

Expeditionen im Südwind

Der erste Teil des bisher längsten Wildnisaufenthalts ist abgeschlossen.

Das Abenteuer begann im Jahre 2005, nur wenige Tage nach dem zweiten Gratogel-Spielertreffen in Hallstadt. „Die Pläne waren bereits nach Abschluss des vorherigen Abenteuers ausgereift“, erinnert sich Benjamin Groß, Autor und Spielleiter der „Expeditionen im Südwind“. Er begleitet die Gefährten nun schon über ein Jahr lang von ihrem Aufbruch im Fischerdorf Klouta bis zu ihrer kürzlichen Ankunft an Tharnos' ehemaliger Mine. „Zu Anfang hatte ich nur recht vage Vorstellungen von dem, was die Helden tatsächlich dort erwartet, doch je näher sie ihrem Ziel kamen, umso deutlicher wurde das Bild von den Verstrickungen und Problemen, vor die sie gestellt wurden. Ich bin diese Reise quasi mitgegangen.“ Dabei war nicht immer sicher, dass die Gruppe tat-

sächlich Erfolg haben sollte. Einige Angriffe durch wilde Tiere setzten den Abenteurern hart zu und brachten sie oftmals an die Grenze der Verzweiflung.

„Ich bin diese Reise quasi mitgegangen.“

„Doch es waren nicht immer nur die Feinde auf Gratogel selbst“, weiß der einstige Gratogel-Gründer zu berichten, „auch das Desinteresse und die Inaktivität einiger weniger Spieler, welche – häufig vor ihrem endgültigen Ausscheiden – die Nerven ihrer engagierten Spielerkollegen strapazieren, führten zu Unterbrechungen und Wartezeiten.“ Insgesamt jedoch zeugt die Statistik des Abenteuers von reger Teilnahme. Die Archivdateien, welche kapitelweise auf der Homepage des Spiels zum Download angeboten

werden, zählen insgesamt bereits über zweihundert Seiten. Damit stellen die „Expeditionen im Südwind“ bereits so gut wie alle bisherigen Abenteuer in den Schatten. Und dabei ist dies erst der Anfang. Hochgerechnet wird es das umfangreichste Abenteuer werden, das Gratogel je gesehen hat.

„Es wird das umfangreichste Abenteuer, das Gratogel je gesehen hat.“

Auch die Zahl der Spieler lässt nicht zu wünschen übrig: Dreizehn Personen waren insgesamt an der Geschichte beteiligt, von denen bisher nur drei im Laufe der Zeit das Spiel verließen. „Das ist Rekord“, freut man sich in der Spielleitung.

Reise in den Süden

Durch den Einsturz des

Canyons während des „Orakel-Abenteuers“, welches von 2002 bis 2004 dauerte, war die Südseite des Kontinenten Gratogels vom übrigen Land abgeschnitten. Das große, scheinbar unüberwindliche Zentralmassiv verwehrte jede Reise in die Region, welche von fruchtbaren Wiesen und Weiden, dichten saftiggrünen Wäldern und idyllischen Seen bestimmt war. Das Dorf Aballon mit seinen prächtigen Obstgärten versorgte lange Zeit die übrigen Dörfer mit leckeren Früchten. Die Sehnsucht nach diesem nun verborgenen Land, aber auch die militärische Unsicherheit - einige Krieger des gefürchteten Orakel-Ordens zogen sich nach Einsturz des Canyons in den südlichen Teil zurück - hatten Tharnos, den Stammeskönig von Klouta, veranlasst, eine Expedition zusammen zu stellen. Und

so brachen im Jahre 2005 zehn Gefährten auf, um über das Gebirge in den Süden des Landes vorzudringen.

Gestaltung der Welt

Das Abenteuer „Expeditionen im Südwind“ schließt an eine lange Abenteuertradition auf Gratogel an und verbindet mehrere unterschiedliche Ansätze miteinander. „Ich möchte, dass in der Geschichte Gratogels ein roter Faden zu entdecken ist, dass die Ereignisse nicht zufällig stattfinden, sondern sich untereinander beeinflussen“, verrät Benjamin Groß. „Und ich möchte, dass die Spieler durch ihre Charaktere darauf Einfluss nehmen und die Welt mitgestalten können.“

„Ich möchte, dass die Spieler die Welt mitgestalten können.“

In nahezu allen Handlungslinien wurden deshalb Anleihen bei früheren Ereignissen, insbesondere Abenteuern, genommen und diese fortgesetzt. Ein Beispiel für die Integration der früheren Welt sehen wir in der Erkundung der ehemaligen Eisenerzmine für Tharnos. Für Klouta war es seit jeher wichtig, seine Stellung als Fischerdorf und späterer Ernährer der keltischen Dörfer gegen Angreifer zu verteidigen. Die Wege zum Gebirge mussten so kurz wie möglich gehalten wer-

den, weshalb auch alle verfügbaren Erzadern genutzt wurden. Tharnos' letzte Mine war die größte ihrer Art und deshalb in ihrer Geschichte besonders wichtig. Bereits frühere Minenarbeiter wie Kargont und Kiara erhielten aus deren Stollen ihr Roheisen. Haran entdeckte bei der Erkundung der Mine, dass in einem Gang eine neue Grabungstechnik angewendet wurde. Später stellte sich heraus, dass mittels Frost- und Feuerzaubern das Gestein gesprengt wurde. Diese Technik wurde erstmals von Hugen und Rheon – ehemalige Spieler, die nach ihrem Ausscheiden als NSCs weitergeführt wurden – im Abenteuer „Kampf dem Chaos“ verwendet. Damals sprengten sie sich so den Weg aus Oqulus' Festung frei.

Freund und Feind

Die Schwierigkeit, sich in den politischen und wirtschaftlichen Verhältnissen der Südseite zu orientieren, zeigt sich bereits daran, dass die Helden mit Khamag nun einen Angehörigen der früheren Banditen in ihren Reihen haben und diesen Umstand bisher mit äußerster Skepsis betrachten. Es bleibt abzuwarten, ob eine solche Haltung auf Dauer zu mehr Sicherheit verhelfen wird.

Fazit

Das offizielle Feedback seitens der Teilnehmer steht noch aus. Doch insgesamt scheinen die Stra-

Das Reisetagebuch der Abenteurer

16. Oktober 2005

Die Gefährten erhalten bei einer Versammlung der Könige und Druiden den Auftrag zur Reise in den Süden. Gleich mehrere Dinge sind zu erledigen: Zum einen befindet sich eine magische Kugel in den Ruinen von Oqulus' Festung, welche sie zum Druidenzentrum bringen sollen, zum anderen sucht Tharnos nach einer ergiebigen Eisenmine, nach der die Helden Ausschau halten sollen. Desweiteren sucht man nach einem passierbaren Weg von der Nord- zur Südseite, und da man seit Monaten nichts mehr von Aballon gehört hat, soll das Auskundschaften der südlichen Ländereien ebenfalls Aufgabe der Abenteurer sein.

21. Oktober 2005

Nachdem sie sich mit nützlichen Dingen ausgerüstet haben, brechen sie zu Tharnos' ehemaliger Mine auf. Die Wanderung verläuft recht unbeschwert und nach zwei Rasten sind sie auch schon auf dem letzten Wegstück angelangt, das nach Süden zum Gebirge führt.

16. November 2005

Plötzlich wird die Wanderung der Helden durch einen Schrei unterbrochen. Sie verlassen den Weg und begeben sich in den Wald, wo sie von einer Horde Skrinns attackiert werden. Der Kampf fordert viel von ihnen, doch letztlich können sie die Gegner abwehren.

20. Dezember 2005

Sie befreien eine Frau, die auf der Suche nach ihrem Ehegatten von den Raubtieren angefallen wurde. Aus Verzweiflung hatte sich dieser ins Gebirge begeben, war jedoch schon seit über einer Woche nicht zurück gekehrt. Die Frau bittet die Helden, nach ihm zu suchen und reist anschließend nach Klouta.

12. Januar 2006

Endlich erreichen die Abenteurer die verlassene Mine und lagern in dessen geräumigem Mundloch.

22. Januar 2006

Auf der Suche nach Feuerholz werden Ramina und Siles von weiteren Skrinns angefallen, können aber ohne größere Verletzungen entkommen.

15. März 2006

Nachdem sich alle genügend von ihrer Reise und dem Kampf erholt haben, betreten einige Abenteurer die Mine.

30. März 2006

In einer Truhe mit doppeltem Boden findet Dearan zwei Spruchrollen. Zunächst wissen die Helden nicht, was sich damit auf sich hat.

5. April 2006

Haran findet heraus, dass ein Stollen mit einer ihm unbekanntem, sehr mächtigen Grabungstechnik geschaffen wurde.

6. April 2006

Kayla und Sarge n Gldoch beginnen, leere Fässer und Truhen aus den Stollen zu holen, um daraus eine stabile Barriere gegen eventuelle Angreifer zu bauen.

19. April 2006

Die Gefährten treffen vor der Mine wieder aufeinander und tauschen ihre Erkenntnisse aus.

21. Mai 2006

Ein Gewitter, das von einem starken Regenschauer begleitet wird, zwingt die Abenteurer ins Innere der Mine.

12. Juni 2006

Die Untersuchung des letzten Ganges fördert zu Tage, dass die unbekannt Grabungstechnik, die zuvor in der Mine entdeckt worden war, auf Sprengungen durch Frost- und Feuerzauber zurückzuführen ist.

15. Juni 2006

Plötzlich werden die Helden vor der Mine von einem Rudel Skrinns sowie einigen Warniaks angegriffen.

8. Juli 2006

Nach einem langen, kräftezehrenden Kampf gelingt es ihnen, ihre Widersacher in die Flucht zu schlagen. Durnik und Koreon ereilt jedoch ein bitteres Schicksal, sie müssen in der Schlacht ihr Leben lassen.

25. Juli 2006

Siles und Ramina gelingt es, einen Vogel mit einer Nachricht zu beauftragen. Er fliegt in Richtung Klouta davon, doch keiner weiß ob er ankommt.

28. August 2006

Der Bandit Khamag stößt im Bergwerk überraschenderweise zur Gruppe und verursacht einige Unsicherheiten bei den Helden.

18. September 2006

Cambeul und Lorom, welche die Nachricht des Vogels in Klouta erhalten hatten und der Expedition zu Hilfe kommen, treffen auf die Abenteurer.

pazen auch eine positive Seite zu haben: „Die krassesten Kämpfe, die ich auf Gratogel je erleben

durfte!“, fasst Andreas Heese, Spieler des Goldschmiedes Alkis, begeistert zusammen.