

OFFIZIELLER SOUNDTRACK

ADVENTURE

KLAR ZUM ENTERN

DSA-SOUNDTRACKS

MUSIK FÜR DAS AUGE

Das Schwarze Auge

1	Klar zum Entern (E) - <i>karibisch, abwechslungsreich</i>	3:20
Kapitel I: Schwarze Segel		
2	Im Hafen (L) - <i>lebendig, halunkig</i>	3:27
3	Die Capitanya und der Handelsherr (L) - <i>friedlich, Meeratmosphäre</i>	3:10
4	Durch die Charyptik (L) - <i>entspannt</i>	3:15
5	Sturm! (L) - <i>dramatisch</i>	3:22
6	Die Admiralin (E) - <i>bedrohlich, lauernd</i>	2:02
7	Die schwarze Flotte (E) - <i>mächtig, böse, militärisch</i>	1:16
8	Ums nackte Überleben (L) - <i>schnell, hektisch</i>	3:09
9	Der Untergang der ‚Schwarzer Hanfla‘ (E) - <i>dramatisch</i>	2:38
Kapitel II: Von Sylla nach Kannemünde		
10	Sylla (L) - <i>lebendig, tulamidisch</i>	3:21
11	Verrat! (L) - <i>kämpferisch, schnell, leicht</i>	3:45
12	Port Corrad (L) - <i>ruhig, düster, bedrückend</i>	3:10
13	Der Kapitän der ‚Jadedame‘ (E) - <i>friedlich, erhaben</i>	2:34
14	In den Echsensümpfen (L) - <i>exotisch, bedrohlich</i>	3:12
Kapitel III: Die Stoorrebrandt-Allianz		
15	Kannemünde (L) - <i>lebendig, bornisch</i>	2:42
16	Die Allianz wird besiegelt (E) - <i>würdevoll</i>	1:50
17	Die Überfahrt (L) - <i>dramatisch, aufgeregt</i>	2:42
18	Die Seeschlacht vor Iltoken (L) - <i>mächtig, kämpferisch</i>	4:20
19	Die Schlacht um Port Stoorrebrandt (L) - <i>kämpferisch</i>	3:38
20	Die Siegesfeier (L) - <i>leicht, tänzerisch, fröhlich</i>	2:20
21	Tod einer Freundschaft (E) - <i>dramatisch, traurig</i>	1:58
Kapitel IV: Auf Entermessers Schneide		
22	Durch den Regenwald (L) - <i>exotisch, Regenwaldatmosphäre</i>	2:46
23	Der Geist in der Trommel (L) - <i>exotisch, ethno</i>	1:29
24	Die Entscheidung (L) - <i>mächtig, kämpferisch</i>	3:15
25	Alles oder nichts (L) - <i>kämpferisch, dramatisch</i>	3:39
26	Untergang einer Legende (E) - <i>dramatisch</i>	3:40
27	Bonustrack: Die ‚Jadedame‘ (E) - <i>mystisch, geheimnisvoll</i>	2:00

Was sind DSA-Soundtracks?

Unter dem Titel *DSA-Soundtracks* werden ausgewählte DSA-Abenteuer aus dem Verlagsprogramm von FanPro mit einer eigens für diese Abenteuer komponierten Begleit-Musik versehen. Diese Musik soll dem Spielleiter helfen eine fesselnde Atmosphäre zu schaffen, ohne sich bei den Vorbereitungen für den jeweiligen Spielabend durch ellenlange Musikarchive wühlen zu müssen oder die immer gleichen Stücke zum wiederholten Mal einzusetzen. DSA-Soundtracks erscheinen zum Teil auf CD oder als Download im Internet (erhältlich unter www.dsa-soundtracks.de).

Wie benutzt man DSA-Soundtracks?

Der Einsatz eines bestimmten Stücks wird an der entsprechenden Stelle im Abenteuer durch ein Symbol und die entsprechende Stücknummer gekennzeichnet. Generell gibt es zwei Sorten von Stücken: Einige Stücke dienen als konkrete Untermalung nur für einen ganz bestimmten Vorlesetext oder eine einleitende Szene. Sie sind zum einmaligen Abspielen konzipiert und werden als „Ereignismusik“ mit einem „E“ gekennzeichnet. Sogenannte „Loops“, Stücke also, die sich am CD-Player auf Wiederholung stellen lassen, werden mit einem „L“ versehen. Manchmal gehen Ereignis- und Loop-Stücke nahtlos ineinander über. Der Spielleiter kann dann das Stück 1 mit dem entsprechenden Vorlesetext beginnen lassen und für die kommende Interaktionsphase das Stück 2 als Endloswiederholung verwenden.

Zum „Klar zum Entern“-Soundtrack

Für einen Musiker gibt es kaum eine schönere Herausforderung, als einen Piraten-Soundtrack komponieren zu dürfen. Hier darf hemmungslos in die orchestrale Kitsch-Kiste gegriffen werden, Liebe und Pathos, schnelle Action und spannungsgeladene Dramatik lassen kaum Platz für experimentelle Klangspielerei, großes Orchester ist gefragt. Vorbilder gibt es viele, dementsprechend sind die Erwartungen des Hörers umso größer, auch wirklich dieses Genre angemessen zu bedienen.

Wir haben uns beim Komponieren von „Klar zum Entern“ gegen die Zurückhaltung und für den typischen „Orchester-Bombast“ bekannter Piratensoundtracks entschieden.

Neben den typischen fanfarenlastigen „Enterkampf“-Musiken gibt es aber auch einige völlig anders geartete Tracks wie z. B. das ethnomäßige Stück „Durch den Regenwald“ (Track 22) oder

das heitere „Sylla“-Stück (Track 10).

Sie werden beim Hören des Soundtracks feststellen, dass für die Vertonung dieses Abenteuers immer wieder auf bestimmte Melodien und Themen als Leitmotiv zurückgegriffen wird. Dies geschieht mit dem Gedanken, miteinander inhaltlich verbundene Szenen auch musikalisch zu verknüpfen. Markant ist sicherlich das Al'Anfa-Thema, das immer dann zu hören ist, wenn das Südmeer-Imperium in Erscheinung tritt, sei es direkt in Form von geballter Galeerenmacht (Track 7) oder etwas versteckt, wie z. B. in der Musik zur al'anfanischen Militärenklave Port Corrad (Track 12).

Darüber hinaus werden sie bestimmte Themen auf anderen DSA-Soundtracks wiederfinden. Z. B. wird das mit diesem Soundtrack eingeführte „Al'Anfa“-Thema noch auf vielen anderen DSA-Soundtracks zu hören sein - in etwas anderer Gestalt vielleicht, aber wiedererkennbar. Die Kenner unseres Soundtracks zu „Die Wandelbare“ sollten vielleicht bei Track 14 mal etwas genauer hinhören, denn hier werden Sie ebenfalls auf das Ihnen bereits vertraute „Echsenthema“ treffen. So soll Aventurien auch musikalisch Stück für Stück eine eigene Gestalt bekommen. Weitere Informationen zu den Themen dieses Soundtracks und ihren Einsatzmöglichkeiten finden Sie in diesem Booklet oder auf www.dsa-soundtracks.de. Dort haben Sie auch die Möglichkeit Ihre CD registrieren zu lassen, um weitere Stücke kostenlos herunterladen zu können. Außerdem können Sie sich in einem Forum mit anderen Spielleitern und den Komponisten über den Einsatz der Stücke am Spieltisch austauschen.

Ein kleiner Tipp zu Lautstärke und Daueruntermalung

Musik soll das Rollenspielerlebnis verstärken, darf aber nicht dabei stören. Darum sollte jeder Spielleiter ein gewisses Fingerspitzengefühl dafür entwickeln, wieviel oder wie wenig Musik in einer Szene benötigt wird. Folgendes Schema funktioniert laut eigener Erfahrung in der Regel recht gut: zu Beginn einer Szene darf die Musik generell etwas lauter sein, für den richtigen Vorlesebeginn achten sie auf unsere Hinweise bei den einzelnen Stücken. Bei etwas erhöhter Musiklautstärke ist der Spielleiter gezwungen etwas lauter zu sprechen - die Spieler werden umso gespannter zuhören. Im Laufe der Szene sollte man die Musik etwas herunterdrehen, vielleicht auch ganz ausstellen, um dann, sobald die Spannung ansteigt, die Lautstärke wieder zu erhöhen. Es steht zu hoffen, dass Ihnen dieser DSA-Soundtrack gefällt: Mast und Schotenbruch und immer eine handbreit Wasser unterm Kiel wünscht das DSA-Soundtracks-Team!

01 Klar zum Entern (L)

Stimmung: heiter bis dramatisch

Eingesetzte Themen: „Helden“: ab 0:04, „KzE“: ab 0:49, „Al'Anfa“: ab 1:30

Der Main-Title, der vor jedem Spielabend als einleitende Stimmungsmusik verwendet werden kann. Südländisch angehauchte Atmosphäre mit der Leichtigkeit warmen Sandstrandes - Monkey Island grüßt Aventurien.

KAPITEL I – SCHWARZE SEGEL

02 Im Hafen (L)

Stimmung: lebendig, halunkig

Eingesetzte Themen: „Sylla“: ab 0:53, „Stoerrebrandt“: ab 2:08

Dieses allgemeine Stück ist immer dann zu verwenden, wenn die Helden sich zwischen Mole, Ladekränen und zwielichtigen Hafenspelunken herumtreiben.

03 Die Capitanya und der Handelsherr (L)

Stimmung: friedlich, Meerathmo, tulamidisch

Eingesetzte Themen: „Stoerrebrandt“: ab 0:10, „Favira“: ab 0:27

Beginnen Sie das Stück mit dem Vorlesekasten „Der Mann muss euer Gastgeber sein...“. Dieses Stück können sie außerdem gut als Hintergrundmusik für ruhige Situationen auf der *Iskaria* einsetzen.

04 Durch die Charyptik (L)

Stimmung: entspannt

Eingesetzte Themen: „Efferd“: ab 0:17, „KzE“: ab 2:37

Sobald der Anker gelichtet ist, starten sie den Track. Das Stück lässt sich generell als Hintergrundmusik für Seefahrten im Südmeer verwenden.

05 Sturm! (L)

Stimmung: dramatisch

Eingesetzte Themen: „KzE“: ab 1:23, „Efferd“ ab 1:41

Dieses Stück dient als generelle Untermauerung für heikle Situationen bei unruhiger See.

06 Die Admiralin (E)

Stimmung: düster, bedrohlich

Eingesetzte Themen: „Al'Anfa“: ab 0:36

Mit dem Beginn des Vorlesekastens starten sie das Stück. Orientierungspunkte:

... sind Al'Anfaner ...: 0:36 (Horneinsatz Thema)

... mein Name ist ...: 1:22 (Celloeinsatz/ Höhepunkt)

Das Stück lässt sich allgemein für spannungsgeladene Aktionen einsetzen.

07 Die schwarze Flotte (E)

Stimmung: mächtig, böse

Eingesetzte Themen: „Al'Anfa“: ab 0:12

Al'Anfanische Macht und Größe kommen garantiert zum Ausdruck, wenn die Beschreibung der Flotte und das martialisch im Blech ertönende Al'Anfa-Thema zusammentreffen.

Orientierungspunkt: ... Sieben Schiffe ...: 0:12 (Bläseinsatz Thema)

08 Ums nackte Überleben (L)

Stimmung: schnell, hektisch

Eingesetzte Themen: „Favira“: ab 0:00, „Al'Anfa“: ab 0:33, „Helden“: ab 1:00, „KzE“: 2:44

Eine typische „Verfolgungsjagd-Musik“ zur Untermalung der hektischen Flucht vor der *Schwarzer Hanfla*. Das Stück lässt sich außerdem gut in eine Zusammenstellung von verschiedenen Kampfmusiken integrieren.

09 Der Untergang der Schwarzer Hanfla (E)

Stimmung: dramatisch

Eingesetzte Themen: „Al'Anfa“: ab 1:01, „Boron“: 2:04

Mit Beginn der Musik sofort anfangen zu lesen. Orientierungspunkte sind:

... ungestalte Leib ...: 0:15 (mächtiger Einsatz der tiefen Blechbläser)

... Entsetzen steht ...: 0:40 (hohe Streicher)

Das Stück am besten wortlos ausklingen und das „Boron“-Thema wirken lassen.

KAPITEL II – VON SYLLA NACH KAPPENÜPDE

10 Sylla (L)

Stimmung: lebendig, tulamidisch

Eingesetzte Themen: „Sylla“: ab 0:11, „Helden“: ab 0:51, „KzE“: ab 1:08

Das Begleitstück für den Sklavenmarkt in Sylla. Von tragischen Schicksalen bis hin zum hektischen Treiben eines tulamidischen Marktes wird in diesem Stück alles musikalisch wiedergegeben. Es ist insbesondere für die besondere Stimmung des Marktes gedacht, nicht so sehr für allgemeine Streifzüge in Sylla. Hierfür können sie den Bonustrack „Hamarro“ verwenden.

11 Verrat! (L)

Stimmung: kämpferisch, schnell, leicht

Eingesetzte Themen: „KzE“: ab 0:30, „Al'Anfa“: ab 0:48, „Helden“: ab 1:03

Das perfekte Loopstück für Kämpfe in engen Räumen (Taverne), Verfolgungsjagten per pedes oder für Gerangel auf Deck. Wie gesagt: „Klar zum Entern!“

12 Port Corrad (L)

Stimmung: ruhig, düster, bedrückend

Eingesetzte Themen: „Al'Anfa“: ab 0:20, „Helden“: 2:43

Das Stück gibt die bedrückende Stimmung in der al'anfanischen Garnisonsstadt wieder. Eine weitere Einsatzmöglichkeit ist insbesondere die Sabotageaktion in Port Stoerrebrandt (S. 57).

13 Der Kapitän der „Jadedame“ (E)

Stimmung: friedlich, erhaben

Eingesetzte Themen: „KzE“: ab 0:16, „Siebenwind“: ab 0:27, „Favira“: ab 1:23

Beim Erklängen des ersten Tones, beginnen sie den Vorlesetext. Orientierungspunkte:

... Efferd zum Gruße ...: 1:09 (Anfang ruhiger Teil)

... Auch Favira verneigt ...: 1:21 (Einsatz der Streicher im ruhigen 3/4 Takt)

... Senhores und Senhoras ...: 2:05 (Wechsel zum zweiten ruhigen Abschnitt)

So offen, wie die letzte Frage von Siebenwind gestellt wird, so endet auch die Musik am Ende des Textes.

THEMATISCHE ORDNUNG DER STÜCKE

Zur besseren Verwendbarkeit der Stücke dieses Soundtracks (z. B. auch in anderen Abenteuern) finden sie hier nochmal eine Ordnung nach allgemeinen thematischen Aspekten. Ausgelassen sind die Stücke, die stark wechselnde Stimmungen beinhalten.

Mächtig / Böse:

07 Die schwarze Flotte

Heiter:

10 Sylla

20 Die Siegesfeier

Dramatisch:

05 Sturm

17 Die Überfahrt

Schlachten:

18 Die Seeschlacht vor Iltoken

19 Die Schlacht um Port Stoerrebrandt

24 Die Entscheidung

schnelle Action:

08 Ums nackte Überleben

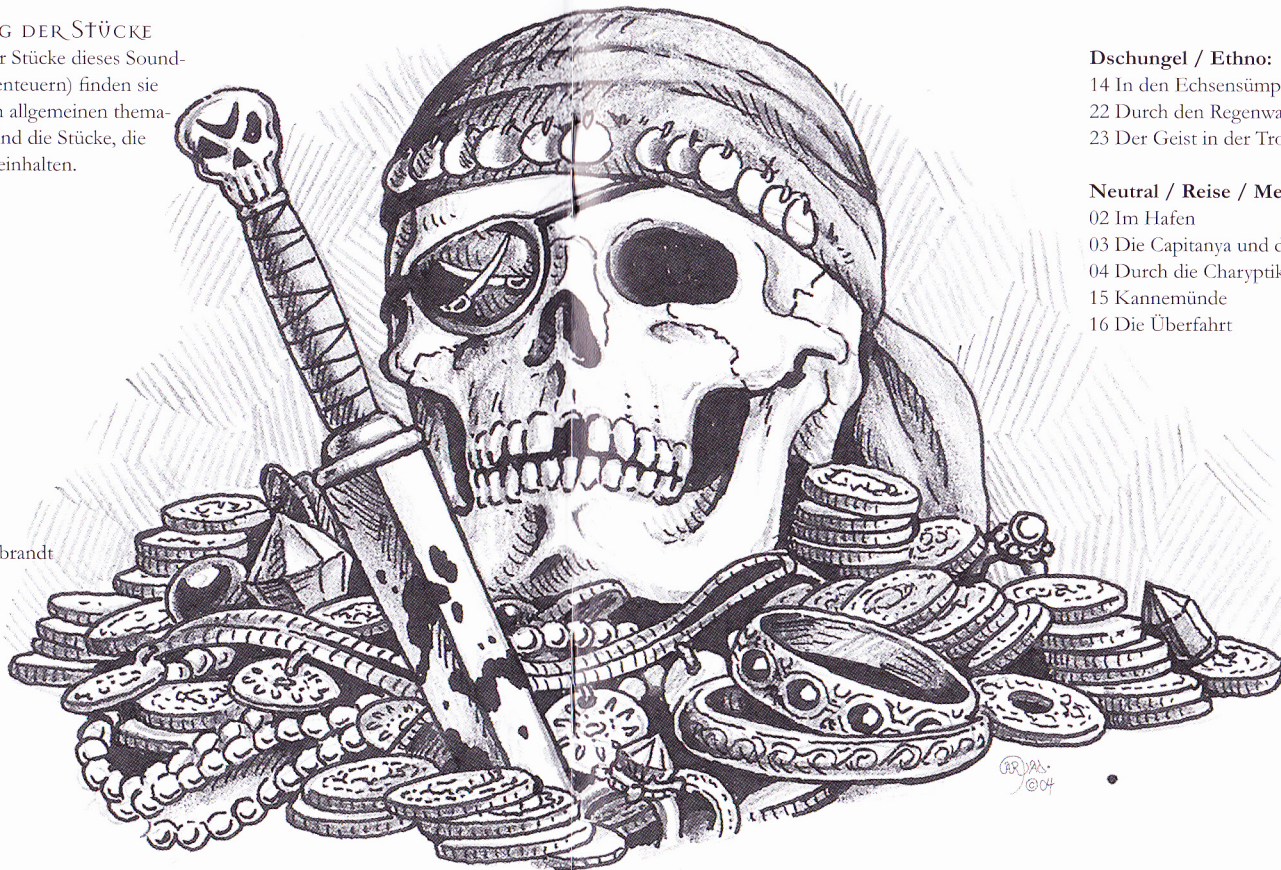
11 Verrat

25 Alles oder nichts

Spannung / Bedrohung:

06 Die Admralin

12 Port Corrad



Dschungel / Ethno:

14 In den Echsensümpfen

22 Durch den Regenwald

23 Der Geist in der Trommel

Neutral / Reise / Meer:

02 Im Hafen

03 Die Capitanya und der Handelsherr

04 Durch die Charyptik

15 Kannemünde

16 Die Überfahrt

14 In den Echsensümpfen (L)

Stimmung: exotisch, bedrohlich

Eingesetzte Themen: „Echsen“: ab 0:00, „KzE“: ab 1:12, „Helden“: ab 2:50

Das Stück dient mit seiner bedrückenden Dschungelatmosphäre als generelle Untermalung für die Sümpfe Meridianas. Der beschwerliche Weg durch die Sümpfe und die unterschwellige Gefahr werden hier betont.

Bitte beachten Sie, dass dem Plot folgend nun der Bonustrack *Die Jadedame* (Track 27) eingesetzt werden sollte (siehe Seite 12).

KAPITEL III – DIE STOERREBRANDT-ALLIANZ

15 Kannemünde (L)

Stimmung: lebendig, bornisch

Eingesetzte Themen: „Kannemünde“: ab 0:55

Die tulamidische Stadt mit ihrem bornischen Einschlag findet sich in der Musik deutlich wieder. Sie können das Stück an verschiedenen Stellen während der Verhandlungen in Kannemünde einsetzen.

16 Die Allianz wird besiegelt (E)

Stimmung: würdevoll

Eingesetzte Themen: „Efferd“ ab 0:00, „Siebenwind“ ab 0:54, „Phex“ ab 1:02, „Favira“ ab 1:34

Achtung: das Stück wird erst mit den Worten „Dieser Kelch...“ gestartet. Orientierungspunkte:

... Dieser Kelch ...: 0:07 (Triangel)

... Die Götter ...: 0:34 (Einsatz Blechbläser)

... Das geweihte Wasser ...: 1:34 (Einsatz Thema Favira nach dem Trommeleinsatz)

17 Die Überfahrt (L)

Stimmung: dramatisch, aufgeregt

Eingesetzte Themen: „KzE“: ab 1:18

Setzen sie dieses Stück immer wieder während der schwierigen Überfahrt nach Port Stoerre-

brandt ein. Es unterstreicht die gespannt-aufgeregte Stimmung, in der sich Mannschaften und Kapitäne befinden.

18 Die Seeschlacht von Iltoken (L)

Stimmung: mächtig, kämpferisch

Eingesetzte Themen: „Al'Anfa“: ab 0:40, „KzE“: ab 1:00, „Helden“: ab 2:15, „Siebenwind“: 2:38

Das Loopstück für Schlachten auf offener See. (Wer genau hinhört, vernimmt sogar Einschläge von Rotzen.) Obwohl jede Schlacht tödlich für die Helden sein kann, ist dieses Stück eher siegesgewiss, so wie jeder Freibeuter es ist, sobald er die überladenen Schiffe der Al'Anfaner erblickt.

19 Die Schlacht um Port Stoerrebrandt (L)

Stimmung: kämpferisch

Eingesetzte Themen: „Siebenwind“ ab 0:13, „Al'Anfa“ ab 1:16, „Helden“: ab 1:39, „KzE“: ab 2:46

Starten sie das Stück direkt mit dem Vorlesekasten, dann auf „Repeat“ stellen.

20 Die Siegesfeier (L)

Stimmung: leicht, tänzerisch, fröhlich

Eingesetzte Themen: Melodien aus vergangenen Tagen

Authentisch gestricktes Musikerlebnis, wo man Korken knallen und das rauhe Volk der Seemänner und -frauen feiern hört.

21 Tod einer Freundschaft (E)

Stimmung: dramatisch, traurig

Eingesetzte Themen: „Siebenw.“ ab 0:06, „Stoerrebr.“: ab 0:12, „Favira“: ab 0:32, „Boron“: ab 1:25

Mit dem Stück beginnt der Vorlesetext. Erregt, wie es die Kontrahenten Siebenwind und Stoerrebrandt sind, wird der Text vorgetragen. Orientierungspunkte:

... Hört auf, alle beide! ...: 0:27 (nach Höhepunkt)

Der weitere Dialog von Siebenwind (0:43) und Stoerrebrandt (0:51) ist genau auf den Einsatz der Themen komponiert. Das unausweichliche Ende von Favira in Siebenwinds Klinge wird mit einem Glockenschlag untermalt (1:19). Bedächtig sollte ihr Ableben vorgetragen werden. Kurz vor der letzten musikalischen Steigerung endet der Text mit ...“Die Allianz zerbricht.“

KAPITEL IV - AUF ENTERMESSERS SCHNEIDE

22 Durch den Regenwald (L)

Stimmung: exotisch, Regenwaldatmosphäre

Die beschwerliche Reise durch den Regenwald und die Gefahr von den Miniwatu als Sklavenfänger angesehen zu werden bestimmen die Stimmung dieses Loopstückes.

23 Der Geist in der Trommel (L)

Stimmung: exotisch, ethnisch

Das Stück begleitet die Tummeltätigkeiten des Schamanen und der Helden im Spiel. Dezent im Hintergrund eingesetzt gibt dieses Stück dem Meister viele Möglichkeiten ins Geschehen einzugreifen. Sei es durch erschwerte Schleichenproben oder durch eine Aufgabe an die Spieler, das Stück out-time selber loopen zu müssen. Es sollte besser nicht aussetzen....

24 Die Entscheidung (L)

Stimmung: kräftig, dramatisch

Eingesetzte Themen: „KzE“: ab 0:40, „Al'Anfa“: ab 1:15, „Miniwatu“: 1:51

Eine letzte große Schlacht muss geschlagen werden - die Dramatik an dieser Stelle ist kaum zu überbieten. Lesen sie den Vorlesetext zu den einleitenden Klängen dieses Stücks und den Spielern wird klar sein, dass es nun um alles oder nichts geht!

25 Alles oder nichts (L)

Stimmung: kämpferisch, dramatisch

Eingesetzte Themen: „Al'Anfa“: ab 0:28, „KzE“: 0:42

Für den finalen Enterkampf auf der *Golgari* setzen sie dieses Stück ein.

26 Untergang einer Legende (L)

Stimmung: dramatisch

Eingesetzte Themen: „KzE“: ab 0:33, „Al'Anfa“: ab 3:11, „Stoerrebrandt“: ab 3:27

Das Stück für das *finale grande*. Der Vorlesetext beginnt mit dem Einatz des ersten Tones.

Orientierungspunkte:

... Um die Trommel bildet ...: 0:28 (nach dem ersten musikalischen Höhepunkt)

... Jasmin und Lavendel ...: 0:47 (Flöteneinsatz)

... Freifreifreifrei ...: 1:02 (musikalische Steigerung)

... Brashaidor ist schon wieder woanders ...: 1:49 (tulamidisch klingender Abschnitt)

... Brashaidor fährt unter den Rumpf ...: 2:11 (langer tiefer Blechbläser-ton)

... Brashaidor pustet ...: 2:31 (Ende der Steigerung)

... Das Krachen ...: 2:54 (zweiter Perkussionsschlag)

... Welch ein Ende für eine Legende ...: 3:20 (kurz vor dem pompösen Ende)

Weiterlesen bis „endgültig“ nach dem Vorlesetext. - Viel zu üben, aber mit effektivem Ergebnis!!!

27 Bonustrack: Die Jadedame (E)

Stimmung: mystisch, geheimnisvoll

Eingesetzte Themen: „KzE“ ab 0:52, „Siebenwind“ ab 1:28

Dieses Stück sollte eigentlich ein Download - Bonustrack sein, wir haben ihn aber doch noch auf die CD packen können: Er dient als Untermalung des Vorlesetextes „Die Jadedame“ auf S. 31f. Der Vorlesetext beginnt mit dem Einsatz der tiefen Streicher (0:12), weitere Orientierungspunkte sind:

... Endlich kommt auch das Achterkastell ...: 0:47 (Gong)

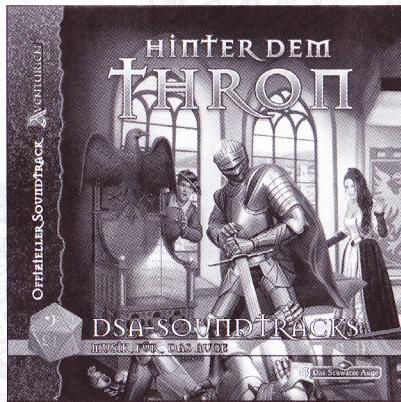
... Trotz der gespenstischen Szenerie ...: 1:12 (Trommelschlag)

... Ihr versteht nun warum Siebenwind ...: 1:28 (Einsatz Siebenwindthema)

ИНПЕП НАТ DER „KLAR ZUM ENTERN“
SOUPDTRACK GEFALEN?

SIE WOLLEP MEHR DSA-SOUPDTRACKS?

VIELLEICHT GEFALEN ИНПЕП JA UNSERE SOUPDTRACKS ZU DEN
AVENTURERN „DIE WANDELBARE“ UND „HINTER DEM THRON“.
HÖREN SIE REIP UNTER [WWW.DSA-SOUPDTRACKS.DE](http://www.dsa-soundtracks.de)!



Kompositionen:

Stücke 6, 7, 8, 9, 12, 19 komponiert von Jan Elster

Stücke 1, 2, 4, 5, 15, 17 komponiert von Björn Schoepke*

Stücke 14, 16, 24, 25, 27 komponiert von Jan Hendrik Vietrich

Stücke 3, 10, 11, 13, 18, 21, 22, 23, 26 komponiert von Sven Widdel

Stück 20**: trad. Irish Folk arrangiert von Jan Elster

*Orchestral Samples included in these recordings from the Vienna Symphonic Library.

** Geigen: Constanze Müller

Produziert von rauschwerk GbR 2007. Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren, Vervielfältigen, Verleihen und öffentliches Aufführen, auch in Auszügen, ist nicht gestattet. © DSA-Soundtracks 2007.

Weitere Infos unter www.rauschwerk.com und www.dsa-soundtracks.de.

“Das Schwarze Auge” und “Aventurien” sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions Medienvertriebsgesellschaft GmbH (Fanpro), Erkrath. Alle Rechte liegen bei den jeweiligen Urhebern.

“DSA-Soundtracks” ist ein Projekt der rauschwerk GbR. Alle Rechte vorbehalten.

Coverillustration: Vincent Dutrait.

Coverdesign: Ralf Berszuck, Fantasy Productions; Julia Nold, mumbo jumbo media; Jan Elster

Innenillustration: Caryad.

Danksagungen:

Wir danken dem Autor von “Klar zum Entern!” Tobias Radloff für die Zusammenarbeit, seine Unterstützung und Anregungen.

Ein dickes Dankeschön geht ebenfalls an:

Julia Nold, Marc Szodruich, Uli Kneiphof, Ilona Eibenstein, Maria Erler, Constanze Müller, Bert Brandsen, Mario “Paralax” Topf, Patrick “Blockbuster” Topf, alle, die wir vergessen haben und natürlich alle Freunde und Verwandte, die uns unterstützt haben!

REGISTRIEREN SIE IHRE KLARZUM ENTERT CD!

Wenn Sie ihre CD bei uns registrieren, erhalten Sie Zugriff auf exklusive Bonustracks zum Herunterladen. Im Shop-Bereich von www.dsa-soundtracks.de finden Sie die Möglichkeit ein Benutzerkonto anzulegen. Nach dem Einrichten des Kontos kann ihre CD mit dem folgenden Code registriert werden.

Registriercode

ACHTUNG DRUCKFEHLER:

Im Abenteuer ist auf Seite 9 fälschlich das DSA-Soundtracksymbol mit der Nr. 11 abgebildet, hier müsste aber eine "10" für das "Sylla"-Stück erscheinen.

WWW.DSA-SOUNDTRACKS.DE

