

ADVENTURER

OFFIZIELLER SOUNDTRACK

HINTER DEM THRON

DSA-SOUNDTRACKS

MUSIK FÜR DAS AUGE

Das Schwarze Auge

1	Königsmacher (E) - <i>Trauer, Pathos, episch</i>	4:32
Szenario: Die Gefangenen von Naumstein		
2	Vinsalt (E) - <i>erhaben, majestätisch</i>	1:26
3	Vinsalt (L) - <i>heiter</i>	2:23
4	Kneipenschlägerei (L) - <i>heitere Action</i>	3:08
5	Gerons Geschichte (L) - <i>traurig, ruhig</i>	3:12
6	Burg Naumstein (E) - <i>erhaben, alt, mächtig</i>	0:47
7	Der Weg in die Burg (L) - <i>Spannung, düster</i>	3:16
8	Die Verliese (L) - <i>Spannung, düster</i>	2:49
9	Fechtduell (L) - <i>schnell, hektisch</i>	3:06
10	Die Fürstin (E) - <i>nervös, spannend</i>	1:15
11	Verwandlung (E) - <i>Horror, schrill</i>	1:48
12	Endkampf (L) - <i>actionreich, dramatisch</i>	4:13
Szenario: Die Stunde des Todes		
13	Ravendozas Bitte (L) - <i>ruhig, melancholisch</i>	3:57
14	Vaganten (L) - <i>schlicht, tänzerisch, heiter</i>	3:28
15	Der Tempel des Raben (L) - <i>ruhig, düster, erhaben</i>	3:56
16	Das Anatomische Institut (L) - <i>friedlich, erhaben</i>	3:30
17	In den Yaquirsümpfen (L) - <i>düster, spannend, fortschreitend</i>	3:58
18	Die Abdeckerei (L) - <i>Horror, Spannung</i>	3:31
19	Kampf gegen den Meuchler (L) - <i>kämpferisch, actiongeladen</i>	4:16
Szenario: Träume von Bosparan		
20	Beim Währer der Ordnung (E) - <i>mächtig, groß, schreitend</i>	0:57
21	Beim Währer der Ordnung (L) - <i>ruhig, höfisch, würdevoll</i>	3:19
22	Niam von Bosparan (L) - <i>gefährlich, spielerisch, lauend</i>	3:16
23	Katakomben (L) - <i>treibend, nervös, bedrohlich</i>	2:28
24	Der Giftmischer (L) - <i>kämpferisch, gefährlich, hinterhältig</i>	2:31
Allgemeine Stücke		
25	Gruppe Mantikor (E) - <i>düster, mysteriös</i>	1:02
26	Verfolgung (L) - <i>schnell, dramatisch, laut</i>	2:44
27	Heldentat (E) - <i>heroisch, kräftig</i>	1:02

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. Solche Stücke tragen immer denselben Titel und sind entsprechend mit (E) und (L) gekennzeichnet.

Ein Beispiel: Die Helden erreichen die Stadt Vinsalt. Für seine einleitenden Worte, in denen er die Größe und imposante Schönheit der Hauptstadt des Horasreiches beschreibt, verwendet der Spielleiter das Stück Vinsalt (E). Danach geht das Stück nahtlos über in Vinsalt (L). Jetzt stellt der Meister den CD-Player auf Wiederholung und hat die passende Untermalung für den Streifzug der Helden durch Vinsalts Straßen und Gassen.

Zum „Hinter dem Thron“-Soundtrack

Für den ersten Band der Königsmacher-Kampagne wurden im Wesentlichen die drei Haupt-szenarien vertont. Hinzu kommen einige allgemein während der Kampagne einsetzbare Stücke.

Sie werden beim Hören des Soundtracks feststellen, dass für die Vertonung dieser Kampagne immer wieder auf bestimmte Melodien und Themen als Leitmotiv zurückgegriffen wird. Dies geschieht mit dem Gedanken, miteinander inhaltlich verbundene Szenen auch musikalisch zu verknüpfen. So bekommt die *Gruppe Mantikor* natürlich eine musikalische Gestalt, die immer dann zu hören ist, wenn die Verschwörer in Erscheinung treten, sei es direkt oder etwas versteckt, etwa in Form von Hinweisen auf einem Schriftstück, das die Helden finden. Dies soll helfen, die Musik noch weiter mit den Inhalten des Abenteuers zu verbinden.

Darüber hinaus werden sie bestimmte Themen auf anderen DSA-Soundtracks wiederfinden. Z. B. wird das mit diesem Soundtrack eingeführte „Prais“-Thema noch auf vielen anderen DSA-Soundtracks zu hören sein - in etwas anderer Gestalt vielleicht, aber wiedererkennbar. 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 Spielern 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 erste DSA-Soundtrack gefällt und eine echte Hilfe dabei ist, die *Königsmacher*-Kampagne zu einem unvergesslichen Erlebnis für Sie und Ihre Spieler werden zu lassen. - Ihr DSA-Soundtracks-Team!

01 Königsmacher „Main Title“ (E)

Stimmung: Trauer, Pathos, episch

Eingesetzte Themen: „Amen“: ab 0:00, „Königsmacher“: ab 2:16, „Helden“: ab 4:05

„Königsmacher“ gehört zu den universell einsetzbaren Stücken der Kampagne. Diverse Möglichkeiten zum Einsatz dieses Stückes bieten sich an: als „Einleitungsmusik“ für die Kampagne an sich und für jeden Spielabend oder z. B. immer dann, wenn auf besonders tragische Weise die Auswirkungen von Amenes Tod und des Bürgerkriegs spürbar werden (Durchwandern geplündelter Dörfer, Flüchtlingselend, Tod eines Helden etc.). In diesem Stück soll letztlich der Geschwisterkonflikt versinnbildlicht werden, der, mit dem Tod der Horas beginnend, das Liebliche Feld in einen tragischen Bürgerkrieg stürzt.

DIE GEFANGENEN VON BURG PAUMSTEIN

02 Vinsalt (E)

Stimmung: erhaben, majestätisch

Eingesetzte Themen: „Vinsalt“: ab 0:12

Das Stück lässt sich immer dann einsetzen, wenn die Macht und Größe der Stadt Vinsalt zum Ausdruck kommen sollen, z. B. wenn die Helden zum ersten Mal Vinsalt betreten.

03 Vinsalt (L)

Stimmung: heiter

Eingesetzte Themen: „Vinsalt“: ab 0:36

Sobald die Helden die Gassen der Stadt Vinsalt durchstreifen, kann dieses Stück auf „Repeat“ gestellt im Hintergrund laufen.

04 Kneipenschlägerei (L)

Stimmung: heitere Action

Eingesetzte Themen: „Helden“: ab 1:49

Wenn die Helden in den ungleichen Kampf zwischen den Gardisten und Geron eingreifen, starten sie das Stück (Textabschnitt *Vier gegen einen*). Das Stück lässt sich generell als Hintergrundmusik für nicht allzu ernste Kämpfe einsetzen.

05 Geron's Geschichte (L)

Stimmung: traurig, ruhig

Eingesetzte Themen: „Geron“: ab 0:00, „Rinaldo“ ab 1:22

Mit dem Erzählen von Geron's Geschichte wird das Stück gestartet.

06 Burg Naumstein (E)

Stimmung: erhaben, alt, mächtig

Eingesetzte Themen: „Burg Naumstein“: ab 0:10

Das Begleitstück zur Burg Naumstein; gleichzeitig mit dem Vorlesetext zu spielen.

07 Der Weg in die Burg (L)

Stimmung: Spannung, düster

Eingesetzte Themen: „Burg Naumstein“: ab 0:00

Den Einbruch der Helden in die Burg und das gefährvolle Durchstreifen der Gemächer und Gänge soll dieses Stück begleiten. Beim Betreten der unteren Etagen das Folgestück einsetzen.

08 Die Verliese (L)

Stimmung: Spannung, düster

Eingesetzte Themen: „Burg Naumstein“: ab 0:10

Sobald die Helden zu den Verliesen der Burg vorgedrungen sind, setzen Sie dieses Stück ein.

09 Fechtduell (L)

Stimmung: schnell, hektisch

Eingesetzte Themen: „Helden“: ab 0:42

Der entscheidende Kampf gegen Rinaldo wird durch das Duell zwischen ihm und Geron eingeleitet. Sie können dieses Stück bereits als Begleitung des langen Vorlesetextes einsetzen oder die Musik erst mit Rinaldos Worten „Wer ist der nächste“ starten.

10 Die Fürstin (E)

Stimmung: nervös, spannend

Eingesetzte Themen: „Kusmina“: ab 0:10, „Naumstein“: ab 0:38

Die Begnung mit Kusmina wird durch einen Vorlesetext eingeleitet, der von diesem Stück untermalt wird. Wer es besonders theatralisch mag, kann den Track erst mit den Worten „Rinaldo, seid Ihr es?“ starten.

11 Verwandlung (E)

Stimmung: Horror, schrill

Eingesetzte Themen: „Kusmina“: ab 0:04

Im Textabschnitt „Der Dämon“ wird der Vorlesetext 1:1 durch das Stück begleitet. Wenn es gelingt, den „Dämonenschrei“ am Ende des Textes mit dem Schluss des Stückes zusammenzubringen, wird es seine Wirkung nicht verfehlen. Das Stück geht direkt über in den folgenden Track „Endkampf“, der dann auf „Repeat“ gestellt werden kann.

12 Endkampf (L)

Stimmung: actionreich, dramatisch mit Horrorelementen

Eingesetzte Themen: „Naumstein“: ab 1:36, „Quitslinga“: ab 1:43, „Helden“: ab 1:56

Der Höhepunkt des Szenarios ist sicherlich der Kampf gegen den Quitslinga-Dämon. Nachdem dieser seine wahre Gestalt gezeigt hat, können sich die Helden zu diesen mächtig-dramatischen Klängen in die finale Auseinandersetzung stürzen.

Sven Widdel

Jan H. Vietrich



rauschwerk

A black and white photograph of two men standing in front of a light-colored wall. On the left, a man with a shaved head and sunglasses stands with his legs slightly apart, wearing a dark t-shirt with a graphic and dark pants. On the right, a man with long hair stands with his legs apart, wearing a light-colored t-shirt and dark shorts, and is barefoot. A window is visible in the background between them. The image has a torn edge on the right side.

Björn Schoepke

Jan Elster

DIE STUNDE DES TODES

13 Ravendozas Bitte (L)

Stimmung: ruhig, melancholisch

Eingesetzte Themen: „Burg Naumstein“: ab 0:04, „Adlerorden / Ravendoza“ (in moll): ab 0:33, „Timor“: ab 1:05, „Gruppe Mantikor“: ab 2:53

Die Helden treffen in Burg Naumstein den verwundeten Comto Ravendoza, der ihnen zu Beginn des 2. Szenarios den Auftrag gibt Al'Anfanische Meuchler in Vinsalt zu finden. Im Stück gibt es erste Andeutungen auf die Abstammung der Meuchler, die nämlich einst im Auftrag der „Gruppe Mantikor“ handelten. So erklingt ab 2:53 zweimal das „Gruppe Mantikor“-Thema. Dass in Wahrheit Prinz Timor selbst der Auftraggeber ist, wird durch das erstmalige Auftauchen „seines“ Themas verdeutlicht.

Sofort mit dem Vorlesetext setzen Sie die Musik (auf „Repeat“ gestellt) ein.

14 Die Vaganten (L)

Stimmung: schlicht, tänzerisch, heiter

Ein Stück mit solistischer Besetzung zur Begleitung von Gauklern und fahrendem Volk. Mit Beginn der Vagantenszene lassen Sie das Stück quasi aus der Ferne kommend einblenden und können dann nach eigenem Ermessen mit Beginn der Rede des alten Mannes leiser drehen. Nach der Rede kann die Musik das eigentliche Bühnenspektakel untermalen. Das Stück eignet sich darüber hinaus ganz allgemein als Begleitmusik für Unternehmungen der Helden in Vinsalt (Gassen, Tavernen etc.).

15 Der Tempel des Raben (L)

Stimmung: ruhig, düster, erhaben

Eingesetzte Themen: „Vinsalt“: ab 0:00, „Boron“: ab 0:54

Das Stück beginnt mit der Ankunft der Helden beim Tempel des Raben und kann sowohl zur Untermauerung des Vorlesetextes dienen, als auch als „Repeat-Stück“ im Tempel verwendet werden. Da Schweigen und andächtige Ruhe in den Mauern Borons vorherrschen, sollte dies durch eine angemessene Lautstärke gefördert und nicht beeinträchtigt werden.

16 Accademia Curativa (L)

Stimmung: friedlich, erhaben

Eingesetzte Themen: „Vinsalt“ ab 0:00, „Accademia Curativa“ ab 0:13, „Hesinde“ ab 0:59

Einzusetzen bei der Ankunft und bei Aktivitäten in der Akademie. Während der Nachforschungen soll hier die Allgegenwärtigkeit von Hesindes Wirken zum Tragen kommen. Die Musik beschreibt dabei das unschätzbare Wissen sowie die berühmte Heilkunst der Akademie.

17 In den Yaquirsümpfen (L)

Stimmung: düster, spannend, fortschreitend

Eingesetzte Themen: „Vinsalt“: ab 0:19

Sobald die Helden sich auf den Weg durch den Sumpf machen, können Sie das Stück starten. Erst wenn die Helden die Gebäude des Abdeckers betreten, setzen Sie das folgende Stück ein. Das Stück ist außerdem zur allgemeinen Untermalung von Wanderungen in „unsicherem Gebiet“ geeignet.

18 Die Abdeckerei (L)

Stimmung: Horror, Spannung

Eingesetzte Themen: „Der Abdecker“: ab 2:56, „Gruppe Mantikor“: ab 3:03

Sowie die Helden das Wagnis eingehen und das Haus des Abdeckers betreten, sorgt dieses Stück für die richtige Gruselatmosphäre. Ein typisches Stück „Horrorfilm“ – Musik mit Effekten und überraschenden Akzenten. Zur finalen Konfrontation setzen Sie dann das Folgestück „Kampf gegen den Meuchler“ ein.

19 Kampf gegen den Meuchler (L)

Stimmung: kämpferisch, actiongeladen

Eingesetzte Themen: „Helden“ ab 1:36, „Der Abdecker“ ab 3:05, „Gruppe Mantikor“ ab 3:39

Das Kampfstück gegen den Abdecker. Ein abwechslungsreiches Spektakel der verschiedenen musikalischen Themen.

Beim finalen Aufeinandertreffen der Helden und dem Abdecker starten Sie das Stück und – auf in den Kampf!

TRÄUME VON BOSPARAN

20 Beim Wahrer der Ordnung (E)

Stimmung: mächtig, groß, schreitend

Eingesetzte Themen: „Praios“ ab 0:04

Dieses Ereignisstück erklingt, wenn die Helden das Gebäude des Praiosgeweihten erblicken. Die Macht und die Größe Praios' spiegeln sich im anfangs erklingenden Praios Thema wider. Nach Ausklang des pompösen Beginns geht dieses Stück nahtlos in das folgende Stück über.

21 Beim Wahrer der Ordnung (L)

Stimmung: ruhig, höfisch, würdevoll

Eingesetzte Themen: „Praios“ ab 2:37

Während des Aufenthaltes unterstreicht das Stück die typisch liebevoll-diskrete Stimmung bei der Audienz.

22 Niam von Bosparan (L)

Stimmung: gefährlich, spielerisch, lauernd

Eingesetzte Themen: „Niam von Bosparan“ ab 0:16

Sobald die Helden der Königin der Vinsalter Unterwelt gegenüberstehen, erklingt dieses Stück. Die unterschwellige Gefahr, die von Niam ausgeht, schwingt in den gegensätzlich gestalteten Stimmen mit.

23 Katakomben (L)

Stimmung: treibend, nervös, bedrohlich

Eingesetzte Themen: „Giftmischer“ ab 0:43, „Vinsalt“ ab 1:36

Das Stück beschreibt den Weg der Helden durch die Katakomben unter Vinsalt zum Versteck des Giftmischers. Sobald die Katakomben betreten werden, setzt dieses Stück ein.

24 Der Giftmischer (L)

Stimmung: kämpferisch, gefährlich, hinterhältig

Eingesetzte Themen: „Giftmischer“ ab 1:28

Finale! Starten Sie dieses Stück direkt vor dem Kampf mit dem Giftmischer. Lassen Sie die hinterhältige Kampfweise des Giftmischers mit den unvorhersehbaren musikalischen Einwüfen wirken und der treibend-kämpferische Hintergrund wird für den Rest sorgen.

ALLGEMEINE STÜCKE

25 Gruppe Mantikor (E)

Stimmung: düster, mysteriös

Eingesetzte Themen: „Gruppe Mantikor“: ab 0:19

Das Stück symbolisiert den intriganten Verschwörerzirkel, der dereinst Prinz Jaltek beseitigt und in der Kampagne den Gegenspieler darstellt.

Es lässt sich an allen Stellen der Kampagne verwenden, wo die Helden Hinweise auf die Verschwörer bekommen, einzelnen von ihnen begegnen, etc. Wer es cineastisch mag und wenn die Spieler gut Spieler- von Heldenwissen trennen, kann z. B. das Auftreten Deredan Karinors am Borontempel in „Die Stunde des Todes“ mit diesem Stück untermalen.

26 Verfolgungsjagd (L)

Stimmung: schnell, dramatisch, laut, Action halt!

Eingesetzte Themen: „Helden“: ab 0:25

Schnelles actionreiches Stück mit ein bisschen Heldenthema darin, schließlich sind die ja in der Regel die Verfolger oder Verfolgten. Das Stück ist generell bei schnellen Actionszenen einsetzbar.

27 Heldentat (E)

Stimmung: heroisch, kräftig

Eingesetzte Themen: „Helden“: ab 0:08

Wenn die „Doppel-Eins“ fällt, sich Alrik gelungen über den Abgrund schwingt, der Erzschorke mit einem besonders herausragenden Streich niedergestreckt wird, kurz, wenn der Spielrunde etwas besonders Heldenhafes gelingt, dann einfach diesen Track zu Gehör bringen.

IHNEH HAT DER „HINTER DEM THRON“
SOUNDTRACK GEFALLEN?

SIE WOLLEN MEHR DSA-SOUNDTRACKS?

VIELLEICHT GEFÄLLT IHNEH JA UNSER SOUNDTRACK ZUM
ABENTEUER „DIE WANDELBARE“ VON TOBIAS HAMELMANN.
HÖREN SIE REIN UNTER [WWW.DSA-SOUNDTRACKS.DE](http://www.dsa-soundtracks.de)!



Kompositionen:

Stücke 1, 2, 3, 4, 13, 25, 26, 27 komponiert von Jan Elster

Stücke 5, 8, 9, 22, 23, 24 komponiert von Björn Schoepke*

Stücke 7, 10, 12, 15, 16 komponiert von Jan Hendrik Vietrich

Stücke 6, 11, 14, 17, 18, 19, 20, 21 komponiert von Sven Widdel

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

Produziert von rauschwerk GbR 2006. Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren, Vervielfältigen, Verleihen und öffentliches Aufführen, auch in Auszügen, ist nicht gestattet. © DSA-Soundtracks 2006.

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: Tom Thiel

Coverdesign: Ralf Berszuck, Fantasy Productions und Julia Nold, mumbo jumbo media.

Foto Innenseite: Julia Nold

Danksagungen:

Wir danken vielmals den Autoren der "Königsmacher"-Kampagne und insbesondere Frank Wilco Bartels für die unkomplizierte Zusammenarbeit, Unterstützung und Anregungen.

Ein dickes Dankeschön geht ebenfalls an:

Julia Nold, Wolfgang D. Schott v. mumbo jumbo media, Andree Hachmann, Marc Szodruich, Uli Kneiphof, Patrick "Blockbuster" Topf, Mario "Paralax" Topf, Martin "Nitro" Clauss, Ilona Eibenstein, Maria Erler, Constanze Müller, Wolfram Heyer, Hans-Martin Leffers, Stefan Artmann, Melanie Meier, Bert Brandsen, Kai Dehne, alle, die Spaß mit dieser CD haben, alle, die wir vergessen haben und natürlich alle Freunde und Verwandte, die uns unterstützt haben!

REGISTRIEREN SIE IHRE HINTER DEM THRON 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



WWW.DSA-SOUNDTRACKS.DE

FANPRO


rauschwerk