

# Stronghold – Die drei Brüder



Eine Kampagne von Benjamin und Nicolas Bächle

[www.baechle-arts.de](http://www.baechle-arts.de)



# Inhaltsverzeichnis

<b>Über diese Kampagne</b>	<b>Seite 3</b>
<b>Level Übersicht</b>	<b>Seite 4</b>
<b>Die Rebellion in den Drachenlanden</b>	<b>Seite 5</b>
<b>Ein neues Königreich</b>	<b>Seite 6</b>
<b>Charaktere</b>	<b>Seite 8</b>
<b>Über die Drachenlande</b>	<b>Seite 9</b>



## Über diese Kampagne

Das „Stronghold – Die drei Brüder“-Projekt besteht sowohl aus einer Wirtschafts- als auch aus zwei Militärkampagnen und erzählt einen dramatischen Familienkonflikt in den fernen Drachenlanden.

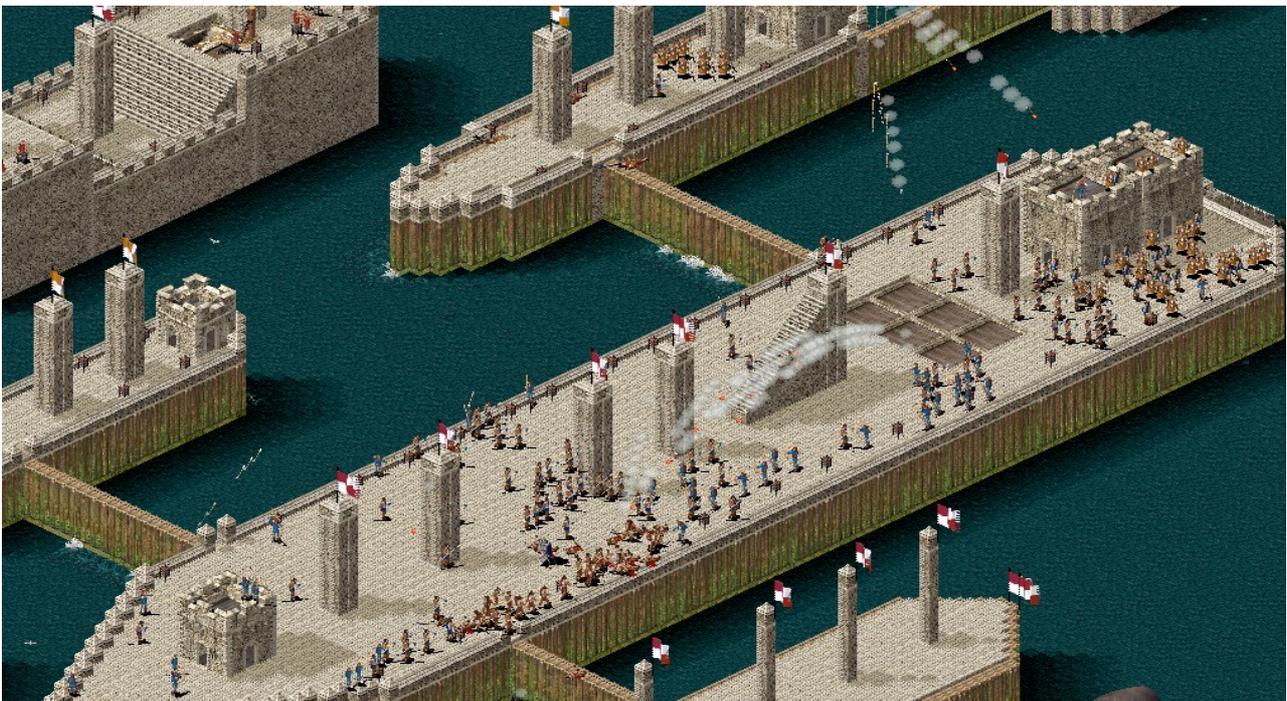
In den verscheidenden, abwechslungsreichen Missionen hat man allerlei zu tun. So muss man z.B. eine Siedlung vor den Toren einer feindlichen Festung errichten und mit negativer Belebtheit kämpfen, eine Flut bekämpfen und Felder freigeben, ein Turnier veranstalten oder Hungersnöte und Krankheiten beseitigen.

Darüber hinaus gibt es jedoch auch neue, ungewöhnlichere Missionen. In einem Level muss man sich allein unbemerkt an feindlichen Truppen vorbei schleichen, ein anderes Mal gründet man eine Siedlung an einem Vulkan, der jederzeit auszubrechen droht. Außerdem stürzt man sich eine Schlacht auf offenem Feld und in eine Seeschlacht oder befindet sich einmal in einer surrealen Traumwelt. Natürlich darf das obligatorische Burgen verteidigen und belagern auch nicht fehlen.

Ein dramatischer, wendungsreicher Familienkonflikt bestimmt dabei das Schicksal eines ganzen Landes. Eine detaillierte Vorgeschichte zu den Drachenlanden kann man in diesem Handbuch finden.

**In den Missionsbeschreibungen der einzelnen Levels offenbaren sich hin und wieder Wendungen in der Story. Will man sich ein Level einfach mal anschauen, sollte man daher den Missionstext nicht lesen, um nicht gespoilert zu werden!**

Die nächste Seite enthält einen detaillierten Überblick aller drei Kampagnen.



## Level Übersicht

### Teil I: Eine Familie zerbricht (Wirtschaftskampagne)

*Levels über „Wirtschaftsbasierte Spiele“ – „Wirtschaftsmissionen spielen“ auswählen*

**DDB00–Der Hinterhalt (Intro):** Erlebt den Beginn tragischer Ereignisse

**DDB01–Vor den Toren:** Errichtet eine Siedlung vor den Mauern des Feindes

**DDB02–Das Sumpfloch:** Errichtet mit begrenzter Nahrung eine Sumpfsiedlung

**DDB03–Die Flut:** Gräbt den Bergfried und Ackerland frei, um Farmen zu errichten

**DDB04–Fromme Trinker:** Kämpft gegen Banditen, macht Euer Volk gläubig und trinkfest

**DDB05–Das Turnier:** Veranstaltet ein Turnier

**DDB06–Neue Heimat:** Gründet eine riesige, neue Siedlung

### Teil II: Spuren der Vergangenheit (Militärkampagne)

*Levels über „kampfbasierte Spiele“ – „Invasion spielen“ auswählen*

**DDB07–Der Traum:** Wandelt durch eine surreale Gegend

**DDB08–Unter Wölfen:** Kämpft gegen zahlreiche Wolfsrudel

**DDB09–Die Blockade:** Rettet Truppen und durchbrecht die Blockade Eures Steinbruchs

**DDB10–Brüder in Not:** Verteidigt ein Kloster

**DDB11–Sturm:** Belagert eine Holzburg

**DDB12–Wendungen:** Übernehmt die Kontrolle über eine geteilte Festung

### Teil III: Der Krieg der drei Brüder (Militärkampagne)

*Levels über „kampfbasierte Spiele“ – „Invasion spielen“ auswählen*

**DDB13–Gemetzel:** Führt eine Schlacht auf offenem Feld

**DDB14–Umzingelt!:** Schickt Eure Truppen zu Unterstützung einer belagerten Burg

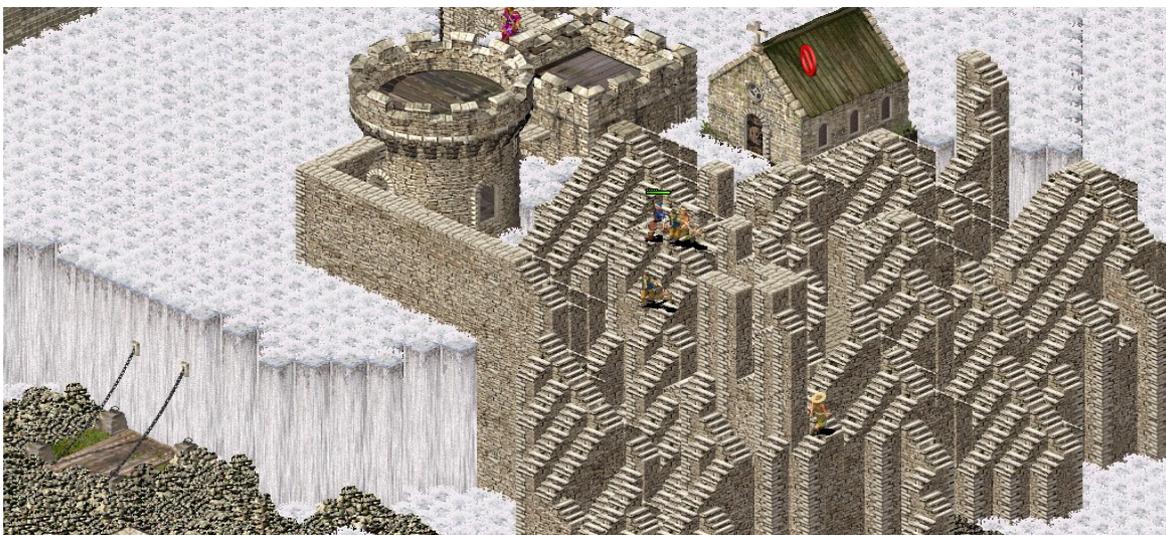
**DDB15–Familientreffen:** Verteidigt Eure Burg, und kämpft Euch zu alten Ruinen durch

**DDB16–Im Verborgenen:** Schleicht Euch unbemerkt an feindlichen Truppen vorbei

**DDB17–Wasser und Feuer:** Führt eine Seeschlacht und gründet eine Vulkansiedlung

**DDB18–Blut:** Bringt Eure Truppen an Land und belagert eine feindliche Burg

**DDB19–Epilog:** Lehnt Euch zurück!



## Die Rebellion in den Drachenlanden

*Aus den Aufzeichnungen König Gotthards, Herrscher der Drachenlande*

Mit dem Alter soll bekanntlich auch die Weisheit einhergehen. Ein höheres Alter habe ich erreicht, doch die Weisheit scheint mir nach wie vor vorenthalten zu sein. Als König sollte ich einen solchen Satz niemals zu Papier bringen. Doch warum sollte ich mir selbst etwas vormachen? Werfe ich einen Blick in den Spiegel, sehe ich einen Mann, der als Herrscher genau so versagt hat wie als Vater. Was ist nur aus mir geworden? Um meinem Schmerz nicht anheim zu fallen verdränge ich die Gegenwart und hänge in Gedanken der zwar blutigen, aber ruhmreichen Vergangenheit nach.

Vor gut und gar über 20 Jahren bestanden die Drachenlande aus vielen kleinen Staaten. Es ist noch nicht all zu viele Generationen her, seit der Großteils der Bevölkerung noch aus umherziehenden, barbarischen Stämmen bestand und es nur wenige vereinzelte Siedlungen gab. Auch wenn das umherziehende Volk im Laufe der Zeit sesshaft wurde und die meisten versuchten, so etwas wie ein Reich aufzubauen, glaube ich, dass doch zu viele alte Gepflogenheiten der Barbaren noch in unsere Vorfahren schlummerte. Die ständige Konkurrenz um die zwar reichlich vorhandenen, aber über das ganze Land verstreute Ressourcen jedenfalls führte oft zu bewaffneten Konflikten. Dazu kam die aus meiner Sicht oftmals fehlgedeutete Liebe zum eigenen Land. Es ist ehrenhaft, seine Heimat zu lieben und treu gegenüber seinem Herren zu sein. Doch wenn diese Liebe dazu führt, dass man all seinen Nachbarn hasst und ihnen die Schuld an allem Unheil gibt, so kann ich daran werter Ehre noch Patriotismus erkennen. Als sich dann letztendlich die Pest verbreitete, beschuldigte ein jeder den Anderen, durch sein frevelhaftes Verhalten Gottes Zorn auf uns gelenkt zu haben.

All dies weiß von meinen Mentoren. Aufgewachsen bin ich selbst in einer Zeit, als die Pest beinahe vorüber war. Zwar verzichteten die meisten Reiche während der Hochzeit der Pest, als die Bevölkerung regelrecht dahingerafft wurde, auf bewaffnete Konflikte, doch kaum lies die Krankheit nach, wollten sich die Menschen rächen – an Ihren Nachbarn! Als Ritter eines dieser vielen geschändeten Reiche erkannte ich, dass die Konflikte auf ewig weitergehen würden – wenn nicht jemand das Land vereinen würde! Und so begann ich jene, die meine Ansicht teilten um mich zu scharren!

Wenn Leid und Not groß sind, wenn die Hoffnung verzagt, dann verlangt es den Menschen nach einer Erlösung oder einem Erlöser. Jemand, der eine bessere Zukunft verspricht – und Taten vollführt, die seinen Worten folgen. Schreckliches kann geschehen wenn Menschen in Ihrer Hoffnungslosigkeit dem flachem Führer folgen – doch etwas großartiges geschieht wenn ein Führer den Hoffnungslosen ein gutes, unverdorbenes Ideal anbietet, für das es sich zu kämpfen und leiden lohnt. Zusammen mit einigen anderen Rittern und einigen der wenigen nicht von Selbstsucht oder Hass erfüllten Adligen gelang es uns, die Bevölkerung von einem Traum auf eine bessere Zukunft zu überzeugen. Mit nur wenigen Truppen suchten wir all jene Städte auf, in denen die besonders grausamen Herrscher die Bevölkerung zum sinnlosen Kampf gegen Ihre Nachbarn aufstachelten. Wir stellten diese zur Rede und versuchten sie, von der Sinnlosigkeit ihrer Tuns zu überzeugen. Nur die Wenigsten jedoch ließen sich überzeugen und von jenen hatten einige schlicht Angst vor uns, oder sahen in uns einen

Bündnispartner auf dem Weg zur mehr Macht. Einige Wenige jedoch ließen sich von unseren Idealen überzeugen – und für jene lohnte sich all das Leid, das wir ertrugen. Und es gab viel Leid, viele Kämpfe, viele Verwundete und Tote – sowohl bei unseren Feinden als auch in den eigenen Reihen. Wir marschierten von Stadt zu Stadt, von Dorf zu Dorf, suchten die Vogelfreien in den Wäldern auf und schafften es trotz aller Verluste und harter Kämpfe, eine immer größere Menschenmenge um uns zu scharren! Viele waren einfache Bauern, die sich mit Werkzeugen und Stöcken unserer Armee anschlossen. Die von Hass zerfressenen Herrscher der vielen kleinen Staaten achteten zu wenig auf uns und bekriegten sich weiterhin gegenseitig. So geschah es schnell, dass wir bald das halbe Reich unter unserer Kontrolle hatten. Daraufhin ließen die Kämpfe langsam nach und Verhandlungen begannen. Wir brachten viel Land unter unserer Kontrolle, setzten einfache Bauern als Stadträte ein und bildeten aus den vielen kleinen Reichen langsam ein einziges großes Reich. Schließlich übernahm unsere Armee nach einer langen Belagerung, bei welcher vieler meiner treuen Gefährten den Tod fanden, die alte Veste Drachenstein, in welcher sich einige der letzten Tyrannen verschanzt hatten. Von dieser Burg aus wollten wir unser neues Reich regieren und ich wurde von meinen Anhängern dazu gedrängt, mich zum König krönen zu lassen. Unsere Rebellion und die vielen Kleinkriege waren zu Ende und ein neues Zeitalter stand bevor! Trotz des unermesslichen Blutbades, durch das wir waten mussten, hatten wir am Ende etwas größeres und besseres erschaffen! Doch Tyrannen und dunkle Mächte zu bekämpfen ist eine Sache – selbst ein Reich aufzubauen und zu regieren, selbst zu herrschen ist etwas völlig anderes und trotz aller guten Absichten eine ungeheure Herausforderung!

## Ein neues Königreich

In der Kunst der Kriegsführung bin ich ein Meister - obgleich man solch grausame Fähigkeiten schwerlich als Kunst bezeichnen kann. Traurig, dass das Kriegshandwerk da Einzige ist, was ich zu beherrschen scheine. Die Jahre des Aufbaus nach der Rebellion waren lang und mühselig. Unzählige Verhandlungen, Streitschlichtungen, das gerechte Verteilen von Ressourcen und der Aufbau einer funktionierenden Wirtschaft stellten mich vor Herausforderungen, die ich nur schwer meistern konnte. Zwar habe ich aus all meinen Misserfolgen vieles gelernt, doch gibt es nun zu viel, was ich beheben muss. Während ich mich zu sehr auf den nördlichen Teil des Königreiches konzentriert habe, da es dort viele Rohstoffe und bereits gut ausgebaute Städte und Landwirtschaft gab, habe ich den südlichen Teil zu sehr vernachlässigt. Der Norden hätte auch mit weniger Reichtum aufblühen können, der Süden jedoch ist nun verarmt, die Menschen verhungern und Krankheiten ziehen einher. Doch ist dies nicht das einzige Unglück, das mich plagt!

Nach der Rebellion und meiner Krönung drängten mich meine Berater dazu, ein Weib zu suchen, das mir Erben schenken könnte. Viele Frauen aus guten Häusern, Töchter von reichen Eltern wurden mir vorgestellt. Doch obwohl einige von ihnen eine vorteilhafte Partie gewesen wären, wollte sich mein Herz auf keine von ihnen einlassen. Wie groß und entsetzlich war der Aufschrei, als ich Gertrud, die Tochter des Stallmeisters zur Frau nahm. Weder Sie noch Ihre Familie waren übermäßig reich oder angesehen – doch war sie eine herzensgute und intelligente Frau, stets gütig ohne viel zu verlangen. Ach was musste sie sich am Hofe alles anhören! Irgendwie hatte sie es nie geschafft, sich eine gute Stellung aufzubauen. Doch unsere Ehe war glücklich und sie schenkte mir drei Söhne. Was waren das für dunkle Tage als sie und ihr ganzes Gefolge auf einer Reise in

den Norden nicht mehr zurückkehrten. Monatelang haben meinen Truppen die Wälder durchkämmt, doch wir haben sie nie gefunden. Lange Zeit war ich von Trübsinn geplagt und vernachlässigte mein Reich umso mehr - und so auch meine drei Söhne.

Mein ältester Sohn Eberhard ist ein wahrhaft großer Krieger und kommt ganz nach mir, jedoch fehlt ihm Erbarmen und Mitleid. Vielleicht hat ihm auch zu lange die Liebe eines Vaters gefehlt. Erhard, mein zweiter Sohn ist zwar kein ganz so prächtiger Krieger, doch seit jeher ein begnadeter Bogenschütze. Auch ihm fehlt bisweilen die Sanftmut, von welcher mein jüngster Sohn Engelhard reichlich hat! Engelhard ist eine gute Seele und er liebt mich, wie ein Sohn seinen Vater nur lieben kann – doch ist er erbärmlich wenn es um das Kriegshandwerk geht. Zu zart besaitet und ein regelrechter Tollpatsch, verachtet und ausgelacht am Hofe.

Ein weiser Mann sagte dereinst folgendes: „Die Vergangenheit prägt uns, die Gegenwart verwirrt uns und die Zukunft ängstigt uns. Doch noch ist Zeit, das Geschehene zu ändern!“ Ich habe vor, meinen Söhne und meinem Königreich die Liebe zu Teil werden zu lassen, die sie verdienen. Eberhard und Erhardt sollen jeweils über einen der nördlichen Teile herrschen. Sie sind wohl geachtet und werden ihre Aufgabe erfüllen. Engelhard jedoch soll mir helfen das Leid in den Südländern zu lindern. Seit jeher hat er Mitleid mit den Armen. Noch weiß ich nicht, ob es wahrlich eine gute Idee ist, im Falle meines Ablebens meinen ältesten Sohn Eberhard zu meinem Nachfolger zu bestimmen. Er ist zu unbarmherzig, fast schon grausam. Allgemein hin geht das Erbrecht an den ältesten Sohn, doch als erster König der Drachenlande werde ich vielleicht andere Gesetze veranlassen. Doch dies muss noch gut überlegt werden. In meinem Testament habe ich einstweilen vermerkt, dass Reich aufzuteilen und jedem meiner Söhne einen Teil zu geben. Als sie noch bei mir war, bestand Gertrud immer darauf, Engelhard einmal die Herrschaft über Burg Drachenstein zu geben. Trotz Zweifel habe ich es ihr schließlich versprochen. Den Tod allerdings sehen ich noch nicht herbei. Wer weiß was noch geschehen mag. Vieles habe ich noch zu bedenken, wenn ich von meinem Jagdausflug zurückkehre.



## Charaktere

### **Gotthard, erster König der Drachenlande**

Einst ein tapferer Ritter wuchs Gotthard in einem von Zwietracht und Konflikt beherrschten Land auf. Zusammen mit einigen anderen Rittern begann er eine große Rebellion und forderte all die rivalisierenden Tyrannen heraus, die dem Volk nur Leid brachten. Nach und nach wurden seine grausamen Kontrahenten besiegt, die Rebellion wuchs und wuchs und Gotthard gelang es trotz großer Verluste schließlich das Land zu einern. Seither versucht er, sein neues Königreich zu Reichtum zu bringen. Während er im Norden des Reiches großes Potenzial sah, dass er ausnutzte, kam dafür der Süden zu kurz. Nach dem seine Frau Gertrud auf mysteriöse Weise verschwand, wurde Gotthard sehr depressiv und vernachlässigte nicht nur sein Reich, sondern auch seine drei Söhne.

### **Gertrud, erste Königin der Drachenlande, verschollen**

Als Tochter des Stallmeisters von Drachenstein war Gertrud weder besonders reich noch angesehen. Auf Grund ihres gütigen, intelligenten Wesens jedoch verliebte sich Gotthard in Gertrud und nach sie zum Ehefrau. Gertrud schenkte Gotthard drei Söhne. Gertrud hatte stets einen schweren Stand. Auf Grund ihrer einfachen Herkunft wurde sie am Hofe meistens nur verachtet. Auf einer Reise in den Norden verschwand Gertrud spurlos. Niemand hat seit her etwas von ihr gesehen oder gehört.

### **Eberhard, auch bekannt als „Der Eber“**

Eberhard, auch einfach als „Der Eber“ bekannt, ist der älteste und ruhmreichste von König Gotthards Söhnen. Im zarten Alter von 14 Jahren erschlug er einen Bären der die königliche Jagdgesellschaft unerwartet in den Wäldern angriff. Der Eber ist fürwahr ein großer, äußerst begabter Krieger und militärischer Anführer, aber auch ein listreicher Mann. Allerdings zeigt er nur wenig Mitleid oder Gnade. Bisweilen ist er zu seinen Feinden aber auch zu seinen Untergeben äußerst grausam.

### **Erhard, auch „Der Ehrenhafte“ genannt**

König Gotthards zweiter Sohn ist Erhard , auch „Der Ehrenhafte“ genant. Von Kindheit an ist er ein begnadeter Bogenschütze und ein Krieger, der sein Handwerk beherrscht. Stets hat er versucht, seinem älteren Bruder nachzueifern, da dieser ein noch angesehener Krieger und Anführer ist. Sehr zum Unglück seines Vaters, scheint Erhard jedoch mehr und mehr die brutalen Züge des Ebers annehmen. Seine wahrhaftige Ehrenhaftigkeit bleibt fragwürdig.

### **Engelhard, verspottet als „Der Tollpatschige“**

Im Gegensatz zu seinen Brüdern ist Engelhard äußerst unbegabt im Kriegshandwerk und ein regelrechter Tollpatsch. Seine friedliche Art und sein Mitgefühl helfen nicht, seinen Ruf am Hofe zu stärken. Königin Gertrud, selbst eine Außenseiterin am Hofe, war die einzige sie stets zu ihm hielt. Nach ihrem Verschwinden steht Engelhard völlig alleine im Schatten seiner Brüder.

## Bruder Wolf

Über diesen jungen Mönch ist nur wenig bekannt, doch scheint er immer zur richtigen Zeit einfach irgendwo aufzutauchen.

## Raseptan

Der Banditenlord Raseptan ist für seinen unzähligen Überfälle auf Reisende und seine Plünderzüge durch kleinere Dörfer bekannt. Niemand weiß, wo genau er sein Versteck hat. Bisher ist es nicht gelungen, den Halunken zu fassen.

# Über die Drachenlande

Bevor die vielen kleinen Reiche in den Drachenlanden entstanden, zogen dort zahlreiche barbarische Stämme umher. In vielen dieser Stämme gab es Legenden über den Ursprung des Landes.

So sollen einst mächtige Drachen über die Ländereien gewandelt sein. Obwohl diese schon lange fort sind, kann man ihre Spuren überall finden. Bei den Nebelschwaden aus den Sümpfen soll es sich um heißen Drachenatem handeln, der noch immer verweilt. Dieser Drachenatem soll der Grund für den Fluch sein, der angeblich auf den Sümpfen liegt. Des weiteren sollen viele Drachen einige ihrer Schuppen verloren haben, welche als Samen für die vielen prächtigen Bäume dienten. Die wie ein Kreuz geformte Halbinsel Talaran soll eine geheiligte Drachenstädte gewesen sein.

Ferner erzählt man sich, dass Drachenblut überall in die Gewässer gelangt sein soll. Dadurch dass die Menschen von diesem Wasser tranken, soll auch etwas Drachenblut in ihnen sein. Aus diesem Grund waren sowohl die barbarischen Stämme als auch deren Nachfolger, welche die ersten Zivilisationen errichteten, von einer solchen Wildheit befangen.

Ob diese Legenden nun stimmen oder nicht, so steht fest, dass man die Zähmung des Landes und der Menschen mit der Zähmung eines Drachen vergleichen kann.

