels und gibt die hoffnungslose Stimmung des Szenarios gut wider.
- Tolkien: „Nachrichten aus Mittelerde“ und „Das Buch der verschollenen Geschichten“ - Ergänzende Fragmente und Variationen aus des Meisters Feder.
- Ardapedia (www.ardapedia.de) – Das schnelle Nachschlagewerk im Internet.

Das Tolkien-Wiki ist sehr gut gepflegt und bietet eigentlich zu fast jedem Begriff wenigstens eine kurze Erläuterung.

Das Regelwerk FATE setze ich ebenfalls als bekannt voraus und möchte hier nur explizite Änderungen und Anpassungen vorstellen. Grundregelwerke sowie diverse Quellen meiner Inspiration sind hier zu finden:

- FATE 2.0d (www.sennholz.shg-news.de/fate2d.pdf): Die bislang aktuellste FATE-Version, die auf deutsch vorliegt. Bei allen schönen Dingen, die ich über die Dreier-Version schon gehört habe, erscheint mir diese ältere Version in ihrer Schlichtheit an vielen Stellen noch attraktiver. Mal sehen, ob sich das noch ändert.
- Fate of the Ring (evilhat.wikidot.com/lotr): Natürlich gibt es bereits eine FATE-Umsetzung für das Tolkien-Universum. Diese ist allerdings im dritten Zeitalter – jenem des Ringkriegs – angesiedelt. Hieraus ließ sich dennoch vieles übernehmen.

1.2 Vorbemerkungen zu FATE und FUDGE

FATE: Das vorliegende Rollenspiel bedient sich des Spielsystems FATE (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment). Hauptgrundlage ist momentan noch die deutsche Übersetzung der Version 2.0, es zeichnet sich allerdings bereits ab, dass etliche Elemente der Version 3 (wie sie z.B. bei „Spirit of the Century“ zum Einsatz kommt) einfließen werden. Das auf FUDGE (s.u.) basierende System wurde von Robert Donoghue und Fred Hicks geschrieben, die Übersetzung (der Version 2) stammt von Frank Sennholz.

Die deutsche Version 2.0d kann hier heruntergeladen werden:

www.sennholz.shg-news.de/fate2d.pdf

Über FUDGE: FUDGE ist ein Rollenspiel von Steffan O'Sullivan, mit vielen Anregungen von der Usenet Gemeinschaft von rec.games.design. Die Grundregeln von FUDGE sind im Internet über www.fudgerpg.com und in Buchform von Grey Ghost Games, P.O. Box 838, Randolph, MA 02368, USA verfügbar.

Sie können mit jedem Genre gespielt werden. Individuell mit FUDGE erarbeitete Rollenspiele können auf bestimmte Attribute und Fertigkeiten begrenzt sein.

Jeder Spielleiter, der FUDGE benutzt, soll sich ermutigt fühlen, hier vorgestellte Charakterzüge zu ignorieren und beliebige neue Charakterzüge zu erfinden. Jeder, der sein Material kostenlos verbreitet, kann dies tun, solange diese „Über FUDGE“-Notiz und die Verzichtserklärung (inkl. der Copyright-Bemerkungen) enthalten sind.

Wenn Du Dein Material verkaufen möchtest, benötigst Du vorher eine Erlaubnis des FUDGE-Autors Steffan O'Sullivan, P.O. Box 465, Plymouth, NH 03264, USA.

Der folgende Disclaimer muss sich am Beginn einer jeden abgeleiteten Arbeit befinden, zusammen mit Deinem Namen als Erschaffer.

Disclaimer: Das folgende, auf FUDGE basierende Material namens „Ende der Hoffnung – Das Silmarillion-Rollenspiel“, ist von Roland Triankowski geschrieben, © 2008. Das Material wurde nicht von Steffan O'Sullivan oder einem anderen Verleger von FUDGE autorisiert oder begutachtet. Weder Steffan O'Sullivan, noch ein anderer Verleger von FUDGE ist auf irgendeine Art verantwortlich für den Inhalt dieses Materials.

Original FUDGE Material ist © Copyright 1992-1995 Steffan O'Sullivan, Alle Rechte vorbehalten.

Over the Edge, by Jonathan Tweet and Robin D. Laws is Copyright 1992, 1996 John A. Nephew. Used with permission.

Risus is Copyright 1999 S. John Ross. Used with permission.

2. Die Spielwelt: Das Erste Zeitalter Mittelherdes

Mittelherde im Jahr 472¹ des Ersten Zeitalters in den Jahren der Sonne – lange vor den Ereignissen des Ringkriegs: Die Lande Beleriands haben ihre Hoffnung verloren. Der Dunkle Herrscher Morgoth hat in der *Nirnaeth Arnoediad*, der Schlacht der ungezählten Tränen gesiegt und die Belagerung seiner Festung Angband endgültig gesprengt. Ganz Beleriand leidet unter marodierenden Orkhorden und plündernden Räuberbanden. Menschen und Elben wurden aus ihrer Heimat vertrieben. Gondolin, Nargothrond und Doriath sind die letzten sicheren Orte der Elbenheit – doch wie lange noch?

Elben, Zwerge und Menschen bangen um die Zukunft. Wird sich Morgoth alsbald wirklich zum alleinigen und uneingeschränkten Herrscher der Erde aufschwingen können? Erfüllt sich jetzt das düstere Schicksal der Noldor, das ihnen vor Jahrhunderten geweissagt worden war?

Trotz allen Leids, fordern Feanors Söhne noch immer die Silmaril für sich. Und auch Sindar, Naugrim und die Menschenvölker stehen nicht immer einig gegen den gemeinsamen Feind.

In diesen chaotischen Zeiten ziehen viele Wesen scheinbar ziellos durch die Lande. Mal führt sie der Auftrag ihres Herrn, mal treibt sie die Gier nach Rache oder schlicht und einfach Hunger.

Um gegen Räuber, wilde Tiere und andere Gefahren bestehen zu können, müssen sie sich in oft ungewohnten Konstellationen zusammenschließen.

Aber auch weit im Osten hinter den Nebelbergen in Palisor, den Ländern der Avari und der dortigen Menschen und Zwerge ist nach der Vernichtung von Tûs Reich und der Belagerung der verbliebenen Städte und Zufluchten der letzte Rest Hoffnung geschwunden ...

2.1 Völker

Meine Grundidee ist, die Volks- oder genauer die Stammeszugehörigkeit als freien Aspekt bei der Charaktererschaffung (siehe dort) vorzugeben. Ähnlich wurde es bis vor Kurzem noch bei „Fate of the Ring“ gehandhabt. Doch dazu später mehr. Hier möchte ich zunächst unabhängig von der regeltechnischen Umsetzung die im Ersten Zeitalter zur Verfügung stehenden Völker grob vorstellen. Details entnehme man den genannten Quellen.

Ob letztlich alle davon auftauchen und spielbar sein sollen, muss sich noch zeigen – bzw. bleibt der jeweiligen Spielgruppe überlassen.

Elben: Das „Erste Volk“ – unsterblich, magiebegabt und im Ersten Zeitalter noch von großer Stärke. In Mittelherde leben die Stämme der Noldor, Sindar, Nandor und Laiquendi sowie die Avari-Völker weiter im Osten. Unter letzteren werden in einigen

¹ Ich folge hier der Angabe der Ardaepedia, wonach die Nirnaeth im Jahr 472 stattgefunden hat. Der „Historische Atlas von Mittelherde“ spricht hingegen vom Jahr 473. Bei Gelegenheit versuche ich herauszufinden, welche Angabe korrekt ist.

Quellen die Stämme der Penni und Hisildi genannt. Ich möchte diesen noch einen Stamm namens Helcari, der direkt am und auf dem Binnenmeer Helcar lebt, sowie eine kleine geheime Kolonie in Beleriand hinzufügen².

Interessant wären noch die *Kaukareldar*, die in einem frühen Text erwähnt werden. Die falschen (oder wörtlich „gebeugten“) Elben sollen Kreaturen Melkors sein, welche die Menschen täuschen und verderben. Eventuell könnte man sie als Väter der Orks in die spätere Mythologie einfügen. Ein Kaukareldar wäre demnach ein Angehöriger der ersten Generation von Melkor gefangener Elben, aus denen dann später die Orks gezüchtet wurden. Von dieser ersten Generation könnten durchaus noch einige Individuen am Leben sein.

Zwerg: Die kräftigen kleinwüchsigen Humanoiden – von den Elben *Naugrim* genannt – leben meist unterirdisch im Gebirge. Sie sind hervorragende Bergleute und Handwerker. Sie unterteilen sich in sieben Stämme, von denen in den Quellen aber fast ausschließlich die Langbärte (bzw. Durins Volk) genannt werden. In Beleriand stehen sie mehr oder weniger treu zu den Elben. In Palisor im Osten sind viele von ihnen von Melkors Dienern verführt worden. Ob es sich hier ebenfalls nur um Langbärte handelt, ist mir leider nicht bekannt. Sagen wir einfach, es gibt dort elbentreue und melkortreue Stämme.

Hinzu kommen noch die so genannten „Kleinzwerg“. Vertreter dieses Stammes tauchen ausschließlich in der Geschichte Turins auf. Sie stünden somit gerade im ersten Zeitalter als Charaktere zur Verfügung. Die Kleinzwerg scheinen auch unter ihren „größeren“ Artgenossen ein eher geringes Ansehen zu genießen und ziehen es daher vor, für sich allein in Kleinfamilien zu leben. Von abgeschiedenen Kolonien in einigen Zwergenstädten ist aber auch die Rede.

Menschen: Das „Zweite Volk³“ - die sterblichen Menschen haben erst vor etwa 500 Jahren die Welt betreten und sind somit das jüngste humanoide Volk. Sie unterteilen sich in zahlreiche Stämme und Häuser. In Beleriand sind dies die drei Häuser der elbenfreundlichen Edain sowie die beiden Häuser der „Ostlinge“ – das verräterische Haus Ulfang und das treue Haus Bór (der Begriff „Ostling“ wird aber oft nur noch für das Haus Ulfang benutzt). Außerdem existiert in Beleriand die völlig eigenständige Kultur der Drúedain. Im Osten leben unzählige weitere Menschen-Stämme, die oft Melkors Dienern hörig sind. Man trennt hier in das elbentreue Haus Ermon und das melkortreue Haus Elmir.

Orks: Kurz nachdem die Elben erwachten, gerieten einige von ihnen in Melkors Ge-

2 Im Silmarillion bezeichnet Eol der Dunkelelb sich selbst als Teleri. Ich möchte hier der Interpretation folgen, dass er eigentlich ein Avari war – was auch kein Widerspruch sein muss, da er ja durchaus in Cuiviénen zu den Teleri gezählt haben kann. Und ganz allein wird er da in seinem Wald Nan Elmoth auch nicht gelebt haben ...

3 Der Logik nach müssten die Menschen eigentlich das „Dritte Volk“ sein, da die Zwerg vor ihnen erwacht sind – allerdings werden die Zwerg (und auch alle anderen Völker) aus dieser Zählung ausgenommen, da sie nicht unmittelbar und ausschließlich von Ilúvatar erschaffen wurden.

fangenschaft. Aus ihnen züchtete der Dunkle Herrscher die Orks – ein Zerrbild der Elben, geschunden und voller Zorn gegen sich selbst und die ganze Welt. Sie hassen ihren Herrn und Schöpfer – dienen und folgen ihm jedoch aus schierer Furcht. Orks sind sehr empfindlich gegen Sonnenlicht und deutlich schwächer als Elben, verfügen jedoch ansatzweise noch über deren Eigenschaften. Zumindest theoretisch sind auch sie unsterblich und magiebegabt⁴.

In Beleriand sind alle Orks Melkor treu ergeben, weswegen eine Unterteilung in Stämme hier kaum sinnvoll erscheint. Weiter im Osten könnte es aber durchaus bereits erste „freie“ Orkstämme geben.

Ents: Die Baumhirten wandeln seit den ersten Tagen der Welt durch die endlosen Wälder Mittelherdes, um diese zu bewachen und zu beschützen. Von wenigen Ausnahmen abgesehen halten sie sich aus den Konflikten anderer Völker heraus. Sie sind groß, stark und „baumartig“ – ähneln also wandelnden Bäumen.

Trolle: Diese von Melkor geschaffenen Steinriesen gelten als Verhöhnung der Ents – sind aber nicht aus diesen gezüchtet worden. Da Melkor selbst eigentlich kein Leben erschaffen kann, glauben einige, dass diese Wesen von den Geistern verstorbener Orks beseelt sind⁵. Trolle können in recht unterschiedlicher Gestalt und mit unterschiedlichen Begabungen auftreten. In der Regel sind sie jedoch groß, stark, robust und tumb.

Maiar: (Halb-)göttliche Wesen aus Aman, die wie die Valar (allerdings im Rang weit unter diesen) aus den Sphären jenseits der Welt stammen. In Mittelherde haben Maiar stets eine Gestalt angenommen, die sie in der Regel nicht mehr ändern können. Die meisten Maiar Mittelherdes dienen Melkor in Gestalt von Balrogs⁶, Drachen, großen Orks, anderen Humanoiden und diversen Tieren. Die wenigen Maiar Mittelherdes, die nicht in Diensten Morgoths stehen, haben die Gestalt von Elben oder den verschiedensten Tieren angenommen. Auch die großen Adler dürften Maiar sein⁷.

Weitere Geschöpfe: In der Tolkienschen Mythologie tauchen noch einige andere vernunftbegabte Geschöpfe auf, die nicht ohne weiteres in die oben genannten Kategorien einzuordnen sind. Viele Tiere handeln wie bewusste Wesen und bedienen sich manchmal sogar der Sprache. Hervorzuheben wären hier die großen Waldspinnen, die vermutlich alle von Ungoliant h abstammen, die wiederum als Maia eingestuft

4 Darüber, ob die Orks tatsächlich umgezüchtete Elben sind, war sich Tolkien wohl selbst nie ganz einig. Ich möchte dennoch diese Version hier übernehmen.

5 Eine zugegeben recht gewagte Interpretation einer beiläufigen Äußerung Tolkiens – dennoch eine ganz reizvolle Idee, aus der sich vielleicht das ein oder andere machen lässt.

6 Darüber, wie viele Balrogs es gab, existieren unterschiedliche Angaben. Zunächst sollte es wohl ganze Heere von ihnen geben – und sie sollten schwächer sein. Später beschrieb Tolkien sie deutlich stärker – dafür sollte es aber maximal sieben geben.

7 Sowohl im Falle der Drachen als auch der Adler ist es etwas spekulativ, ob es sich tatsächlich um Maiar handelt – selbst bei den Balrogs kann man nicht endgültig sicher sein. Der Einfachheit halber kann man es aber dabei belassen.

werden kann. Selten tauchen sogar magische Gegenstände auf, die beseelt sind. Körperlose Geister, lebende Tote, Werwölfe und Vampire werden erwähnt. Es bleibt letztlich dem Spielleiter überlassen, ob er derartige Kreaturen einbauen will.

2.2 Wichtige Persönlichkeiten

Zur Handlungszeit sind in Mittelerde zahlreiche Personen anzutreffen, die von Tolkien in den Quellen beschrieben werden. Es macht natürlich einen großen Reiz dieses Szenarios aus, einige von ihnen als NSC (z.B. als Auftraggeber) auftauchen zu lassen. Hier eine kleine alphabetische Auflistung der wichtigsten „Prominenten“ des Ersten Zeitalters.

Amras: Gemeinsam mit seinem Zwillingbruder Amrod der jüngste Sohn Feanors. Der Noldo herrscht zur Handlungszeit mit seinen Brüdern Amrod und Caranthir über eine kleine Festung auf dem Amon Ereb.

Amrod: Gemeinsam mit seinem Zwillingbruder Amras der jüngste Sohn Feanors. Der Noldo herrscht zur Handlungszeit mit seinen Brüdern Amras und Caranthir über eine kleine Festung auf dem Amon Ereb.

Annael: Der Sindar ist einer der wenigen Überlebenden der *Nirnaeth*. Zur Handlungszeit hat er sich gerade des neugeborenen Tuor angenommen. Zusammen mit einer kleinen Gruppe Sindar macht er sich in die Höhlen von Androth auf, wo sie die nächsten Jahre über leben werden.

Arminas: Noldor aus dem Gefolge Angrods, der nach dessen Tod in der *Dagor Bragollach* zu Círdan geflohen ist und nun bei den Falathrim auf Balar lebt.

Beleg Cúthalion: Hauptmann der Grenzwachen von Doriath. Der Sindar hat neben Mablung als einziger Elb aus Doriath an der *Nirnaeth* teilgenommen und ist häufig auch außerhalb Doriaths unterwegs. Zur Handlungszeit dürfte er sich gerade mit dem jungen Túrin anfreunden.

Beren Erchamion: Der einhändige Edain ist der Gatte der Elbin Lúthien. Nach ihrer gemeinsamen Heldentat (die Erringung des Silmaril von Melkors Krone) und der Rückkehr aus dem Totenreich leben sie zur Handlungszeit in Tol Galen, wo in wenigen Jahren (475) ihr Sohn Dior zur Welt kommen wird.

Caranthir: Vierter und jähzornigster Sohn Feanors. Der Noldo herrscht zur Handlungszeit mit seinen Brüdern Amras und Amrod über eine kleine Festung auf dem Amon Ereb.

Celeborn: Der Teleri-Elb ist der Gatte Galadriels und lebt zur Handlungszeit in Doriath.

Celebrimbor: Sohn von Curufin. Der spätere Schmied der drei Elbenringe wandte sich vor einigen Jahren gegen die Pläne und Taten seines Vaters. Zur Handlungszeit dürfte er in Nargothrond leben.

Celegorm: Sohn Feanors. Der Noldo lebt zur Handlungszeit bei seinen Brüdern in der Wildnis Ossiriands.

Círdan: Fürst der Falathrim, residiert nach dem Fall der Falas auf der Insel Balar.

Curufin: Sohn Feanors und Vater Celebrimbors. Der Noldo lebt zur Handlungszeit bei seinen Brüdern in der Wildnis Ossiriands.

Daeron: Der Sindar-Elb stammt aus Doriath und gilt als einer der begabtesten Zaubermusikanten unter den Elben. Im Zuge der Abenteuer von Beren und Luthien verließ Daeron Doriath. Zur Handlungszeit soll er den Osten Mittelirdes durchwandern – und hat eventuell schon Palisor erreicht.

Durin der Unsterbliche: König der Zwerge (oder genaugenommen der Langbärte) und einer der sieben von Aule erschaffenen Zwergenväter. Dürfte zur Handlungszeit noch immer in seiner Hauptstadt Khazad-dûm auf dem geschnitzten Thron residieren.

Ecthelion: Noldo aus Gondolin, Wächter des letzten Tores der Stadt.

Elu Thingol/Elwe: König von Doriath und der Sindar. Der Teleri residiert zur Handlungszeit in Menegroth im geschützten Land Doriath. Wird von Sindar, Noldor und Edain als Herr Beleriands akzeptiert.

Ereinion/Gil-Galad: Der Sohn von Fingon lebt seit einigen Jahrzehnten bei den Falathrim. Nach dem Fall der Falas 472 ist er mit Círdan und dessen Gefolge auf die Insel Balar geflohen.

Fankil: Melkors Heerführer in Palisor ist aller Wahrscheinlichkeit nach ein Maia in Elben-/Menschengestalt. Zur Handlungszeit dürfte er als Melkors Statthalter in Palisor fungieren – ähnlich wie zuvor Sauron in Beleriand.

Galadriel: Die Noldor-Fürstin ist die Tochter Finarfins und Gattin Celeborns. Zur Handlungszeit lebt sie in Doriath.

Gelmir: Noldor aus dem Gefolge Angrods, der nach dessen Tod in der *Dagor Bragolach* zu Círdan geflohen ist und nun bei den Falathrim auf Balar lebt.

Glaurung: Der Drache ist zuletzt in der *Nirnaeth* aufgetaucht. Zur Handlungszeit weilt er in Melkors Festung Angband und leckt seine Wunden, die ihm vom sterbenden Zwergenfürsten Azghâl beigebracht worden waren.

Gothmog: Der Fürst der Balrogs ist einer der bedeutendsten Feldherren Melkors. Er erschlug vor fast 500 Jahren Feanor und zuletzt Fingon in der *Nirnaeth*.

Húrin Thalion: Der Edain-Fürst ist der Bruder Huors und der Vater Túrins. Seine Gemahlin ist Morwen. In der *Nirnaeth* geriet er in Gefangenschaft und sitzt zur Handlungszeit an einen steinernen Stuhl gekettet auf Melkors Festung und muss sich aus der Ferne das Leid seiner Nachkommen ansehen.

Idril: Einzige Tochter Turgons. Die Noldo-Prinzessin lebt bei ihrem Vater in Gondolin.

Lúthien: Die Tochter Thingols und Melians ist die Gattin des Edain Beren. Nach ihrer gemeinsamen Heldentat (die Erringung des Silmaril von Melkors Krone) und der Rückkehr aus dem Totenreich leben sie zur Handlungszeit in Tol Galen, wo in wenigen Jahren (475) ihr Sohn Dior zur Welt kommen wird.

Mablung: Der Sindar aus Doriath ist Feldhauptmann von König Thingol. Er hat neben Beleg als einziger an der *Nirnaeth* teilgenommen. Zur Handlungszeit dürfte er sich gerade mit dem jungen Túrin anfreunden.

Maedhros: Der älteste Sohn Feanors hatte mit dem nach ihm benannten Bund den Angriff auf Melkor beschlossen und damit die verheerende *Nirnaeth* ausgelöst. Nach der Schlacht und dem Verlust seines Reichs zog er sich mit seinen Leuten in die Wildnis Ossiriands zurück.

Maeglin: Der Sohn von Eol, dem Dunkelelb und Aredhel, der Schwester Turgons lebt zur Handlungszeit in Gondolin. Der Held der *Nirnaeth* wird in der Stadt hoch geachtet und ist unerwidert in Idril verliebt.

Maglor: Feanors zweiter Sohn hat sich nach der *Nirnaeth* mit seinem Bruder Maedhros in die Wildnis Ossiriands zurückgezogen. Er gilt als einer der größten Sänger und Musiker der Elben.

Melian: Königin Doriaths, Gattin Thingols. Die Maia schützt mit ihrem Zauber (Melians Ring) das Land Doriath vor Melkors Zugriff. Zur Handlungszeit hält sie sich in Menegroth auf.

Melkor/Morgoth: Der göttliche Vala ist der Dunkle Herrscher des Ersten Zeitalters. Nach seinem Sieg in der *Nirnaeth* – und zuvor bei der Schlacht von Palisor – sieht er sich endgültig als unumschränkter Herrscher und König der Welt. Er residiert in seiner Festung Angband ganz im Norden Mittelerde. Er gilt als der neben Manwe mächtigste Vala und gebietet über die mit Abstand größte Streitmacht in Mittelerde.

Morwen Eledhwen: Die Gemahlin Húrans und Mutter Túrans lebt zur Handlungszeit in Dor-Lomin, wo sie wie alle verbliebenen Edain von den nun herrschenden Ostlingen versklavt und unterdrückt wird.

Orodreth: Der Noldor-Fürst und Bruder Finrods ist nach dessen Tod König von Nargothrond.

Sauron: Der Maia war Melkors oberster Feldherr bis Lúthien ihn mit Hilfe des Hundes Huan besiegte und von Tol Sirion vertrieb. Seitdem spukt er in Vampirgestalt als schrecklicher Schatten in Dorthonion.

Tareg: Ein Hisildi-Elb aus Palisor, der sich nach der Schlacht von Palisor mit einer Schar Krieger nach Westen aufgemacht hat. In späteren Quellen wird nicht davon berichtet, dass er jemals in Beleriand ankam. Aber wer weiß ...

Tom Bombadil: Aktiv hat dieses rätselhafte Geschöpf an den großen Ereignissen des Ersten Zeitalters keinen Anteil. Aber er existiert auf jeden Fall bereits – und lebt eventuell an derselben Stelle in Eriador, an der Jahrtausende später die Hobbits um Frodo Beutlin auf ihn treffen.

Tû: König des ehemaligen Avari-Reiches in Palisor. Nach Zerschlagung des Reiches in der Schlacht von Palisor lebt der Zauberer Tû, den manche Quellen auch Túvo nennen, mit seinen letzten Getreuen versteckt in den Höhlen von Cuiviéne.

Tuor: Der Edain-Held und spätere Gatte der Elbin Idril wird just im Jahr 472 als einziger Sohn von Huor und Rían in Hithlum geboren. Seine Eltern sterben im selben Jahr. Er lebt bis zu seinem 16. Lebensjahr bei seinem Ziehvater Annael unter Sindar-Elben in den Höhlen von Androth.

Turgon: Der König des versteckten Noldor-Reiches Gondolin ist seit dem Tod seines Bruders Fingon in der gerade vergangenen *Nirnaeth* Hochkönig aller Noldor. Zur

Handlungszeit residiert er in Gondolin und wird sein Reich bis zu seinem Ende auch nicht mehr verlassen.

Túrin Turambar: Der tragische Held der Edain ist zur Handlungszeit erst 9 Jahre alt. Húrin Sohn wurde gerade von seiner Mutter Morwen nach Doriath geschickt, wo er vor Übergriffen geschützt sein soll. Hier lebt er die nächsten Jahre als Ziehsohn Thingols.

Voronwe: Noldo aus Gondolin. Zur Handlungszeit befindet er sich auf dem Weg zu Círdan (mit dem er über seine Mutter verwandt ist), wohin Turgon ihn geschickt hat. Auf diesem Weg vertrödelt er aber sehr viel Zeit.

2.3 Regionen

Dieses Rollenspielszenario ist – wie die zugrundeliegenden Quellen – schwerpunktmäßig in den nördlichen Gebieten Mittelerdes angesiedelt. Alles was südlich des späteren Gondors liegt – also Harad – soll zunächst keine Rolle spielen und wird hier nicht näher beschrieben. Selbstredend bleibt es jedem überlassen, seine Abenteuer in diese Regionen zu verlegen.

Im Folgenden beschreibe ich die (nördlichen) Regionen Mittelerdes von West nach Ost.

Beleriand: Die westlichste Region Mittelerdes. Im Norden grenzt es an die Thangorodrim und Angband – das Reich Melkors. Im Westen liegt die Küste des großen Meeres, hinter dem unerreichbar Aman liegt. Im Osten stellt das Gebirge der Ered Luin die Grenze zur Region Eriador dar.

Die im Silmarillion beschriebenen großen Geschichten des Ersten Zeitalters spielen sich (von Aman abgesehen) fast ausschließlich in Beleriand ab. Daher ist diese Region in den genannten Quellen auch besonders detailliert beschrieben. Dem braucht an dieser Stelle kaum etwas hinzugefügt werden.

Zur Handlungszeit muss Beleriand zu weiten Teilen zum Einflussgebiet Melkors gezählt werden. Zumindest kann man fast nirgendwo vor orkischer Guerilla oder marodierenden Räuberbanden sicher sein. Als sicherer Hort ragen (noch) die Elbenstädte und -Reiche Gondolin, Doriath sowie Nargothrond in der Bewachten Ebene heraus. Die Waldregionen weiter im Süden und Südosten werden größtenteils noch von Laiquendi und Ents beherrscht und sind somit relativ sicher. Die Küstenstädte der Falas sind gefallen – daher ist die nördliche Küstenregion fast komplett verlassen oder verwüstet. Die letzten Falathrim (Sindar-Elben von der Küste) sind auf die Insel Balar geflohen.

Menschen können in einigen Gebieten wie dem Wald von Brethil noch ohne die Herrschaft Melkors leben – müssen aber auch dort ständig mit Übergriffen rechnen.

Die Zwergenstädte Nogrod und Belegost in den Ered Luin sind ebenfalls sicher.

Eriador: Im Westen wird diese Region von den Ered Luin und im Osten vom Nebelgebirge begrenzt. Im Norden droht auch hier Angband, das sich über den gesamten Norden Mittelerde erstreckt. In Eriador finden sich im Dritten Zeitalter u.a. das Außenland und Bruchtal – im Ersten Zeitalter ist es aber dünn besiedelt und fast komplett bewaldet. Melkors Einfluss ist stark. Vor allem die hier lebenden Menschen sind ihm vermutlich Untertan. In Richtung Süden werden hier aber zahlreiche Ents und sicher auch einige Nandor-Elben leben. Große Städte oder gar Reiche gibt es hier jedoch nicht.

Die Nebelberge beherbergen allerdings die zwei bedeutendsten Städte der Zwergheit in Mittelerde. Gundabad weit im Norden ist so etwas wie die spirituelle Hauptstadt aller Zwerge (oder wenigstens der Langbärte), da hier angeblich der erste Durin als Stammvater seines Volkes erwachte. Erst in späteren Zeiten wird diese Stadt von Orks überrannt, besetzt und bewohnt. Im Süden liegt das deutlich größere Khazad-Dûm, das quasi die Rolle einer weltlichen Hauptstadt innehat. Durch die beiden Städte dürften die Nebelberge bis auf kleinere Siedlungen und einige nichtsesshafte Horden zu dieser Zeit noch relativ orkfrei sein.

Rhovanion: So wird die Region östlich des Nebelgebirges ungefähr bis zum Fluss Eilend bezeichnet. Hier findet sich der große Fluss Anduin sowie der Große Grünwald (in späteren Zeiten auch Dusterwald genannt), der sich im Ersten Zeitalter noch viel weiter erstreckt. Vermutlich dürfte bis direkt an den Anduin und darüber hinaus eine einzige Waldlandschaft sein. Grünwald, das spätere Lothlórien und Fangorn gehen nahtlos ineinander über. Die beherrschenden Intelligenzwesen werden auch hier Ents und Elben sein, wobei im Westen die von Teleri abstammenden Nandor dominieren – im Osten aber Avari vom Stamm der Penni⁸.

Die wenigen Menschengruppen, die hier leben, dürften zum großen Teil unter Melkors Einfluss stehen. Auch hier hat man sicherlich stets mit marodierenden Orkhorde zu kämpfen.

Zwerge leben in Rhovanion vermutlich keine. Der Einsame Berg wird erst sehr viel später im Dritten Zeitalter besiedelt.

Palisor: Hinter dem Fluss Eilend beginnt das weite unbekanntes Gebiet, das in späteren Zeitaltern schlicht Rhûn – „der Osten“ – genannt wird. Im Ersten Zeitalter bezeichnet man diese riesige Region jedoch als Palisor – „die Mitte“. Hier befindet sich das gewaltige Binnenmeer Helcar, an dessen Ostküste die Bucht Cuiviéne liegt, an der die Elben einst erwacht sind⁹. Nördlich von Helcar erstreckt sich eine riesige Ebe-

8 Diese beiden Elbengruppen haben sich im Laufe der Zeit mehr und mehr vermischt. Die Waldlandelben aus dem „Kleinen Hobbitt“ stammen von ihnen ab. Hinzu kamen im Zweiten Zeitalter Sindar-Elben, die aus dem versunkenen Beleriand geflohen sind. Thranduil, sein Sohn Legolas und ihr Volk können also einen Teil Avari-Blut in sich haben.

9 Dieses Binnenmeer existiert in den späteren Zeitaltern nicht mehr – vermutlich stellt das Meer von Rhûn seinen kläglichen Rest dar.

ne, die bis hinauf zu den östlichen Teilen Angbands reicht. In weiten Teilen wird diese Ebene steppenartig und nur von wenigen Wäldern bewachsen sein. Östlich von Helcar liegt der Wilde Wald, dahinter befinden sich das östliche Grenzgebirge Palisors. Südöstlich von Helcar liegt das Land Hildórien, in dem die Menschen erwacht sind.

Große Teile Palisors dürften bis vor kurzem zum Reich des Avari-Elben Tû gehört haben. Dieses Reich ist jedoch in der verheerenden Schlacht von Palisor vernichtet worden. Die überlebenden Elben haben sich im Wilden Wald und rund um das Binnenmeer Helcar zerstreut. Die nördliche Ebene wird fast vollständig von Orks und Melkor ergebene Menschen beherrscht sein. In den Bergen Palisors leben zahlreiche Zwerge, von denen viele ebenfalls unter Melkors Einfluss stehen.

2.4 Zeitlicher Rahmen

Als Spielzeit habe ich das Jahr 472 unmittelbar nach der *Nirnaeth* gewählt. In dieser Zeit stehen alle Völker Mittelerdes zur Verfügung – auch die Menschen, die erst mit dem Aufgang der Sonne erwacht und um das Jahr 300 in Beleriand eingetroffen sind. Diese Zeit ist außerdem chaotisch genug, dass sie Raum für eine Vielzahl an Abenteuern bietet. Die Hoffnungslosigkeit und der Vormarsch des Bösen könnte recht ungewöhnliche Konstellationen ermöglichen.

Ein anderer guter zeitlicher Einstieg wären die für Beleriand recht friedlichen Jahrhunderte der Belagerung Angbands – mir schien diese Zeit aber ein wenig zu langweilig. Es sei aber selbstredend jedem überlassen, einen eigenen Zeitabschnitt für seine Abenteuer zu wählen.

Im Anhang findet sich eine recht detaillierte Zeitleiste des gesamten Ersten Zeitalters. Dabei habe ich auch einige Ereignisse der Regionen östlich von Beleriand hinzugefügt, die zwar auf tolkienschem Material basieren – von mir aber ein wenig ausgeschmückt wurden.

2.5 Kultur und Gesellschaft

Im Folgenden möchte ich kurz abreißen, wie man sich ganz allgemein Leben und Gesellschaft im Ersten Zeitalter vorstellen kann. Selbstverständlich ist dies meine ganz persönliche Interpretation der Quellen. Letztlich können diese Überlegungen im Spiel auch ruhig ignoriert werden – auch ein *Silmarillion*-Szenario lässt sich problemlos wie eine beliebige Fantasywelt spielen, in der gesellschaftliche Gegebenheiten nur am Rande eine Rolle spielen.

Ich denke aber schon, dass es eine Besonderheit dieses Szenarios sein kann, jene speziellen Gegebenheiten zu berücksichtigen. Denn darin unterscheidet es sich sogar von der späteren Epoche des Ringkrieges. Das Dritte Zeitalter wirkt größtenteils sehr mittelalterlich – teilweise sogar wesentlich fortschrittlicher. Im Auenland liest man zum Beispiel Zeitungen und ist auch sonst recht modern organisiert.

Das Erste Zeitalter um das es hier gehen soll wirkt dagegen viel archaischer und le-

gendenhafter. In gewisser Hinsicht könnte man es als die mythische vorhistorische Antike Mittelalters bezeichnen – auch wenn man sehr viele mittelalterliche Elemente entdeckt.

2.5.1 Herrschaft und Politik

Gerade in diesem Bereich mischen sich mittelalterliche und altertümliche Elemente. Feudale- und Stammesstrukturen sind ebenso anzutreffen wie Sklavenshaltertum. Die Unterschiede zeichnen sich vor allem zwischen den verschiedenen Völkern ab.

Elben: Die meisten Elben (vor allem die Noldor und Sindar) leben in einem frühmittelalterlich anmutenden feudalen Herrschaftssystem. Die einzelnen Stämme werden von Fürstenfamilien angeführt. Es scheint eine strikte Trennung von (Krieger-)Adeligen und Gemeinen zu geben (zumal Gemeine in den Quellen kaum erwähnt werden – die Abenteuer werden fast ausschließlich von Adeligen bestritten). Der Fürst beziehungsweise König¹⁰ wird in sein Amt geboren und regiert relativ unangefochten, verteilt Lehen, Regalien und Privilegien. Ihm steht ein Rat zur Seite, der natürlich ebenfalls aus Adeligen besteht. Republikanische Elemente wie im alten Rom sind unbekannt – allerdings scheint es bei den Elben aber auch keine Sklaverei zu geben. Die Gemeinen dürften sich daher durchaus als „frei“ betrachten – aber sie werden allesamt in lehensähnlichen Verhältnissen zu einem Fürsten stehen, der ihnen Schutz gegen Gefolgschaft gewährt. Eine ausgefeilte Adels-Hierarchie ist aber unbekannt. Barone, Grafen etc. kommen nicht vor. Die Adeligen unterhalb des Königs werden schlicht „Fürsten“ oder „Herren“ (bzw. *Lords*) genannt. Wie genau sich der Adel legitimiert, ist unklar. Die Könige der Noldor sind allesamt direkte Nachfahren Finwes, der einst als einer der drei Gesandten der Elben als erstes die Götterwelt der Valar besucht hat. Der König der Sindar Elwe ist sogar selbst einer dieser drei. Somit scheint die Legitimation auf eine Art Göttergnadentum zurückzugehen. Die Fürsten herrschen demnach über die Gemeinen, da sie dazu von den Valar ausersehen wurden.

Einige Elben leben jedoch in archaischeren Stammesstrukturen. In Beleriand gilt dies sicherlich für die Laiquendi, in anderen Regionen dürfte diese Herrschaftsform bei Nandor und zahlreichen Avari-Völkern noch weiter verbreitet sein. Hier steht in der Regel ein Ältester oder besonders fähiger Häuptling (bei Elben bedeutet dies meist dasselbe) einer kleinen Gemeinschaft – einem Dorf oder einer Nomaden-Schar – vor. Dieser Häuptling bzw. Anführer wird nicht zwingend durch Geburt bestimmt. Er kann von einem Ältestenrat oder gar einer Vollversammlung aller Mitglieder der Gemeinschaft bestimmt werden. Diesem Rat – bzw. der gesamten Gruppe – ist er auch verantwortlich. Herrschaft dürfte hier vor allem durch Alter legitimiert sein. Einem Elben, der von sich behaupten kann, auf ein besonders langes Leben zurückzublicken, dürfte automatisch ein hoher Rang zugebilligt werden, weil er näher mit den

¹⁰ Die zur Handlungszeit amtierenden Könige der Noldor, Sindar und Avari sind in Kapitel 2.2 zu finden.

allerersten Elben von Cuiviénien verwandt ist¹¹.

Zwerge: Dem Zwergengstamm der Langbärte steht ein König vor, der sich dadurch legitimiert, dass er der vom Vala Aule geschaffene und von Ilúvatar beseelte Stammvater seines Volkes ist. In späteren Zeitaltern bezeichnen sich die Könige als Reinkarnation dieses Stammvaters. Zwerge leben in „Städten“ bzw. Minen, also relativ kleinen Berggemeinschaften, denen wiederum ein Fürst vorsteht. Mit der Polis-Struktur des antiken Griechenlands wird man dies aber nur wenig vergleichen können. Sklaven scheinen bei Zwergen auch unbekannt zu sein. Die Herrschaftsstruktur ähnelt auch hier also eher einer Art frühen Feudalismus.

Menschen: Die meisten Menschen leben in teils nomadischen Stammesstrukturen, wie sie schon bei den Elben beschrieben wurden. Bei vielen Stämmen bildet sich aber bereits eine (Krieger-)Adelskaste heraus. Vor allem die Edain haben das Feudalsystem der Elben übernommen – und sich ihm sogar untergeordnet. Die Edain-Fürsten erkennen die Noldor-Könige als ihre Herren an. Allerdings sind diese Strukturen durch Morgoths Sieg weitgehend wieder zerschlagen worden. Auch viele Edain sind daher wieder in Stammesstrukturen zurückgefallen.

Bei den „Ostlingen“ hat sich zudem die Sklavenhaltergesellschaft durchgesetzt – was sie möglicherweise von Morgoth und den Orks übernommen haben.

Orks: Die Orks und anderen Kreaturen Morgoths leben in einer streng hierarchisch militärischen Sklavenhaltergesellschaft, die strikt auf die Person Melkor/Morgoth ausgerichtet ist. Der Valar sieht sich als König der Erde (hat de facto aber den Anspruch eines Kaisers/Imperators, da er über alle Stämme und Völker Mittelendes regieren will) und legitimiert seine Herrschaft durch seine Göttlichkeit. Feudale Elemente existieren durchaus – es gibt einen Balrog-Fürsten und sicherlich diverse Ork-Könige sowie „Ostlings-Häuptlinge“, die von Melkors Gnaden über ihre Stämme und Völkerschaften herrschen. Solche Fürsten haben vor allem auch eine militärische Funktion als Heerführer. Falls es unterhalb der Schicht der Kriegerfürsten überhaupt einen Stand freier Gemeiner gibt, ist er sicher recht klein und der „freie“ Status seiner Angehörigen ist lediglich nominell. Das Abhängigkeitsverhältnis der unteren Schichten wird hauptsächlich die Form von Leibeigenschaft haben. Gefangene Elben, Zwerge und Menschen haben den Status rechtloser Sklaven.

Sollte es einige Orkstämme geben, die nicht unter der direkten Herrschaft Morgoths stehen, dürfte in diesen eine gewalttätige Stammesstruktur herrschen, die nach dem Recht des Stärkeren funktioniert.

¹¹ Man könnte sich hier sogar an das Prinzip der Generationen bei „Vampire: Masquerade“ anlehnen – je niedriger die Generation, desto höher der Rang.

2.5.2 Stellung der Frau

Sehen wir den Tatsachen ins Auge – Tolkien hat seine Welt streng patriarchalisch beschrieben. Eigenständig und selbstbewusst handelnde Frauen tauchen nur sehr selten und als ausdrückliche Ausnahme auf. Selbst Lúthien, die ihren Taten nach die größte Heldin des Ersten Zeitalters sein dürfte, ist letztlich nur ein Anhängsel ihres späteren Gatten Beren. Ebenso Idril und sogar die göttliche Melian – alle werden über ihre Gatten, Väter, Brüder oder Söhne definiert. Die einzige wirkliche Ausnahme scheint Galadriel zu sein, die im Ersten Zeitalter aber eher am Rande erwähnt wird. Ihr selbstständiges Gebahren wird zudem betont als „männergleich“ beschrieben.

In allen Gesellschaften unabhängig vom Stamm oder Volk scheinen Frauen daher einen speziellen, eingeschränkten oder niedrigeren rechtlichen Status zu haben. Nicht umsonst nennen Ehefrauen ihre Gatten „Gebietler“. Es ist davon auszugehen, dass in den meisten Gesellschaften Väter, Brüder und Ehemänner die Vormundschaft über jede Frau ausüben. Auf jeden Fall gilt dies bei den Elben für die Noldor und Sindar sowie bei allen Menschevölkern in Beleriand außer vielleicht den Drúedain. Bei den Zwergen sind Frauen dermaßen stark in der Minderheit, dass sie offenbar nie die Bergstädte verlassen und nur mit der Aufzucht des Nachwuchses beschäftigt sind.

Bei den Laiquendi, Nandor und einigen Avarivölkern sowie den Drúedain und diversen Menschenstämmen außerhalb Beleriands könnte man eventuell eine gewisse rechtliche Gleichstellung von Mann und Frau annehmen. Ausgesprochen matriarchalische Gesellschaften sind von Tolkien aber wohl nicht vorgesehen gewesen.

Weibliche Orks werden nie erwähnt. Man muss daher davon ausgehen, dass sie die Heimstätten selten bis nie verlassen – oder zumindest nicht das Kriegshandwerk ausüben.

2.5.3 Wirtschaft, Handel, Infrastruktur

Viele Stämme der Elben und Menschen scheinen noch als Jäger und Sammler zu leben. Ackerbau und Viehzucht sind jedoch von vielen Völkern entwickelt worden. Eine gewisse Ausdifferenzierung der Berufe – auch im Bereich des Handwerks – hat bereits stattgefunden, sodass der Handel zwischen Dörfern, Stämmen und Völkern durchaus rege sein dürfte. Märkte, Handelsrouten und -Karawanen sind daher keine Seltenheit. Allerdings wird in keiner Quelle von einer sonderlich ausgebauten Infrastruktur berichtet. Etablierte „Straßen“ werden erwähnt, Handelsposten oder gar Gaststätten jedoch nicht. Ich würde dennoch davon ausgehen, dass es Netze von Handelsstationen und -Posten gibt, die hier und da bereits eine Vorform von Gaststätten darstellen. Ansonsten kehren Reisende wohl eher bei den örtlichen Fürsten oder bei „Privatleuten“ ein.

Völlig offen ist, ob es so etwas wie Geld gibt. Die bereits in Ansätzen ausdifferenzierte Wirtschaft und der Handel sprechen eigentlich dafür. Theoretisch könnte dies alles

aber auch noch per Tauschhandel funktionieren. Vermutlich befindet man sich hier aber in einer Übergangsphase. Tauschhandel ist durchaus noch weit verbreitet – man bezahlt aber oft auch mit Edelmetallen – vorzugsweise Gold und Silber. Eine Art Währung hat sich noch nicht etabliert.

Im Falle der Wirtschaftsformen muss man nach den verschiedenen Völkern unterscheiden.

Elben: Selbst bei den hoch entwickelten Noldor und Sindar scheint man es größtenteils mit Jägern und Sammlern zu tun zu haben. Felder, Herden etc. werden in keiner Quelle erwähnt. Einzige Ausnahme ist die verborgene Stadt Gondolin. Das sie umgebende Tal wird intensiv bewirtschaftet, um die Stadt zu versorgen.

Nun könnte man argumentieren, dass ja nur die adeligen Elben erwähnt werden, die sich kaum mit Ackerbau und Viehzucht beschäftigen. Andererseits werden bei Menschen durchaus Gehöfte und Felder beschrieben – bei den Elben aber nicht. Mein Gedanke – den man gern ignorieren kann – wäre nun, dass die Elben das Jagen und Sammeln zu einer Art „magischer“ Wirtschaft weiterentwickelt haben. Sie sähen und pflanzen also nicht und hüten auch kein Vieh – dafür können sie durch ihre magische Verbundenheit zur Natur aber überall nahrhafte Pflanzen sprießen lassen und essbares Getier anlocken. Mit diesen Fähigkeiten können sie durchaus auch (Nutz-) Gärten anlegen, die aber nicht mit arbeitsintensiven menschlichen Feldern zu vergleichen sind.

Vor allem bei den Noldor ist allerdings das Handwerk außerordentlich hoch entwickelt. Für Sindar (vor allem die Falathrim) und einige Avari-Völker (siehe Eol) gilt dies in kaum geringerem Maße. Lediglich die Laiquendi scheinen keine Metallverarbeitung zu kennen. Ansonsten gibt es bei fast allen Elbenvölkern ausgewiesene Bergleute, Steinmetze, Schmiede, Baumeister, Schreiner, Schiffbauer usw. usf.

Zwerg: Zwerg sind fast per Definition geborene Bergleute, Baumeister und Schmiede. Die handwerklichen Berufe sind also stark ausdifferenziert. Da zwergische Handwerkskunst auch bei anderen Völkern sehr gefragt ist, dürfte der Handel ein weiterer bedeutender Zweig ihrer Wirtschaft sein. Als Jäger und Sammler kann man sich dieses Volk jedoch kaum vorstellen. An einigen Stellen ist von unterirdischen Pilzfarmen die Rede. Man kann davon ausgehen, dass die Zwerg eine recht ausgefeilte Gebirgs-Landwirtschaft entwickelt haben, die jedoch in versteckten Tälern und Hängen stattfindet.

Menschen: Vor allem die Edain in Beleriand haben sich zu sesshaften Bauern und Viehhirten entwickelt. Sie leben auch in diesen schwierigen Zeiten in Gehöften und landwirtschaftlichen Dorfgemeinschaften. Dafür scheint im Gegenzug die Handwerkskunst noch nicht sonderlich ausgebildet zu sein. Menschen bauen keine Städte und haben vermutlich auch die ausgereifte Metallverarbeitung erst von Zwergen

und Elben gelernt. In höherem Maße gilt dies für die restlichen Menschevölker. Außerhalb Beleriands dürfte es zahlreiche Nomadenvölker geben, teilweise sogar noch – so wie die Drúedain in Beleriand – ausgesprochene Jäger und Sammler.

Orks: Eine sesshafte Landwirtschaft mag man sich bei den Orks nicht so recht vorstellen. Allerdings muss es gerade bei diesem Volk ein wirkungsvolles System der Nahrungsbeschaffung bzw. -Erzeugung geben, um den umfangreichen Militärapparat zu versorgen. Vorstellbar wären ganze Jäger- und Sammler-Legionen, welche ständig die Regionen östlich Beleriands durchstreifen.

Einen großen Anteil dürften auch Plünderungen und das Auspressen besetzter Gebiete haben. Viele von Menschen bestellte Felder und Herden in Mittelerte produzieren demnach größtenteils für Melkors Militärapparat und die Heere der Orks.

Dagegen verfügen auch die Orks – wie ihre Verwandten die Elben – über eine ausgefeilte Handwerkskunst. Vor allem in der Massenproduktion erweisen sie sich als hervorragende Waffenschmiede und dürften auch im Festungsbau einiges auf dem Kasten haben.

2.5.4 Technik, Wissenschaft, Magie

Wie bereits geschrieben, ist das Handwerk bei einigen Völkern bereits sehr weit entwickelt. Gerade Metallverarbeitung und Baukunst sind sehr fortschrittlich und brauchen den Vergleich mit der „realen“ Antike nicht zu scheuen. Von „Weltwundern“ (vergleichbar mit den Königsstatuen aus dem Dritten Zeitalter) ist zwar nicht die Rede, Städte wie Gondolin, Belegost, Nogrod und Khazad-Dûm sowie Festungen wie Menegroth, Nargothrond und Angband sind aber zweifellos sehr beeindruckend.

Für eine derartige Baukunst müssen zwangsläufig Mathematik und Physik sehr hoch entwickelt sein – ebenso für den Schiffbau. In einigen Quellen ist sogar von mechanischen Kriegsmaschinen die Rede, die in der beschriebenen Form aber wohl nur mittels Magie funktionieren können.

Die angedeuteten Kenntnisse der Sternbilder deutet auf eine ausgefeilte Astronomie hin, die ebenfalls auf Mathematik fußen muss.

Die Heilkunst scheint hoch entwickelt zu sein, dürfte aber zu einem großen Teil auf Magie basieren.

Magie ist – vor allem bei den Elben – allgegenwärtig und selbstverständlich, scheint aber nicht in irgendeine wissenschaftliche Systematik gegossen zu sein. Sie ist eher ein Handwerk oder gar nur ein Hilfs-Handwerk, das beim Erschaffen von Dingen, in der Medizin, bei der Hege von (Nutz-) Pflanzen, bei der Jagd und teilweise auch im Krieg benutzt wird. Ausgesprochene Magier dürfte es daher kaum geben. Vielmehr verfügen einige elbische Kunsthandwerker, Gelehrte, Heilkundige sowie Jäger und Sammler zusätzlich über magische Fertigkeiten, die ihre Arbeit unterstützen¹².

¹² Ich verstehe die Tolkiensche Magie als sehr subtile Sache. Fliegende Feuerbälle sind wohl eher die Seltenheit. Magie ist zwar

In eingeschränkter Form können anscheinend auch Menschen diese elbische Magie lernen. Ob Zwerge darüber verfügen, geht aus den Quellen weniger hervor. Bei Orks ist als Elbenabkömmlinge davon auszugehen.

2.5.5 Sprache, Schrift, Kunst

Das „Westron“ als Allgemein-Sprache aller Völker existiert im ersten Zeitalter noch nicht. Jedes Volk verfügt über seine eigenen Sprachen, die zwar miteinander verwandt sein können, für ein gegenseitiges Verstehen aber zu unterschiedlich sind. Ein Reisender sollte also wenigstens ein paar Brocken der verschiedenen Sprachen beherrschen.

Das elbische Sindarin dürfte am ehesten so etwas wie die Verkehrssprache Beleriands sein. Es wird auf jeden Fall von allen Elben in der Region gesprochen, sowie von der Oberschicht der hier ansässigen Edain und „Ostlinge“. Zwerge, die Handelsbeziehungen zu Elben und Menschen unterhalten, müssen ebenfalls Sindarin beherrschen. Höhergestellte Orks oder solche, die mit Gefangenen bzw. mit der Bevölkerung in unterdrückten Gebieten zu tun haben, dürften ebenfalls Sindarin verstehen und sprechen können.

Das hochelbische Quenia wird auch von den Noldor nur noch in Ausnahmefällen gesprochen. Es ist lediglich die Gelehrtensprache dieses Volkes, die eventuell noch bei rituellen Anlässen benutzt wird. Unter den Sindar beherrschen nur die gebildetsten Quenia. Bei allen anderen Völkern ist die Kenntnis dieser Sprache eine große Ausnahme.

Bei den Avari- und einigen Nandor-Völkern im Osten dürfte eine Art Ur-Quenia in Gebrauch sein, eine Sprache, die sich aus derselben Wurzel wie Sindarin und Quenia entwickelt hat. Die einzelnen über den Osten Mittelirdes verstreuten Elben-Stämme sprechen jeweils ihre eigenen Dialekte, die mal mehr und mal weniger untereinander verständlich sind.

Die Zwerge hüten ihre Sprache eifersüchtig und achten darauf, dass sie kaum ein Außenstehender lernt. Ein Nicht-Zwerg muss schon enormes Vertrauen dieses Volkes genießen, ehe er auch nur einzelne Begriffe dieser Sprache erklärt bekommt. Zwerge, die mit anderen Völkern zu tun haben, lernen daher grundsätzlich deren Sprache.

Die Menschen haben die Sprache einst von den Avari gelernt. Alle Menschendialekte sind daher mit dem Ur-Quenia verwandt, haben sich aber längst zu eigenständigen Sprachen entwickelt, die ein ausschließlich Sindarin-Sprechender nicht verstehen kann. Da die Oberschicht der Menschen in Beleriand fast ausnahmslos Sindarin beherrscht, ist es für die meisten Elben und Zwerge nicht notwendig, eine Menschen-sprache zu lernen – obwohl es für den Umgang mit Gemeinen sicherlich hilfreich ist. Ein gewiefter Händler und erfahrener Reisender täte sicherlich gut daran, den ein

allgegenwärtig – aber doch eher eine Nebensache. Näheres zur Magie werde ich in den Kapiteln zum Spielsystem ausführen.

oder anderen Menschendialekt zu lernen. Für Orks, die mit Ostling-Söldnern unterwegs sind oder ein Edain-Dorf besetzt halten, empfiehlt sich dies ebenfalls.

Orks schließlich haben als Elbenabkömmlinge ihre eigene Sprache aus dem Ur-Quenia entwickelt. Jeder Elb, Zwerg und rechtschaffene Mensch wird es prinzipiell ablehnen auch nur eine Silbe dieser Sprache zu lernen – auch wenn sie die Verkehrssprache des Feindes sein dürfte. Gefangenen und Unterdrückten dürfte aber kaum eine Wahl bleiben¹³.

Lesen und Schreiben ist mit Sicherheit nur in der Oberschicht und bei Gelehrten und spezialisierten Handwerkern verbreitet. Eigene Schriftzeichen haben ohnehin nur die Zwerge und bei den Elben die Noldor und Sindar entwickelt (vermutlich auch das Avari-Volk der Hisildi). Die Menschen und restlichen Elbenstämme haben diese Zeichen später übernommen. Geschriebene Botschaften, Urkunden etc. dürften nahezu unbekannt sein. Die Schriftzeichen dienen vermutlich vornehmlich der Dichtung und profanen Buchhaltung sowie der Niederschrift von Chroniken, wissenschaftlichen Erkenntnissen und religiösen Texten.

Neben der Dichtung sind vor allem Musik und Tanz die vorherrschenden Kunstformen des Ersten Zeitalters.

2.5.6 Religion

Die Existenz der Götter (bzw. Valar) ist in diesem Szenario eine reale Tatsache, die kaum ein Charakter anzweifeln dürfte. Atheismus wäre – falls er hier überhaupt vorkommt – etwas überaus exotisches. Zudem gibt es kaum unterschiedliche religiöse Weltanschauungen, da stets derselbe real existierende Pantheon zugrunde liegt. Es werden allerdings teils deutlich abweichende Schwerpunkte gesetzt. So hat jedes Volk und jeder Stamm seinen Favoriten unter den Göttern und weist ihnen unterschiedliche Bedeutung zu. Extremstes Beispiel ist natürlich die Rolle Melkors. Sogar die Elben, die ihn aus tiefstem Herzen hassen (und ihn wenn überhaupt nur noch bei seinem Schmähnamen „Morgoth“ nennen), zweifeln die Göttlichkeit des finsternen Fürsten nicht an. Im Gegensatz zu den Orks kämen sie aber nie auf den Gedanken, ihn anzubeten. Umgekehrt gilt dasselbe: Orks und andere Kreaturen Melkors beten nur ihren Herrn an und bewerten seine Rolle natürlich anders – die Göttlichkeit des restlichen Pantheons wird aber nicht bestritten. Vermutlich nicht mal die Existenz Ilúvatars und seine Rolle als Schöpfer – obwohl hier durchaus Zweifel angebracht wären¹⁴.

Den Beruf des Priesters scheint es nicht zu geben. Entsprechend existiert auch keine religiöse Kaste bzw. ein Priesterstand. In den höher entwickelten Gesellschaften übernehmen die Fürsten die entsprechenden Funktionen in Personalunion mit ihrem weltlichen Amt. Gesellschaften mit archaischer Stammesstruktur verfügen über Schamanen oder weise Frauen, die gleichzeitig Heiler, Priester und vielleicht sogar

13 Die Schwarze Sprache wird erst in späteren Zeiten von Sauron entwickelt.

14 Tatsächlich könnte der Glaube an Ilúvatar ein Streitpunkt unter den Völkern und Stämmen sein. Man muss es mit dem Detailreichtum der Welt aber auch nicht übertreiben. :)

Häuptling sind.

Tempel und heilige Stätten werden in keiner Quelle ausdrücklich erwähnt – ausschließen sollte man ihre Existenz aber nicht. In Gondolin sind immerhin Plätze nach Göttern benannt. Für Elben wird aber jeder Fluss ein Tempel Ulmos und jeder Windhauch ein Heiligtum Manwes sein. Es dürfte eine Eigenart der Menschen sein, ganz spezielle Orte Göttern zu weihen¹⁵.

Wie die religiöse Praxis im einzelnen aussieht, wird ebenfalls kaum beschrieben. Von Opfergaben ist zum Beispiel keine Rede. Stoßgebete zu den Valar scheinen dagegen üblich zu sein. Ebenso gibt es feste Feiertage im Jahr, an denen die Götter gepriesen werden.

Paradoxiertweise scheint die beweisbare Existenz der Götter die Bedeutung von Religion in den Hintergrund zu drängen – zumindest vermittelt das Studium der Quellen einen solchen Eindruck. Womöglich muss in dieser Welt der Glaube an die Götter nicht durch Rituale und institutionalisierte Religionen gefestigt werden, da um ihre Existenz ohnehin jeder weiß.

2.5.7 Militärwesen

Da sich ganz Beleriand – wenn nicht gar ganze Mittelerde – zum gewählten Zeitpunkt in einem permanenten Kriegszustand befindet, kommt dem Militärwesen in jeder Gesellschaft eine ganz besondere Bedeutung zu.

Ich habe bereits darauf hingewiesen, dass vor allem die Noldor, Sindar und Edain – und vermutlich auch die Zwerge – in einer Art Feudalismus leben. Entsprechend kommt den Fürsten hier die Aufgabe zu, die Verteidigung des Stammes zu organisieren und zu leiten. Erklärt ein Lehensherr also den Kriegszustand, so sind seine Vasallen verpflichtet, ihm ihre Kampfkraft zur Verfügung zu stellen. Es gibt hier keine stehenden Heere oder gar Berufsarmeen. Der lokale Fürst zieht seine Untertanen bei Bedarf ein, bildet sie aus und formt aus ihnen sein Fußvolk. Da die letzte Schlacht gerade erst geschlagen wurde – und man sich noch immer im Krieg mit Melkor befindet –, wird nahezu jeder gemeine Noldo oder Edain zumindest mal eine Waffe in der Hand gehalten haben.

Offiziere sind stets Adelige – sie sind in diesem System quasi von Geburt an Soldaten.

Die archaischeren Stammesgesellschaften handhaben die Sache ähnlich – außer dass sich noch kein Kriegeradelsstand herausgebildet hat. Im Falle des Krieges greift jeder, der einen Knüppel halten kann, zur Waffe und trägt zur Verteidigung der Gemeinschaft bei (oder man flieht, was oft sinnvoller ist). Zur standardmäßigen Sozialisation eines Stammesmitglieds gehört daher immer auch ein wenig Kampfausbildung.

Da die Gesellschaft der Orks und aller anderen Kreaturen Melkors komplett auf Kriegsführung ausgerichtet ist, kann man hier jedoch von der Existenz stehender

¹⁵ So existiert im Zweiten Zeitalter auf Numenor ein Ilúvatar-Tempel – bis Sauron dafür sorgt, dass Melkor angebetet wird.

Heere ausgehen. Man stelle sie sich vielleicht als Legionen der realen Antike vor. Ein orkischer Krieger wäre demnach ein Berufssoldat – allerdings auf Lebenszeit. Und er hätte bei seiner Lebensplanung auch kaum eine Wahl gehabt.

Die Kriegsführung basiert im Ersten Zeitalter vor allem auf Infanterie. Ob diese auf dem Schlachtfeld eher als Phalanx oder mit dem Schwert kämpft, ist nicht überliefert – vermutlich kommt beides vor. Die Orks ziehen zur Handlungszeit vor allem in kleinen marodierenden Horden durch Beleriand. Dagegen beschützen die Laiquendi und die Feanorer ihre Gebiete mit kleinen autonomen Kampftruppen – ein Beispiel, dem auch einige Menschenstämme folgen. Guerillataktik ist also durchaus bekannt und verbreitet.

Von Streitwagen ist an keiner Stelle die Rede. Kavallerie hat vermutlich noch einen geringen Anteil, kommt allerdings vor. Als weitere Sondereinheit sind vor allem Bogenschützen verbreitet. Belagerungsmaschinen werden – zumindest auf Seiten der Elben, Zwerge und Menschen – nicht erwähnt.

Melkor verfügt hingegen über einige Sondereinheiten. Zu diesen müssen zum einen die Trolle und Balrogs gezählt werden, die sicherlich weitaus mehr als nur eine besonders schwere Infanterie darstellen. Als Drache ist bislang nur Glaurung in einer Schlacht aufgetreten – über geflügelte Varianten verfügt Melkor noch nicht, sodass es noch keine „Luftwaffe“ im Ersten Zeitalter gibt¹⁶. Ob Melkor bereits in der *Nirnaeth* über die magischen „Maschinendrachen“ verfügte, die in der Schlacht um Gondolin beschreiben werden, muss offen bleiben.

Von magischer Kriegsführung ist ohnehin wenig bis gar nicht die Rede, sodass man davon ausgehen muss, dass es keine ausgesprochenen Kampfzauberer gibt. Auf den Schlachtfeldern des Ersten Zeitalters von Mittelerde fliegen also keine Feuerbälle oder astralen Blitze hin und her.

¹⁶ Manwes Adler beteiligen sich nur selten an Kriegshandlungen und stellen somit nur sehr sporadisch die Luftwaffe auf elbischer Seite dar.

3. Spielsystem

Als Grundlage habe ich wie gesagt das FATE-System in seiner zweiten Edition gewählt, das ich ein wenig an das Setting anpassen möchte. Eine Inspirationsquelle dabei ist „Fate of the Rings“ (evilhat.wikidot.com/lotr) – wo allerdings bereits mit der aktuellen dritten Edition gearbeitet wird. Elemente aus der Version 3 möchte auch ich übernehmen, bin zur Zeit aber noch zu sehr von der Schlichtheit der Vorgängerversion angetan.

Es ist aber nicht geplant, hier ein komplettes Regelwerk vorzustellen. Die Grundregeln von FATE entnehme man den genannten Quellen. Ob man dann mehr zu Version 2 oder 3 tendiert bleibt der Spielgruppe im Zweifel selbst überlassen.

Letztendlich werde ich hier Vorschläge zur Charaktererschaffung (Phasen, freie Aspekte etc.), Fertigkeiten- und Aspekte-Listen sowie vielleicht den ein oder anderen Beispielcharakter präsentieren. Hinzu kommen Ideen zu Sonderregeln, um das Ganze an das Szenario anzupassen.

Grundsätzlich gilt, dass „Ende der Hoffnung“ mehr in Richtung „dreckig-realistisch“ denn in Richtung „cinematisch-pulpig“ geht.

3.1 Charaktererschaffung

Die Grundidee (von der selbstredend abgewichen werden darf) ist, dass die Charaktere in irgendeiner Form „unterwegs“ sind. Sie sind Getriebene – Flüchtlinge, Wanderer, Aussteiger, Gesandte, Vertriebene was auch immer. Ihnen sollte die Option fehlen, sich in einer sicheren Heimat zu verschanzen und das Ende aller Unbilden abzuwarten. Ihr jeweiligen Schicksalspfade haben sie schließlich zusammengeführt, wenn nicht gar -gezwungen. Entsprechend habe ich die Charaktererschaffung angelegt.

3.1.1 Charakterkonzepte

Folgende Konzepte sollen als Anregungen und Ideen dienen, wie ein typischer Charakter in einer EdH-Kampagne aussehen könnte. Diese Liste erhebt natürlich in keinster Weise den Anspruch auf Vollständigkeit und wird gegebenenfalls noch erweitert. Der geneigte Rollenspieler ist natürlich angehalten, sich völlig eigene Konzepte zu ersinnen.

Versprengter Kriegsrückkehrer aus Gondolin: Der Noldo aus der verborgenen Stadt ist während der Nirnaeth von seinem Tross getrennt worden. In Gondolin hält man ihn vermutlich für tot. Ohnehin würde man nicht gezielt nach ihm suchen, um das Geheimnis der Position Gondolins nicht zu gefährden. Genau das ist auch sein Dilemma: Er wünscht sich nichts sehnlicher, als nach Hause zurückzukehren – möchte aber um keinen Preis seine Heimat gefährden. Zumal er die genaue Position nicht kennt. Würde er sich auf die Suche begeben, bestünde immer die Gefahr, dass sich Knechte Morgoths an seine Spur heften, um Gondolin zu finden.

Auf seiner Irrfahrt trifft er schließlich auf einen der anderen Charaktere. Da ihn die Einsamkeit quält und er allein nur noch schwer weiterkommt, tut er sich mit ihm zusammen. Doch kann er ihm trauen? Ist es gefährlich, ihm von seiner Suche nach der verborgenen Stadt zu erzählen – oder könnte er ihm gar dabei helfen?

Heimatloser Jäger aus dem Gefolge der Feanor-Söhne: Nach der Zerschlagung fast aller Reiche der Feanorsöhne ist auch dieser Noldo in die Wälder Ossiriands geflohen, hat sich aber nicht seinem Fürsten angeschlossen. Vielleicht ist er in Ungnade gefallen, vielleicht treibt ihn ein großer Verlust in die Einsamkeit. Auf jeden Fall schlägt er sich auf eigene Faust durch, zieht heimatlos umher, lebt von dem, was er tagtäglich erlegt. Feanors Schwur lastet auch ihm auf der Seele. Nie wird er es dulden, dass die Steine nicht im Besitz seiner Fürsten sind. Doch plagt ihn auch ein persönliches Schicksal, das ihn ruhelos umherziehen lässt.

Auf der Jagd trifft er auf einen der anderen Charaktere, der sich gerade in einer Not-situation befindet. Er rettet ihn spontan und pflegt ihn gegebenenfalls sogar eine Weile. Dem Anderen zu Helfen gibt seinem ruhelosen Leben wieder eine vage Richtung. Sollte dieser ihn bitten, ihn auf seiner Reise zu begleiten, würde er vielleicht sogar zusagen. Doch was, wenn der Andere ein Sindar ist, der nicht einsieht, dass die Silmaril nicht nach Doriath gehören?

Rachedurstiger Veteran der Nirnaeth oder Bragolach: Der Elb, Mensch oder Zwerg hat in einer der letzten Schlachten gekämpft und dort gelernt, mehr als zuvor die Schergen Morgoths zu hassen. Er hat vieles bis alles im Krieg verloren und sinnt nun auf Rache. Sie ist ihm als einziger Lebenszweck geblieben. Ehe er diese Welt verlässt, will er noch so viele Orks wie möglich getötet und so viele untreue Menschen wie möglich bestraft haben. Dieses Ziel hat für ihn oberste Priorität.

Einer der anderen Charaktere, der auf einer Reise auf ihn trifft, benötigt seinen Schutz. Eine ideale Gelegenheit, massenhaft Orks zu töten. Allerdings ist ein rachedurstiger Wächter nicht unbedingt die beste Wahl.

Kunsthandwerker, der bei den Zwergen Zuflucht gesucht hat: Der elbische oder menschliche Kunsthandwerker hat sich schon vor der letzten Schlacht für zwergische Handwerkskunst interessiert. Während der Nirnaeth weilte er in einer Zwergenstadt. Nun hat er keine Heimat mehr, in die er zurückkehren könnte. Er lebt gern bei den Zwergen und wird von diesen auch als Gast akzeptiert. Dennoch drängt es ihn zurück unter seinesgleichen. Was ist zu Hause passiert? Leben Verwandte und Freunde noch? Diese Fragen quälen ihn. Und auch die Zwerge lassen ihn bei aller Gastfreundschaft stets spüren, dass er keiner von ihnen ist.

Als ein fremder Gesandter zu einem kurzen Besuch auftaucht (natürlich einer der anderen Charaktere), bittet er diesen, ihn bei seiner Abreise mitzunehmen. Wahlweise ist ein anderer Charakter auch ein Zwerg, der mit einer Delegation aufbricht, der er

sich anschließen will.

Grenzwächter aus Doriath: Der Sindar-Elb gehört zu den Einheiten Doriaths, die außerhalb von Melians Gürtel patrouillieren. Hier draußen ist es in der letzten Zeit sehr gefährlich geworden. Orkhorden und Räuberbanden wagen sich bis dicht an den Gürtel heran. Zudem stapfen immer wieder Flüchtlinge durch die Wälder, die sich den Schutz Doriaths erhoffen. Im Gegensatz zu den Elben, die den Gürtel kaum mehr verlassen, erkennt er die Hoffnungslosigkeit Beleriands sehr genau. Dann erhält er einen besonderen Auftrag von seinem Hauptmann, der ihn allein in die Wildnis führt.

Im Zuge dieses Auftrags trifft er auf einen der anderen Charaktere. Einer hilft dem anderen aus einer misslichen Lage und ist ihm fortan verpflichtet. Leider laufen die Ziele der beiden jedoch ein wenig auseinander.

Obdachloser Flüchtling aus den Falas: Die Falathrim ist gerade mit dem Leben davongekommen. Als die Orks die Städte der Falas nahmen, konnte sie nichts als die eigene Haut retten. Mehr als die Fetzen, die sie am Leibe trägt, nennt sie nicht ihr Eigen. Ziellos geht die Flucht durch Beleriand. Doriath oder gar Gondolin geistern als Ziel durch den Kopf, von der Insel Balar weiß sie nichts. Zudem hat sie sich hoffnungslos verlaufen. In der Not fördert sie Fertigkeiten zutage, die sie nie in sich vermutet hätte – und die ihr das Überleben sichern.

Schließlich trifft sie auf einen der anderen Charaktere. Er ist in einem wichtigen Auftrag unterwegs und kann sich eigentlich nicht um sie kümmern. Dennoch sieht er sich dazu verpflichtet, will ihr aber seinen Weg und seinen Schutz geradezu aufzwingen. Dadurch, dass sie so gut allein klar gekommen ist, sieht sie es aber nicht mehr ein, sich von einem Mann bevormunden zu lassen.

Weitere noch auszuarbeitende Konzepte:

Waffenschmied aus Nargothrond

Schiffbauer/Flussschiffer von Balar

Diplomat/Gesandter/Händler bei den Zwergen

Zwergischer Händler/fahrender Baumeister

entkommener Sklave aus Morgoths Hallen

Ork-Guerrillero

„Ostlings“-Räuber

3.1.2 Freier Aspekt

Zunächst erhält jeder Spieler einen freien Aspekt (zur genauen Bedeutung der Aspekte konsultiere man die FATE-Regeln). Dieser freie Aspekt definiert die Stammeszugehörigkeit des Charakters. Es genügt nicht, hier nach Art bzw. Volk zu trennen, da Noldo und Sindar-Elben sowie Edain und „Ostlinge“ ausreichend unter-

scheiden, um eigene Aspekte herzugeben. Jedem habe ich Anregungen hinzugefügt, wie dieser Aspekt von Spielern oder Spielleitern genutzt werden könnte.

Achtung: im Folgenden werden bislang nur die Volkszugehörigkeiten als Aspekte beschrieben – ich arbeite zur Zeit daran, diese in die Stämme auszdifferenzieren.

Elb: Der Spielercharakter ist ein Angehöriger des „Ersten Volkes“. Als Elb des Ersten Zeitalters ist er mächtiger als die Nachkommen späterer Epochen. Er hält Schmerz, Krankheit, Wunden, Hunger, Durst und andere körperliche Entbehrungen extrem lange aus, hat starke Selbstheilungskräfte und ist potentiell magisch begabt. Er altert nicht und ist relativ unsterblich. Nur durch sehr schwere Wunden – und großen Kummer – kann er getötet werden. Er ist zudem an die Welt und ihr Schicksal gebunden, hat also keine Möglichkeit einen einmal festgelegten Schicksalspfad zu verlassen. Die Unsterblichkeit hat außerdem eine große Geduld und Gründlichkeit zur Folge. Da er die Zeit hat, geht er die Dinge vielleicht nicht langsamer aber ausführlicher an. Gegen ihn – wie gegen alle Elben – wohnt den Kreaturen Melkors ein besonderer Hass inne, was aber auf Gegenseitigkeit beruht.

Gründe für die Aktivierung durch den Spieler: Widerstand gegen körperliche Entbehrungen, Krankheiten und Wunden; magisches Wissen und Gespür; „positives“ Schicksal

Gründe für die Aktivierung durch den Spielleiter: Bedingungsloser Hass auf und von allen Kreaturen Melkors; immer, wenn es darum geht, sich zu beeilen oder Dinge sofort anzugehen bzw. wenn etwas Angefangenes abgebrochen werden muss oder nur provisorisch fertiggestellt werden kann; „negatives“ Schicksal

Wird noch unterteilt in: Noldo, Sindar, Laiquendi, Nandor, Avari, Kaukareldar

Zwerg: Als Zwerg ist der Spielercharakter klein, zäh und kräftig, gilt als stur, eigensinnig und gierig. Er ist ein hervorragender Bergmann, Handwerker, Baumeister oder Händler. Aufgrund seiner sprichwörtlichen Gier ist er leicht verführbar. Dadurch stehen im Osten durchaus auch einige Zwergenstämme in Melkors Diensten. Wenn man den Spielercharakter aber erst einmal als Verbündeten gewonnen hat, erweist er sich aufgrund seiner zwergischen Sturheit jedoch als unerschütterlich treu.

Gründe für die Aktivierung durch den Spieler: Zähigkeit, Treue, Standhaftigkeit, Kraft, Handwerksgeschick

Gründe für die Aktivierung durch den Spielleiter: Gier, Sturheit

Wird noch unterteilt in: Langbart, Kleinzwerg, Palisor-Zwerg (treu), Palisor-Zwerg (untreu)

Mensch: Der Spielercharakter ist Angehöriger des „Zweiten Volkes“, das zu dieser Zeit noch nicht lange auf der Welt weilt und als jung, ausdauernd und stark – aber vielleicht auch etwas unbedarft – gilt. Mit guter Ausbildung kann er es durchaus mit

einem Elben aufnehmen¹⁷ – hält Wunden, Schmerz und Krankheit aber bei weitem nicht so gut aus. Er hat einen freieren Willen als beispielsweise Elben und ist nicht so eng mit der dinglichen Welt verbunden wie diese. Sein Schicksal hat er (meistens) selbst in der Hand¹⁸. Das gibt ihm zum einen eine gewisse Freiheit, Flexibilität und größere Spontaneität – andererseits ist er aber in weit höherem Maße verführbar durch die Verlockungen des Bösen. Magische Fertigkeiten kann er grundsätzlich erlernen, hat aber kein angeborenes Gespür dafür. Als Mensch altert er und ist sterblich. Dadurch ist er anfälliger für Krankheiten als Angehörige andere Völker – und ist allgemein etwas ungeduldiger und hastiger in seinem Planen und Handeln.

Gründe für die Aktivierung durch den Spieler: Flexibles Denken, Spontaneität, Diplomatie, Anpassungsfähigkeit, Freiheit von üblen Schicksalspfaden

Gründe für die Aktivierung durch den Spielleiter: Verführbarkeit, Sterblichkeit, Ungeduld

Wird noch unterteilt in: Edain, „Ostling“, „Ostling“ (Haus Ulfang), Druedain, Haus Ermon, Haus Elmir

Ork: Als Angehöriger dieses geschundenen Volkes ist der Spielercharakter nur noch ein Zerrbild seiner Vorfahren, der Elben, aus denen Melkor sein Volk gezüchtet hat. Er ist dadurch in der Regel schwächer und weniger robust als andere Humanoide. Zudem ist er sehr empfindlich gegen Sonnenlicht. Sein Geist ist von Zorn und Furcht gleichermaßen erfüllt, sodass er nur schwer zu koordinierten und kulturschaffenden Handlungen in der Lage ist – was aber nicht heißt, dass er primitiv wäre. Er kann durchaus ein geschickter Handwerker, Bergmann, Jäger oder Krieger sein.

Im ersten Zeitalter stehen die Orks fast ausnahmslos unter den direkten Einfluss Melkors. Die Furcht vor ihm zwingt sie zu einer relativ straffen primär militärischen Organisation. Sie stellen das mit Abstand größte Heer Mittelirdes, das allein durch seine Masse auf Dauer jedem Gegner überlegen ist. Der Spielercharakter wird demnach mit großer Wahrscheinlichkeit einen festen Platz in dieser militärischen Organisation haben und gut ausgebildet und ausgerüstet sein – aus dieser Organisation auszubrechen dürfte sehr schwer sein.

In einigen Regionen könnte es eventuell bereits „freie“ Orkstämme geben, die in einer recht anarchischen Gesellschaft leben dürften.

Ansonsten haben sich Orks trotz allem einige Eigenschaften der Elben bewahrt. Zumindest theoretisch ist also auch der Spielercharakter relativ unsterblich (aufgrund der selbstzerstörerischen Lebensweise dürfte er aber kaum älter als ein Mensch werden) und magiebegabt. Eventuell verfügt er auch noch über geringe Selbstheilungskräfte. Wie ein Elb ist auch er an sein Schicksal gebunden – was in seinem Fall aber in der Regel übler Natur sein dürfte.

Von Elben und Zwergen (zumindest jenen aus Beleriand) wird er bedingungslos ge-

17 Als Beispiel sei hier Túrin Turambar genannt, der u.a. einen Elben in Doriath zu Tode gehetzt hat. Allerdings ragt Túrin natürlich besonders aus seinen Mitmenschen hervor.

18 Hier muss Túrin als Gegenbeispiel herhalten, der allerdings auch von Glaurung und Melkor stark fluchbelastet war.

hasst – was allerdings auf Gegenseitigkeit beruht.

Gründe für die Aktivierung durch den Spieler: kämpferische Begabung, latente Magiebegabung und Selbstheilungskräfte

Gründe für die Aktivierung durch den Spielleiter: Bedingungsloser Hass aller Elben und der meisten Zwerge; Hass auf alle Elben – und eigentlich auch alle anderen Dinge, einschließlich sich selbst; Dienerschaft Melkors; übles Schicksal; empfindlich gegen Sonnenlicht

Wird eventuell noch unterteilt in: Melkortreu, „unabhängig“

Mischling (optional): Der Spielercharakter ist Nachkomme zweier Humanoider unterschiedlicher Herkunft. Theoretisch sind Elben, Menschen und Orks sowie Maiar in Humanoidengestalt untereinander biologisch kompatibel. Sonderlich oft kommen Mischlinge aus entsprechenden Verbindungen aber offensichtlich nicht vor, da die Vereinigungen von Beren und Lúthien sowie Tuor und Idril in den Quellen doch als etwas sehr Seltenes und Besonderes hervorgehoben werden. Zudem muss man zumindest bei Elben annehmen, dass sie ihren Körper derart unter Kontrolle haben, dass sie sehr genau steuern können, ob eine Vereinigung auch Nachwuchs zur Folge hat – also dürften selbst als Folge von Vergewaltigungen höchstens Ork-Mensch-Mischlinge auftauchen.

Wenn Spieler und Spielleiter sich dennoch auf einen mehr oder weniger exotischen Mischling einigen, sollte dessen Seltenheit und gesellschaftliche Isolation betont werden. Vor- und Nachteile sollten eine gute Mischung aus den Elternteilen sein.

Kann ggf. in die jeweiligen Elternkonstellationen unterteilt werden.

Ent (optional): Der Spielercharakter ist ein Baumhirte. Ob und wie ein Ent als Spielercharakter taugt, müssen Spieler und Spielleiter individuell entscheiden. Es sind sicher Szenarien denkbar, in der ein Ent spielbar sein kann. In Beleriand halte ich sie aber für zu zurückhaltend gegenüber den anderen Völkern, als dass sie aktiv an deren Problemen teilhaben würden. Zudem gilt für sie in noch viel extremerem Maße dasselbe wie für Elben: Durch ihre Langlebigkeit gehen sie die Dinge deutlich langsamer und gründlicher an, sodass sie nur in extremen Ausnahmefällen zur Zusammenarbeit mit den kleineren und schnelllebigeren Wesen in der Lage sind.

Wird nicht weiter unterteilt.

Troll (optional): Der Spielercharakter ist ein Troll. Die meisten Trolle sind vermutlich ausschließlich für den Kampf erschaffen worden und taugen sonst zu kaum etwas. Ob es im Ersten Zeitalter überhaupt schon sprachbegabte Trolle gibt, ist zudem fraglich. Auch hier sei alles weitere Spieler und Spielleitern überlassen.

Eventuell lässt sich für einen interessanten Troll-Spielercharakter die Idee aufgreifen, dass diese Wesen von verstorbenen Orks beseelt sind.

Wird nicht weiter unterteilt.

Maia (optional): Der Spielercharakter ist ein Maia. Diese göttlichen Wesen sind in Mittel­erde extrem selten – und die meisten unter ihnen stehen ohnehin in Melkors Diensten. Und ob ein Balrog sonderlich spielbar ist, sollte doch reiflich überlegt werden. Aber auch hier gilt: Wenn ein Spieler eine gute Idee für einen Maia-Charakter hat und den Spielleiter davon überzeugen kann – warum nicht?

Kann nach der Erscheinungsform unterteilt werden: Balrog, Adler, Orkform, Elbenform, Tierform

Anderes Intelligenzwesen (optional): Der Spieler ist ein intelligentes Tier, ein Geist, ein lebender Toter oder gar ein beseelter magischer Gegenstand. Der Phantasie sind hier keine Grenzen gesetzt – sofern der Spielleiter dies zulässt.

3.1.3 Die Phasen

Nach dem freien Aspekt folgen die Phasen der Charaktererschaffung, die den bisherigen Werdegang des Charakters beschreiben. Ich habe mich für die standardmäßigen fünf Phasen entschieden, in denen je ein Aspekt und vier Fertigkeit­spunkte vergeben werden können.

Noch uneins bin ich mir, wie hier die Verknüpfung der Charaktere untereinander gelöst werden soll. Denkbar ist die Regel, dass in einer der Phasen ein Aspekt gewählt werden muss, der den Charakter mit einem der Anderen verknüpft. Eventuell läuft es aber auch auf eine sechste Phase – oder einen zusätzlichen freien Aspekt – hinaus. Die Phasen sind in diesem Fall allerdings nicht gleich lang, da ich durchaus Spielercharaktere mit deutlich unterschiedlichem Lebensalter zulassen möchte. Für einen alten Elben, der in Aman geboren wurde, können die Phasen zwei und/oder drei durchaus mehrere Jahrhunderte gedauert haben, für einen Zwerg aus Belegost vielleicht ein paar Jahrzehnte und für einen Menschen nur wenige Jahre.

Aufgrund der Balance bleibt es dennoch stets bei einem Aspekt und vier Fertigkeit­spunkten pro Phase. Um trotzdem die Unterschiede zu verdeutlichen, dachte ich an Aspekte und Fertigkeiten, die langlebigen Spielercharakteren vorbehalten sind. Doch dazu später mehr.

Hier nun die fünf Phasen samt Erläuterungen.

1. In die Wiege gelegt: Während der am Anfang stehende Freie Aspekt die Stammes­zugehörigkeit beschreibt, soll diese Phase die Anlagen festlegen, welche der Spielercharakter vor allem durch das Umfeld, in das er hinein geboren wurde, „in die Wiege gelegt“ bekommen hat. In diesem Sinne hat die erste Phase auch keine Dauer.

Denkbare Aspekte könnten hier Dinge sein wie „Goldener Löffel“, „Adelsfamilie“, „Thronfolger“, „Drittgeborener“, „Nesthäkchen“, „Kriegersippe“, „Schon Ururopa war Holzfäller!“ oder „Waise“. Ein besonders alter Elb könnte den Aspekt „in Aman geboren“ oder gar „in Cuiviénen geboren“ haben. Menschen, die (warum auch im-

mer) bei Elben, Zwergen oder Orks aufgewachsen sind, könnten hier durchaus einen Aspekt wählen, der dem des jeweiligen Stammes gleicht. Theoretisch sind auch angeborene „genetische“ oder schicksalhafte Aspekte denkbar wie „Riesenbaby“, „geborener Anführer“, „magische Veranlagung“, „geboren unter gutem/schlechtem Stern“. Die vier Fertigkeitpunkte können entsprechend für „in die Wiege gelegte“ Fertigkeiten ausgegeben werden. Dieses können letztlich alle denkbaren Fertigkeiten sein, die im weitesten Sinne angeboren sind und dem Spielercharakter von Geburt an zur Verfügung stehen. Entsprechend können diese Punkte auch für Extras ausgegeben werden – etwa ererbte Gegenstände. Wobei ein besonderes Erbstück natürlich auch Potential für einen eigenen Aspekt haben kann.

2. Prägende Jugend: Diese Phase beschreibt die ersten gesellschaftlichen Einflüsse, denen der Spielercharakter ausgesetzt war und die ihn besonders geprägt haben. Sie sollte (muss aber nicht) grob die Zeit vor oder zu Beginn seiner eigentlichen Ausbildung beschreiben. Die Dauer dieser Phase kann dabei stark variieren. Für einen Menschen wird sie üblicherweise nur wenig über zehn Jahre umfassen – bei einem Elben kann es sich aber durchaus um Jahrhunderte handeln (falls der Spielleiter dies zulässt). Für eine außergewöhnlichere Vita kann sich diese Phase aber auch auf nur wenige Jahre reduzieren. Um der Balance willen gibt es dennoch grundsätzlich für alle einen Aspekt und vier Fertigkeitpunkte.

Als Aspekt ist hier alles Mögliche denkbar, was das Wesen des Spielercharakters sehr grundlegend beschreibt, da es ihn sehr früh geprägt hat: „Rabauke“, „fleißiger Schüler“, „Muttersöhnchen“, „Trotzkopf“, „Flüchtling“, „Waise“. Elben könnten hier für sie reservierte Aspekte wie „hohes Alter“ wählen, falls diese Phase für sie eine besonders lange Dauer haben soll.

Die Fertigkeitpunkte können für beliebige passende Fertigkeiten oder Extras ausgegeben werden. In der Regel sollten es aber eher solche sein, für die keine geregelte Ausbildung erforderlich ist. Der Spieler muss seinen Spielleiter halt davon überzeugen können, dass die entsprechende Fertigkeit in dieser Phase erworben wurde.

3. Ruhe vor dem Sturm: Diese Phase beschreibt einen Zeitraum, in dem sich der Spielercharakter in irgendeiner Form „etablieren“ konnte. Er absolviert eine Ausbildung, gründet eine Familie, beendet eine Flucht, kommt in irgendeiner Form zur Ruhe. Die Dauer dieser Phase ist besonders variabel. Sie kann von einem kurzen Moment des Glücks bis zu einer Jahrhunderte währenden Phase des Friedens reichen (letzteres natürlich wieder nur bei Elben). Diese Phase kann der Spieler am flexibelsten gestalten.

Üblich wären hier aber Aspekte und Fertigkeiten, die einer Ausbildung bedürfen, wie ein Handwerk, eine Kunst, ein Beruf oder besondere Gelehrsamkeit.

4. In den Krieg ziehen: Für die meisten Spielercharaktere (zumindest für eine Beleri-

and-Kampagne) soll diese Phase die Zeit kurz vor und während der *Nirnaeth* beschreiben. Dabei müssen sie natürlich nicht aktiv an der Schlacht teilgenommen haben. Der Krieg und die unmittelbare Zeit davor sollte aber in irgendeiner Form auf ihr Leben eingewirkt und den Charakter einschneidend geprägt haben. Langlebigere Charaktere könnten z.B. die Schlacht davor – die *Dagor Bragolach* – mit in diese Phase hinein nehmen. Aspekte und Fertigkeiten sollten sich sehr eng an der Kriegssituation orientieren.

5. Aufbruch: Die letzte Phase soll schließlich die aktuelle Motivation des Spielercharakters festlegen. Wie eingangs gesagt, sollen alle Charaktere in irgendeiner Form unterwegs und getrieben sein. Mehr oder weniger kurz vor dem Einstieg in das Abenteuer muss also ein Ereignis liegen, das einschneidend genug war, um den Charakter zum Aufbruch zu treiben – und eine eigene Phase herzugeben. Die Dauer ist hier wieder sehr flexibel und kann sich auf wenige Monate oder sogar Tage beschränken.

3.1.4 Aspekte, Fertigkeiten, Extras, Stunts

3.1.5 Beispielcharaktere

3.1.6 Gruppenkonstellationen

Der Zeitrahmen dieses Rollenspielszenarios wurde auch deshalb so gewählt, damit eher ungewöhnliche Gruppenkonstellationen möglich sind. Krieg, Flucht und Hunger können Charaktere in eine Notgemeinschaft zwingen, die sich in besseren Tagen vermutlich aus dem Weg gegangen wären. Dennoch lässt das tolkiensche Universum einige Dinge natürlich nicht zu. So werden sich ein Elb und ein Zwerg noch zusammenraufen können, wenn die äußeren Zwänge es erfordern – einen Ork würde jeder Elb aber immer und ohne Ausnahme als Feind betrachten, den man angreifen oder vor dem man fliehen muss. Genauso gilt es andersherum: Ein Ork wird einen verbündeten Menschen (in Palisor auch einen verbündeten Zwerg) zur Not an seiner Seite dulden – einen Elb aber niemals¹⁹.

Ähnliches gilt bei „Exoten“ wie Trollen, Ents oder gar Maiar.

Eine weitere Problematik stellt die Geschlechterfrage dar. Wie in Kapitel 2.5.2 beschrieben, haben Frauen fast überall einen speziellen wenn nicht gar niederen rechtlichen Status inne. Frauen in der Gruppe sind – gerade in Anbetracht der Notsituation – sicher nicht ausgeschlossen (wobei man kaum jemals auf eine Zwergen- oder Orkfrau treffen wird), sie dürften von Ausnahmefällen abgesehen aber immer einen besonderen Status in der Gruppe haben.

Im Folgenden werden einige idealtypische Konstellationen vorgestellt.

¹⁹ Okay ... natürlich sind Ausnahmen möglich. Wenn der Spielleiter einen Kaukareldar als SC zulässt, könnte ein solcher mit Orks klarkommen und umgekehrt. In der Region Palisor könnte ich mir auch Elben vorstellen, die in den Orks ihre verdorbenen Brüder erkennen und diese „zurückzüchten“ wollen – was bei den Orks aber kaum auf Gegenliebe stoßen wird.

Homogene Gruppen: Die einfachste Variante. Alle Spielercharaktere sind Elben oder Zwerge oder Menschen oder Orks und so weiter und so fort. Doch auch hier ist Vorsicht geboten. Denn nicht alle Elben sind sich untereinander grün. Ein Noldo aus dem Gefolge der Feanor-Söhne dürfte arge Probleme mit einem Sindar aus Doriath haben. Sollte er seine Gegenwart überhaupt ertragen, wird er ihm ständig Vorhaltungen wegen des Silmarills in Thingols Besitz machen.

Die Homogenität der Gruppe muss aber nicht auf die Volks- oder Stammeszugehörigkeit bezogen sein. Eine Spielart könnte auch eine reine Frauengruppe sein. Dies würde zumindest innerhalb der Gruppe die Geschlechterproblematik auflösen.

Paritätisch gemischte Gruppe: Die klassische Party – ein Mensch, ein Zwerg, ein Elb und vielleicht noch ein Maia. Denkbar sind auch zwei Menschen und zwei Elben oder vergleichbares. Wie auch immer – innerhalb der Gruppe ist jedes Volk, jeder Stamm zu gleichen Teilen vertreten. Das vermeidet (in den meisten Fällen), dass sich Grüppchen innerhalb der Gruppe bilden. Die Gruppe ist bunt und es wird dennoch niemand ausgeschlossen. Die Spielercharaktere könnten ihre Vorurteile leichter überwinden. Hier ist es noch am ehesten den Spielern überlassen, ob sie es sich leicht machen und sich ihre Charaktere zusammenraufen lassen – oder etwas mehr auf eine komplexe Gruppendynamik wert legen.

Unausgewogen gemischte Gruppe: Hier kann es für die Spieler etwas anspruchsvoller werden. Und wer Wert auf interessante Gruppendynamik legt, sollte über eine solche Konstellation nachdenken. Der Zufall hat drei Elben und einen Zwerg in eine Schicksalsgemeinschaft gezwungen – oder drei „Ostlinge“ und einen Ork, oder was auch immer. Der in der Minderheit befindliche Spielercharakter schwebt stets in der Gefahr, den Anfeindungen der Mehrheit ausgesetzt zu sein. Hier ließe sich die Geschlechterproblematik ausspielen: zwei Frauen auf der Flucht schließen sich einer Gruppe aus drei Männern an. Die Frauen haben sich bislang hervorragend selbst durchgeschlagen und sehen es nicht mehr ein, sich bevormunden zu lassen. Andererseits ist eine größere Gruppe immer von Vorteil. Die Männer hingegen sehen sich nun als Beschützer an und wollen die Frauen keiner Gefahr mehr aussetzen. Und mit selbstständigen vorlauten Weibsbildern kommen sie natürlich erst recht nicht klar.

„Gute“ Gruppe: Nicht nur Zusammensetzung nach Ethnie und Geschlechtszugehörigkeit ist von Bedeutung. In Tolkiens Universum muss man sich außerdem für eine moralische Seite entscheiden. Vermutlich die häufigste Wahl wird dabei eine „gute“ Gruppe sein. Alle Spieler – egal von welchem Volk sie sind – stehen treu auf Seiten der Elben Beleriands und gegen den Finsteren Fürsten Morgoth. Eine solche Gruppe wird sich nie mit einem Ork, Troll oder gar Balrog einlassen. Diese Geschöpfe können nur bekämpft werden – oder man flieht sie.

Allerdings sind auch „gute“ Charaktere nicht vor den Verführungen des „Bösen“ gefeit. Ein gieriger Zwerg, ein impulsiver Mensch, ja sogar ein eifersüchtiger Elb können der Versuchung erliegen und dem Werk Morgoths zu Diensten sein – oft ohne dass es ihnen überhaupt bewusst ist. Im Laufe des Spiels kann sich die moralische Zusammensetzung der Gruppe also durchaus verändern.

Klassisch – und vermutlich am einfachsten – wäre aber eine Gruppe, die unerschütterlich gegen die Kräfte des Finsteren Fürsten steht.

„Böse“ Gruppe: Für viele Spieler ist es eventuell reizvoller, die „böse“ Seite zu spielen: eine Guerilla-Einheit Orkkrieger, eine marodierende Bande „Ostlinge“ oder eine bunter gewürfelte Truppe aus Orks, Menschen, Trollen und vielleicht sogar dem ein oder anderen Kaukareldar. Hier gilt im Grunde ähnliches wie bei der „guten“ Gruppe. Moralisch haben sich die Charaktere entschieden, sie stehen treu zu Melkor und greifen jeden Elb nebst Verbündeten ohne zu zögern an.

Das Verderben eines einstmals „guten“ Charakters wird bei Tolkien häufiger beschrieben. Das Gegenbeispiel hingegen scheint eher die Ausnahme zu sein. Dennoch könnte sich zumindest ein „Ostling“ oder ein „verdorbener“ Zwerg im Laufe der Zeit besinnen und wieder von Melkor abwenden. Ein solcher Wandel sollte aber ungleich schwerer sein. Ihn glaubhaft darzustellen, ist eine große Herausforderung für den jeweiligen Spieler. Orks und Trollen hingegen steht eine solche Entwicklung nicht offen. Allerhöchstens in einer Palisor-Kampagne könnte man nach vorheriger Absprache mit dem Spielleiter über ein solches Szenario nachdenken.

Ambivalente Gruppe: Eventuell die interessanteste – aber auch die schwierigste – Konstellation. Die Fügungen des Schicksals haben Charaktere mit unterschiedlichen moralischen Einstellungen zusammengeführt. Um noch einigermaßen mit dem tolkienschen Hintergrund konform zu gehen, darf man hier aber nicht übertreiben. Eine Menschengruppe aus Ostlingen und Edain ist sicher noch denkbar. Im Krieg haben sie vielleicht noch gegeneinander gefochten – nun tun sie sich aber notgedrungen zusammen, die alten Zwistigkeiten vergessend. Nach dem Beispiel der Geschichte Turins könnte man sich auch eine kleine Räuberbande aus Menschen vorstellen, von denen einige skrupelloser als andere sind. Schließlich wären auch Elben denkbar, die durch längere Gefangenschaft in Angband ohne ihr Wollen korrumpiert wurden und eher unbewusst das Werk Morgoths tun.

Elben mit Orks zusammenzutun würde aber sehr gewagte Konstruktionen erfordern. Möglich wäre eine Gefangenensituation: Zwei Orks und ein Ostling wollen einen gefangenen Elben nach Angband verbringen. Auf dem Weg dorthin kommt es zu einer Situation, in der sich alle Beteiligten gegenseitig helfen müssen ... Es muss einem aber klar sein, dass man mit solch einem Plot die tolkiensche Basis unweigerlich verlässt. Selbst wenn man sich situationsgebunden zusammenraufen sollte, würde der Elb dennoch jede Möglichkeit zur Flucht nutzen und die „Bösen“ sterbend zurück-

lassen. Ebenso würde ein Ork sein Leben nie für einen Elben riskieren – es sei denn er hat ausdrücklichen Befehl, einen Gefangenen lebend abzuliefern.

Umgang mit Exoten (Maiar, Ents etc.)
Zusammenfinden der Gruppe

3.2 Spielablauf

3.2.1 Proben

3.2.2 Kampf

3.2.3 Magie

Die eher subtile Rolle, die Magie in Tolkiens Universum spielt, soll sich auch in der regeltechnischen Umsetzung widerspiegeln. Magie ist zwar allgegenwärtig und kann auch gern von vielen Charakteren genutzt werden, sie ist aber nie eine dominierende Eigenschaft. Ausgesprochene „Magier“ und „Zauberer“ im klassischen Sinne gibt es nicht²⁰.

Somit soll es auch keine entsprechenden Aspekte oder Fertigkeiten geben.

Voraussetzung um überhaupt so etwas wie Magie wirken zu können, sind ein Aspekt und zwei Fertigkeiten, die für sich allein genommen bereits sinnvoll sind – aber nur alle zusammen ermöglichen „aktive“ magische Fertigkeiten.

Ich denke dabei mehr an Heilmagie, Gedankenmagie (Telepathie, Täuschung, Beherrschung etc.) usw. Naja ... vielleicht auch die ein oder anderen etwas offensiveren Sachen – muss ich noch mal drüber nachdenken.

Die erste Fertigkeit soll jedenfalls so etwas wie „Magiegespür“ sein. Sie soll die grundsätzliche Veranlagung des Charakters zu Magie beschreiben (Elben und Orks haben das automatisch). Mit ihr können bereits ein paar „passive“ magische Aktionen wie „Magie erkennen“ oder so vorgenommen werden.

Mein Gedanke war nun, dass Magie bei Tolkien (zumindest im Ersten Zeitalter) auf den Göttern bzw. Valar basiert. Daraus folgt dann der Aspekt „Segen des Vala XY“ (oder so ähnlich). Der Charakter ist also von einem bestimmten Vala gesegnet/auserkoren/was auch immer. Dieser Aspekt allein hat den Zweck, dass der Charakter bei Zahlung eines FATE-Punkts ab und an eine Vision oder in einer Notsituation sogar mal göttliche Hilfe erhalten kann. Dazu muss er sich aber gegebenenfalls im Einflussbereich dieses Vala befinden (für Ulmo z.B. am oder im Wasser).

In Verbindung mit der erstgenannten Fertigkeit kann der Charakter zusätzlich auf

²⁰ Die Istari, von denen Gandalf der prominenteste ist, tauchen erst deutlich später auf. Die anwesenden Maiar sind weniger Zauberer sondern vielmehr Halbgötter.

„aktive“ magische Fertigkeiten zugreifen, die dem jeweiligen Vala zugeordnet sind. Entsprechende Fertigkeitenlisten wären noch zu erstellen – aber im Prinzip könnte ein Ulmo-Gesegneter ein wenig Wassermagie, Manwe verleiht vielleicht so eine Art Luft- oder Gedankenmagie, Tulkas Stärke- und Ausdauer-Zauber usw. usf.

Eventuelle weitere Fertigkeit: Magie ist bei Tolkien oft nach dem „Medium“ kategorisiert. Sie kann durch Musik (Gesang oder gar Tanz), Zaubersprüche, Runen, Gesten (?) oder schlichte Gedanken gewirkt werden. Voraussetzung für Magie wäre also außerdem die Wahl einer entsprechenden Fertigkeit.

Dennoch wäre ein Aspekt „Meistersänger“ o.ä. vielleicht doch ganz interessant ...

Wie auch immer: Um Magie zu Wirken gibt man einen FATE-Punkt aus, um den Aspekt „Valasegen“ zu aktivieren und sagt den gewünschten Effekt an. Dann macht man eine Probe auf die „mediale“ Fertigkeit und gut. Oder so ...

3.2.4 Einsatz der FATE-Punkte

3.2.5 Sonderregeln für die „Gesinnung“

3.2.6 Charakterentwicklung

3.2.7 optionale Sonder- und Zusatzregeln

4. Abenteuer und Kampagnen

4.1 Beleriand Abenteuer

4.2 Palisor Abenteuer

Anhang A: Zeitleiste

Die linke Spalte dieser Chronologie habe ich aus der Ardupedia entnommen, etwas gekürzt und nur ganz geringfügig bearbeitet. Die rechte Spalte über die Geschehnisse in Palisor basiert auf dem Kapitel „Gilfanons Geschichte“ aus dem „Buch der verschollenen Geschichten“. Auf dieser Basis habe ich mir eine Historie ausgedacht, die als Grundlage für Abenteuer in und Charaktere aus dieser Region geeignet sein könnte.

Die fettgedruckte Zeile markiert die Handlungszeit des Spiels. Die darauf folgenden Ereignisse bis zum dramatischen Ende des ersten Zeitalters sollen Spielern und Spielern als Richtschnur dienen, womit sich etwaige Abenteuerer in Zukunft so herum-schlagen könnten.

Valinor bzw. Beleriand	Palisor
<i>Das Erste Zeitalter in den Jahren der Bäume</i>	
1050 Mit dem Erwachen der Quendi (=Elben) an den Ufern von Cuiviéni am Binnenmeer Helcar beginnt das Erste Zeitalter der Eruhíni. Melian kommt nach Beleriand.	
Ca. 1080 Melkors Spione (unter ihnen Fankil) entdecken die Quendi. Einige von ihnen gelangen in der Folgezeit unter Melkors Bann und werden entführt. Aus diesen Elben entstehen zunächst die Kaukareldar und später die Orks.	
1085 Orome trifft auf die Quendi.	
1090 Der Krieg der Mächte beginnt.	
1091 Das Heer der Valar zerstört Angband teilweise und vertreibt Melkors Diener Sauron. Bei Cuiviéni wird eine Wache aufgestellt.	
1092-1100 Die Valar belagern Utumno. Während dieser Zeit werden im Norden viele Schlachten geschlagen. Länder und Meere verändern sich unter den wirkenden Kräften. Am Ende wird Utumno eingenommen und teilweise zerstört.	
1099 Melkor wird gefasst und mit der Kette Angainor gefesselt.	
1102-1104 Aufenthalt der drei Gesandten Ingwe, Finwe und Elwe in Valinor.	1100-1250 Die Avari-Elben breiten sich langsam am östlichen Ufer des Binnenmeeres Helcar aus. Einige wenige wandern Richtung Westen bis zum Grünwald. Andere suchen nach den von Melkor entführten Verwandten – finden sie jedoch nicht. In den Norden, wo sich Gerüchten nach noch immer Melkors Diener Fankil verborgen hält, wagt sich niemand. Nach und nach entstehen an den Ufern des Binnenmeeres Siedlungen. Die dortigen Avari entwickeln Schiffbau und Seefahrt. Zuletzt begegnen sie an verschiedenen Stellen den unterschiedlichen Zwergenstämmen und beginnen losen Handel mit ihnen. Die wenigen Kaukareldar und Orks, auf die man bald trifft, reagieren arttypisch aggressiv. Einige Avari sehen in ihnen durchaus die entfernten Verwandten, die sie auch sind. Resozialisierungsversuche scheitern aber grundsätzlich. Der Kontakt bleibt ausnahmslos kriegerisch. Der Avari-Elb Tú beginnt seine Wanderungen durch Palisor und lernt dabei viele Zauberkünste.
1105 Die Große Wanderung der Eldar in den Westen beginnt.	
1115 In den Tälern des Anduin spaltet sich eine Gruppe der Teleri ab und wendet sich nach Süden, um später an den Mündungen des Anduin und in Eriador zu siedeln. Dies sind die Nandor.	
1125 Nach der Durchquerung von Beleriand erreichen viele Eldar die Ufer von Belegaer.	
1130 Elwe begegnet Melian in Nan Elmoth.	
1133 Noldor und Vanyar erreichen Aman und beginnen mit dem Bau von Tirion auf Túna in Eldamar.	
1150 Ulmo bringt die Teleri aus Olwes Gefolgschaft nach Aman. Die Freunde Elwes bleiben in Beleriand und suchen nach dem verschollenen Elwe. Círdan lässt sich an der Westküste nieder und gründet dort in der Folgezeit die Häfen von Eglarest und Brithombar.	
1151 Ulmo befestigt Tol Eressea in der Bucht von Eldamar als neue Heimstätte der Teleri.	
1152 Elwe, nun König der Eglath, und Melian leben in Eglador.	
1161 Die Teleri setzen von Tol Eressea nach Eldamar über und lassen sich dort nieder.	
1162 Gründung von Alqualonde.	
1165 Die letzten der Vanyar ziehen von Tirion nach Valimar. Die Noldor bleiben in Tirion.	
1169 Feanors Geburt in Tirion.	
1170 Tod von Feanors Mutter Míriel.	
1175 Maedhros' Geburt in Aman.	

<p>1179 Erste Entwicklung einer Schrift durch Rúmil von Valinor. 1190 Fingolfins Geburt. Ca. 1200 Lúthiens Geburt. 1200-1250 Elwe, nun Elu Thingol genannt, wird Herr über ganz Beleriand. 1230 Finarfins Geburt.</p>	
<p>1250 Feanor verbessert Rúmils Schriftsystem und entwickelt die Tengwar. In Beleriand begegnen die Sindar zum ersten Mal den Zwergen. 1300 Als bereits zwei Zeitalter der Gefangenschaft Melkors vorüber sind, empfiehlt Melian den Bau einer starken und königlichen Festung. Die Zwerge aus Belegost helfen Thingol beim Bau von Menegroth. Turgon und Finrod werden in Aman geboren. 1300-1350 Die Zwerge aus Belegost und Nogrod pflegen Handelsbeziehungen zu den Sindar in Beleriand und berichten Thingol, dass östlich der Ered Luin wieder Kreaturen Melkors aus dem Norden hervorkommen und die Avari sich in höhergelegene Gegenden zurückziehen. 1330 Wölfe und Orks gelangen aus dem Osten und Süden nach Beleriand. Thingol bittet die Zwerge aus Nogrod, Waffen für die Sindar zu schmieden. Die Orks werden vertrieben und die Waffen gehortet.</p>	<p>1250-1350 Melkors Kreaturen machen sich wieder vermehrt von Norden kommend breit. Unter Fankils Führung beginnen sie erneut Angst unter den Avari zu verbreiten. Diese bewaffnen sich und ziehen sich noch stärker in ihre Wälder, Siedlungen und Berge zurück. Bei Bewaffnung und Festungsausbau helfen oftmals auch hier die Zwerge. In wenigen Scharmützeln bleiben die Avari immer siegreich – dennoch trauen sie sich nicht, geballt gegen Melkors Kreaturen vorzugehen und verschanzen sich lieber. Daher bleiben die Avari in kleinste Reiche zerstreut, die nur selten Kontakt untereinander halten. Auch die Avari entwickeln teils unabhängig voneinander einfache Schriftzeichen. Tû ist in dieser Zeit der einzige, der zwischen den Elbensiedlungen wandert und den spärlichen Kontakt aufrecht erhält. In dieser Zeit sammelt er Gefolgsleute um sich und legt so den Grundstock seines Reiches.</p>
<p>1350 Eine Zeit des Friedens in Beleriand und der Blüte von Eglador beginnt. Geführt von Denethor, lässt sich ein Teil der Nandor in Ossiriand nieder. Dies sind die Grünelben. In Eglador entwickelt Daeron die bereits vor dem Bau von Menegroth erdachten Schriftzeichen Cirth weiter. 1362 Galadriels Geburt. Aredhels Geburt. 1400 Melkors Gefangenschaft endet. 1410 In dieser Zeit wohnt Melkor in Valinor, verbreitet Lügen unter den Elben und beginnt, viele der Noldor in seinen Künsten zu unterweisen. 1449 Feanor beginnt mit der Planung der größten aller elbischen Werke: der Silmaril. Melkor hat daran allerdings keinen Anteil. Sie sind allein Feanors Werk. 1450 Feanor erschafft die Silmaril. 1450-1490 Melkor verleumdet die Valar vor den Eldar. Die Noldor beginnen mit dem Schmieden von Waffen, versehen mit Wappen der unterschiedlichen Sippen. Feanor verbirgt die Silmaril, nach denen Melkor giert. Daraufhin wiegelt Melkor Fingolfin und Feanor gegeneinander auf, indem er verbreitet, Fingolfin stünde höher in der Gunst der Valar als Feanor. Der Frieden von Valinor ist zerstört. 1490 Feanor wird von den Valar als Unruhestifter aus Tirion verbannt. Er versteckt die Silmaril in seiner neu errichteten Festung in Formenos, wo nun auch Finwe wohnt, nachdem Fingolfin Anführer der Noldor in Tirion geworden ist. Tulkas wird ausgesandt, Melkor zu fassen, doch Melkor verbirgt sich mit einem Zauber. 1492 Melkor geht nach Formenos, wird aber von Feanor verjagt. Orome und Tulkas werden ausgeschickt, Melkor zu finden, doch dieser flieht unbemerkt in die Region Avathar (südlich von Eldamar), wo Ungoliant haust. Er bringt sie dazu, ihm bei der Zerstörung der Zwei Bäume zu helfen.</p>	<p>1350-1495 Die Reiche und Siedlungen der Avari entwickeln sich recht friedlich, dehnen sich teils geringfügig aus, nehmen vereinzelt wieder Kontakt zueinander auf, gehen hier und da gegen Fankils Kreaturen vor, verändern sich im Großen und Ganzen aber kaum. Die Furcht der Avari beginnt zu schwinden. Man entwickelt wieder die Idee, die Orks in irgendeiner Form zurückzuzüchten – ohne dies jedoch auch nur ansatzweise erfolgreich umzusetzen. Große Teile der Avari erheben Tû zu ihrem König, der sich nach Cuiviénién begibt, um diesen heiligen Ort des Erwachens aller Elben zum Zentrum seines Reiches zu machen.</p>
<p>1495 Melkor und Ungoliant ziehen unbemerkt nach Valinor, wo in dieser Zeit ein Erntefest zu Ehren Erus gefeiert wird, und zerstören die Zwei Bäume. Dunkelheit senkt sich auf Valinor. Melkor flieht mit Ungoliant nach Norden, erschlägt Finwe in Formenos, raubt die Silmaril, entkommt Orome und</p>	<p>1495-1500 Melkors Rückkehr hat auch hier Auswirkungen. Zunächst beordert er Fankil zu sich und lässt ihn die Kreaturen organisieren und zusammenziehen. Bis auf einen Verteidigungsgürtel ziehen sie sich nach Norden zurück, um sich auf den Angriff auf Beleriand konzentrieren zu können.</p>

<p>Tulkas und rettet sich über die Helcaraxe in den Norden Mittelelendes. Dort scharht er erneut seine Kreaturen um sich, baut Angband wieder auf und errichtet darüber die Thangorodrim. Ungoliant zieht nach Süden, wagt wegen Melians Macht nicht, in den Wald von Neldoreth einzudringen, und haust in Nan Dungortheb. Als Feanor von der Ermordung seines Vaters und vom Raub der Silmaril erfährt, verflucht er Melkor und gibt ihm den Namen „Morgoth“. Später hält er vor den Elben eine große Rede, die viele der früheren Lügen Melkors widerspiegelt, überzeugt die Noldor von der Ausreise aus Aman und der Rückkehr nach Beleriand unter seinem Banner und schwört einen Eid, der Melkor ewige Feindschaft verspricht. Nach ihrer Ausreise begehen die Noldor in Alqualonde den Sippenmord, als die Teleri sich weigern, den Noldor ihre Schiffe zu überlassen.</p> <p>1496 Im Norden des Bewachten Reichs an der Grenze zu Araman erwartet die Noldor Mandos und spricht die Weissagung des Nordens. Finarfin kehrt mit vielen seiner Sippe um, empfängt in Valimar die Vergebung der Valar und wird Anführer der in Tirion verbliebenen Noldor. Feanor und Fingolfin aber setzen ihren Weg nach Norden fort.</p> <p>1497 Weit im Norden von Araman überqueren Feanor und seine Gefolgsleute mit den geraubten Schiffen der Teleri heimlich die Meerenge und lassen Fingolfin zurück. In Mittelelde angekommen, verbrennt Feanor die Schiffe bei Losgar im Fjord von Drengist. Fingolfin und seinen Gefolgsleuten bleibt nur der beschwerliche Weg durch die Eisregionen der Helcaraxe, eine Wanderung, die viele nicht überstehen. In dieser Zeit erfolgt auch Morgoths erster Angriff auf Beleriand. Mit der Hilfe Denethors vertreibt Thingol die Orks, doch Denethor und viele aus seinem Gefolge fallen auf dem Amon Ereb. Auf ihrem Rückzug nach Angband werden viele Orks von den Zwergen aus Nogrod erschlagen. In Mithrim wird in dieser Zeit auch Feanor von Morgoths Heer angegriffen und im Ausklang dieser Zweiten Schlacht in den Kriegen Beleriands schließlich an der Grenze zu Dor Daedeloth von Gothmog tödlich verwundet. Nach Thingols Rückkehr nach Menegroth umgibt Melian Eglador mit einem Zauber, dem Gürtel Melians, weshalb das Reich von nun an Doriath, das Land des Zauns, genannt wird. Viele Grünelben lassen sich in diesem bewachten Königreich nieder, während die in Ossiriand verbliebenen fortan an keinen Schlachten mehr teilnehmen.</p> <p>1500 Die Valar erschaffen Sonne und Mond. Die Jahre der Sonne beginnen.</p>	<p>Die Avari erfasst neuer Mut. Das Reich der Hisildi unter Tû erreicht seine größte Blüte.</p> <p>Tûs Diener Nuin begibt sich auf große Wanderungen und findet dabei die noch schlafenden Menschen. Tû verbietet ihm nach seiner Rückkehr strikt, sie noch einmal aufzusuchen. Doch Nuin reist trotzdem erneut zu ihnen, weckt kurz vor dem ersten Aufgang der Sonne die beiden ersten Menschen Ermon und Elmir und lehrt sie die Sprache.</p> <p>Vermutlich erfahren zwergische Spione Fankils bereits jetzt vom Aufenthaltsort der ersten Menschen.</p>
<p><i>Das Erste Zeitalter in den Jahren der Sonne</i></p> <p>1 Erwachen der Menschen in Hildórien. In dieser Zeit greift Morgoth Tilion, den Steuermann des Mondes, mit Schattengeistern (spirits of shadow) an. Tilion gewinnt die Schlacht in Ilmen, doch die Valar befürchten, Morgoth werde nicht ruhen und versuchen, Valinor ebenso zu zerstören wie Almaren. Deshalb türmen sie die Pelóri zu noch größeren Höhen auf, befestigen den Calaciryra, den einzigen Durchlass in dieser Gebirgskette, mit Wehrtürmen und umgeben Tol Eressea mit den Verwunschenen Inseln: die Verhüllung Valinors.</p>	
<p>1 Fingolfinns Ankunft in Mittelelde.</p> <p>65 Mit der Hilfe der Noldor befestigt Círdan die Häfen von Eglarest und Brithombar. Auf dem Westkap von Eglarest wird der Turm Barad Nimras errichtet, der zur Überwachung des Meeres dienen soll.</p> <p>ca. 75 Dagor Aglareb. Die Noldor-Prinzen belagern Angband.</p> <p>ca. 100 Gründung von Nargothrond.</p> <p>ca. 116 Fertigstellung von Gondolin. Turgons Volk macht sich auf nach Gondolin.</p> <p>ca. 265 Glaurung verwüstet Beleriand, wird jedoch nach Ang-</p>	<p>1-300 In dieser für Beleriand relativ ruhigen und ruhmreichen Zeit konzentriert sich Melkor stark auf den Osten, wo er das Erwachen der Menschen erwartet – bzw. davon weiß. Er führt einige Angriffe auf die Avari-Städte und -Reiche und schickt Fankil mal als Feldherrn, mal als Verführer zu den Elben und Zwergen. Dadurch gelingt es ihm schon früh, die hauchdünne Verbindung nach Westen über die Avari des Grünwalds zu den Nandor dort endgültig zu kappen.</p> <p>Der Aufgang der Sonne erschreckt die meisten Avari. Tû und sein Gefolge ziehen sich in die Höhlen Cuiviérens zurück.</p>

<p>band zurückgetrieben.</p>	<p>Die nun komplett erwachten Menschen breiten sich in dieser Zeit in Palisor aus. Fankil verführt viele Menschen (vor allem diejenigen von Elmir's Volk) und verdirbt sie. Ermons Volk bleibt jedoch den Avari treu, die sich langsam wieder hervor trauen. Fankil hetzt die ihm ergebenen Menschen und Zwerge schließlich zum Krieg gegen die Avari auf. Die Schlacht von Palisor ist ein schreckliches Gemetzel, in dem Orks, Menschen und Zwerge auf der einen gegen Elben, Menschen und Zwerge auf der anderen Seite stehen. Das Ende der Schlacht ist verheerend. Das Avarireich ist vernichtet und viele der überlebenden Menschen fliehen nach Westen oder Süden. Die verbliebenen stehen zum größten Teil unter Melkors Einfluss. Nur wenige freie Menschensiedlungen verbleiben weit über Palisor verstreut. Palisor wird nun wieder von marodierenden Horden aus Orks und Ostlingen beherrscht. Tú zieht sich mit seinem verbliebenen Gefolge erneut in die sicheren Höhlen unter Cuiviéni zurück und verschanzt sich dort. Sein restliches Volk und die anderen Avari verbergen sich vermutlich im Wilden Wald oder verstreuen sich über das Binnenmeer und darüber hinaus. Vermutlich gibt es noch einige wenige Festungen, in denen Avari zurückgezogen leben. Gerüchte über das Erscheinen der Noldor in Beleriand bringen den Avari Tareg dazu mit einer verbliebenen Schar Krieger nach Westen zu ziehen. Wenigstens die Hälfte der Zwerge steht unter Melkors Einfluss. Die restlichen halten sich in ihren Bergfestungen verschanzt.</p>
<p>ca. 305 Finrod Felagund entdeckt die ersten Menschen in Ossiriand. ca. 320 Geburt von Maeglin in Nan Elmoth. ca. 345 Rückkehr von Aredhel und Maeglin nach Gondolin. 389 Geburt von Hador, späterer Herr über Dor-lómin. ca. 435 Geburt von Haldir. 441 Geburt von Húrin Thalion, späterer Herr über Dor-lómin. ca. 443 Geburt von Beren Erchamion. ca. 445 Geburt von Ereinion, später Gil-galad genannt.</p>	<p>300-450 Melkor konzentriert sich nach seinem Sieg darauf, nun auch Beleriand niederzuwerfen. Daher beginnen sich die Avari in dieser Zeit wieder etwas zu erholen. Ihre Furcht verlieren sie jedoch nie wieder. Ein großes Reich gründen sie auch nicht mehr. Dennoch werden einige Städte wieder besiedelt und befestigt. Und man nimmt wieder zaghaft Kontakt zueinander auf.</p>
<p>455 Dagor Bragollach. Durchbruch durch die Belagerung von Angband. Celegorm und Curufin fliehen nach Nargothrond. Húrin und Huor werden von Thorondor nach Gondolin gebracht. Fingolfin stirbt im Zweikampf mit Morgoth. 456 Húrin und Huor kehren von Gondolin nach Dor-lómin zurück. 457 Einnahme von Minas Tirith durch Saurons Truppen. 462 Galdor wird bei der Belagerung von Barad Eithel getötet. 463 Geburt von Túrin Turambar. 464 Beren begegnet Lúthien. ca. 465 Beren bricht von Doriath auf, um einen Silmaril zu erobern. 465 Celegorm und Curufin werden aus Nargothrond verbannt und reisen zum Himring. Finrod und Beren werden in Tol-in-Gaurhoth gefangen gesetzt. Finrod wird von einem Werwolf getötet, Beren von Lúthien gerettet. 466 Beren und Lúthien erobern einen Silmaril, der jedoch von Carcharoth gefressen wird. 467 Die Jagd nach dem Wolf. Rückeroberung des Silmaril. Erster Tod Berens und Lúthiens.</p>	<p>450-470 Mit geringer Mühe gelingt es Melkor, die Avari einzuschüchtern und einen stabilen Status quo zu erhalten. Allein aus Angst vor einem massiven Angriff verschanzen sie sich in ihren Städten und Wäldern.</p>
<p>471 Nirmaeth Arnoediad. Fingon wird getötet, Turgon wird Hoher König der Noldor. Huor stirbt im Fenn von Serech, Húrin wird gefangen genommen. Geburt von Tuor.</p>	<p>471-472 Melkors Kreaturen im Osten werden stärker und breiten sich immer weiter aus. Viele Elben- und Zwergensiedlungen werden brannt und be-</p>

<p>472 Belagerung und Einnahme von Brithombar und Eglarest.</p>	<p>lagert. Fankil beginnt ein Heer zu sammeln, das er gegen Cuiviénen selbst führen will.</p>
<p>ca. 490 Anglachel wird zu Gurthang umgeschmiedet. 495 Ankunft Tuors in Gondolin. Untergang von Nargothrond. 499 Tod Glaurungs, Túrins und Nienor Niniels in Brethil. Freilassung Húrans. 500 Húrin kommt nach Nargothrond und tötet Mîm, den letzten Kleinzwerg. Húrans Tod. 502 Zwerge töten Thingol. Melian kehrt nach Valinor zurück. 503 Geburt Earendils in Gondolin. Geburt Elwings in Ossiriand. 504 Beren gewinnt das Nauglamir mit dem Silmaril bei einer Schlacht gegen die Zwerge. Reise Diors nach Doriath. 505 Zweiter Tod Berens und Lúthiens. Dior erhält den Silmaril. 506 Angriff von Feanors Söhnen auf Menegroth. Dior, Celegorn, Curufin und Caranthir sterben. Elwing, Diors Tochter, entkommt mit dem Silmaril zur Mündung des Sirion. 510 Maeglin verrät den Ort von Gondolin, Morgoth überfällt die Stadt und Gondolin fällt. Tod Turgons. Tuor führt Earendil, Idril und die restlichen Überlebenden zur Mündung des Sirion, wo sie sich ansiedeln. 525 Earendil wird der Herrscher der Überlebenden von Doriath und Gondolin. Er heiratet Elwing. 528 Eärendil bricht mit seinem Schiff Vingilot gen Westen auf, um die Valar in Valinor um Unterstützung gegen Morgoth zu bitten. Der Silmaril verbleibt bei Elwing. Geburt der Peredhil Elrond und Elros. 538 Die vier überlebenden Söhne Fëanors töten viele Überlebende Doriaths an der Mündung des Sirion. Amrod und Amras sterben. Die letzten beiden Söhne Feanors Maglor und Maedhros nehmen Elros und Elrond gefangen. Elwing rettet sich und bringt mit Hilfe Ulmos den Silmaril zu Eärendil, der mit seinem Schiff Vingilot Valinor erreicht. Die versammelten Valar gewähren ihm die Hilfe, die er für die Elben und Menschen erfleht hat. Manwe bestimmt, dass alle Halbelben entscheiden können, ob sie gänzlich Elben oder Menschen werden sollen, worauf Elwing und Eärendil sich den Elben zuwenden. Vingilot wird in den Himmel gehoben und für immer von Eärendil mit dem Silmaril an seiner Stirn gesteuert: Der Morgen- und Abendstern ca. 560 Tuor und Idril segeln mit ihrem Schiff Earráme nach Westen. ca. 583 Krieg des Zorns und Zerstörung von Beleriand. Angband wird zerstört, Morgoth in die Äußere Leere verbannt. Ende des Ersten und Beginn des Zweiten Zeitalters.</p>	<p>473-583 Wie es für die Avari und die anderen Völker Palisors weitergeht, soll in der Hand der Spieler und Spielleiter liegen. Aber letztlich läuft es auch hier auf dramatische naturkatastrophenhafte Veränderungen hinaus. Mit den gewaltigen Umbrüchen im Krieg des Zorns geht nicht nur Beleriand unter. Auch das Binnenmeer Helcar verschwindet für immer von den Landkarten, was das Leben der Bewohner Palisors radikal beeinflussen dürfte.</p>

Anhang B: Liste der Aspekte

Die Aspekte sind zur besseren Übersicht in Kategorien unterteilt. Einige können nur in bestimmten Phasen gewählt werden, andere haben weitere Vorbedingungen wie z.B. Volkszugehörigkeit o.ä.

Stammeszugehörigkeit

Noldo: Der Charakter gehört zum Stamm der Noldor (Singular: Noldo) und gehört somit zum einzigen Elbenvolk in Mittelerde, das in den Unsterblichen Landen gelebt hat. Er zählt also zu den Calaquendi, den Lichtelben, die das Licht der Bäume gese-

hen haben (selbst wenn er selbst erst in Beleriand geboren sein sollte, als die Bäume längst verdorrt waren). Die Noldor Beleriands leben seit fast 500 Jahren in Mittelerde, nachdem Feanor sie zum Verlassen der göttlichen Lande angestachelt hatte (aber natürlich sind seither sehr viele in Beleriand geboren worden – wie eventuell auch der Charakter). Seitdem lastet ein Fluch auf ihnen. Mal mehr mal weniger folgt der Charakter also dem Schwur Feanors, nicht zu ruhen, ehe sich die Simaril wieder im Besitz der Noldor befinden. Diese teilen sich in die Völker von Turgon (in der versteckten Stadt Gondolin – Turgon ist zur Zeit der Hochkönig der Noldor), Finrod (Finrod selbst ist vor sieben Jahren gestorben – Momentan herrscht sein Bruder Orodreth in Nargothrond), Fingon, Fingolfin und Feanors Söhnen (Feanor selbst starb bereits kurz nach seiner Ankunft in Beleriand. Seine Söhne herrschten bis vor einigen Jahren an der Grenze zu Melkors Gebiet – mittlerweile leben sie aber über Beleriand verstreut. Feanors Söhne verfolgen den Eid ihres Vaters mit besonderem Eifer, was ihnen und ihrem Gefolge eine Außenseiterstellung verleiht). Noldor gelten als besonders edel und stolz und sind in der Regel hervorragende (Kunst-)handwerker und Krieger.

Gründe für die Aktivierung durch den Spieler: Wissen über (Kunst-)handwerk; Kontakte und Ansehen unter den Noldor; Wissen über die Noldor

Gründe für die Aktivierung durch den Spielleiter: Schlechtes Ansehen unter einigen Sindar und Falathrim; Zwang, Feanors Eid zu erfüllen/Fluch der Noldor, übertriebener Stolz

Vorbedingung: Freier Aspekt „Elb“

Sindar: Der Charakter gehört zu den Sindar (Grauelben) und somit zu jenen Teleri, die mit ihren Herrschern Thingol und Cirdan in Beleriand geblieben und nie in die Unsterblichen Lande gezogen sind. Sie unterteilen sich in die Eglath, die unter Thingol und Melian in Doriath leben, und die Falathrim, die unter Cirdan mittlerweile auf der Insel Balar leben. Ihr gemeinsamer König Thingol beansprucht für sich die Herrschaft über ganz Beleriand. Neben Gondolin und Nargothrond ist Thingols Reich Doriath die letzte sichere Heimstadt in Beleriand – noch. Die Hafenstädte in den Falas Brithombar und Elgarest wurden just zur Handlungszeit von Melkors Armee eingenommen und verwüstet. Man unterhält – vor allem in Doriath – gute Kontakte zu den Zwergen von Belegost und Nogrod. Als Eglath-Sindar wäre der Charakter naturverbunden und in der Regel ein guter Jäger und Waldläufer. Als Falathrim wäre er ein hervorragender Seemann oder Schiffsbauer. Gute Krieger sind unter allen Grauelben auch nicht selten. Im Schnitt stehen sie jedoch ein klein wenig hinter den Noldor zurück.

Gründe für die Aktivierung durch den Spieler: Wissen über die Natur Beleriands; Kontakte und Ansehen unter den Sindar; Wissen über die Sindar; Kontakte und Ansehen bei einigen Zwergen; Wissen über Seefahrt und Schiffbau

Gründe für die Aktivierung durch den Spielleiter: Schlechtes Ansehen unter eini-

gen Noldor – vor allem Feanors Söhnen seitdem ein Silmaril in Thingols Besitz gelangte; als Falathrim eventuell Flüchtlingsstatus

Vorbedingung: Freier Aspekt „Elb“

Nandor

Laiquendi

Hisildi

Penni

Helcari

Belegost und Nogrod

Khazad-Dum

Zwerg aus Palisor (treu)

Zwerg aus Palisor (untreu)

1. Haus der Edain

2. Haus der Edain

3. Haus der Edain

Haus Bór (treu)

Haus Ulfang (untreu)

Mensch aus Eriador

Mensch aus Rhovanion

Haus Ermon (treu)

Haus Elmir (untreu)

Balrog

Drache

Adler

Tiergestalt

Weitere Aspekte:

Langes Leben

Aus Aman

Elbenfreund

Zwergenfreund

Magiegespür

Segen des Vala xy

(Zauber-)Sänger/-Tänzer/-Schreiber/-Sprecher

Frau (?)

Anhang C: Liste der Fertigkeiten