

Ausgabe 100 - Februar 2010 - kostenlos



ANDUIN

FANZINE FÜR PHANTASTISCHE SPIELE



REISE ZU DEN STERNEN

ANDUIN 100

JUBILÄUMSAUSGABE

IMPRESSUM

Anduin

Fanzine für phantastische Spiele

Chefredakteurin

F.Schmutzler

Stellv. Chefredakteur

T.Heinig

Anschrift

Anduin
Stuckstraße 6
82319 Starnberg
leserbriefe@anduin.de
www.anduin.de

Fleißige Helfer

Autoren

T.Heinig, L.-H. Schilling, K.-H. Zapf,
F. Schmutzler, P. Heinig, J. Lohr, J.
Jacobs, D. Scolari, J. Hagen, J. Mang,
M. Meistrowitz, B. Lambrecht, L. Edel

Titelbild

Aristagon

Zeichner

J.Hagen, C. Zapf, K. Schulz, S.Rupp, F.
Harmanus, L.-H. Schilling, J.P. Meier,
S. Schmitz, M. Petry

Lektorat

F. Schmutzler, M. Meistrowitz

Hinweise

Die Artikel in dieser Ausgabe stellen die Meinung der einzelnen Autoren dar und müssen nicht mit der Meinung der Redaktion übereinstimmen. Die Redaktion distanziert sich von Internetseiten mit verfassungswidrigen, radikalen oder pornographischen Inhalten. Die meisten in dieser Ausgabe genannten Produkte sind Warenzeichen ihrer jeweiligen Hersteller. Die Verwendung von geschützten Warenzeichen stellt keine Copyrightverletzung seitens der Redaktion dar, auch wenn diese ohne Kennzeichnung genannt werden. Nachdruck oder Wiederveröffentlichung (digital oder analog) – auch auszugsweise – nur mit schriftlicher Genehmigung der Redaktion. Ausdruck und Weitergabe für private Zwecke ausdrücklich erwünscht und erlaubt. Die Redaktion behält sich das Recht vor, eingesandte Artikel zu kürzen oder zu ändern. Die Rechte der eingesandten Artikel und Zeichnungen verbleiben beim Urheber. Die Redaktion der Anduin erhält die Erlaubnis, die Werke im Rahmen des Fanprojekts Anduin zu veröffentlichen. Für unaufgefordert eingesandte Artikel kann keine Haftung übernommen werden.

INHALT

Abenteuer

- 4 **Spielsachen†**
Weltraumtourismus ist eine wunderbare Sache - doch sollte man in diesem Cthulhu-Szenario darauf achten, wer schon alles auf dem Planeten wohnt..
- 13 **Das Dorf der Verdammten**
Ein verfluchtes Dorf, ein skrupelloser Herrscher und ein Wald voller Geheimnisse - und die Helden mittendrin in diesem Abenteuer für Warhammer Fantasy..
- 38 **Korallenpiraten**
Auf einem geheimnisvollen Riff im Perlenmeer lauern viele Gefahren - und eine Piratenbande, die es auf die Charaktere abgesehen hat.

Lesen & Spielen

- | | |
|--|---|
| 8 Noch mehr Reisen zu den Sternen† <i>Inspirationen aus Büchern und Filmen</i> | 45 Systemvorstellung: SpacePirates † <i>pulpige Piratenabenteuer im All</i> |
| 10 Systemvorstellung: NOVA† <i>Ein Epos nimmt seinen Anfang</i> | 47 „Setzen Sie einen Kurs!“ † <i>Reisetechnologien im All</i> |
| 26 NSC - Ecke † <i>Ein Charakter für eure Spielrunden</i> | 54 Liverollenspielecke <i>Von der Intime - Anreise</i> |
| 28 100 x Anduin <i>Interviews, Bilder und Glückwünsche</i> | 57 Systemvorstellung: 3:16 † <i>Carnage among the stars</i> |

Kurzgeschichten & Comics

- | | |
|----------------------------------|-----------------------------|
| 23 Aurelia - die Geburt † | 60 Die schwarze Rose |
|----------------------------------|-----------------------------|

Rezensionen

- | | |
|---|-------------------------------------|
| 69 Einsamer Wolf: Nacht über den Wassern | 71 Planet Steam |
| 70 1W6 Freunde | 71 Mara und der Feuerbringer |

† = Artikel zum Schwerpunktthema

Die dritte Seite

Lange hat es gedauert, manch einer dachte vielleicht, sie kommt nicht mehr. Leider ist das Real Live manchmal doch intensiver als jedes Rollenspiel.

Doch was ihr hier vor euch habt, ist in der Tat die Anduin #100.

100 Ausgaben - das ist schon eine Hausnummer. Seit 1988 besteht die Anduin bereits, wenn auch mit einigen Unterbrechungen, als Print - Magazin und nun als kostenloses E - Zine zum Herunterladen. Inzwischen ist sie zu einer festen Größe im Rollenspielbereich geworden, einige Leute, die früher für die Anduin geschrieben haben oder immer noch schreiben, schreiben inzwischen auch für Rollenspielverlage oder haben ihr eigenes Rollenspiel veröffentlicht. Und mit ihren 100 Ausgaben und den 22 Jahren ist die Anduin nicht allein in der Szene: Im letzten Jahr feierte DSA sein 25jähriges Bestehen, Shadowrun gibt es seit mittlerweile 20 Jahren und die „Mephisto“ seit 15 Jahren.

Da verwundert es ein bisschen angesichts dieser „Grossen Alten“, dass die deutsche Rollenspielszene immer wieder totgesagt wird. Den Eindruck konnte ich jedenfalls bisher noch nicht teilen, auf Conventions habe

ich viele junge Leute um die 20 gesehen, die begeistert an Pen und Paper - Runden oder Live - Veranstaltungen teilgenommen haben.

Natürlich gibt es sie auch, die Generation „WoW“, aber was hindert uns, die Autoren von Rollenspielen, professionellen Magazinen und Fanzines, sie zu einer Generation „P&P“ zu machen? Denn neben den grossen Spielen, mit denen wir, die - nennen wir sie einfach mal so - etablierten Rollenspieler aufgewachsen sind, gibt es eine Vielzahl kleiner und neuer Systeme, die es wert sind, ausprobiert zu werden. Sie kommen meist ohne grossen Aufwand aus, ein kleines, kostengünstiges Buch reicht aus, und für ein System wie Primetime Adventures zum Beispiel braucht man noch nicht einmal Würfel, sondern nur ein handelsübliches Kartenspiel. Aber man braucht gar nicht über den grossen Teich zu schielen, auch hierzulande gibt es sie inzwischen, die kleinen Systeme: „Barbaren!“ (siehe Anduin Weihnachtsspecial) oder „1W6 Freunde“ (Rezension in dieser Ausgabe) sind nur zwei von vielen.

Der Erfolg der Grossen gibt ihnen recht, denn ohne immer nachwachsende Fangemeinde und Spieler wären sie niemals so alt

und so erfolgreich geworden.

Angesichts 100 Ausgaben Anduin wünsche ich mir, dass das Pen und Paper - Rollenspiel ein wenig aus seinem Eckchen herauskommt und sich der Öffentlichkeit zeigt. Rollenspieler sind keine kontaktscheuen Gestalten, die in dunklen Kellern düstere Geheimnisse ausbrüten, sondern Menschen wie du und ich. Es muss ja nicht gerade der Mainstream der Computerspielindustrie sein, den wir erreichen wollen, aber ein wenig Rampenlicht kann nicht schaden. Dann gibt es für die 200. Ausgabe der Anduin auch eine grosse Gala mit Prominenz aus Film, Funk, Fernsehen - und Rollenspiel.

Aber vorher sieht man sich auf jeden Fall erstmal auf der RPC im April.

Read on,

Eure Niniane / Friederike

PS: Die Anduin #101 mit dem Thema „Oldschool“ erscheint voraussichtlich im Mai 2010.

Spielsachen

EIN SZENARIO FÜR CTHULHU

TEXT: FRIEDRIKE SCHMUTZLER UND JAN JACOBS

ZEICHNUNG: JOACHIM A. HAGEN

VORWORT

Lange Zeit waren diejenigen, die den Welt- raum bereisten, fast ausschliesslich in einer bestimmten Mission unterwegs: Als Forscher, die fremde Welten erkundigten, Diplomaten, die mit fremden Völkern Verträge aushandeln, Kriege beenden oder Handels- abkommen abschliessen oder Händler, die in den neu erschlossenen Welten Waren kaufen und verkaufen.

Doch was ist mit denjenigen, die den Welt- raum aus einem ganz anderen Grund be- reisen, nämlich den Touristen? Auch in der Gegenwart ist es schliesslich keine Zukunfts- musik mehr, dass „ganz normale Menschen“ ins All reisen. Zur Zeit mag es zwar noch ein Spass für die ganz gut Betuchten sein, doch wer weiss, ob nicht irgendwann wir alle statt auf Kreuzfahrt zu gehen eine Reise zum Mond unternehmen.

Aber wer weiss, was uns dort draussen al- les begegnen könnte. Oder wer..

KURZER ÜBERBLICK

Der Plot für dieses Abenteuer ist grob der Episode „Midnight“ aus der vierten Staf- fel der britischen Science-Fiction-Serie „Dr Who“ entlehnt. In dieser Folge macht der Doctor (David Tennant) mit seinem Compa- nion Donna (Catherine Tate) einen kurzen Erholungsurlaub auf dem Planeten Midnight, wo es eine grosse Erholungsanlage für Welt- raumreisende gibt. Der Planet ist sehr düster (daher wohl auch sein Name, auch wenn das nicht explizit erwähnt wird) und besitzt eine auffällige kristalline Struktur. Ausserhalb der Anlage ist das Überleben für die Menschen aufgrund hoher Strahlung jedoch nicht mög- lich.

Während Donna das Entspannungspro- gramm geniesst, macht sich der Doctor mit anderen Gästen auf zu einer Fahrt zu den Saphir-Fällen. Die anfangs lustige und unbe- schwerte Fahrt endet jedoch in einem Desas- ter. (Mehr zu Dr Who siehe auch im Artikel „Noch mehr Reisen zu den Sternen“)

In diesem Abenteuer begegnen die Cha- raktere nicht dem Timelord, sondern sind

ganz auf sich gestellt, als ihr Vergnügungs- shuttle auf einer Ausflugsreise plötzlich mit- ten in der Dunkelheit stehen bleibt und sich eine geheimnisvolle Wesenheit sich ihrer be- mächtigt.

Das Abenteuer kann als Kampagnenauf- takt für eine „Cthulhu in Space“-Kampagne genutzt werden, oder aber als One-Shot für einen Abend oder zwischen zwei längeren Abenteuern. Es sollten nicht mehr als fünf Spieler daran teilnehmen.

Das Besondere an diesem Abenteuer sind die Karten für den Spielleiter, deren Texte auch noch einmal gesondert im Anhang zu finden sind. Diese Karten muss der Spielleiter an festen Stellen im Abenteuer austeilen. Die Spieler sollten die Karten verdeckt erhalten und lesen, sie sollten sich an die Anweisun- gen halten.

DAS WESEN

Bei dem Wesen handelt es sich um eine körperlose Lebensform, die schon seit Jahr- hundertern auf dem Planeten lebt. Es mate- rialisiert sich an einer Stelle im Abenteuer als unförmiger Schatten, später jedoch in einer den Charakteren vertrauteren, aber nicht minder erschreckenderen Gestalt.

Das Wesen ist im Grunde genommen ein kleines Kind, das nur spielen will, es hat nichts Böses im Sinn, als es das Shuttle an- hält. Es findet die Reaktionen der Menschen sehr interessant und klinkt sich daher gerne in menschliche Gehirne ein, allerdings hat es auch keine Ahnung von menschlicher Anato- mie und weiss nicht, dass es die Menschen durch seine Handlung in Angst und Schre- cken und schliesslich in den Wahnsinn treibt. So bringt es durch seinen Forschungsdrang den Piloten des Shuttles um, und auch die Charaktere werden von ihm recht unsanft behandelt, weil es seine Kräfte nicht einzu- schätzen weiss.

EIN UNBESCHWER- TER AUSFLUG

Die Charaktere treffen sich alle an Bord des Ausflugsshuttles, das sie zu einem beliebigen,

etwa sechs Stunden entfernten Ziel bringen soll. In der Fernsehserie sind es die „Saphir- Wasserfälle“, aber es obliegt dem Spielleiter, sich ein passendes Ziel auszusuchen. Wichtig ist nur, dass die Charaktere es aus verschie- denen Gründen besuchen wollen, damit eine möglichst heterogene Reisegruppe zusam- menkommt.

Mögliche Charaktere und ihre Gründe sind zum Beispiel der Professor und seine Assis- tentin / sein Assistent, die das Ziel erforschen wollen, ein junges Paar auf Hochzeitsreise, ein Geschäftsmann /eine Geschäftsfrau, die sich ablenken wollen oder eine Familie, die auf dem Planeten Ferien macht.

Das Shuttle ist komplett fensterlos, um die für den Menschen tödliche Strahlung des Planeten abzuhalten, Leben ist nur in den ab- geschlossenen Habitaten der Freizeitanlage möglich.

Das Innere des Shuttles ist gemütlich ein- gerichtet, ähnlich wie ein Flugzeug in der ersten Klasse oder ein luxuriöser Eisenbahn- waggon, es gibt viel Beinfreiheit, und die Sit- ze sind sehr komfortabel.

In einer kleinen Bordküche können sich die Charaktere kleine Snacks und Getränke neh- men, die während der sechsstündigen Fahrt als Erfrischung dienen sollen.

Gegenüber der Bordküche befindet sich ein Schränkchen, in diesem gibt es einen Erste – Hilfe – Kasten mit Verbandsmaterial sowie leichten Beruhigungsmitteln und Me- dikamenten gegen Reisekrankheit, darunter befindet sich eine Einbuchtung für einen Feu- erlöscher.

Der Spielleiter sollte den Charakteren eine kurze Zeit gönnen, in der sie sich kennen ler- nen und miteinander vertraut machen kön- nen. Während sie sich mit Essen und Geträn- ken versorgen, sollten zumindest die Namen, die Berufe und vielleicht die Motive für die Reise ausgetauscht werden.

UNTERBRECHUNG

Während die Charaktere sich noch un- terhalten (der Spielleiter sollte das Spiel an dieser Stelle am besten laufen lassen, denn

dann ist der nachfolgende Schock-Effekt (umso wirkungsvoller), hält das Shuttle auf einmal abrupt an.

Auf Nachfragen werden die beiden Piloten des Schiffes versichern, dass es kein regulärer Halt ist, sie aber nicht wissen, was passiert ist, da die Instrumente nichts anzeigen. Sollten die Verdecke des Shuttles angehoben werden, ist nur eine kristalline Landschaft sowie ein dunkler Himmel zu sehen. Die Piloten weisen die Charaktere darauf hin, dass sie die Verdecke schnell wieder schliessen müssen, da die Strahlung des Planeten für den Menschen gefährlich ist. Einer der Charaktere kann jedoch kurz vor dem erneuten Herunterlassen der Verkleidung mit einem gelungenen *Ideenwurf* einen Schatten zwischen den kristallinen Strukturen hat durchschauen sehen.

KLOPF, KLOPF

Die Piloten teilen derweil mit, dass sie einen Hilferuf abgesetzt wollen, damit man ihnen ein Ersatzshuttle schickt. Die beiden Männer scheinen noch sehr zuversichtlich zu sein, dann ertönt aus der Pilotenkanzel jedoch ein lauter Schrei, und über Funk ist nur ein ersticktes „Oh mein Gott, er ist tot!“ zu hören, die Stimme gehört eindeutig dem Co

– Piloten. Dieses Ereignis kostet wiederum *1/4W4 Stabilitäts-Punkte*.

Falls jemand in dieser Situation zu den Piloten gehen möchte, muss er feststellen, dass das Schott zwischen Pilotenkanzel und Passagierraum sich nicht mehr öffnen lässt, über die Funkverbindung ist auch nichts mehr zu hören.

Der Sauerstoff in der Kabine wird noch für vier Stunden reichen, der Strom läuft über ein Notstromaggregat, wie der Bordcomputer mitteilt. Sobald eine Stunde abgelaufen ist, meldet der Bordcomputer, wieviel Sauerstoff noch Rest ist. In der letzten Stunde beginnt er, die Minuten herunterzuzählen.

Um einen Notruf abzusetzen, muss der manuelle Notrufschalter gedrückt werden, der sich in der Nähe der Pilotenkanzel in der Passagierkabine befindet. Auch diese Information erhalten die Charaktere vom Bordcomputer. Betätigen sie den Schalter, werden sie jedoch feststellen, dass nichts geschieht ausser dem freundlichen Computerstimmen – Hinweis „Notruf konnte nicht gesendet werden“.

Dann beginnt es plötzlich, an der Aussenhülle des Shuttles zu klopfen. Mit einem gelungenen *Ideenwurf* wird den Charakteren die Idee kommen, dass das, was da an die

Aussenhülle klopft, entweder sehr gross oder sehr schnell sein muss oder dass es sich um mehrere Lebewesen handeln müsste, denn es klopft zunächst auf dem Dach, dann an der rechten Fensterseite, dann an der linken, und so weiter.

Da jedoch alle wissen, dass in der Strahlung des Planeten kein Leben möglich ist, kostet diese Erkenntnis jeden der Charaktere *0/1 Stabilität-Punkte*.

Plötzlich hört das Klopfen auf, für einen Moment herrscht absolute Ruhe. Das Klopfen beginnt erneut, es wird immer intensiver bis es zu dem Punkt im Shuttle gelangt, an dem einer der Charaktere sitzt.

SPIEL MIT MIR!

Anmerkung: An dieser Stelle teilt der Spielleiter die erste Karte aus.

Inhalt der ersten Karte:

Etwas hat von Dir Besitz ergriffen. Du kannst Dich nicht mehr bewegen, nur Dein Kopf und Deine Augen können den Bewegungen der anderen Charaktere folgen. Wenn Du angesprochen wirst, wiederhole in monotoner Sprechweise – so als ob Du die Sprache eigentlich nicht beherrschst – die Sätze und Worte.



Sollte Dich jemand anfassen, spürst Du eine kurze Benommenheit, dann ist jedoch alles wieder normal.

Hörst Du die Worte „Spiel mit mir“, dann wirst Du alles daran setzen, dass diese Person, die diese Worte gesagt hat, von Dir umsorgt und gepflegt wird.

Das Wesen hat von dem Charakter Besitz ergriffen und sich in seinem Gehirn eingestrichelt, um die Menschen zu erforschen. Es betrachtet sie als interessantes neues „Spielzeug“, mit dem es erst einmal verfahren kann, wie es möchte. Ausserdem hatte es noch nie einen menschlichen Körper, daher kann es sich nicht bewegen, weil es den Bewegungsablauf noch nicht kennt.

Sobald einer der anderen Charaktere denjenigen anspricht, der an der Stelle sitzt, an der das Klopfen am intensivsten war und schliesslich geendet hat, wird dieser Charakter wortwörtlich alles wiederholen, was man ihm sagt, auch schwierige Wörter, Fremdwörter oder eine Sprache, die er vielleicht gar nicht beherrscht. Egal, wer ihm etwas vorsagt, der Charakter wird es wiederholen, und so wie es diesem Spieler möglich ist, wird er auch das gesamte Gespräch unter den anderen Charakteren wie ein Papagei nachplappern.

Diese Erkenntnis kann wieder zum Verlust von 0/1 Stabilitätspunkten führen.

Sollte schon früh im Spiel jemand den Charakter, der offensichtlich nicht mehr er selbst ist, berühren, so erhält dieser vom Spielleiter die zweite Karte. Diese ist allerdings optional und vom Spielleiter nur dann einzusetzen, wenn er das Gefühl hat, zwischen dem Besetzen durch das Wesen und dem Anfassen durch einen zweiten Charakter ist zu wenig Zeit vergangen, denn das Wesen braucht eben diese, um sich an den Körper zu gewöhnen.

Inhalt der zweiten Karte:

Etwas hat von Dir Besitz ergriffen. Du kannst Dich nicht mehr bewegen, nur Dein Kopf und Deine Augen können den Bewegungen der anderen Charaktere folgen. Wenn Du angesprochen wirst, wiederhole in monotoner Sprechweise – so als ob Du die Sprache eigentlich nicht beherrscht – die Sätze und Worte.

Sollte Dich jemand anfassen, spürst Du eine kurze Benommenheit, dann ist jedoch alles wieder normal.

Mit einem gelungenen Ideenwurf können die Spieler feststellen, dass bei jedem Wechsel des Wesens – also immer, wenn ein besessener Spieler einen anderen Spieler anfasst –

das Licht kurz flackert und für einen kurzen Moment der Strom zurückkehrt, allerdings nicht lang genug, um einen Notruf abzusetzen.

Sobald jemand diesen zweiten Spieler berührt, erhält jetzt der dritte Spieler eine Karte.

Inhalt der dritten Karte:

Etwas hat von Dir Besitz ergriffen. Du hast das Gefühl, Dein Körper gehorcht Dir nicht mehr ganz, Du kannst Dich nur mit ungelassenen und unbeholfenen Bewegungen vorwärts bewegen. Du bewegst Dich auf denjenigen zu, der Dir als Wortführer erscheint. Ihn willst Du unbedingt berühren.

Benimm Dich so, als würdest Du alles zum ersten Mal sehen und teilweise nicht wissen, welche Funktion bestimmte Gegenstände haben – zum Beispiel kannst Du versuchen, die Weltraumrationen mitsamt der Plastikverpackung zu essen.

Sobald Du die Worte „Komm, lass uns rausgehen zum Spielen“ hörst, wirst Du versuchen, die Shuttletür zu öffnen und nach draussen zu gelangen.

Für den Fall, dass die Charaktere jetzt den besessenen Spieler – und damit auch das Wesen – angreifen, wird dieses reagieren, wie jedes kleine Kind, dem man versucht, das neue Lieblingsspielzeug wegzunehmen: Es fängt an zu schreien. Das tut es jedoch nicht hörbar, sondern mit Ultraschall. Jeder Charakter, der einen Glückswurf nicht schafft, hört den hohen Ton im Kopf und wird von dem Wesen ablassen. Ausserdem verliert er einen Trefferpunkt.

Wer den Ton nicht hört, wird dann jedoch schnell feststellen, dass er den Körper nicht bezwingen kann, solange das Wesen von diesem Besitz ergriffen hat.

Erst wenn das Wesen den Körper wieder freigibt, wird auch die Verletzung mit allen ihren Auswirkungen sichtbar. Entsprechend muss der Spielleiter dann Trefferpunkte ansagen, und falls die anderen Charaktere den Besessenen tödlich verletzen, stirbt er, sobald das Wesen ihn verlässt.

Wenn die Spieler den besessenen Charakter meiden oder isolieren, dann wird sich das Wesen für eine kurze Zeit zurückziehen. Der Spielleiter kann dem Spieler des Charakters die folgende Karte geben:

Inhalt der vierten Karte

Du hast das Gefühl, dass Du wieder die Kontrolle über Deinen Körper bekommst. Du fühlst Dich erschöpft und noch etwas schwindlig, kannst aber wieder alle Deine Extremitäten bewegen. Allerdings ist da

immer noch etwas in Dir, was Du nicht beschreiben kannst.. Bist Du vielleicht doch noch nicht allein?

Das Wesen ist immer noch in dem Charakter, allerdings nicht mehr so präsent wie zuvor. Aber da es begriffen hat, dass die Menschen ihm oder besser gesagt, der Person, in deren Geist es sitzt, ihm nicht wohlgesonnen sind. Aber noch denkt es nicht daran, seine neuen Wirte wieder aufzugeben.

Das Wesen entdeckt inzwischen jedoch etwas neues an seinem unfreiwilligen Wirt: Das Nervenzentrum.

Der Spielleiter teilt an den Spieler, der jetzt (oder immer noch) besessen ist, die folgende Karte aus:

Inhalt der fünften Karte:

Irgendetwas geschieht mit Dir. Deine Beine gehorchen Dir nicht mehr, Deine Arme ebenso wenig. Du beginnst zu schwitzen, und bekommst Fieber. Dann setzen Krämpfe ein, und anschliessend spürst Du, wie Deine Atmung immer schwerer geht.

Spiele diese Effekte so langsam wie möglich aus.

FANG MICH DOCH!

Sobald das Wesen alle Charaktere einmal besetzt hatte - oder wenn der Spielleiter es für angebracht hält, beispielsweise, wenn das Spiel unter den Charakteren zum Erliegen kommt – beginnt das Wesen, sich zu materialisieren. Idealerweise sollte dies mit dem Beginn der letzten Stunde des Sauerstoffvorrats zusammenfallen. Da es nicht nur den menschlichen Bewegungsapparat und die menschliche Sprache studiert hat, sondern auch alle Erinnerungen der Personen besitzt, derer es sich bemächtigt hatte, nimmt es eine Form an, die ihm für die Menschen am angenehmsten erscheint.

Auch dieses Mal wird das Licht flackern, und mit einem gelungenen Ideenwurf wird den Spielern klar, was da nun den Strom lahmgelegt hat.

Es materialisiert sich als kleines Mädchen, allerdings, da es von menschlicher Anatomie eben keine Ahnung hat, als die Karikatur eines Kindes. Die Augen sind nicht richtig ausgeformt, sondern sind nur schwarze Höhlen, die Haut ist zu blass, die Hände haben nicht die richtige Anzahl an Fingern, und der Kopf wirkt insgesamt etwas zu gross für den schmalen Körper.

Der Anblick des materialisierten Wesens fordert 2/1W6 Stabilitätspunkte von den Charakteren.

Das Kind wird nun von einem zum anderen blicken und dann den Charakter, in dessen Gehirn es als erstes eingedrungen ist, ansprechen. „Spiel mit mir!“ fordert es auf, und der Spieler sollte jetzt das tun, was auf der Karte stand, die ihm der Spielleiter zuvor ausgehändigt hat: Er wird sich um das missgestaltete Wesen kümmern, ihm über den Kopf streichen und es im Arm halten.

Hat sich ein Charakter im Verlauf des Abenteuers vehement dafür ausgesprochen, das Wesen und / oder seinen Wirt zu vernichten, dann wird das Kind nun den Kopf langsam in die Richtung des betreffenden Charakters drehen, ihn aus den leeren Augenhöhlen ansehen und dann erklären: „Ich mag Dich nicht!“ Augenblicklich verspürt der Charakter Atemnot, und das Kind beginnt irre zu kichern. Es lässt aber nach *1W6 Minuten* wieder von dem Charakter ab, da es kein Interesse mehr daran hat, diesen zu quälen.

Sagt das Kind die Worte „Komm, lass uns rausgehen zum Spielen“, wird der Charakter, der die zweite Karte hatte, versuchen, die Tür zu öffnen. Mit Hilfe des Beruhigungsmittels aus dem Erste - Hilfe - Kasten können die anderen Charaktere ihn beruhigen, doch wird das nicht ohne Handgemenge ablaufen.

Sollten die Spieler mit dem Wesen in Kontakt treten, dann reagiert es wie ein normales kleines Kind. Dinge, die es nicht versteht, wird es mit einem „Warum?“ kommentieren.

Da es in den Menschen interessantes neues Spielzeug sieht, könnte es verlangen, dass einer der Charaktere mit ihm nach draussen geht.

Es wird allerdings recht schnell darauf eingegangen, dass es wieder den Strom fließen lässt, mit dem Strom kommt auch die Funkverbindung zurück. Auf einen Notruf hin wird sich sofort ein Shuttle der planetären Brigade melden, der Kommandant verspricht, dass er in einer Stunde vor Ort sein kann.

DAS ENDE DES ABENTEUERS

Eine mögliche Option, das Abenteuer zu beenden, ist es, das Wesen nach draussen zu locken. Dies kann bereits sehr früh geschehen, allerdings gibt es bei dieser Option auch einige Probleme: Die Schottverriegelung lässt sich nicht so einfach öffnen (*FW: Elektrische Reparaturen oder Mechanische Reparaturen*), und sobald die Charaktere sich der Strahlung aussetzen, erleiden sie einen erheblichen Verlust an Trefferpunkten, da die Strahlung tödlich ist. Darüber hinaus birgt diese Möglichkeit noch eine ganz andere

Gefahr: Falls das Wesen noch in einem der Charaktere steckt, muss dieser mit hinausgeworfen werden, denn das Wesen wird seinen Wirt nicht so einfach aufgeben.

Der Spielleiter kann natürlich andererseits auch auf das kindliche Gemüt des Wesens eingehen und es ganz einfach verschwinden lassen, wenn es das Interesse an den Passagieren verliert. Besonders, wenn der Notruf abgesetzt worden ist und die Charaktere nur noch auf ihre Rettung warten, wird es merken, dass es für es nichts mehr interessantes gibt. Wahrscheinlich ist der Wahnsinn und der Grad der Paranoia zu diesem Zeitpunkt aber schon so weit fortgeschritten, dass die Charaktere sich nicht mehr gegenseitig über den Weg trauen werden.

Es gibt auch Raum für mögliche Fortsetzungen: Vielleicht schlummert das Wesen immer noch in einem der Charaktere und wartet nur darauf, dass dieser es an einen Ort bringt, wo es noch mehr spielen und forschen kann. Oder aber es entdeckt die – bewaffnete – Crew des Rettungsshuttles und stellt fest, dass diese Menschen sich ja ganz anders verhalten als die, die es zuvor „erforscht“ hat.

Die Spieler erhalten *1W10 STA* zurück, und zusätzlich *1W4*, wenn sie es schaffen, dass das Wesen bereits verschwunden ist, wenn die Rettungsscrew eintrifft. Allerdings dürfte in diesem Fall ihr Ansehen erheblich leiden, denn die Geschichte, die sie der Brigade aufzischen, ist so fantastisch, dass sie ihnen niemand glauben wird...

ANHANG

Die Texte der Karten

Am einfachsten ist es, sich diese Seite auszudrucken und die Texte anschliessend auf Karteikarten zu kleben. Wichtig ist, dass der Spielleiter stets den Überblick behält über die bereits verteilten Karten. Falls der Spielleiter der Meinung ist, dass die hier vorgestellten Karten nicht ausreichen oder er andere Ideen hat, dann können noch Ereignisse nach Belieben hinzugefügt werden. Es sollten jedoch nicht unbedingt mehr als zehn Karten im Spiel sein.

Text der ersten Karte:

Etwas hat von Dir Besitz ergriffen. Du kannst Dich nicht mehr bewegen, nur Dein Kopf und Deine Augen können den Bewegungen der anderen Charaktere folgen. Wenn Du angesprochen wirst, wiederhole in monotoner Sprechweise – so als ob Du die Sprache eigentlich nicht beherrschst – die Sätze und Worte.

Sollte Dich jemand anfassen, spürst Du

eine kurze Benommenheit, dann ist jedoch alles wieder normal.

Hörst Du die Worte „Spiel mit mir“ von einer bestimmten Person, dann wirst Du alles daran setzen, dass diese Person von Dir umsorgt und gepflegt wird.

Text der zweiten Karte (optional):

Etwas hat von Dir Besitz ergriffen. Du kannst Dich nicht mehr bewegen, nur Dein Kopf und Deine Augen können den Bewegungen der anderen Charaktere folgen. Wenn Du angesprochen wirst, wiederhole in monotoner Sprechweise – so als ob Du die Sprache eigentlich nicht beherrschst – die Sätze und Worte.

Sollte Dich jemand anfassen, spürst Du eine kurze Benommenheit, dann ist jedoch alles wieder normal.

Text der dritten Karte:

Etwas hat von Dir Besitz ergriffen. Du hast das Gefühl, Dein Körper gehorcht Dir nicht mehr ganz, Du kannst Dich nur mit ungelassenen und unbeholfenen Bewegungen vorwärts bewegen. Du bewegst Dich auf denjenigen zu, der Dir als Wortführer erscheint. Ihn willst Du unbedingt berühren.

Benimm Dich so, als würdest Du alles zum ersten Mal sehen und teilweise nicht wissen, welche Funktion bestimmte Gegenstände haben – zum Beispiel kannst Du versuchen, die Weltraumrationen mitsamt der Plastikverpackung zu essen.

Sobald Du die Worte „Komm, lass uns rausgehen zum Spielen“ hörst, wirst Du versuchen, die Shuttletür zu öffnen und nach draussen zu gelangen.

Text der vierten Karte

Du hast das Gefühl, dass Du wieder die Kontrolle über Deinen Körper bekommst. Du fühlst Dich erschöpft und noch etwas schwindlig, kannst aber wieder alle Deine Extremitäten bewegen. Allerdings ist da immer noch etwas in Dir, was Du nicht beschreiben kannst.. Bist Du vielleicht doch noch nicht allein?

Text der fünften Karte:

Irgendetwas geschieht mit Dir. Deine Beine gehorchen Dir nicht mehr, Deine Arme ebenso wenig. Du beginnst zu schwitzen, und bekommst Fieber. Dann setzen Krämpfe ein, und anschliessend spürst Du, wie Deine Atmung immer schwerer geht.

Spiele diese Effekte so langsam wie möglich aus.

Noch mehr Reisen zu den Sternen

SERIEN, FILME UND BÜCHER ZUM TITELTHEMA

TEXT: JAN JACOBS, FRIEDERIKE SCHMUTZLER UND MICHAEL MEISTROWITZ

Hier findet ihr eine Auswahl von Serien, Filmen und Büchern, die das Thema „Reise zu den Sternen“ in der einen oder anderen Art behandeln. Sicher ist diese Liste nicht vollständig, aber wir hoffen, dass wir dennoch ein breites Spektrum abgedeckt haben.

SERIEN / FILME

STAR TREK

DER Klassiker schlechthin. Mit mittlerweile 11 Kinofilmen und sechs Fernsehserien seit fast 40 Jahren ein Dauerbrenner. Ob nun Kirk, Picard, Sisko, Janeway oder Archer – bei Star Trek ist für jeden etwas dabei. Und wörtlicher kann eine Reise zu den Sternen gar nicht stattfinden.

RED DWARF

Ein Hologramm mit Anflügen von Größenwahn, eine Katze, die aussieht wie James Brown, ein Android, dessen Erfüllung es ist, den Haushalt zu schmeissen und der buchstäblich letzte Mensch: das sind die Crewmitglieder der „Red Dwarf“. Zwischen 1988 und 1999 erreichten sie in Großbritannien Kultstatus, 2009 meldeten sie sich mit einem dreiteiligen Special zurück auf den Bildschirmen. Leider lief die sehr britische und sehr komische Serie bisher nicht im deutschen Fernsehen.

BATTLESTAR GALACTICA

Battlestar Galactica ist eine ursprünglich 1978 bis 1980 in den USA produzierte Sci-Fi Serie, in welcher sich die Menschheit nach einem verlorenen Krieg und der Zerstörung der 12 bekannten Heimatkolonien durch die von ihnen selbst erschaffene Roboterrasse der Cylonen, auf der Flucht durch das All befindet bei der Suche nach der sagenumwobenen 13. Kolonie der Erde. Im Zentrum der Flotte aus Flüchtlingsschiffen befindet sich der letzte erhaltene Kampfstern, die Galactica, der den einzigen Schutz der Menschheit vor

den sie verfolgenden Cylonen darstellt. In den Jahre 2003 bis 2009 wurde eine Neuauflage (Re-imagination) geschaffen, die wesentlich düsterer und tiefgängiger als ihr Vorgänger sein sollte, sich aber im Kern und auch in den vorkommenden Charakteren weitestgehend am Original gehalten hat.

DR WHO

Eine der am längsten laufenden Kult-Sci-Fi Serien überhaupt, die seit 1963 bis zur Gegenwart von der BBC produziert wird, in der die Abenteuer des so genannten „Doctors“, dem letzten Überlebenden einer außerirdischen Spezies, der Timelords, in seinen Zeitraumschiff, der TARDIS (Time And Relative Dimensions In Space), erzählt werden. Dieser wird dabei stets von einer im Laufe der Jahre wechselnden weiblichen Begleiterin (Companion) unterstützt. Auch die Rolle des Doctors wurde in den Jahren immer wieder neu besetzt, was dadurch erklärt wurde, daß dieser quasi unsterblich ist, jedoch jedes mal wenn er stirbt, eine Transformation in eine andere Person durchläuft. Bemerkenswert an der Serie ist vor allem der angestrebte Gewaltverzicht und die Achtung vor jedem Leben, die der Doctor bei seinen oft unkonventionellen Lösungen von Konflikten anstrebt, bewaffnet nur mit dem Sonic Screwdriver, seinem Allzweckwerkzeug.

FIREFLY / SERENITY

Western im Weltall: In dieser leider sehr kurzlebigen Serie von „Buffy“-Erfinder Joss Whedon fliegen Captain Reynolds und seine Crew mit ihrem Transportschiff „Serenity“ durch die Randgebiete des menschlichen Siedlungsraums im All und versuchen, sich durch kleine Gaunereien und Transportaufträge über Wasser zu halten.

Trotz ihrer kurzen Laufzeit erreichte die Serie bald Kultstatus, ein Kinofilm folgte. Auch ein Rollenspiel in der Welt von „Serenity“ existiert bereits.

STARGATE

Zuerst der Kinofilm, dann die Serie: Durch das namensgebende Sternentor (Stargate) gelangt die Mannschaft um Colonel O'Neal und den Wissenschaftler Daniel Jackson auf fremde Planeten. Grundidee des Films war, dass die ägyptische Kultur auf Alientechnologie basiert, dieser Gedanke wurde im Lauf der Serie weitergesponnen und ausgebaut.

Inzwischen gibt es zwei weitere Ableger-serien: Stargate Atlantis und Stargate Universe, die demnächst im deutschen Fernsehen startet.

RAUMPATROUILLE ORION

Was die Amerikaner konnten, konnten die Deutschen schon lange: Mit Bügeleisen und Bleistiftansatzern ausgerüstet reisten Major McLane und seine Leute in den 60ern ins All. Was heute eher komisch anmutet, war damals durchaus ernst gemeint. Heute genießt die Serie, die nur auf sieben Folgen kam, einen gewissen Kultstatus – nicht zuletzt wegen des legendären Tanzes, des Galaxy, der im Starlight Casino getanzt wurde.

FARSCAPE

Ein misslungenes Experiment bringt den jungen Astronauten John Crichton in einen weit entfernten Bereich der Galaxie, wo er auf das lebende Raumschiff Moya, ein ehemaliges Gefangenschiff, gerät. Mit den ehemaligen Gefangenen macht sich Crichton auf den Weg zurück nach Hause – immer die Peacekeepers im Nacken, die nicht so friedlich sind, wie ihr Name vermuten lässt.

Das Besondere an dieser australischen Science-Fiction-Serie war die Zusammenarbeit mit Jim Henson (dem Erfinder der Muppet-Show). Statt mit Computeranimationen interagieren die Schauspieler hier mit Puppen, eine der Hauptpersonen ist ebenfalls ein Muppet, nämlich der ehemalige Herrscher Rygel XVI. Das macht Farscape einzigartig

unter den modernen Sci-Fi-Serien.

LEXX – THE DARKZONE

Ähnlich wie die Moya bei Farscape ist auch die Lexx ein lebendiges Schiff. Ihre höchst skurrile Besatzung (unter anderem ein liebeskranker Roboterkopf und ein Untoter) erlebte nicht nur in einer Fernsehserie, sondern auch in vier Filmen diverse Abenteuer. Bei der Serie handelte es sich um eine deutsch – kanadische Co-Produktion, die sich vor allen Dingen durch einen hohen Trash – Faktor auszeichnete, nicht desto trotz aber sehr viel Spass machte.

STAR WARS / SPACEBALLS

Star Wars mit sechs Filmen, diversen Serienablegern (zuletzt die computeranimierte Serie „Clone Wars“), etlichen Computerspielreihen, Romanserien und Comics ist wohl eines der bekanntesten Science-Fiction-Franchises der Welt. An Star Wars kommt niemand vorbei, Sätze wie „Luke, ich bin dein Vater“ sind inzwischen Kult.

Grund genug für den Komiker und Regisseur Mel Brooks, eine Parodie zu drehen. Spaceballs ist genau wie sein grosses Vorbild Kult, und wer kennt nicht Sprüche wie „Durchkämmt die Wüste“ und „We brake for nobody“?

BÜCHER THE HITCHHIKERS GUIDE TO THE GALAXY

(Per Anhalter Durch die Galaxis)

Was 1978 von Douglas Adams zunächst als reine Hörspielserie für die BBC geschrieben worden war entwickelte sich im Laufe der folgenden Jahre zu der Weltraumreise - Kultbücherreihe, in deren Mittelpunkt die Erlebnisse von Arthur Dent, einem typisch

britischen Vorstädter, und seinem Freund Ford Prefect, einem außerirdischen Repoter, stehen, die nach der Zerstörung der Erde sich mit Hilfe eines elektronischen Reiseführers in waghalsige, fantastische und urkomische Abenteuer stürzten. Dabei treffen sie auf alte Bekannte wie den exzentrischen und selbstverliebten Präsidenten der Galaxis Zaphod Beblebrox, dem Erfinder des berühmten Pangalaktischen Donnergurglers, so wie auf Arthurs alten Schwarm Patrica McMillian, auch Trillian genannt, samt dem von ihnen geklauten Raumschiff, der Herz aus Gold. Neben den Büchern und der Hörspielserie wurde der Stoff aus dem Anhalter bereits in einer eigenen TV Serie, einem Kinofilm, sowie einem Musical bzw. Theaterstück umgesetzt und erfreut sich auch nach dem frühen Tod von Douglas Adams immer noch einer ungebrochenen Popularität.

SPEKTRUM

Der Roman von Sergej Lukianenko („Wächter des Tages“, „Wächter der Nacht“) beginnt zunächst wie die russische Antwort auf den Anhalter. Eines Tages tauchen auf der Erde riesige Sternentore auf die den Menschen eine einfache und bequeme Reise zu fremden Welten ermöglichen, aber auch ihre Tücken haben. Bewacht werden diese Tore von den Schliessern, einer fremden Spezies, die sich in Form von Geschichten für ihre Dienste bezahlen lassen.

Der Privatdetektiv Martin Dugin lebt davon, Menschen, die durch eines der Tore geflüchtet sind, wieder zu finden. So hält er auch seinen neuesten Fall, das Mädchen Irina aufzuspüren und zu ihrem Vater zurück zu bringen, für Routine. Doch leider ist es diesmal gar nicht so einfach.

Lukianenko beschreibt faszinierende, völlig fremdartige Wesen und Planeten, gepaart mit russischer Lebensart – eine faszinierende und lesenswerte Kombination.

STARSHIP TROOPERS

Starship Troopers ist sicher der skandalumwobenste Roman des Großmeisters der SF Robert A. Heinlein. Der Geschichte um den jungen Phillipino Rico, der in den Armeedienst eintritt und gegen die „Bugs“ in die Schlacht zieht, um ein Mädchen zu beeindrucken und seine Erfüllung im Dienst für den Heimatplaneten findet, wurde Verherrlichung des Militärs vorgeworfen. Im Gegensatz zur Filmadaption von Paul Verhoeven konzentriert die Vorlage mehr auf ethische Fragen als auf die Schlachten an sich, und beantwortet gegenüber der Kinofassung auch die Frage, warum die mobile Infanterie denn eine mobile Infanterie ist. Ob man den Vorwürfen nun recht geben mag oder nicht, dieser Urvater der Military - SF ist auch in der heutigen Zeit noch lesenswert.

NOVA

- EIN EPOS NIMMT SEINEN ANFANG -

TEXT: DANIEL SCOLARI

ZEICHNUNGEN: FABIAN HARMANUS, SEBASTIAN RUPP, KAMIL SCHULZ

DER HINTERGRUND

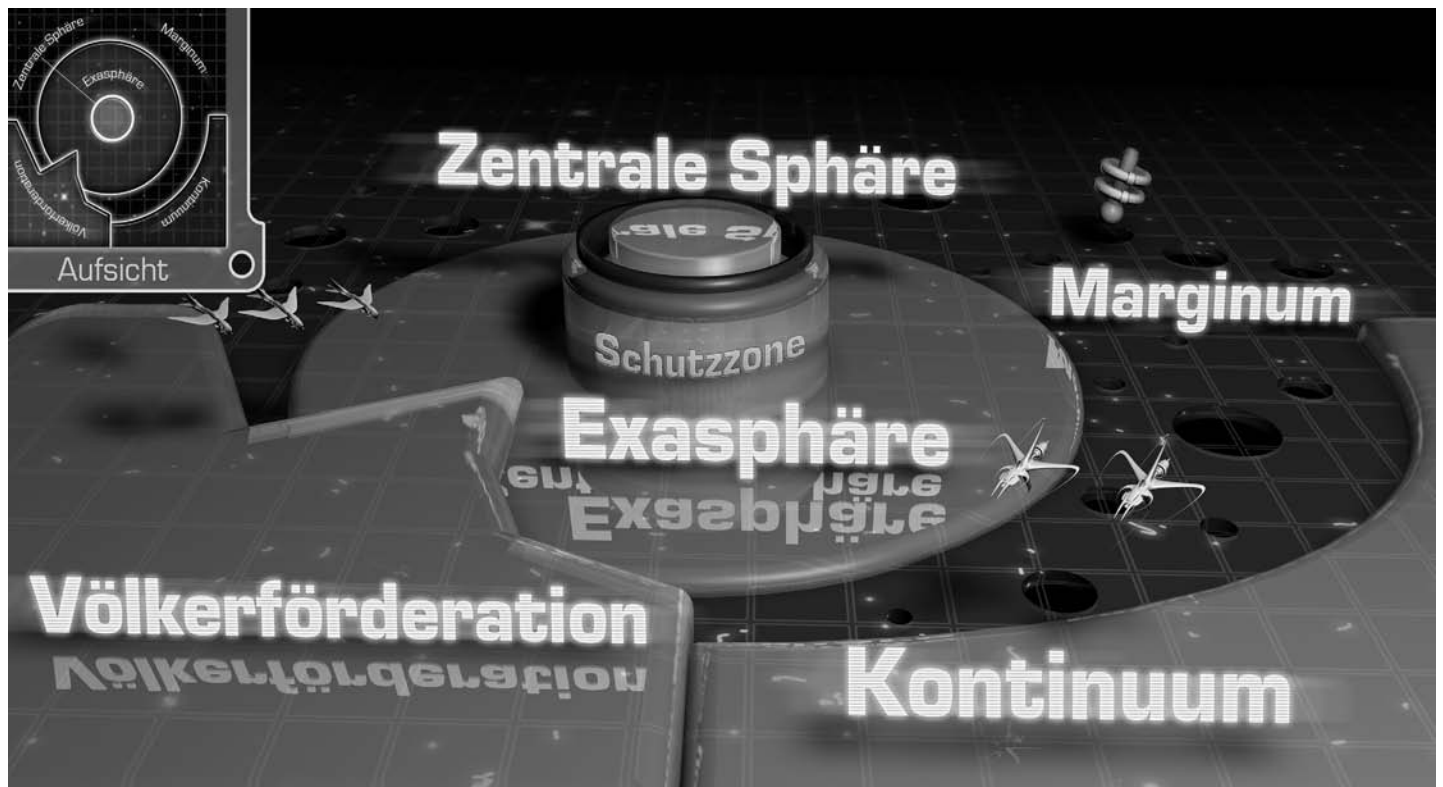
Am Ende des 27. Jahrhunderts hat sich die Menschheit im Weltraum etabliert, und tagtäglich brechen Wandererschiffe, Pioniere und Expeditionen von unzähligen Welten auf, um die Grenzen des terranischen Raums, dem „bekannten Universum“, ein Stückchen zu erweitern.

wie das Syndikat oder die Formorag-Organisation entstanden. Die drei Ursprungsstaaten bestimmten das Geschehen bis ins 25. Jahrhundert hinein ehe sich Dunkelheit über die Welten der Terraner breitete.

Das Beta-Pictor-Kontinuum, dominierende Macht in der Galaxis, traf in seiner schrittweisen Expansion auf terranische Kolonien und begann mit den Maßnahmen, welche diese

mehrerer versklavter Rassen gelang, einen Waffenstillstand auszuhandeln und die Ära der bis heute andauernden Koexistenz einzuläuten.

Nach dem Ende des Großen Krieges hat sich die Hoffnung, dass die Menschheit nun vereint und in Frieden leben könne, nicht erfüllt. Technische Errungenschaften des Krieges führten zu einer zweiten Kolonisations-



Doch ein gemeinsamer, vereinter terranischer Sternenstaat ist fern: Die Menschheit ist **zersplittert** in Zivilisationen, Kulturen, Ideologien. Ihr Universum teilt sie sich mit einer Hand voll außerirdischer Spezies, die ebenso wie die Reiche der Menschen nach Macht und Einfluss streben.

Der **Erdkrieg** im 21. Jahrhundert erforderte die Evakuierung des verschmutzten Planeten Terra unter einer autoritären Führung, aus der sich später das Terranische Imperium, noch immer der fortschrittlichste und glanzvollste Staat der Menschen, ableitete. Doch schon früh in der Geschichte der Allkolonisation regte sich Widerstand, und Abspaltungen

außerirdische Rasse seit jeher anwandte – Invasion, Eroberung, Versklavung.

Und so kämpfte die Menschheit zum ersten Mal vereint über hundert Jahre lang im Großen Krieg, von Anfang an ohne Aussicht auf Erfolg. Denn das Kontinuum ist ein Uhrwerk, eine gewaltige Maschinerie die letztlich aufgrund ihrer Übermacht und Ressourcen- und Produktionseffizienz bislang wohl jedes „Störobjekt“ niederwalzte.

Bis heute ist es ein Rätsel, warum plötzlich seit der Schlacht um Terra 2525 die Beta-Pictor keine Invasionsflotten mehr entsandten. Fakt ist, dass es den Menschen nach einer kurzen Rückeroberungsphase und Befreiung

welle aus den alten Gebieten von Imperium, Syndikat und Formorag, als Unzufriedene, Hoffnungsvolle, Euphorische und Visionäre sich ins All aufmachten, alte Grenzen zu durchbrechen und neue Linien abzustecken.

Die alten Nationen der so genannten Zentralen Sphäre konnten die Entstehung neuer Staatengebilde wie beispielsweise das asiatisch geprägte Guanku (auch LOXON-Bund genannt), das von adligen Familien geführte taesarische Kaiserreich, der nach Philosophie und Kunst strebenden Ekratos-Union, der von Anhängern des Islam bewohnten Ahmandischen Republik, der militaristischen Panmetonoidischen Konföderation und des-



ten Casinos, gnadenlose Auftragskiller die ihre Beute bis in den letzten Winkel des bekannten Universums jagen, intrigante Adlige im Thronnachfolgestreit, übernatürlich begabte Meister asiatischer Herkunft, weit gereiste und reisende Diplomaten mit geheimen Auftrag, fanatische Attentäter, die ihren weltlichen oder göttlichen Auftrag bitterernst nehmen, vagabundierende und jede Gelegenheit nutzende Piraten, kühle Softwarearchitekten und clevere Hacker, die sich planetare Datennetze zunutze machen, martialische Artfiktanten (Roboter), fähige Ärzte, wahnsinnige Wissenschaftler – der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

sen kommunistischen Maschinenprotektors nicht unterbinden.

Und so dreht sich das interstellare Karussell erneut: Intrigen werden gesponnen, Allianzen ausgehandelt, Krisen überwunden oder angestoßen, Kriege geführt, Forschungswettläufe gestartet, Kolonien vernichtet und geschaffen und alles bleibt beim Alten: Der Mensch ändert sich nicht. Aber jenseits alledem wartet noch immer die vergessene Bedrohung und beobachtet. Das Kontinuum

Für die Spielercharaktere eröffnen sich universelle Möglichkeiten und bemerkenswerte, spielbare Außerirdische. Verwegene Söldner im Auftrag dubioser Konzerne oder wohlhabender Kolonien, durch den Weltraum gondelnde Schmuggler mit weitreichenden Beziehungen, loyale Soldaten eines großen Reiches, trickreiche Glücksspieler in den glamouröses-

DAS SYSTEM

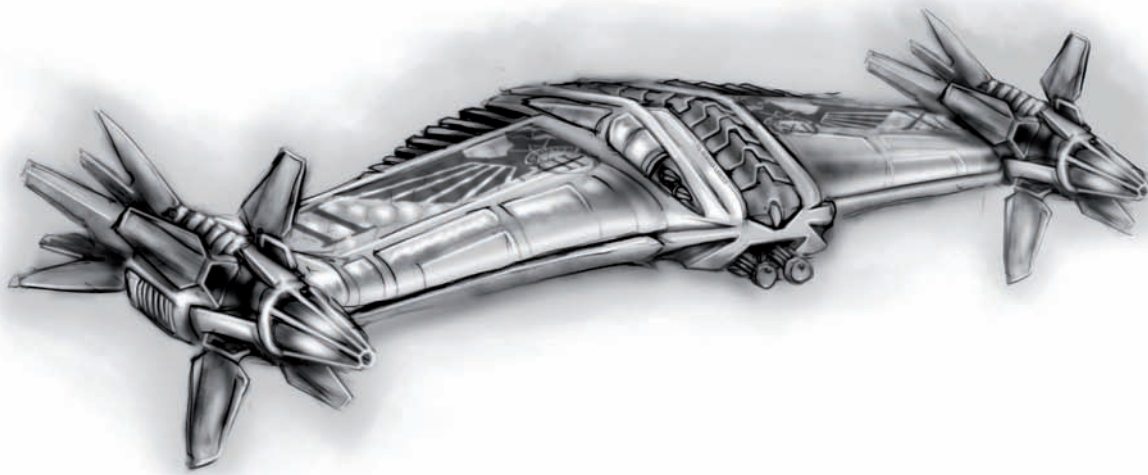
Das Regelsystem von NOVA ist modular aufgebaut und kommt mit einem Grundset an Regeln, die sich besonders im Bereich der Charaktergenerierung und des Kampfes modular ausweiten und komplexer darstellen lassen.

Die Spieler wählen unter den Basistypen aus, welcher Rasse sie zugehörig sein wollen, z.B. Terraner, At'Rank-gulor oder Cassiopier. Der Basistypus wird dann individuell von jedem Spieler ausgestaltet.

In NOVA benötigt man lediglich W6, und davon reicht theoretisch auch ein einziger, der ein paar Mal (selten mehr als 4W6) geworfen wird. Mit dem erzielten Würfeln muss eine vom SL vorgegebene Grunderschwernis bestanden werden, oder aber man tritt in einer Vergleicherschwernis gegen den Wurf eines anderen an (z.B. der Attackewurf: Hier wird mit einem Ausweichenwurf gekontert). Gruppenfreundlichkeit beweist das System beispielsweise darin, dass sich Tests problemlos gemeinsam gegen einen größeren Grunderschwernis-Topf absolvieren lassen – beispielsweise zwei Kraft-Tests gegen eine gemeinsame Grunderschwernis, wenn zwei Charaktere versuchen, einen Stahlträger beiseite zu räumen.

Regeln finden sich von der Charaktergenerierung und dem Kampf abgesehen noch in der Verwendung von Ausrüstung wie Scanner, medizinische oder technische Werkzeuge, Software, Wirkstoffe, Raumschiffen usw. wobei die dahinter stehenden Regelkonzepte identisch sind und daher Spieler und Spielleiter nicht allzu belasten. Große Stärke von NOVA bei allen Ausrüstungsgerätschaften sind die Ausstattungsedatoren, mit denen sich ganz simpel eigene Waren herstellen lassen.

Neben Ausrüstung können Spielercharaktere übernatürliche Fähigkeiten (wie Telekinese, Mentalmanipulation, Telepathie, Pyrokinese etc.), Sprachfähigkeiten und Tech-Fähigkeiten (wie den Bau und Modifikation sämtlicher Ausstattungsgegenstände) erlernen und anwenden. Speziell die übernatürlichen Fähigkeiten bieten mit wenigen Mitteln ein weites Feld: Mit der Aktion „Energokinese“ lassen sich so Strom und Energie beeinflussen und man vermag Energiefelder aufzulösen, Metallteile in Elektromagnete verwandeln oder ein stillgelegtes Stromagregat wieder zum Leben erwecken – viel Freiraum für eigene tolle Einfälle.



Zudem lassen sich Charaktere mit Mutationen und kybernetischen Implantaten ausstatten oder gleich komplett durch Kybernetik entwerfen, wie bei Artifikanten (Robotern) der Fall. Die Konstruktion eigener Raumschiffe, abseits der „Katalogprodukte“ folgt den gleichen Regelschemata wie die Kybernetik oder die Mutationen.

DAS NOVABASIS- BUCH

Das NOVAbasisbuch umfasst drei Kapitel: „Genesis“, welches eine kurze Darstellung des Settings und der Rassen liefert und die Charaktererschaffung. Im Kapitel II, „Kos-

mos“, wird der Hintergrund detailliert erzählt und zu verschiedenen Zivilisationen die Basistypen vorgestellt, ebenso Beispieltypen, die verschiedene Ausrichtungen der Basistypen darstellen (wie „Tech“, „Raumpilot“, „Adlige“ etc.).

Im Kapitel „Elemente“ wird dann all das präsentiert, womit Spielercharaktere ins Abenteuer starten: Waffen, Schutzkleidung, Computer, Scanner, Medikits, Kybernetik, Mutationen, Wirkstoffe und natürlich Raumschiffe.

Der offizielle Releasetermin für das NOVA-basisbuch (Hardcover, 450 Seiten) ist zur RPC-Germany am 15.4.2009!

Eine Preview mit zwei der drei Kapitel gibt es derzeit unter www.nova-rpg.de (dort unter „Material“) zum Download.

NOVA wird auch 2010 so wie die letzten Jahre auf der Leipziger Buchmesse, RPC Germany, NordCon, FeenCon, RatCon, DreieichCon präsent sein. Mehr Neuigkeiten (auch zu den Veröffentlichungen) erfährst Du zum gegebenen Zeitpunkt auf der Website oder über unseren Newsletter, der sich ebenfalls über unsere Webseite abonnieren lässt und ein bis drei Mal im Jahr erscheint.



Das Dorf der Verdammten

EIN ABENTEUER FÜR WARHAMMER FANTASY

AUTOR: KARL - HEINZ ZAPF

ZEICHNUNGEN: JOACHIM A. HAGEN

Während des Aufenthaltes in Schnutenbach und vorzugsweise während einem Besuch im Gasthaus, können aufmerksame Abenteurer von draußen Unruhe und schließlich den entsetzten Ausruf: „Taal steh' uns bei!“ vernehmen, gefolgt von den hysterischen Schreien mehrerer Dorfbewohnerinnen. Falls die Abenteurer nachsehen sollten, was diesen Aufruhr verursacht hat, so können sie auf der Dorfstraße folgende Szene erblicken: Einige Dorfbewohner stehen am Rande der Straße, von denen ein paar ohnmächtig zusammengebrochen sind – langsam und schwankend, so als könne sie sich nur mit Mühe auf den verdrehten Beinen halten, wankt eine Gestalt heran, die scheinbar verkrüppelt ist. Seltsam und unheimlich ist jedoch, dass dieses schlurfende und offensichtlich menschliche Wesen bei jedem Schritt irgendwelche Brocken verliert, um die sich sofort wahre Fliegenschwärme scharen, ebenso wie um die Gestalt selbst, die ständig irgendwelche unverständlichen, gurgelnden Laute ausstößt. Schließlich kommt diese Karikatur eines Menschen am Gasthaus an und die Abenteurer können sehen, dass sie von Kopf bis Fuß in eiter- und blutdurchtränkte Verbände gehüllt ist, die sogar das Gesicht bedecken. Mit einer flehenden Geste hebt es seine Hand, von der die Verbände in Fetzen herabhängen und scheinbar verwesendes, fauliges und vor Maden wimmelndes Fleisch zeigt, das nur noch wenig die Sehnen und Knochen bedeckt.

Mit einem röchelnden Laut zeigt es auf die Abenteurer und bricht dann plötzlich auf der Straße zusammen, was ein eigenartig schmatzendes Geräusch verursacht – mit Mühe können diese verstehen, dass es sich dabei um ein einziges Wort gehandelt hat: „Hilfe!“...

Die Gestalt bleibt seltsam verkrümmt liegen und eine widerliche, scheinbar blutige und eitrig-grünliche Flüssigkeit beginnt durch die Verbände zu sickern und sammelt sich in einer stinkenden Lache neben ihr...

ABENTEUERHINTERGRUND

Die Tragödie, welche hinter der Ankunft dieses bedauernswerten Geschöpfes steckt, wird die Abenteurer wieder aus Schnutenbach hinaus führen und an einen Ort, der wirklich von allen Göttern verlassen ist. In **Galgenweiler**, einem kleinen Dorf in einem Talkessel namens **Finsterklamm**, der wiederum zwischen den Ausläufern der *Worlds Edge Mountains* liegt, herrscht das eiserne Joch der Tyrannei!

Der Burgvogt namens **Meinhard-Ansgar von Dornfels** vergiftet mit der Hilfe seines Alchimisten **Anatoly Voronkov**, der wiederum für ihn diverse Experimente durchführen muss, den Fluss und somit die Lebensader der gesamten Umgebung. Die Familie derer von Dornfels tyrannisiert schon seit undenklich langer Zeit die Bewohner des umliegenden Gebietes, doch unter der Herrschaft von Meinhard-Ansgar, einem von Gier nur so zerfressenen Mann, begann eine Zeit des wahren Schreckens und nicht mehr enden wollenden Grauens für seine Untertanen.

Eines Tages erschien der Alchimist Anatoly aus *Kislev* bei ihm auf der Burg, der versprach, mit Hilfe einer verbotenen Substanz Gold erschaffen zu können; er hatte davon gehört, dass der Adlige alles dafür geben würde, seinen Reichtum und seine Macht zu vergrößern und da er aus seiner Heimat fliehen musste, erschien ihm dies als guter Ausgangspunkt und Neuanfang. Bei der geheimen Substanz handelte es sich natürlich um den verderbten *Warpstone*, an den Anatoly durch puren Zufall und den Tod seines Meisters – den er herbeigeführt hatte – gekommen war.

Dummerweise begannen die Experimente, länger als angenommen zu dauern und es entwickelten sich dabei nicht nur schädliche Dämpfe, sondern auch giftige Substanzen, die aber auf Anweisung des Adligen einfach in den Fluss Silberquell geschüttet wurden,

Schnutenbach

Mit diesem Abenteuer kehren die Charaktere zurück in das Dorf Schnutenbach, dessen Beschreibung ihr in der Anduin #98 finden könnt.

der oben bei der Burg seinen Weg durch das Gebirge suchte und die umliegende Gegend mit Wasser versorgte.

Es dauerte natürlich nicht lange, bis die Einwohner von Galgenweiler bemerkten, dass eine schreckliche Veränderung mit ihnen und der Umgebung vor sich ging, doch zu diesem Zeitpunkt war es bereits zu spät.

Das Wasser des Flusses begann, ihre Körper zu zersetzen und fast alle Dörfler begannen, faulige Wunden und offene Geschwüre zu entwickeln, zudem sonderte ihre Haut eine schleimig-stinkende Flüssigkeit ab; dieser Vorgang verschlimmerte sich langsam, konnte aber aufgehalten werden, wenn diese unglücklichen Menschen weiter vom Wasser des Flusses tranken – in diesem Fall konnten sie durchaus noch weiterleben, wenn sie auch von innen heraus langsam verfaulten und sozusagen zu wandelnden Leichen wurden...

Jene Personen, die zu fliehen versuchten oder nicht mehr vom Wasser tranken, wurden entweder von den Schergen des Adligen zu Tode gehetzt oder aber verfaulten innerhalb weniger Tage, da sie das mittlerweile lebensnotwendige, mit *Warpstone* versetzte Wasser, nicht mehr trinken konnten.

Wiederum andere Einwohner des Dorfes wurden über die Jahre von den verbliebenen Soldaten des Burgvogts verschleppt, um Anatoly bei seinen Experimenten als Versuchsobjekte zu dienen. Zwei von diesen bedauernswerten Menschen wurden von ihm in riesenhafte, mutierte Ungeheuer verwandelt, die nun die Gegend unsicher machen und den Befehl haben, die Burg zu bewa-

chen – es handelt sich um das Brüderpaar **Sebastian** und **Raimund** aus Galgenweiler, die zwar den Burgvogt Schnutenbach und den Alchimisten abgrundtief hassen, aber ihnen aufgrund der unablässigen Schmerzen ihrer gepeinigten Körper, die nur Anatoly lindern kann, zwangsläufig dienen...

Allerdings gibt es einige Personen in Galgenweiler, die noch gesund sind: Es handelt sich um ein paar hübsche Mädchen, die Meinhard-Ansgar für seine persönlichen Zwecke vorgesehen hat und die mit Wein und unverdorbenem Wasser versorgt werden; diese Mädchen werden ab und zu von den – mittlerweile auch leicht mutierten – Wachen des Adligen abgeholt, um ihm auf der Burg zu Diensten zu sein.

Zwar sind die Dorfbewohner völlig verzweifelt, aber eine Flucht kommt für sie nicht in Frage und jede Person, die Hilfe holen wollte, kam niemals irgendwo an...

Der bedauernswerte Mensch, der es bis nach Schnutenbach geschafft hat, ist **Werner Hauk**, ein einfacher Bursche aus Galgenweiler, der es einfach nicht mehr mit ansehen konnte, wie seine bildhübsche Freundin ihn nur mit Abscheu und Schaudern betrachten konnte, während der Burgvogt sie regelmäßig zu sich kommen ließ, um sich an ihrem Fleische zu ergötzen.

Daher schlich er sich heimlich mit einem kleinen Wasservorrat fort, um Hilfe zu holen oder wenigstens den verhassten Adligen endlich seiner gerechten Strafe zuzuführen.

Wie es der Zufall so wollte, führte ihn sein Weg nach Schnutenbach, wo er nun vor den entsetzten Abenteurern liegt und verfault...

EIN FAULIGER BURSCH

Der unheimliche, lebende Tote wird so schnell als möglich auf einen Karren verfrachtet, wobei die Dörfler ängstlich darum bemüht sind, ihn so wenig als möglich zu berühren, und dann wird er zu Großmutter Herrbruck gekarrt, während die Pfütze mit stinkender Flüssigkeit um ihn herum immer größer wird.

Immer wieder röchelt er auf und spuckt Blut und kleine Brocken Fleisch und Innereien aus, während seine triefenden Augen auf den Abenteurern haften bleiben: „*Hilfe! Bitte... Hilfe!*“ stammelt er immer wieder mit langsam ersterbender Stimme... Auch Großmutter Herrbruck ist entsetzt über den Zustand des Mannes und wird ihn – entgegen ihrer sonstigen Gewohnheit – nicht mit ins Haus nehmen und sofort daran gehen, ihn zu

untersuchen und ihm aus Heilkräutern lindere Tränke zu brauen.

Sie ist aber schnell mit ihrem Wissen am Ende und kann nur immer wieder verbittert murmeln, dass sie so etwas Entsetzliches ihr ganzes Leben noch nicht gesehen hat...

Wenn die Abenteurer den rasch verfallenden und bestialisch stinkenden Menschen befragen, so wird er ihnen nur noch einige wenige Worte zumurmeln können, ehe er mit einem widerlichen Geräusch in sich zusammenfällt und in einer brodelnden Pfütze von Eingeweiden, Knochen, Blut und Eiter auflöst.

„*Silberquell... Burg... Hilfe! Galgenweiler... Anneliese... bitte!*“

AUF SPURENSUCHE

Natürlich sind alle Einwohner in Schnutenbach völlig verstört und verwirrt wegen diesem mysteriösen Fremden, der auf so unnatürliche Art und Weise gestorben ist.

Immerhin können die Abenteurer erfahren, dass es einige Tagesreisen entfernt in einem Tal in den Ausläufern der *Worlds Edge Mountains* einen Ort mit Namen Galgenweiler gibt, von dem die Dörfler hier aber nur ziemlich wenig wissen. Es ist schon sehr lange her, seit der letzte Bewohner von Galgenweiler in Schnutenbach war und eigentlich kann sich niemand mehr genau erinnern, wann dies nun wirklich gewesen ist. Allerdings können sich die älteren Dörfler noch an einige Geschichten um die Familie derer von Dornfels erinnern, die allesamt ihr kleines Stück Land immer mit eiserner Faust regiert hatten.

Natürlich können die Abenteurer, so sie es wünschen, eine ungefähre Wegbeschreibung nach Galgenweiler bekommen und falls sie nicht von selbst auf die Idee kommen sollten, dort einmal nach dem Rechten zu sehen, werden sie vom Bürgermeister Schnutenbachs gerne darauf hingewiesen...

EINE BIZARRE BEGEGNUNG

Die Wegstrecke in Richtung des Talkessels Finsterklamm ist – wie es in unmittelbarer Nähe der *Worlds Edge Mountains* auch nicht anders zu erwarten war – nicht ganz ungefährlich und führt entweder durch ausgedehnte und finstere Waldgebiete oder aber durch felsiges und karges Gelände.

Bis die Abenteurer in der Finsterklamm ankommen, müssen sie sich eventuell den Gefahren des Weges stellen...

1W6 BEGEGNUNGEN

1 Giant Spider

2 Giant Snake

3 Pack Wolfes

4 Boars

5 Bear

6 Treeman

Falls die Abenteurer dem Treeman begegnen sollten, so werden sie diesen wohl fälschlicherweise im ersten Moment für einen Baum halten. Allerdings kann ihnen dieses Wesen einige interessante Informationen geben, was die Umgebung der Burg derer von Dornfels angeht.

Es ist eine sehr langwierige Angelegenheit, ihm zuzuhören, doch er weiß zu berichten, dass viele Tiere, welche in den Wäldern um die Finsterklamm gelebt haben, allesamt geflohen oder seltsam verändert worden sind, in letzter Zeit aber irgendeine Macht diesen Vorgang rückgängig gemacht oder zumindest teilweise aufgehalten hat.

Auch die Bäume dort scheinen sich langsam aber stetig zu ändern und alles dies ist umso schlimmer, je näher sie am Fluss Silberquell wachsen...

Gegen Ende ihrer Reise kommen die Abenteurer den wirklich gewaltigen *Worlds Edge Mountains* sehr nahe und deren bedrohliche Silhouette ragt finster über der Gruppe auf – es ist schneidend kalt geworden und der Wind heult wie eine verdammte Seele.

Schließlich gelangen sie an der Finsterklamm an, einer kleinen Schlucht, die sich aber bereits nach kurzer Zeit in einen großen Talkessel verbreitert.

Der Himmel hat sich verdunkelt und Regen beginnt niederzuprasseln, Blitze und Donner wechseln einander in kurzer Folge ab...

Auf den ersten Blick gibt es nichts, was hier ungewöhnlich erscheint: Auf einem Berggrat im hinteren Teil des Talkessels ruht eine kleine Burg, ein vorgeschobener Wachturm steht auf dem Pass, der zu ihr hin führt.

Ganz offensichtlich führt nur dieser kleine Bergweg zu der Burganlage...

Ganz in der Nähe des Gemäuers bahnt sich ein Fluss seinen Weg durch das Gestein und stürzt in einem Wasserfall weiter hinab ins Tal, wo er sich zwischen dichten Wäldern und Feldern in mehrere kleine Bäche verzweigt.

Obwohl die Vegetation im Tal nicht ungewöhnlich zu sein scheint, so wirken die Pflanzen und Bäume in der Nähe des Flusses seltsam verkrüppelt, viele davon sind abge-

Raimund

Dieser ehemalige Mensch ist kaum noch als Angehöriger dieses Volkes zu erkennen, so über alle Maßen schrecklich wurde er durch die Experimente des Alchimisten verändert.

Er ist hünenhaft und könnte leicht mit einem Giganten verwechselt werden, doch sein Buckel, seine verkrümmte Haltung, und sein stierer, idiotischer Blick zeigen, dass er nur wenig vom Tier entfernt ist. Büschel von Haaren wachsen aus seiner dunkel verfärbten Haut, wo schwärende Wunden unablässig Eiter absondern. Der Mutant leidet ständig unter schrecklichen Schmerzen, die ihn aufgrund seiner Veränderungen quälen...

storben oder blühen mit den seltsamsten Blüten.

Das Dorf Galgenweiler liegt an einem kleinen Weiher, der offenbar durch den Fluss gespeist wird, und auf den ersten Blick wirkt die kleine Ansiedlung verlassen, so verwahrlost sehen die Gebäude dort aus. Dann aber können die Abenteurer einige verhüllte Gestalten sehen, die sich gebückt und taumelnd zwischen den Häusern hin- und herbewegen und sogar in einigen Feldern scheinen sich Einwohner des Dorfes aufzuhalten; ihnen allen zu eigen ist die merkwürdige, schlurfernde und humpelnde Gangart, mit der sie sich fortbewegen...

Der Weg, der zum Ort führt, ist ein steiniger Pfad, der an einigen aus dem Berg hervorspringenden und überhängenden Fels-

vorsprüngen vorbeiführt. Auf einem dieser Vorsprünge lauert Raimund auf die Gruppe, der ihre Ankunft bereits seit langem bemerkt hat und sie von seiner erhöhten Position aus bis zum Tode angreifen wird (seine Gegner erhalten aufgrund seiner besseren Kampfpозиtion einen Abzug auf alle Werte)

Haben die Abenteurer diesen wahrlich schrecklichen Gegner bezwungen, so bricht er mit einem fast dankbaren Gesichtsausdruck zusammen. Sein Körper zuckt unter Qualen ein letztes Mal und er murmelt: „Bruder... wird euch finden... endlich... kein Schmerz...“

Dann stirbt er und sein qualvolles Dasein hat ein Ende...

ANKUNFT IN GALGENWEILER

Als die Gruppe endlich in der kleinen, wie ausgestorben wirkenden Ansiedlung ankommt, senkt sich die Nacht über den gesamten Talkessel. Über dem Dorf liegt eine Atmosphäre der Niedergeschlagenheit und die wenigen Menschen, die auf der Straße unterwegs sind, verstecken sich schnell in den Häusern und verbergen ihre Gesichter hinter Umhängen und Kapuzen... Früher oder später aber werden die Abenteurer wohl einen der Dorfbewohner ansprechen, dessen Gesicht und Körper mit Bandagen bedeckt ist, die scheinbar mit einer dunklen, ekelhaft stinkenden Flüssigkeit durchtränkt sind.

Aber alle Dörfler werden versuchen, den Abenteurern aus dem Weg zu gehen, denn sie sind völlig beschämt wegen ihrer schrecklichen Erscheinung und wissen, wie sie auf normale Menschen wirken müssen...

Bleiben die Abenteurer aber hartnäckig, so weist ihnen einer der Einwohner schließlich den Weg zu einem zweistöckigen, verfallenen Gebäude. „Dort lebt... Dorfschulze... **Stephan Spielmann**... Dort Fragen stellen...“ Nur mit Mühe und scheinbar unter Schmerzen kann der Dörfler diese Information preisgeben und die Bandage um seinen Mund füllt sich mit einer dunklen Flüssigkeit...

Klopfen die Abenteurer bei besagtem Haus, so wird nach kurzer Zeit die

Türe geöffnet und ein bezauberndes, blondes Mädchen öffnet und blickt die Gruppe erstaunt an.

Im nächsten Moment erklingt aus dem Haus eine zitternde Stimme: „Anneliese, mein Kind, wer ist da an der Türe?“ Nachdem sie sich vorgestellt haben, werden sie hineingebeten, in ein Haus, das einst behaglich und zweckmäßig eingerichtet war, das nun aber nach Schimmel und Moder riecht und in dem große Ratten über den Boden huschen.

Im Wohngemach sitzt ein Mann, der ebenfalls in eine bodenlange Kutte gehüllt ist und der die Kapuze bis tief über das Gesicht herabgezogen hat. Eine bandagierte Hand deutet auf einige Sitzgelegenheiten.

„Was führt euch Fremde nach Galgenweiler?“ fragt die verhüllte Gestalt und falls sie von der Gruppe aufgeklärt wird, blickt diese zu dem Mädchen namens Anneliese, das plötzlich betroffen wirkt. „Er war mein Liebster... wir wollten heiraten... bevor... bevor...“

Mit einem Schluchzen wirft sie die Hände vor das Gesicht und rennt aus dem Zimmer.

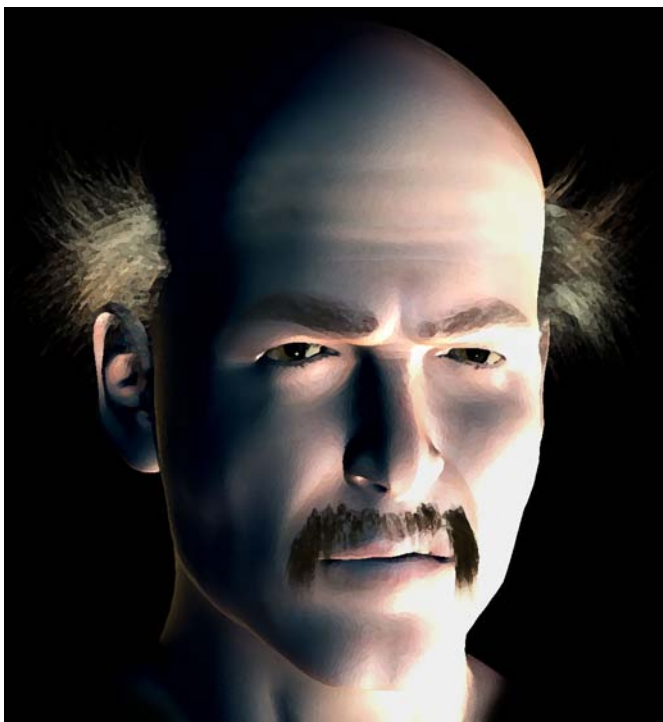
Ein Seufzen kommt von dem verhüllten Mann, dann ein keuchendes Husten. „Ich nehme an, ihr glaubt, wir sind allesamt Feiglinge, dass wir uns unter das Joch des Burgvogts beugen... Doch was können Männer noch ausrichten, deren Körper so verfallen...?“

Damit wirft er die Kapuze zurück und enthüllt die Ruine eines Gesichts, bei dem die Nase abgefault ist, ein Auge sich aufgelöst hat und eine leere Höhle zurückließ, bedeckt mit eiternden und blutenden Wunden und an manchen Stellen schimmert der blanke Knochen durch die brandige Haut.

„Ja, es ist wahr, ich bin der Dorfvorsteher dieses von den Göttern verlassenem Ort... und ich wünschte mir heute, wir wären schon vor langer Zeit gegen die Unterdrückung aufgestanden... Dann wäre uns dies vielleicht erspart geblieben. Doch ich denke, ihr habt Fragen, also stellt sie mir!“

In der Tat kann der Dorfschulze den Abenteurern alles erzählen, was er persönlich weiß, dies beinhaltet die ganze Geschichte derer von Dornenfels und natürlich die Ankunft des mysteriösen Mannes aus Kislev, mit dem er damals sogar persönlich gesprochen hat.

„Dieser Fremde hatte etwas... Beunruhigendes an sich... Ich meine, ich konnte es nicht fassen, aber wenn er lächelte, dann blieben seine Augen kalt! Er fragte nach dem Burgvogt, also gab ich ihm Auskunft. Dann ritt er ohne ein weiteres Wort zur Burg. Kurze Zeit später begann das Grauen... die Veränderungen.“



Die Geschichte Galgenweilers und derer von Dornenfels

Die Familie derer von Dornenfels regierte immer schon mit unnötiger Strenge über das karge Land, das ihnen zustand, und immer schon mussten die Dorfbewohner Galgenweilers unter ihren despotischen Launen leiden, weswegen früher auch viele Dörfler ihrer Wege zogen, wenn sie auch nur ungern ihre alte Heimat verließen. Doch die Ungerechtigkeit und Brutalität der früheren Herrscher der alten Burg verblassten gegenüber den Schreckenstaten, die Meinhard-Ansgar von Dornenfels bereits zu Beginn seiner Herrschaft beging. Schon in jungen Jahren war seine Besitzgier und seine Wollust berüchtigt und er stellte regelmäßig den jungen Mädchen im Dorf nach und versuchte beständig, seinen Reichtum zu mehren, auf welche Art auch immer. Raubüberfälle in der Gegend der Burg wurden bald schon seinen nicht minder gefährlichen und kriminellen Soldaten zugeschrieben...

Immerhin schien sich eine Besserung abzuzeichnen, als der Burgvogt eines Tages ein Mädchen namens Annegret-Elfriede Schonbaum heiratete, die oft die Dorfbewohner besuchte und einen beruhigenden Einfluss auf ihren Gatten ausübte. Sie stand allerdings bald schon im Ruf, eine Anhängerin des Alten Glaubens zu sein, denn sie wurde dabei beobachtet, wie sie scheinbar mit Tieren sprach und nackt im Wald umhertanzte...

Doch selbst dies sollte noch in den Schatten gestellt werden, als eines düsteren Tages vor einigen Jahren ein geheimnisvoller Fremder aus Kislev im Dorf erschien und sich nach der Burg und ihrem Herrscher erkundigte. Mit diesem Mann kam das wahre Grauen in die Finsterklamm, denn bei ihm handelte es sich um Anatoly Voronkov, einen flüchtigen Alchimisten, dem die Goldgier des Adligen zu Ohren gekommen war. Er traf mit diesem eine Übereinkunft: Er würde ihm Gold mit Hilfe einer geheimen Substanz erschaffen, dafür würde der Adlige ihn vor seinen Verfolgern schützen und ihm seine Experimente ermöglichen, wegen derer er aus Kislev hatte fliehen müssen.

Bereits kurze Zeit später begann er mit seinen Forschungen und von nun an wurden regelmäßig die Abfälle dieser Experimente in den Fluss Silberquell geworfen, was dazu führte, dass die Gegend um den Fluss und die Einwohner selbst sich gar garstig veränderten. Die junge Braut des Burgvogts konnte es nicht ertragen und stürzte sich von den Felsklippen, scheint aber überlebt zu haben, denn sie wurde danach ab und zu von den Dörflern gesehen, wie sie durch den Wald wanderte, scheinbar ohne Erinnerung und dem Wahnsinn verfallen...

Natürlich versuchten nun einige der Dörfler, einen Aufstand anzuzetteln, der aber schnell und blutig niedergeschlagen wurde – die Beteiligten, darunter auch die Brüder Sebastian und Reinhard, wurden nie wieder gesehen, aber diese beiden wurden von Anatoly für spezielle Zwecke benutzt... Alle Dorfbewohner, die nun zu fliehen versuchten, wurden von den Schergen des Burgvogts eingefangen und zurückgebracht oder getötet. Im Laufe der Veränderungen, welche die Bauern nun durchmachten, konnten sie bald schon weder an einen Aufstand noch an Flucht denken, denn ihre Körper verwandelten sich zusehends und nur das vergiftete Wasser der Silberquell, das für die Mutationen zuständig war, konnte sie vor dem Tode bewahren. Meinhard-Ansgar von Dornenfels und alle Männer auf der Burg unterlagen natürlich auch den Wirkungen des Warpstone und haben diverse Veränderungen durchmachen müssen und der Adlige verfügt nur noch über eine kleine Streitmacht, die aber umso entschlossener und loyaler ist, die hübschesten Mädchen des Dorfes werden von den Männern des Burgvogts mit unverseuchtem Wasser und Wein versorgt, um für seine fleischlichen Eskapaden bereit zu sein. Anatoly indes hat einige interessante Experimente durchführen können und steht kurz davor, Blei in Gold zu verwandeln...

Er kann ebenfalls Auskunft geben über die Braut des Adligen, ein junges, hübsches und intelligentes Mädchen namens **Annegret-Elfriede Schonbaum**, die sich ob seiner Taten von den Felsen stürzte. „*Sie brachte uns und dem Dorf – vielleicht sogar unserem Herrn – ein wenig Ruhe und Frieden. Aber schon bald hieß es, trotz aller guten Taten, sie sei eine Hexe und könne mit den Tieren sprechen und zaubern... Ich weiß nicht, was daran wahr ist, denn bereits kurz nach der Ankunft des Fremden wählte sie den Tod... So sagt man.*“

Natürlich kann Stephan Spielmann nicht alle Fragen beantworten, vor allem aber weiß er nicht, was auf der Burg wirklich vor sich geht, denn alle Dörfler, die sich bisher dorthin aufgemacht haben, sind nie wieder zurückgekehrt.

Der Einwohner, der es bis nach Schnutenbach geschafft hat, war der völlig verzweifelte ehemalige Freund seiner Tochter, der schier wahnsinnig darüber wurde, dass seine Liebste von den Händen des Unholds, der sie alle verdammt hatte, berührt wurde...

„*Ich bewundere ihn, denn er ging in den*

sicheren Tod... Aber ob es gut oder schlecht war, was er tat, ich kann es nicht beurteilen – die Zeit wird es uns zeigen.“

Schließlich und endlich wird er die Abenteurer aber darauf hinweisen, dass es nahezu unmöglich ist, unbemerkt an die Burg heranzukommen. „*Die Burg Dornenfels wurde erbaut, um niemals erobert zu werden. Es führt nur ein Pfad hinauf, gerade breit genug für zwei Pferde nebeneinander, um Proviant hinaufzuschaffen. Der Wachturm übersieht den ganzen Bergpfad fast bis zum Dorf und eine Speerschleuder und Felsbrocken befinden sich dort... Es geht das Gerücht, es gäbe einen Geheimgang in die Burg, der aber nur einer Person bekannt ist, die sich nicht dort oben aufhält.*“

In die erwartungsvolle Stille hinein, während welcher der Dorfschulze von blutigem Husten geschüttelt wird und ihm seine Tochter einen Tee – mit Wasser aus dem Fluss – bringt, den er dankbar trinkt, sagt er schließlich: „*Die einzige Person, die den geheimen Weg in die Burg vielleicht verraten würde, ist... Annegret-Elfriede.*“

Er kann den Abenteurern auch die Plätze nennen, an denen sie früher öfter gesehen wurde, die allesamt um eine ganz bestimmte Stelle im Wald liegen...

STURM AUF DIE BURG

Sollten die Abenteurer wirklich so dumm sein, die Warnungen des Dorfschulzen in den Wind zu schlagen und die Burg stürmen zu wollen, dann haben sie einen wirklich beschwerlichen und ebenso tödlichen Weg vor sich...

Der Bergpass, der hinauf zu dem verfallenen Gemäuer führt, ist wirklich gerade so breit, dass zwei Pferde nebeneinander laufen können und zur rechten Seite ragt die steile Felswand empor, links befindet sich ein tiefer Abhang in dessen Tiefe der Silberquell dahinrauscht.

Die Vegetation ist hier am Berg eher spärlich und die Büsche und Sträucher im Flussbereich sind allesamt verzerrte Abbilder gesunder Pflanzen.

Fast die gesamte Strecke des Weges über

ist der vorgeschobene Wachturm der Burg zu sehen, der auf einem einsamen Felsgrat steht, zu dem eine schmale Brücke vom Bergpfad aus hinführt; vom Turm wiederum führt eine weitere Steinbrücke zur eigentlichen Burgranlage.

Es ist nun offensichtlich, dass eine Erstürmung der Anlage sich als extrem schwierig, wenn nicht sogar unmöglich gestalten wird.

Als die Gruppe ein Stück auf dem Weg gewandert ist, ertönt plötzlich ein lautes Rattern und Schnarren vom Turm herüber, auf dessen Spitze nun hektische Betriebsamkeit von mindestens vier Personen offenkundig wird.

Dann können die Abenteurer sehen, wie ein gerüsteter Soldat die Brücke zur Burgranlage hinüberläuft, vermutlich, um Verstärkung zu holen; zeitgleich erschallt bedrohlich ein Hornsignal, das an den Bergen widerhallt.

Falls die Abenteurer immer noch weitergehen ertönt ein peitschender Ton und der massige Bolzen einer Ballista rast auf die Gruppe zu, der aber ein gutes Stück weit vor ihnen an der Felswand abprallt und in die Tiefe stürzt

Es sollte jedem Abenteurer klar werden, dass er einen Treffer durch die Ballista unmöglich überleben kann...

Falls nun die Gruppe immer noch vorandrängt, feuern die Soldaten das nächste Mal über ihre Köpfe, so dass loses Felsgestein auf sie herniederprasselt; wird jemand auf dem schmalen Bergpfad getroffen, so besteht eine nicht unerhebliche Wahrscheinlichkeit, dass er taumelt und den Abhang hinabfällt, was unweigerlich in seinem Tode enden wird.

Nach einiger Zeit wird die Verstärkung aus der Burg erscheinen, die aus weiteren fünf Mann besteht, und neben dem Feuer der Ballista (die allerdings nur alle vier Runden schießen kann) werden die Abenteurer nun auch mit schweren, auf dem Turm fest montierten Armbrüsten beschossen.

Zu diesem Zeitpunkt haben die Abenteurer gerade die Hälfte des Weges zum Wachturm zurückgelegt und je näher sie kommen, desto leichter wird es auch, sie zu treffen.

Mit einem kleinen Katapult wird auf einmal ein feuriger Ball (eine Erfindung des Alchimisten Anatoly) in Richtung der Abenteurer geschleudert, das schrecklich unter ihnen wüten kann, da es auf Kleidung und Haut haften bleibt und dort weiterbrennt.

Es sind mindestens zwei Personen nötig, um einen brennenden Menschen zu löschen und lediglich mit viel Sand oder Erde ist dies

zu bewerkstelligen – beides ist auf dem Bergpfad eher eine Seltenheit. Immerhin kann das Katapult nicht so oft feuern wie die Ballista...

Sollten die Abenteurer wider Erwarten tatsächlich bis zur Brücke kommen, so können sie nun dichte Rauchschwaden erblicken, die vom überdachten Turmdach in die Höhe steigen; sobald sie nahe genug am Turm sind, wird dann aus steinernen Wasserspeiern heißes Öl auf sie herabgegossen, was schreckliche Verletzungen mit sich führt.

Außerdem werden sie von oben mit Felsbrocken beworfen und natürlich weiterhin beschossen (allerdings nicht mehr mit der

Erwin Schelling

Dieser erfahrene Veteran ist im Laufe seiner Dienste für den Burgvogt schon fast zum Chaoskrieger mutiert und er kann mittlerweile seine Rüstung nicht mehr ablegen, durch deren Helm seine auf Stengeln sitzenden Augen herausspähen. Die Gier nach Gold hielt ihn mit wenigen Getreuen auch dann noch bei seinem Herrn, als sich abzuzeichnen begann, dass die Experimente des Alchimisten sie alle schrecklich verändern würden...

Soldaten

Die Vasallen des Burgvogts sind ihm loyal ergeben, einfach aus Goldgier und weil es für sie schon lange kein Zurück mehr gibt. Sie tragen alle völlig verschiedene Rüstungsteile mit dem Wappen derer von Dornenfels, die ihre diversen Mutationen nur schwer verbergen und einige von ihnen sind hoffnungslos dem Wahnsinn verfallen...

Speerschleuder, die ihren letzten Schuss abgegeben hat, als die Gruppe die Brücke betreten hat).

Wird der Turm angegriffen, so ziehen sich sechs der Soldaten in die Burg zurück, während vier weitere Schergen des Burgvogts das Gemäuer verteidigen.

Allerdings müssen die Abenteurer zuerst einmal das eisenbeschlagene, wuchtige Portal öffnen, was nicht ganz einfach sein dürfte, obwohl

es natürlich durch den Zahn der Zeit schon ziemlich verrottet ist...

Der Anführer der zurückgebliebenen Soldaten ist **Erwin Schelling**, der ebenso wie sie erbissen bis zum Tode kämpfen wird.

Das Innere des Turms ist völlig schmucklos und karg eingerichtet und beinhaltet lediglich einige Waffenregale mit alten, teilweise schartigen Waffen und Rüstungshalter, die schon lange verrottet sind.

An den Wänden wachsen Moose und Schimmel, die nach oben führende Treppe ist glitschig und extrem rutschig, lediglich kleine Schießscharten lassen etwas Licht von draußen herein, aber in regelmäßigen Abständen stecken Fackeln in Wandhalterungen, deren Licht tanzende Schatten auf die grob gemauerten Wände wirft...

In den wenigen Kammern befindet sich nur altes Mobiliar wie Betten, Tische und Stühle, und nur auf der Turmplattform hoch oben stehen die Kriegsgeräte, mit denen etwaige Angreifer der Burg in große Schwierigkeiten gebracht werden können.

Hier befindet sich eine große Ballista, allerdings sind nur noch insgesamt fünf der mächtigen Bolzen intakt, desweiteren steht hier ein Metallkessel über einer Feuerstelle, in dem relativ schnell Wasser oder Öl erhitzt werden kann; einige Mauersteine liegen an der Brustwehr und ein relativ kleines und altersschwach aussehendes Katapult, neben dem ein paar dicke, schwere, in eine ölige Flüssigkeit getränkte Flüssigkeit Bündel liegen (dies sind die Katapultgeschosse, die mit einer Flüssigkeit behandelt wurden, welche sie extrem brennbar macht) steht an der Brustwehr.

EINE SUCHE IM WALD

Wenn sich die Abenteurer dazu entschließen sollten, sich auf die Suche nach der ehemaligen Braut des Burgvogts zu machen, so steht ihnen zunächst eine beschwerliche Suche im Wald bevor, der hier düster und undurchdringlich erscheint.

Die ganze Zeit über haben sie das Gefühl, von unsichtbaren Augen beobachtet zu werden, was scheinbar auch stimmt, denn falls sie ihrem Verfolger auflauern, so entdecken sie bestenfalls ein paar Waldtiere, die verschreckt auseinanderlaufen...

Die Atmosphäre im Wald wirkt bedrohlich-düster und gegen Abend zieht ein leichter Nebel auf, der alle Geräusche seltsam dämpft und die Sicht sehr erschwert.

In der Tat beobachtet die junge Frau, die mittlerweile zu einer machtvollen Druidin geworden ist, die Gruppe ganz genau und wägt ab, was sie von ihnen zu halten hat...

Als die Sonne langsam untergeht, erscheint auf einmal aus dem Nebel ein einsamer Wolf,

der die Gruppe abwartend anblickt und immer wieder ein paar Schritte in den Nebel hineinläuft.

Folgen ihm die Abenteurer, so führt er sie direkt zu einer Lichtung und aus dem Nebel heraus, wo sich ein erstaunlicher Anblick bietet: Inmitten der kleinen Lichtung liegt auf einem Bett aus Moos und Blumen eine völlig verschmutzte, verwaorlost wirkende und hagere Frau, die aber vor innerer Schönheit nur so zu strahlen scheint.

Ihre Haare hängen bis zu den Füßen herab und sind mit Kletten, Dornen und Blumen durchsetzt, ein Blick aus den Augen der Frau scheint gleichsam bezaubernd wie erschreckend. Die Vegetation auf der Lichtung und überhaupt in diesem Teil des Waldes scheint auf geheimnisvolle Art und Weise unverändert von den schädlichen Einflüssen, die sonst im Tal vorherrschen...



Rings um die Frau herum liegen und sitzen alle Arten von Waldtieren, vom Fuchs über das Wildschwein bis hin zum mächtigen Bären, alle friedlich bei der seltsamen Frau zusammengedrängt; allerdings blicken alle die Abenteurer an, was diesen ob dieser unnatürlichen Szene die Haare zu Berge stehen lässt...

Als die Abenteurer dort auf der Lichtung stehen, tritt der Wolf zu den anderen Tieren und schmiegt sich an die junge Frau, die ihm träge durch das Fell streicht. Im selben Augenblick bemerken die Abenteurer, dass rings um sie im Wald scheinbar unzählige Schatten von Tieren sie aufmerksam betrachten.

Außerdem scheint der Wald selbst, die Bäume, der Boden, das Unterholz auf geheimnisvolle Art und Weise zum Leben zu erwachen...

Grund hierfür ist, dass das junge Mädchen vor ihnen, Annegret-Elfriede Schonbaum, bereits vor ihrem Sturz eine glühende Verehrerin der *Old Faith* war und sie bei ihrem Sturz von den Klippen zwar schwer verletzt, durch das Astwerk einiger Bäume – die merkwürdigerweise günstig standen – aber vor dem Tode bewahrt wurde.

Doch ihr Geist hatte sich verwirrt, was die Göttin *Rhya* aber nicht davon abhielt, sie als neue Druidin zu akzeptieren und eben durch ihren Wahnsinn ging sie völlig in ihrem Glauben auf, was „normalen“ Menschen gar nicht so sehr möglich ist...

Die Tiere des Waldes spürten die Veränderung um sich herum und flohen erst aus der Gegend, scharten sich dann aber um die junge Frau und beschützen sie mittlerweile vor Schaden, denn allein durch ihre – und somit die Anwesenheit der Göttin – wird das Böse, die durch den *Warpstone* verursachte Veränderung – noch zurückgehalten.

Trotz ihrer geringen Intelligenz spüren sie instinktiv, dass sie ihre letzte Hoffnung ist und erkennen auch keinen großen Unterschied mehr zwischen Tier und Mensch. Tatsache ist, dass der Unterschied auch nicht mehr so sonderlich groß ist... Mit verschlagenen, halbgeschlossenen und gelben Augen wird die Frau die Abenteurer anblicken und dieser Blick erinnert in der Tat an den eines hungrigen Raubtieres.

Sie wird zunächst seltsame Töne von sich geben und mit Gesten beginnen, dann aber verwirrt innehalten, die Stirn runzeln und kurz lächeln – dabei irrlüchert der Wahnsinn in ihren seltsamen Augen.

„Hrrrrmmm, ach, ich vergaß... so vieles. Sprache ist... unnötig geworden in meinem neuen Leben.“

Sie steht auf und geht katzenleich auf die Gruppe zu, wobei ihr strenger, aber nicht unangenehmer Geruch zu ihnen herüberweht; sie riecht an jeder Person, tastet Gegenstände ab und geht sogar so weit, mit der Zunge das Gesicht eines ihr sympathisch erscheinenden Abenteurers abzulecken.

Sollte irgendjemand eine bedrohliche Bewegung machen oder sich dumm verhalten, so beginnen die Tiere wie auf Befehl zu knurren und sich bedrohlich auf die Gruppe zubewegen...

Sie geht zu den Tieren zurück, lehnt sich an einen Bären und deutet auf die Gruppe, woraufhin einige Wölfe aus dem Wald diese unruhig zu umkreisen beginnen und dabei bedrohlich die Lippen hochziehen.

„Nun, was... wollt ihr hier? Wir haben euch

Annegret-Elfriede

Dieses bildhübsche Mädchen ist seit ihrem Sturz von der Klippe nicht mehr derselbe Mensch, der sie früher war. Sie steht kurz vor dem gnädigen Wahnsinn, aber die Liebe zu den Tieren und der Natur haben sie bisher gerettet. Sie wirkt wild und fast wie ein ungezähmtes Tier, badet in den noch unverseuchten Weihern im Wald, ernährt sich von Beeren und Wurzeln und hat nur noch eine sehr begrenzte Erinnerung an ihr früheres Leben...

Das Familiar der Druidin ist eine Eule.

beobachtet. Ihr kommt nicht von...“ ihr Gesicht verzieht sich zu einer Grimasse von Wut und Schmerz „...der Burg! Was wollt ihr in diesem Wald?“

Eine Konversation mit der Druidin stellt sich als nicht ganz ohne Eigenheiten heraus, denn jedesmal, wenn die Burg oder der Burgherr erwähnt wird, scheint das Mädchen von einer alles verzehrenden Wut erfasst zu werden, woraufhin die Tiere extrem unruhig und aggressiv reagieren.

Fragen sie nach ihrem Namen, so wird sie erneut die Stirne runzeln und dann lachend den Kopf schütteln, dabei auf der Lichtung umherspringend wie ein junges Reh.

„Ich weiß es nicht mehr. Was spielt es für eine Rolle..?“

Dann bleibt sie stehen, plötzlich völlig ernst: „Nun sagt, was ihr hier zu suchen habt, oder geht!“

Wird die Sprache auf den eventuell vorhandenen Geheimgang zur Burg gebracht, so lächelt sie geheimnisvoll. „Oh ja, ein dunkler Tunnel, kalt... so kalt. Ich weiß, wo er ist, der Gang zur... Burg!“

Wiederum verzerrt sich ihr hübsches Gesicht zur Fratze des Hasses.

„Ich werde euch den Eingang zeigen, wenn ihr mir einen kleinen... Gefallen erweist.“

Es entstehen immer wieder längere Pausen, wenn sie überlegen muss, wie bestimmte Wörter heißen und was sie bedeuten.

„Es gibt hier ein... Tier, nein, kein Tier, ein... Monstrum im Wald, das meine Kinder und mich bedroht und peinigt! Bringt es zur Strecke, dieses unnatürliche Ding, und ich verrate euch den Geheimgang.“

Wenn die Gruppe nicht darauf eingehen sollte, so blickt sie nur mit kalten Augen und spricht ein Wort: „Verschwindet!“

Ansonsten beschreibt sie ihnen, wo das

„Monstrum“ sich bevorzugt aufhält, nämlich an einem schlammigen Pfuhl in der unmittelbaren Nähe des Flusses, wo die schädlichen Auswirkungen des Warpstone am stärksten sind...

Falls die Gruppe tatsächlich das Mädchen angreifen sollte, so stürzt sich eine buntgemischte Meute von Tieren auf sie, worunter am gefährlichsten die Bären, Wölfe, Wildschweine und Bergkatzen sind.

DAS MONSTER IM WALD

Die Suche nach dem Ungeheuer, das die Gruppe erlegen soll, stellt sich wiederum als keine sonderlich schwere Aufgabe dar, denn es hat überall am Rande des Waldes Spuren der Verwüstung hinterlassen.

Umgestürzte Bäume, verwitterte Vegetation, aufgewühlte Erde und riesige Fußspuren wie von einem gewaltigen Wildschwein zei-

Beast of the Woods

Dieses grotesk mutierte Wildschwein trank gerade aus dem Fluss, als eine große Menge mit Warpstone verseuchte Flüssigkeit eines fehlgeschlagenen Experiments des Alchimisten von der Burg herabgetragen wurde. Die schreckliche Veränderung begann fast unmittelbar, aber es dauerte Wochen und Monate, bis dieser Schrecken der Wälder aus dem Tier wurde, das nun – von unerträglichen Schmerzen geplagt – hier alles tötet, was ihm über den Weg läuft...

Wird ein Abenteurer von einem Sturmangriff getroffen, so nimmt dieser doppelten Schaden hin!

gen deutlich den eingeschlagenen Weg...

Ganze Pfützen von einer schleimigschmierigen, leicht grünlich schimmernden Flüssigkeit markieren ebenfalls den Pfad, den diese gewaltige Bestie eingeschlagen hat und grundlos zerfetzte Kadaver von Tieren säumen ihn.

Selbst die mächtigen Bären scheinen keine Gegner für die Kreatur gewesen zu sein, denn ein toter Bär, dessen Bauch zerfetzt und dadurch die Innereien auf dem Waldboden verteilt wurden, lehnt an einem Baumstamm. Fette Fliegen summen auf dem bereits verwesenden Leichnam herum...

Je näher die Abenteurer dem Flusslauf kommen, desto offensichtlicher wird es, dass die Natur offensichtlich einer schrecklichen Veränderung unterliegt: Der Boden wird

schlammig, die Pflanzen wirken verkrüppelt oder erblühen mit widerlich riechenden Blüten und ein übler Dunst schwebt über dem gesamten Gebiet... Schließlich erreicht die Gruppe den Fluss Silberquell, der sich hier in unzähligen kleinen Seitenarmen und Bächen verzweigt und relativ langsam dahinfließt; hier ist ein kleines Sumpfgebiet entstanden und von dort, durch den leichten Bodendunst, hören die Abenteurer ein Gurren und Schnauben, das von keinem normalen Tier stammen kann.

Ein riesenhafter Schatten wälzt sich dort im Schlamm, entfernt an ein riesiges Wildschwein erinnernd und plötzlich richtet sich dieses Wesen auf, scheint Witterung aufzunehmen und kommt dann brüllend und schnaufend und scheinbar unaufhaltsam auf die Abenteurer zu...

Was aus dem Dunst erscheint, ist ein wahrer Alptraum: Es handelt sich um ein monströses, mutiertes Wildschwein, das so groß wie ein Mann ist und dem zwei Köpfe auf dem Körper ruhen, die mit ihren arglistigen Augen suchend umherspähen; anstatt eines Schwanzes hat das Tier einen Skorpionschwanz.

Überall aus dem seltsam verkrüppelt wirkenden Körper wachsen seltsame Beulen und Verformungen, und das Fell ist der Bestie fast völlig ausgefallen und macht brandiges, verfaulendes Fleisch sichtbar; mächtige Hörner wachsen aus den zwei Köpfen und dicke, pulsierende Adern durchziehen das Fleisch der Bestie, die offensichtlich ständig unter großen Schmerzen leidet.

Sechs Beine tragen das mutierte Wildschwein, dessen bevorzugte Angriffsmethode darin besteht, einen Gegner niederzurennen und dann mit den gefährlichen Hauern zu zerfleischen, bis es kein Lebenszeichen mehr spürt.

DER GEHEIMGANG

Blind Worm

Dieses Geschöpf der lichtlosen Tiefe wurde vor langer Zeit, als es noch wesentlich kleiner war, hier unten eingesperrt und ernährt sich nun von den wenigen Kreaturen, die neben ihm in den Höhlen noch vegetieren. Es spürt Wärme und Vibrationen, daher haben sich seine unnützen Augen schon lange zurückgebildet, und es hat eine instinktive Angst vor Feuer, welche die Kreatur allerdings fatalerweise noch mehr reizt...

Wenn die Bestie bezwungen ist, können die Abenteurer zu Annegret-Elfriede zurückkehren, die sie diesmal mit einem scheuen Lächeln begrüßt und eine Mahlzeit aus Beeren, Kräutern und Wurzeln für sie vorbereitet hat.

„Habt Dank. Wir alle“, sie deutet auf die Tiere rings um sie, „danken euch. Esst nun, danach werde ich euch den Geheimgang zeigen!“

Sie führt die Gruppe im Wald zu einigen großen Findlingen in der Nähe der Felswand, wo sie Moos und Farn und einiges Unterholz beiseite räumt.

Eine runde, mit Moos bewachsene und morsche Luke wird schließlich sichtbar, die sie mit einiger Anstrengung aufzieht.

„Dahinter liegt der Weg zur... Burg! Ich weiß nicht, ob der... Burgvogt... überhaupt noch an ihn denkt oder seine Eier nach leblosem Metall ihn auch diesen Gang – wie so viele andere Dinge auch – hat vergessen lassen. Die Urmutter möge euch beschützen!“

Damit küsst sie jeden der Abenteurer auf den Mund und verschwindet wieder im Wald...

Der Gang ist roh aus dem Stein gehauen, feucht und völlig finster und man kann sich nur kriechend in ihm fortbewegen.

Es gibt einige schwierige Stellen zu passieren, wenn auch der Geheimgang selbst natürlich schon lange Zeit nicht mehr bewacht wird.

1) Einsturz

An dieser Stelle ist der Gang eingestürzt, so dass man sich eine geraume Strecke nur durch das Gestein hindurchquetschen und -schlängeln kann. Das Gefühl, unter Tonnen von Gestein begraben zu sein, könnte durchaus auch hartgesottene Abenteurern zu schaffen machen. Jemand, der hier feststeckt, muss von seinen Kameraden erst einmal beruhigt werden, ehe er weiter kann, aber selbst dann fühlt er sich die ganze Zeit über hier unten unwohl...

2) Angriff

Die Abenteurer kommen, als sie scheinbar bereits unter dem Berg sind, in eine größere Höhle, in der ein schrecklicher Gestank herrscht. Die Knochen von unzähligen kleinen Tieren wie Ratten, Mäusen, Fledermäusen und ähnlichem Getier liegen hier verstreut herum und aus dem Dunkel ertönen mit einem Male schmatzende, unheimliche Geräusche, die rasch näherkommen. Es nähert sich ein riesiger, bleicher und aufgedunsener Wurm ohne Augen, der scheinbar hier lebt und die Abwechslung in seinem Speiseplan sicherlich wohlwollend betrachtet. Diese Kreatur sieht

Die Burg Dornenfels

Die einstmals stolze und gepflegte Burganlage der Familie Dornenfels bietet nun ein Bild des Jammers. Überall beginnen die Mauern abzubröckeln, merkwürdiges Unkraut wuchert in den Mauerritzen, der Geruch nach Moder und Verfall ist allgegenwärtig.

Das Gesinde ist schon vor langer Zeit geflohen, allerdings wurden einige von ihnen eingefangen und ihre Gerippe hängen in eisernen Käfigen im verlassenen Burghof. Die Stallungen sind verfallen, ebenso die Gesindehäuser, lediglich die Außenanlagen und das Hauptgebäude sind noch relativ gut erhalten, wobei einer der drei Türme völlig eingestürzt ist. Auch die Räume im Haupthaus sind leer und verlassen, Ungeziefer und unnatürlich große Ratten sind überall zu sehen. Das eigentliche Leben der Burg spielt sich im Burgfried ab, dessen Stockwerke die Unterkünfte für die wenigen verbliebenen Soldaten beherbergen, ebenso wie das große Laboratorium des Alchimisten und die verfallenen, einst prunkvollen Räume des Burgvogts...

Auf dem Burgfried weht ein zerschlissenes Banner, welches das Wappen der Familie darstellt: einen großen, halbrund geformten Dorn, von dem ein Blutstropfen herabfällt...

spingenden Felsbrocken fast unmöglich, so dass jeder auf sich alleine gestellt ist.

ENDLICH IN DER BURG

Schließlich gelangen die Abenteurer in eine kleine Kammer, in deren Decke eine hölzerne, wuchtige Falltür eingesetzt ist.

Diese lässt sich von mindestens zwei Personen nach oben aufdrücken, setzt anfangs aber großen Widerstand entgegen, so dass man annehmen könnte, sie sei von außen verriegelt worden; dem ist aber nicht so, es liegt lediglich ein schwerer Teppich darauf, aber dies können die Abenteurer ja noch nicht wissen. Der Ge-

heimgang endet in der großen Halle im Burgfried der Burganlage...

Die einstmals prächtige Halle ist nun leer und verlassen und nur noch die Schatten einst großer Feiern und Feste finden sich in ihr.

Die Bankett-Tafel ist umgestürzt, ebenso die Stühle, und Schmutz und Moose bedecken die einst mit Wandmalereien verschönernten Mauern.

Einige Ratten huschen schnell zurück in die Dunkelheit, als die Falltür sich öffnet und die Abenteurer erscheinen...

In der Burganlage gibt es für die Gruppe eigentlich nur ein Gebäude von Interesse, dies ist der Burgfried, in dessen Erdgeschoss sie sich nun befinden. Die übrigen Gebäude und der Burghof selbst wurden seit Jahren nicht mehr benutzt oder ausgebeißert und befinden sich in einem fortgeschrittenem Stadium des Verfalls. Die Stallungen sind irgendwann abgebrannt, hier stehen nur noch geschwärzte Grundmauern, das Gesindehaus ist teilweise eingestürzt, ebenso die Wachunterkünfte...

Tod und Verfall haben dieses Gemäuer fest in ihrer Gewalt und überall wachsen merkwürdige Pflanzen, die unnatürlich wirken und welche die Abenteurer noch nie zuvor gesehen haben.

Je nachdem, ob die Gruppe schon gegen die Vasallen des Burgvogts gekämpft hat oder nicht, befinden sich mehr oder weniger

von ihnen innerhalb der Burgmauern.

Im Normalfall halten vier Mann im vorge-schobenen Burgturm Wache, die übrigen sechs Soldaten tun hier in der Burg selbst ihren Dienst, zwei davon befinden sich immer in der Nähe des Burgvogts.

Falls die Abenteurer unvorsichtig auf dem Burghof herumstreunen sollten, werden die

Meinhard-Ansgar

Der Burgvogt ist schon seit seiner frühesten Kindheit von seiner Gier nach Macht und Besitz geprägt worden. Grausamkeit war ihm damals bereits nicht fremd und seine Eltern machten aus ihm einen ruchlosen Tyrannen, dem das Leben seiner Untertanen nichts bedeutete. Er beutete seine Leibeigenen gnadenlos aus, doch erst die Ankunft des Alchimisten eröffnete ihm die Aussichten auf das, was er immer besitzen wollte: unermesslichen Reichtum! Meinhard-Ansgar von Dornfels ist ein hochgewachsener, schwarzaariger Mann mit stechendem Blick und dunklem Bart, der gut mit Waffen umzugehen versteht.

Auch auf ihn haben die zahllosen Experimente des Alchimisten mit Warpstone bereits Einfluss genommen und seine Mutationen sind kaum noch zu verbergen. Er trägt verschlissene Kleidung von einst großer Pracht, einen großen Umhang und eine schwarze Kappe, seinen kräftigen Körper schützen metallene Arm- und Beinschienen...

Sebastian

Dieser bedauernswerte Mutant wurde, ebenso wie sein Bruder, den verderbten Experimenten des Alchimisten unterzogen.

Er ist riesenhaft gewachsen und besitzt nun neben seinen anderen, unzähligen Mutationen vier Arme, mit denen er erbarmungslos angreifen kann. Sebastian leidet unter starken Schmerzen und dient dem Burgvogt und seinem diabolischen Gefolgsmann nur deshalb, weil dieser ihm als einziger ein Mittel verabreichen kann, das diese Schmerzen lindert. Allerdings leidet er bisweilen unter starken Depressionen, wenn er an sein früheres, unschuldig Leben denkt und es könnte sogar sein, dass er den Abenteurern hilft, falls diese ihm beweisen, dass sie die Bewohnern Galgenweilers retten wollen...

wirklich schrecklich aus, ihr weißes, schleimiges Fleisch ist nahezu durchsichtig und die Adern sind dadurch zu sehen...

3) Überflutete Passage

Wenn die Gruppe weiter durch den finsternen Gang kriecht, der nun stetig anzusteigen beginnt, kommen sie an eine Stelle, wo der Gang in einem Tümpel endet und scheinbar völlig überflutet ist.

Taucht man hindurch, so kann man diese Stelle durchaus einigermaßen ohne Schaden passieren, es sei denn, man gerät unter Wasser in Panik.

4) Pilzbefall

An einer engen Stelle des Korridors kann nur der vorderste Abenteurer einen ganzen Teppich von unzähligen kleinen, gelben Pilzen erkennen, die Boden, Decke und Wände des Ganges bedecken (es handelt sich hierbei um Yellow Mould). Bei Kontakt werden die Sporen der Pilze in die Luft geschleudert und zumindest der vorderste Abenteurer atmet sie ein.

Die Sporen fliegen einige Zeit durch die Luft und jemand, der sie einatmet, kann ohnmächtig werden. Diese Pilzsporen sind absolut tödlich.

5) Steiler Gang

Der Geheimgang steigt plötzlich überraschend steil, fast senkrecht, an und raue Haltegriffe sind in das Gestein gehauen worden, die allerdings durch herabtropfendes Wasser ziemlich glitschig sind. Es gibt einige sehr schwierige Stellen, die Benutzung eines Seils ist durch die vielen Winkel und hervor-

zwei Wachen, welche derzeit die Anlage auf den Wehrgängen überwachen, sie bemerken und zunächst mit ihren Armbrüsten auf sie feuern und dann in den Nahkampf übergehen.

Im ERDGESCHOSS des Burgfrieds ist für die Abenteurer außer der großen Halle, einer Küche und der ehemaligen Proviantkammer nichts von Interesse mehr zu finden.

Im ERSTEN STOCKWERK, das über eine Steintreppe zu erreichen ist, liegen die neuen Quartiere der Soldaten, die ehemalige Gästerräume bezogen haben; hier schlafen normalerweise zwei der Vasallen des Burgvogts, es sei denn, die Burg ist in Alarmzustand versetzt worden.

Das ZWEITE STOCKWERK beherbergt die Räumlichkeiten des Burgvogts, der sich aber zu einem Großteil der Zeit im Labor des Alchimisten aufhält, das wiederum im obersten und dritten Stockwerk liegt; daher ist es eher unwahrscheinlich, dass die Abenteurer in hier antreffen.

Die Räume des Adligen sind mit erlesenem Geschmack eingerichtet, doch alles riecht extrem nach Moder, Fäulnis und Verwesung; die Gemälde sind von der Feuchtigkeit angegriffen worden, die Wandbehän-

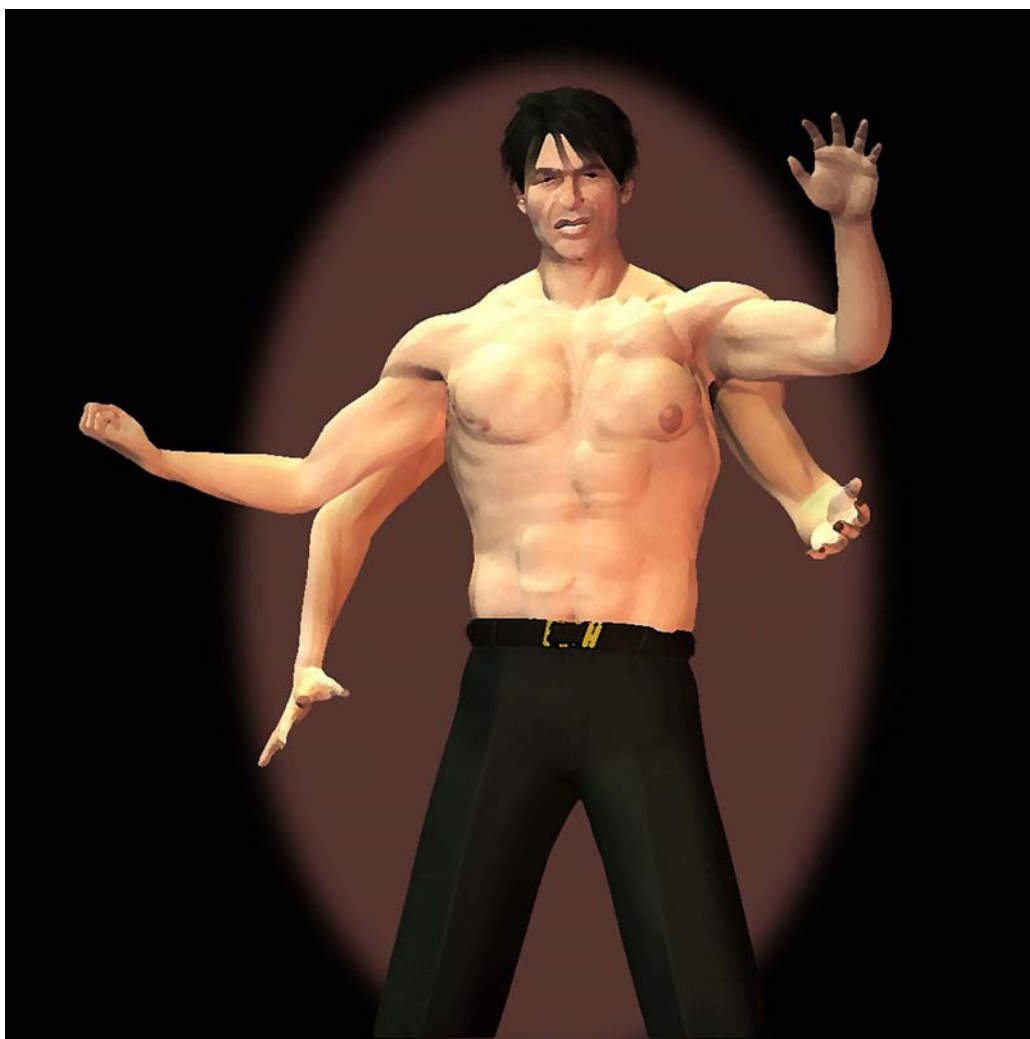
ge modern, die Teppiche sind verfilzt und schmutzig, die Kissen und Decken im Himmelbett schimmeln seit langer Zeit...

Allerdings können die Abenteurer hier einiges finden, wenn sie diverse Kästchen und Truhen durchforsten: Der Schmuck der ehemaligen Braut des Burgvogts liegt in einem kleinen, schön verzierten Holzkasten und besteht aus einem edelsteinbesetzten Diadem, Halskette, Ringen und einem Armband (Gesamtwert: 750 Goldkronen)

In einer großen, verschlossenen Truhe, die mit einer Falle gesichert ist (beim gewaltsamen Öffnen des Deckels fällt innen eine Glassphäre auf den Boden, die Giftgas freisetzt) finden sich einige der Goldvorräte des Burgvogts.

Goldene und silberne Kelche, Teller, Schmuck, Statuen und ähnliches mehr ist hier gelagert (Gesamtwert 1200 Goldkronen); in einem der Schränke hängt neben edler, aber verschlissener und modrig riechender Kleidung ein Umhang aus ledrig wirkender Haut (Cloak of the Bat, ermöglicht die Verwandlung in eine Fledermaus)...

An der Wand über dem wuchtigen Kamin



hängt eine imposante Armbrust, deren Holz allerdings über die Jahre verrottet ist; daneben hängen viele schön gearbeitete, unterschiedlich befiederte und vor allem sehr gut erhaltene Pfeile, unter denen sich auch magische Exemplare befinden

Im obersten und DRITTEN STOCKWERK des Burgfrieds schließlich finden sich einige leere Räume und natürlich das Laboratorium.

Wenn sich die Abenteurer leise und aufmerksam bewegen, so können sie hinter einer wuchtigen Tür dumpf ein Gespräch hö-

ren, dessen Thema offenbar die Herstellung von Gold ist.

In diesem großen Zimmer, in dem extra Platz geschaffen wurde für die umfangreichen Apparaturen des Alchimisten, halten sich derzeit der Burgvogt Meinhard-Ansgar von Dornfels auf, der Alchimist Anatoly Voronkov, zwei Wachsoldaten – darunter im Normalfall der Anführer, falls er nichts bereits von den Abenteurern getötet wurde – und der riesenhafte Mutant Sebastian, mit dessen Bruder die Abenteurer ja bereits Bekanntschaft gemacht haben dürften.

Der Raum wird beherrscht von einem riesigen Kessel, unter dem ein heißes, prasselndes Feuer brennt; im Kessel ist eine kochende, undefinierbare Flüssigkeit, in der sich natürlich auch zermahleter Warps-tone befindet. In dieser brodelnden Mixtur hofft Anatoly, eines Tages gewöhnliches Metall in Gold umwandeln zu können...

Im Rest der Kammer befinden sich die übliche Laboreinrichtung von Tiegeln, Flaschen, Kolben und Röhren, säuberlich angeordnet auf einem großen Tisch.

Desweiteren ist ein offenes Loch an einer Außenwand zu sehen, vor dem sich allerlei Ablagerungen angesammelt haben: Hier wird anscheinend die unbrauchbare Flüssigkeit immer

hinausgekippt, wo sie direkt im Silberquell landet; der Kessel mitsamt seinem Aufbau kann bis hierher herumgeschwenkt werden...

An einer Wand vor dem Kamin befindet sich ein Schreibtisch, auf dem unzählige Pergamente aller Größe zu finden sind, auf die Anatoly seine – für die Abenteurer auf den ersten Blick relativ nutzlosen – Ergebnisse der Experimente aufnotiert hat...

In einer Ecke des Raums steht ein Schrank,

in dem sich wiederum mehrere kleine Kästchen mit verschiedenen Phiolen befinden:

- Potion of Disguise
- Potion of Flight
- Potion of Healing
- Potion of Invisibility
- Potion of Strength
- Potion of Toughness
- Potion of Fortitude.

Einige weitere Potions sind nicht ganz so leicht zu identifizieren, bei ihnen handelt es sich um Heiltränke der verruchten Skaven, die der Alchimist regelmäßig mittels ein wenig zermahlenem Warpstone herstellt, um sie den Mutanten - Brüdern einzuflößen...

Desweiteren lagern hier achtlos weggeräumte Spruchrollen:

- Scroll of Teleportation
- Scroll of Vanishing
- Scroll of Mighty Appearance
- Scroll of Bewildering Foe
- Scroll of Summon Swarm
- Scroll of Become Ethereal
- Scroll of Assault of Stones (
- Scroll of Summon Great Power
- Scroll of Summon Steed
- Scroll of Cure Severe Wound
- Scroll of Zone of Sanctuary

Zwischen einigen Kisten und Kästen befindet sich ein kunstvoll gearbeitetes, fast lebensechtes Pferd aus Metall, das mit allerlei Verzierungen und künstlicher Mähne ausgestattet ist; alles in allem ein prächtiges

Anatoly Voronkov

Auf der Flucht aus Kislev, wo er wegen diverser Verbrechen und vor allem seiner verbotener Experimente gejagt wurde, hörte der ruchlose Alchimist von einem Adligen, dessen Gier nach Gold ohnegleichen war. Er stellte sich vor und begann kurz darauf neue Experimente mit dem verfluchten Element Warpstone. Natürlich gab es Nebenwirkungen aller Art, doch er konnte einigermaßen ruhig leben und das tun, was er für richtig hielt.

Anatoly ist ein völlig skrupelloser Mann mit einer Glatze, einem weißen Kinnbart und von hagerer Gestalt. Auch bei ihm haben die Auswirkungen des Warpstone schon lange ihre Wirkung gezeigt...



Kunstwerk (Wert 500 Goldkronen), das aber irgendwie unheimlich und bedrohlich wirkt.

In der Tat ist dieses Pferd die bisher größte Leistung des Alchimisten, denn es handelt sich um ein magisches Pferd, in dessen mechanischem Inneren ein Herz schlägt, das mit Hilfe von Warpstone angetrieben wird. Die Auswirkungen des verderbten Materials werden durch das Metall stark gedämpft, dennoch kann der Benutzer des Pferdes durchaus im Laufe der Zeit einer leichten Mutation unterliegen...

Dieses Artefakt wird, sobald sich jemand daraufsetzt, mit einem Schnauben zum Leben erwachen und dann wie ein normales Pferd agieren, bis man wieder absteigt; allerdings kann es auf Luft laufen und obendrein Feuer speien.

Falls alles für ihn schiefläuft, hofft der Alchimist Anatoly, auf diesem Wunderwerk über den Balkon des Burgfrieds zu entfliehen.

In einem kleinen, versperrten Kästchen liegt ein reichverzierter Ring mit einem eingesetzten Edelstein, bei dem es sich um einen Ring of Elvenkind zu handeln scheint; in Wahrheit ist dies ein verfluchtes Artefakt, das sämtliche magischen Gegenstände seines Trägerseventuell zerstört: Es ist nämlich in Wahrheit ein Ring of Magic Destruction (der einst von einem hochrangigen Chaosmagier des Khorne hergestellt wurde)...

In einem Metallkasten, der normalerweise versperrt ist, lagert der Brocken Warpstone, der wie ein Stück Schwärze wirkt, die das Licht

verschlingt; den Schlüssel trägt der Alchimist am Gürtel. Bei der Ankunft der Abenteurer steigert sich das Gespräch der Personen im Labor gerade zu einem triumphalen Gelächter, denn es ist dem Alchimisten endlich gelungen, wertloses Metall in Gold umzuwandeln – im Kessel liegt eine Waffe, die völlig zu Gold geworden ist – doch spätestens im nächsten Moment werden die Abenteurer wahrscheinlich angreifen...

DAS ENDE DER TRAGÖDIE

Wenn die Abenteurer den schurkischen Adligen und seine willigen Handlanger besiegt haben, gilt es immer noch das Problem zu lösen, wie die mittlerweile abhängigen Dorfbewohner zu retten sind, denn ohne ihre tägliche Ration des versuchten Wassers werden sie schnell zerfallen und sterben...

Wird aber ein anderer Alchimist zu Rate gezogen oder sieht sich ein Gelehrter die Aufzeichnungen im Burgfried an, so kann er dabei feststellen, dass es Mittel und Wege gibt, dieses Schicksal zu vermeiden.

Es gilt einfach nur, weiterhin das Wasser zu trinken, aber in täglich kleineren Mengen, so dass irgendetwas die Abhängigkeit nachlässt: Allerdings werden die Dorfbewohner dadurch keineswegs wieder gesund, sie entgegen lediglich dem Tode. Denn der der bereits entstandene Verfall ihrer Körper kann nicht rückgängig gemacht werden...

Es ist in der Tat aber so, dass die Einwohner Galgenweilers so froh über ihre Befreiung sind, dass sie ihren eigenen Tod sogar billigend in Kauf nehmen, nur damit sie und die gesamte Welt endlich endlich vor den Umtrieben des Burgvogts in Sicherheit sind.

Das Wasser der Silberquell wird nie wieder so ungetrübt sein wie früher und ein Teil des Landes auf ewig gezeichnet durch die Einwirkungen des verfluchten Warpstone, aber es ist wirklich alles, was die Abenteurer tun konnten, um hier wieder für Ruhe und Ordnung zu sorgen...

Aurelia

DIE GEBURT

EINE KURZGESCHICHTE

TEXT: LUCAS EDEL

„Es ist dein Kind!“

Die hochschwängere Letha Knox knurrte wie ein tollwütiger Hund. Ihre linke Hand lag schützend über dem Bauch. Die brünetten Locken standen wirr vom Kopf ab und gaben ihrer mädchenhaften Erscheinung etwas schwer Psychotisches. Etwas schwer bewaffnet Psychotisches.

Direktor Clements stützte sich mit den Händen am Schreibtisch ab. Er lag vor der zitternden Mündung eines alten Armeerevolvers, wie ein Löwe auf der Lauer. Bereit zum Sprung, um dem Jäger zumindest das Genick zu zerfetzen, bevor er starb.

„Nutte, wenn du abdrückst, kannst du dich von deinem Handgelenk verabschieden.“ Er wischte sich mit der Unterlippe den Schweiß aus den Schnurrbarthaaren.

Lethas Blick zuckten zwischen der Tür und dem Panoramafenster hin und her.

Der Mond Dia Tau hing wie ein schmieriger Klumpen Dreck in der Schwerelosigkeit. Sogar von hier oben konnte man die sintflutartigen Wolkenbrüche wie Nadelstreifen über die Oberfläche ziehen sehen.

„Mein Kind kommt nicht in deiner Nähe auf die Welt.“ Über Lethas Gesicht huschte der Anflug eines Lächelns und sie flüsterte: „... auf die Welt kommen.“

Clements rutschte mit seinem Hintern im Sessel nach hinten, um im Falle eines Falles unter den Tisch zu hechten.

„Halt, dageblieben. Behalt die Hände auf dem Tisch.“ Letha zielte über Kimme und Korn zwischen die Augen des Direktors.

„Was willst du?“ Sekunden verstrichen, in denen die werdende Mutter irritiert Clements Ehering betrachtete.

„Ich wollte einen Job bei Dynanautics. Ich wollte ein Leben als Sekretärin auf dieser Station. Ich bekam Sex in der Technikertollette und eine Abtreibung. Und jetzt ...“ Ihr Blick glitt von Clements Ehering auf ihre linke Hand, die den Stoff des Kleides in einer Faust geballt hatte. „Dieses Kind kommt nicht in dieser Hölle zur Welt.“ Der Revolverlauf kreiste über ihrem Bauch.

„Du willst runter?“ Das Zittern in Clements Oberschenkeln ließ nach.

„Ja, ich glaube, das will ich. Ich will runter auf Dia Tau.“

Vor dem geistigen Auge des Direktors wankte Letha vornüber gebeugt durch den Matsch, stürzte auf ihren Bauch und zerquetschte das Ungeborene, während er mit seiner Frau unter funkelnden Sternen am Achterdeck Margaritas schlürfte. Langsam griff er mit der Hand in seine rechte Hosentasche. Letha zielte energisch auf seine Brust.

„Hier. Viel Spaß.“ Dumpf schlitterte ein Schlüsselbund über die Tischplatte.

„Kannst meinen Georider haben. Den Gang runter, die rote Tür rechts. Es ist offen.“

Die Schwangere trat entschlossen einen Schritt vor und nahm das Angebot an.

„Wenn du mir folgst, dann ...“ Sie spannte den Hahn des Revolvers mit der linken Handkante. „Keine Sorge. Bestimmt nicht.“

Letha schlurfte rückwärts auf die Tür zu, öffnete und verschwand.

Direktor Clements angespannte Muskeln erschlafften. Mit einem Ächzen drückte er die Luft aus seinen Lungen. Leicht zittrig aktivierte er sein Intercom.

„Sir?“ Die zackige Stimme gab ihm Sicherheit.

„Sie will auf den Mond. Keiner wird ihr folgen, ist das klar?“

„Selbstverständlich, Sir.“ Clements glitt in die Rückenlehne seines Stuhls.

„Gibt es schon neue Zahlen?“

„Nein, Sir. Alles beim alten. Ich fürchte, dieser Felsen wird wieder ein Reinform.“ Der Terraformer fuhr sich durch den dünnen Haarschopf.

„Beten Sie dafür.“ Mit einem Seufzen brach er das Gespräch ab.

Letha zwängte sich mit ihrem dicken Bauch in den engen Pilotensitz. Sie verfluchte alle drahtigen Männer, die sich zu den Truppen meldeten und die mit ihren Gardemaßen je-

den Gleiteringenieur zum Jubeln brachten. Eine Rakete, ein Mann, drumherum ein bißchen Cockpit.

Sie stopfte den Revolver mit dem Lauf voraus in den Becherhalter und zündete den Abtrieb. Sofort griff die Schwerkraft nach dem kleinen Gefährt, um es gnadenlos nach unten zu ziehen.

Mit beiden Händen krallte sie sich an den Steuerknüppel, sodass die Venen wie Regenwürmer auf ihren Handrücken hin und her glitten.

Mit steigender Geschwindigkeit fiel sie auf den Mond zu. Ein penetrantes Piepen ließ sie hektisch werden. Der Computer blinkte sie rot an, um sie auf den katastrophalen Eintrittswinkel hinzuweisen. Letha stemmte sich mit aller Kraft gegen die Heckpedale. Der Georider knallte auf die Stratosphäre und der Kopf der jungen Frau gegen einen Stahlträger.

„Warten Sie, ich nehme Ihnen das ab. Ich bin Direktor Clements, aber Sie dürfen mich Chris nennen. Wir sind doch eine große Familie bei Dynanautics.“

„Danke, sehr nett. Mein Name ist Letha Knox. Ich bin neu hier.“

„Offensichtlich.“

„Letha, darf ich dir Kurt vorstellen. Er ist unser Wunderkind am Atmosphärenregler. Er erweckt Welten zum Leben.“

„Oh ...“

„Etwas schüchtern die Kleine. Na? Willst du mal die großen Maschinen im Bauch unserer Station hier sehen? Ich hab' den Generalschlüssel. Ach Chris, bist du auf dem Weg zur Bar?“

„Was war es?“

„Ein Sohn. Aber seien Sie nicht traurig. Er war krank.“

„... seien Sie daher bitte umsichtig bei Ihrer Partnerwahl. Es war nur eine Frage der Zeit, bis sich die Menschheit in den Weiten des Alls etwas einfängt. Der Virus beeinträchtigt die Genexpression am Y-Gen. Frauen können allerdings Überträgerinnen sein. Leider kann nicht

vorhergesagt werden, wann der Virus seine Arbeit im Körper aufnimmt. Achten Sie daher bei ihrem Partner auf Stimmungsschwankungen, Hypersexualität und Hyperaggressivität. Manchmal kommt es auch zu Hautveränderungen im Bereich des Steißbeins. Auf allen Dynanautics' Raumstationen gibt es speziell geschulte Ärzteteams. Hat jemand Fragen? Ja, die Dame in der zweiten Reihe?“

„Haben wir diese Ärzte hier auch?“

„Das Team wird gerade zusammengestellt und sollte in zwei Monaten frisch von der Erde eintreffen. Die Firma hat alles unter Kontrolle.“

„Ich gratuliere, Sie bekommen ein Mädchen ...“

Ein schneidender Schmerz im Unterleib riß Letha aus ihrer Bewußtlosigkeit.

Der Georider glitt sanft durch den Regen auf die Oberfläche zu. Auf dem Computermonitor rechnete der Autopilot in langen Zahlenkolonnen ruhig vor sich hin.

Letha wischte mit dem Ärmel ein Stück der angelaufenen Scheibe frei. Dunkle Wolken hingen über ihr am Himmel und der Regen löste sich in dicken Schnüren aus ihnen heraus.

Der Gleiter wurde langsamer. Er begann die Landephase. Mit donnerndem Getöse sprangen die Bremstriebwerke an. Letha klammerte sich an die Stahlträger über ihr.

Nach drei hektischen Atemzügen von Letha, klatschte der Georider in das größte Schlammloch weit und breit. Letha schüttelte die Benommenheit aus ihrem Kopf und hämmerte gegen die Ausstiegs Luke, bis sie aufsprang.

Mehr schlecht als recht mühte sie sich aus dem Sitz, schwang ein Bein über den Rand des Cockpits und wurde von ihrem Gewicht nach unten gezogen.

Mit dem Rücken voraus fiel sie auf den Boden.

Dillon Finch kämmte den Dreck aus seinem Bart.

Nachlässig kramte er mehrere Proben aus seinem Rucksack und legte sie auf den Arbeitstisch. Die Scherben sahen aus wie Steine, konnten aber nach einer eingehenden chemischen Reinigung meist als Metall identifiziert werden.

Finch drehte ein eckiges Fundstück zwischen Daumen und Zeigefinger im Licht. Seine Augen fokussierten das Diplom für Xenobiologie der Harvard University, das von der mittleren Zeltstange baumelte. Jahrelanges Studieren, jahrzehntelanges Suchen und lebenslanges Scheitern hatten ihn alt gemacht. Nicht nur körperlich.

Er warf den Steinwürfel auf einen Haufen neben seinem Feldbett. Der Regen hatte aufgenommen und doch stimmte etwas nicht. Zwischen das prasselnde Hämmern der Tropfen mischte sich ein schmatzendes Geräusch.

Finch schnappte sein Fernglas und trat in den Zelteingang.

Mit geübtem Blick kontrollierte er die Ausgrabungsstätte. Das Schmatzen kam näher. Es kam ihm vor, als würde sich nun auch ein Keuchen dazwischen mischen.

Während er noch darüber nachdachte, ob die Stationsmannschaft ihn noch vor seinem Abflug mit einem üblen Scherz überraschen wollte, knallte ein Schuß.

Das gleißende Licht des Mündungsfeuers war klar zu erkennen. Finch schnappte sich seinen Rucksack und lief ohne zu zögern los.

„Ruhig, Mädchen. Du bist in Sicherheit. Mein Name ist Dillon.“

Seine schmutzige Hand strich Letha die nassen Haarsträhnen aus der Stirn.

Das blasse Gesicht glitzerte im Lampenschein und unter den geschlossenen Lidern zuckten die Augäpfel hin und her.

Finch betrachtete das schmierige Kleid, das sich über den Bauch der Schwangeren spannte. Er biss sich auf die Lippen. Dünne Bäche von Blut liefen über ihre Schenkel auf seinen Schlafsack.

„Haben die Wehen schon eingesetzt?“

Lethas Mund schnappte nach Luft. „... es will raus ...“

Vorsichtig wankte Finch ihre Beine an und schob das Kleid über ihr Becken.

„Sieh mal einer an, eine Glückshaube.“ Der Biologe lächelte.

Der Kopf des Kindes trat langsam aus der Vulva. Über den leicht behaarten Schädel zog sich die vollständig erhaltene Fruchtblase.

Finch griff mit der Linken nach dem Hinterkopf und drückte mit der Rechten gegen den Gebärmutteroberrand am Bauch.

Letha atmete vollkommen frei, als würde sie schlafen. Ihr Unterleib zuckte mehrmals und mit einem kaum hörbaren Stöhnen presste sie ihr Kind in die Welt.

Der Xenobiologe schnappte es an den Bei-

nen. Das Fruchtwasser troff aus der Nase des Neugeborenen. Finch angelte in seiner Tasche nach einem sauberen Handtuch, erwischte aber nur sein letztes weißes Hemd. Die Luft fuhr in die Lungen und das Kind schrie. Mit seinem Springmesser kappte er die Nabelschnur. Erleichtert über das gesunde Kind und angeekelt über die Nachgeburt in seinem Schlafsack, wickelte er die Kleine ein.

Letha war in Trance. Ihr sanfter Blick glitt über den kleinen Körper.

„Aurelia.“

„Soll das ihr Name sein?“

„Bringen Sie sie in Sicherheit.“

Finch öffnete seine Feldflasche und wusch Mutter und Tochter sauber, so gut es ging.

„Wie heißt du?“

„Letha.“

„Das hast du gut gemacht. Ich ruf jetzt die Station und laß uns abholen, ok?“ Seine braunen Augen glänzten.

Letha nickte und schloss die Augen, während ihre überanstrengte Aorta knapp hinter dem Herzen in zwei Teile zerriß.

Finch saß mit dem Säugling im Arm auf der Kante seines Feldbettes und betrachtete die Tote. Er schüttelte den Kopf.

Mit gekonntem Griff zog er das Funkgerät auf dem Tisch zu sich heran.

„Terraformingstation, hier Finch.“ Der Lautsprecher knackte.

„He, Ihr da oben, hört Ihr mich? Ich sitze hier mit einem Neugeborenen und einer Toten. Schwingt eure Ärsche hier herunter.“ Ein erdrückendes Rauschen füllte das Zelt. „Hört mich keiner?“

Abgehackte Wortfetzen rutschten durch die Leitung.

„... das Unwetter ... keine Chance ...“

Zornig schleuderte Finch das Mikrofon über die Tischplatte.

„Verdamnte Idioten. Sag mal, läufst du aus, Kleine?“

Seine Zehen waren naß. Er hob Aurelia in die Luft und sah auf den Boden.

Das gesamte Zelt füllte sich mit einer schwarzen Brühe.

Finch sprang auf und hastete zum Zelteingang. Die Regenfälle hatten die Ausgrabungsstätte überflutet und das Wasser floß nun talwärts. Quer durch sein Zelt.

Der Xenobiologe wickelte Aurelia in seinen

Overall und packte hastig die wichtigsten Proben in seinen Rucksack.

Mit einem Lampenstirnband watete er ins Freie, das Kind im Arm.

„Wir müssen hier weg, Mädchen. Ich bin ohnehin schon viel zu lange hier. Wo hat deine Mutter wohl ihren Gleiter versteckt?“

Das Gewitter über ihm hatte sich in einen handfesten Sturm verwandelt.

So gut er konnte schützte er das kleine Leben mit seinem Körper. Mit der Rechten aktivierte er den Metallscanner und peilte die nächstgrößere Masse in der näheren Umgebung an.

„Nord-Nord-West.“

Schritt für Schritt arbeitete er sich durch den Schlamm auf den Georider zu.

„Guten Tag, mein Name ist Dr. Dillon Finch. Ich bin der angeforderte Xenobiologe der Firma.“

„Na, guten Tag. Keine Ahnung wer Sie angefordert hat, wir waren es nicht.“

„Hören Sie, Terraformingstation, die Ergebnisse sind eindeutig. Es ist möglich, dass dieser Meteorit hier eine Art Urstamm des Virus enthält.“

„Finch, die Firma verdient nicht an Möglichkeiten. Sie haben noch eine Woche.“

„Chris, ich schwöre dir. Wenn ich recht habe, dann haben wir bald ein wirksames Mittel gegen die Krankheit.“

„Und wenn ich in einem Jahr nicht endlich einen bezugsfertigen Mond vorweisen kann, dann steht mein Name auf der Witzseite und nicht in den Geschichtsbüchern!“

„Dillon, die Schwemphase hat begonnen. Sie haben noch drei Tage.“

Der alte Mann quetschte sich in das Cockpit des Gleiters.

Mit ein paar Handgriffen zog er die Überlebensausrüstung aus dem Container und bettete Aurelia hinein. Trübselig blickte er aus dem Fenster auf den Planeten, der seinen Schatten über das Land warf. Das Wasser stieg unaufhaltsam an. Finch startete den Gleiter und hob ab.

„Und, wie sieht es aus?“ Gekonnt zog der

Xenobiologe die Klinge des Rasiermessers über seine Wange.

„Die Kleine ist gesund. Überaus gesund.“

Finch hielt inne. „Was meinst du mit ‚überaus‘?“

Der Stationsarzt legte die Füße auf den Untersuchungstisch und entzündete eine Zigarette. „Ihr Blut hat eine erstaunliche Anpassungsfähigkeit. Gab es Probleme bei der Geburt?“

Finch schüttelte den Kopf. Dabei schnitt die Klinge in seine Haut und er fluchte. Er ließ sein Blut über den Zeigefinger laufen, um es im Waschbecken abzuwaschen.

„Nein, keine Probleme.“ Der Arzt sog den Rauch kopfschüttelnd in seine Lungen.

„Wie es aussieht hat Aurelias Blut Antigene gegen das Virus gebildet.“

Finchs Augen wurden größer. „Du meinst sie ist ...“

„Ich hab keine Ahnung, was sie ist. Ich kann nur sagen, dass sie genetisch vollkommen gesund ist. Würde ich an Wunder glauben, dann würde ich spätestens jetzt anfangen, einen Schrein zu bauen.“ Er schmunzelte und klopfte die Asche in eine Nierenschale.

„Das wäre doch großartig. Dieser verdammte Virus hat genug Männer auf dem Gewissen und die Menschheit an den Rand der Vernichtung getrieben.“ Finch fuhr mit einem Handtuch über sein Gesicht.

„Das ist wahr. Die Frage ist nur, wie sollen wir das melden?“

„Was heißt, wie sollen wir das melden? Wir gehen zu Chris, werden Helden und die Sache hat sich.“

„Genau da liegt das Problem.“ Der Doktor nahm die Füße vom Tisch und fixierte den Xenobiologen ernst.

„Chris ist ein Besessener. Er will um jeden Preis ganz weit nach oben. Bis jetzt verhinderte das Schicksal seinen Aufstieg. Keines seiner Terraforming Projekte hat geklappt. Wenn er nun die Kleine in die Finger kriegt, dann gute Nacht.“

Finch drehte sich um und zog dem Arzt die Zigarette aus dem Mund.

„Dann wird dein Bericht so neutral wie möglich ausfallen.“

„Aber was machen wir mit der Kleinen?“

Finch dachte nach.

„Ich hab’s. Ich bringe sie zu meiner Schwester auf den Mars. Die hat schon drei Kinder und eines mehr oder weniger macht ihr nichts aus.“

Der Doktor sog die Unterlippe ein und nickte.

„Das könnte klappen.“

Die beiden Männer betrachteten nachdenklich das Geschöpf, das in dicke Leinen gehüllt friedlich in einem Wäschesack schlummerte.

„Zumindest siehst du wieder aus wie ein Mensch.“

„Was soll das jetzt?“

„Na, die Kleine muss doch einen Schock für’s Leben bekommen haben. So wie du ausgesehen hast, traue ich mich ihr nicht mal, einen Teddybären zu geben.“

Ein breites Grinsen flog über Finchs Gesicht.

Es klopfte an der Tür.

„Herein!“ Der Arzt stand auf und glättete seinen Kittel.

Direktor Clements betrat den Raum. Hinter ihm eine Ansammlung Soldaten, mit der man ohne größeren Aufwand eine Kleinstadt hätte einnehmen können. Mit finsterner Mine stapfte er an den beiden Männern vorbei auf das Kind zu. Er beugte sich über es und betrachtete sein Gesicht.

„Wie heißt sie?“

„Aurelia“, brummte Finch.

„Gut. Im Namen der Firma und meiner Rechte als leiblicher Vater, werde ich sie in meine Obhut nehmen.“

Erschrocken klammerte sich Finch an das Waschbecken.

„Meine Herren, Gott sei Dank gibt es hier noch königstreue Assistenten, die mir etwaige Ergebnisse sofort mitteilen.“ Seine Augen funkelten die beiden teuflisch an.

Der Direktor nahm das Kind auf seinen linken Arm und streichelte über seinen Kopf. „Zum Wohle der Menschheit.“

Seine Pupillen verengten sich, sodass sie kaum mehr zu erkennen waren.

To be continued ...

NSC – Ecke

EIN NSC FÜR EURE KAMPAGNEN

TEXT: LARS-HENDRIK SCHILLING

ZEICHNUNG: CARLOS ZAPF

Julia Schmidt, die sich die Suchende nennt

Genre: Science-Fiction

Name: Julia Eva Maria Schmidt, nennt sich selbst die Suchende

Alter: 25 Jahre

Größe: 1,73 m

Statur: etwas mager

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Beschreibung: Die Technikerin Julia Schmidt, die ruhig, ordentlich und gehorsam ihren Dienst schon auf vielen Raumschiffen verrichtet hat, würde kaum jemand für interessant oder gar gefährlich halten. Der jungen, dunkelhäutigen Frau, die trotz ihres deutschen Namens eindeutig afrikanische Wurzeln hat, würde kaum jemand die Skrupellosigkeit zutrauen, die ihr dunkles Geheimnis in ihr erwecken kann. Ihre zierliche und eher magere Gestalt und ihre zurückhaltende, geradezu schüchterne Art täuschen eine Harmlosigkeit vor, die bei weitem nicht der ganzen Wahrheit entspricht. Zwar ist Frau Schmidt in der Tat die meiste Zeit über eine rechtschaffene und vorbildliche Bürgerin, doch wenn es um das Erreichen ihres wichtigsten Ziels geht, schreckt sie buchstäblich vor gar nichts zurück.

Doch fangen wir vorne an: Julia Eva Maria Schmidt ist ein wahres Kind des Weltraums. Geboren auf einem schweren Raumkreuzer als Tochter zweier Raumflottenoffiziere, war sie schon von klein auf an das Leben auf einem Raumschiff gewohnt. Obwohl ihre sehr pflichtbewussten Eltern nur wenig Zeit für sie hatten, schien sich Julia zu einem hübschen und wohlerzogenen Mädchen zu entwickeln. In den damaligen Logbüchern wurde sie als gebildet, freundlich und aufgeschlossen beschrieben.

Doch als sie gerade sechzehn geworden war, geschah etwas, das Julias Leben für immer verändern sollte. Das Schiff, auf dem die Schmidts lebten, traf auf den Sensuskörper – ein mächtiges, uraltes Artefakt unbekannter Herkunft, das scheinbar zufällig überall in der Galaxie erscheinen und kurz darauf auch

wieder verschwinden kann. Es ist auch nach Jahren der Forschung vollkommen unklar, wie der Sensuskörper funktioniert und wozu er gut ist, aber er scheint auf irgendeine Weise die Gefühle der Leute in der Nähe zu verändern. Während die meisten Leute nur zufällige Halluzinationen erleben, die sie in ein Wechselbad der Gefühle tauchten, werden manche von ganz bestimmten Gefühlen heimgesucht. So haben sich schon einige Leute umgebracht, weil ihnen der Sensuskörper unerträglich intensive Trauer oder

Schmerzen bereitete.

Was Julia Schmidt geschah, könnte vielleicht noch grausamer gewesen sein. In den Stunden, die der Sensuskörper neben dem Raumschiff verharnte, erlebte sie die intensivste Form von Glück und allumfassender Liebe, zu der der menschliche Geist überhaupt in der Lage ist. Während diesen wenigen Stunden empfand die junge Frau nicht nur das höchste Glück ihres Lebens, sondern vielleicht das höchste Glück das jemals ein menschliches Wesen empfunden hat.



So wundervoll diese Zeit für sie war, so unglücklich war Julia, nachdem sie vorbei war. Unfähig ihre Erfahrung in Worte zu fassen fiel sie in eine tiefe Depression. Sie scheute jeden Kontakt mit Anderen, weigerte sich zu essen und magerte lebensbedrohlich ab. Bis heute ist sie außergewöhnlich dürr.

Erst nach Monaten der Trauer fasste Julia Schmidt einen Entschluss: sie würde alles daran setzen, den Sensuskörper erneut zu erleben. Seit dieser Entscheidung hat sich Julia, die sich nun in Gedanken als die Suchende bezeichnet, von ihrer Familie abgekehrt und jede engere Beziehung zu anderen Leuten unterlassen. Sie ist Schiffstechnikerin geworden, um möglichst viel herumzukommen, aber auf dem Schiff nicht im Vordergrund zu stehen. Häufig hat sie sich versetzen lassen – immer auf der Spur des Sensuskörpers.

Nie hat sie mit jemandem darüber gesprochen, was sie erlebt hat und was sie nun antreibt. Nur manchmal erwähnt sie, dass sie sich selbst als die Suchende bezeichnet. Was sie sucht, darüber klärt sie jedoch niemanden auf.

Ihre wahren Motive hält Frau Schmidt aus guten Gründen geheim. Denn um ihre Ziel zu erreichen ist die Suchende schon mehrfach über Leichen gegangen. Um an Informationen zu gelangen und nachher ihre Spuren zu verwischen, ist die begabte und geradezu besessene Technikerin bereits in sechs Forschungszentren eingebrochen und hat diese anschließend gesprengt. Erwischt wurde die Frau, die meistens im Hintergrund steht, dabei nie. Und so ist die Suchende weiterhin auf der verzweifelten Suche, die den einzigen Sinn in ihrem Leben darstellt.

Bekanntheitsgrad: Als sehr begabte Technikerin ist Julia Schmidt den meisten Leuten auf ihrem Raumschiff schon einmal auf Schicht begegnet. Privat kennt sie aber niemand. So wird ihr wenig Beachtung geschenkt und sie wird leicht übersehen, was ganz in ihrem Sinne ist.

Motivation: Die Suchende hat sich diesen Namen nicht umsonst gegeben. Ihr einziges Bestreben ist, den Sensuskörper erneut zu erleben. Julia Schmidt ist bereit, alles zu tun, was sie diesem Ziele näher bringt. Der einzige Grund, warum sie sich die meiste Zeit über wie eine sehr rechtschaffene und gesetzestreue Person verhält, ist, dass sie nicht auffallen möchte. Ansonsten misst sie dem Leben Anderer keinerlei Wert bei. – Wie könnten ihre Leben irgendeinen Sinn haben, wenn sie nicht durch den Sensuskörper erwählt wurden?

Verhalten: Julia Schmidt tritt als ruhige und schüchterne Person auf. Sie ist schweigsam und zurückhalten – sieht den Leuten nicht in die Augen und blickt im Gespräch meistens nach unten. Jeder kennt sie nur als begabte Technikerin, als Mensch ist sie niemandem näher bekannt. Sie hat keine Freunde oder Bekannte und sieht auch keinen Grund, diesen Umstand zu ändern. Sie meidet absichtlich den privaten Kontakt mit anderen Besatzungsmitgliedern ihres Schiffs und so weiß fast niemand mehr über sie zu berichten.

Wenn es hingegen um ihre Agenda im Bezug auf den Sensuskörper geht, ist die Suchende plötzlich wie ausgewechselt. Sie wirkt dann entschieden, selbstsicher und zielstrebig. Was sie in solchen Momenten jedoch bei Bedarf auch verbergen kann, denn

Julia Schmidt ist durch ihre kalte Besessenheit mittlerweile eine sehr berechnende Person geworden.

Magie oder Psi: Wenn sie in einer Welt mit Psi eingesetzt wird, beherrscht die Suchende geringe Psi-Talente, hält diese jedoch geheim und setzt sie nur ein, um ihre dunkeln Ziele zu erreichen.

Gerüchte: „Julia Schmidt ist eine gebrochene Persönlichkeit. Ob sie als Kind missbraucht wurde?“ – „Sie nennt sie selbst die Suchende, aber will nicht verraten, was sie sucht. Ich glaube, sie weiß es selbst nicht und sagt das nur in der Hoffnung, interessanter zu werden. Armes Ding, sie hat ja auch keine Freunde.“

Zitate: „Wenn Sie meinen, Sir.“ – „Ich kann das erledigen, wenn Sie meinen, ich soll.“ – „Ich habe leider keine Zeit. Aber viel Spaß auf der Feier.“ – „Sie können überhaupt nicht begreifen, was der Sensuskörper bedeutet! Er ist heilig und ich werde nicht erlauben, dass Sie mich von ihm abhalten. Jetzt reden Sie auf der Stelle! Oder ich schneide ihnen noch zwei weitere Finger ab!“

Abenteuervorschläge: Eine Forschungseinrichtung wurde gesprengt und die Charaktere untersuchen den Fall. Vielleicht wird ihnen dabei sogar die begabte und schüchterne Technikerin Schmidt zur Seite gestellt, das Rätsel zu lösen. – Die Suchende stiehlt ein besonders schnelles Schiff (vielleicht gar ein Prototyp), um den Sensuskörper erreichen zu können. – Eine graue Eminenz erpresst jemanden um scheinbar unwichtige Informationen, die am Ende zu Sensuskörper führen.

100x Anduin

RÜCKBLICK - ÜBERBLICK - AUSBLICK

VORBEMERKUNG

Zum Jubiläum der Anduin wollen wir euch natürlich auch einen kleinen Rückblick auf vergangene Tage bieten, aber auch aktuelle Fragen beantworten. In diesem Artikel findet ihr zwei Interviews mit Tommy, dem Gründer der Anduin und bis Januar 2009 Chefredakteur, eines mit Tommy und Friederike, die seitdem den Chefessel inne hat, sowie ein paar grafische Impressionen. Zu guter Letzt haben sich noch ein paar Gratulanten eingefunden, deren Glückwünsche ihr im letzten Teil findet.

Abschliessend findet ihr das Abenteuer „Korallenpiraten“, das eine Fortsetzung des Abenteuers „Unter schwarzer Flagge“ aus der Anduin 89 ist

INTERVIEW ZUR ANDUIN 86

Das folgende Interview entstand im Jahr 2004 zur Anduin 86, kurz nachdem die erste schwere Krise im Dasein der Onlineausga-

ben der Anduin beseitigt waren. Damals stand das Fanzine kurz vor der Einstellung, wurde dann aber mit unregelmäßiger Erscheinungsweise fortgesetzt.

Das Interview führte Alexander Dotor von der Fantasy-Homepage Weltentore (<http://weltentore.dyndns.org>).

Alexander Dotor: Fangen wir doch mal allgemein mit Deiner Person an. Kannst Du Dich uns in ein paar kurzen Sätzen vorstellen?

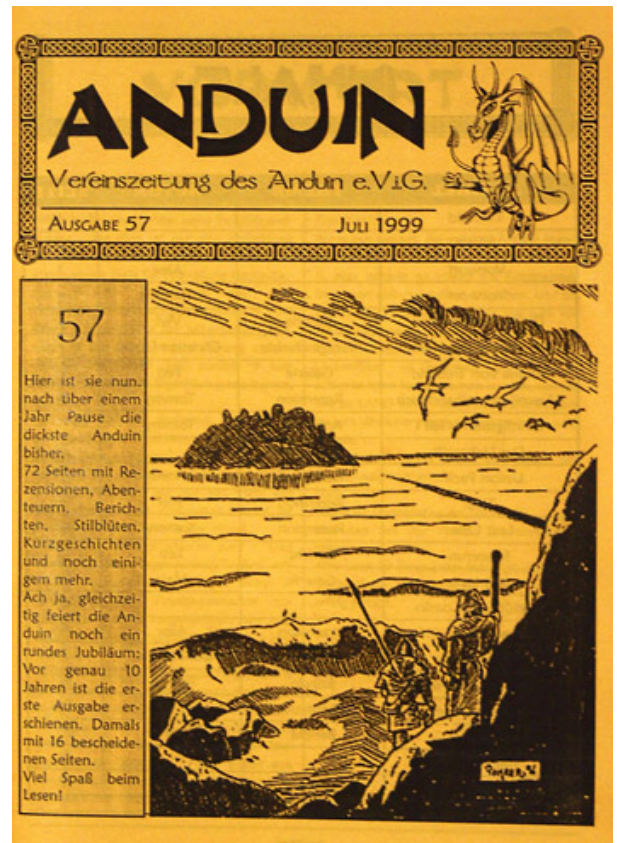
Tommy Heinig: Klar. Ich wurde 1973 in Ratingen bei Düsseldorf geboren. 1985 kam ich das erste Mal mit Rollenspielen in Kontakt, als ein Freund von mir die erste in Deutschland erschienene DSA-Box an seine Schwester verschenken wollte. Doch statt dessen wechselte eine Blumen-

vase den Besitzer, denn wir waren einfach zu fasziniert von dem Spiel. Es folgte eine Zeit zwischen DSA und D&D. Bereits drei Jahre später veröffentlichte ich dann die ersten handgehefteten Exemplare eines Magazins für unsere Rollenspielrunde.

Zur Zeit lebe ich in Starnberg bei München und verdiene mein Geld als Telefonsupporter und Webdesigner. Seit 1999 bin ich mit Peti verheiratet, die als Buchhändlerin arbeitet und ebenfalls öfter bei der Anduin mitwirkt.

Alexander Dotor: Wie genau entstand der Anduin?

Tommy Heinig: Zunächst einmal zur Geschlechterfrage: Der Fluss im „Herrn der Ringe“ ist der Anduin, aber unser Fanzine ist die Anduin. 1988 begannen wir als selbstgeheftete Sammlung von Spielhilfen für meine Spielrunde. Damals hießen wir „Zytisus“, doch das klang wie



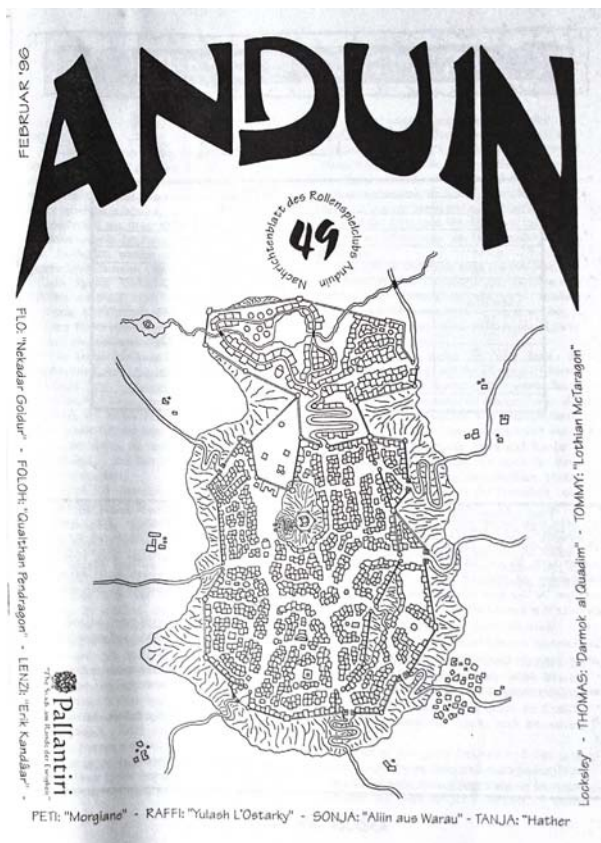
ein Brechmittel. Also haben wir einen neuen Namen gesucht, und ein Spieler schlug „Anduin“ vor. Als ich später herausfand, dass der Name einen Bezug zum größten Fantasy-Werk hat, fand ich das natürlich sehr passend (schmunzelt).

Alexander Dotor: Und wie sah dann der Weg zum Internet-Fanzine aus?

Tommy Heinig: Lange Zeit war die Anduin ein mal mehr und mal weniger dickes Heft - stets fotokopiert und von Hand geheftet, und die Artikel hatten nur für die etwa 10 bis 20 Leser Bedeutung. Das änderte sich mit der Ausgabe 30, denn ab hier wurde das Heft dicker und die Artikel ausgewogener. Irgendwo in den 50'er Ausgaben wuchsen dann auch die Leserzahlen und wir erreichten eine Auflage von etwa 200 Stück. Tja, und irgendwann wurde die Idee geboren, die Anduin ins Internet zu bringen...

Alexander Dotor: Warum dieser Wechsel vom gedruckten Medium zum Internet?

Tommy Heinig: Jens Peter Kleinau vom X-Zine fragte bei uns an, ob wir Interesse an ei-





ner Kooperation hätten. Also erschienen die sechs Ausgaben der X-Zine Anduin. Diese Nische in der Rollenspielszene war aber bereits sehr erfolgreich mit dem Envoyer besetzt, und deshalb stellte sich schon nach einem Jahr die Frage, ob es Sinn macht weiter Geld in den Aufbau einer Konkurrenz zu stecken. Die Leserzahlen waren nicht so hoch wie erwünscht und wir hatten einige Probleme mit dem Vertrieb - also haben wir das Projekt beendet und sind ins Internet gegangen. Das X-Zine und die Anduin kooperieren aber weiterhin miteinander, wenn auch nicht mehr so eng.

Alexander Dotor: Gibt es Pläne noch einmal eine gedruckte Anduin zu produzieren?

Tommy Heinig: Pläne gibt es nicht, aber nachdem ich die Zukunft nicht lesen kann, möchte ich auch nicht ausschließen, dass es mal wieder ein Printmagazin mit dem Namen Anduin von uns geben wird. Momentan sind wir aber mit der Nische sehr zufrieden, die wir für uns gefunden haben.

Alexander Dotor: Macht es etwas aus, ob die Anduin digital oder gedruckt erscheint?

Tommy Heinig: Natürlich! Beim Digitalen braucht man eine große Festplatte, beim Gedruckten ein großes Regal. (lacht). Im Ernst: was zählt ist das Ergebnis. Ob ich es dann am Bildschirm sehe oder in den Händen halte, ist für mich kein großer Unterschied. Besonders dann nicht mehr, wenn ich Aufwand und Kosten für beide Arten miteinander vergleiche.

Alexander Dotor: Vor einem halben Jahr wurde angekündigt, dass mit Ausgabe 84 der Anduin eingestellt werden sollte. Was war damals los?

Tommy Heinig: Nun, die Motivation fehlte... (zögert)

Ich möchte das nicht zu breit treten, aber sowohl privat wie auch beruflich gab es einige Einflüsse, die in mir die Frage auslösten: „macht dir die Arbeit an der Anduin noch Spaß?“. Da ich mir mit einem „Nein“ antwortete, war klar, dass ich die Notbremse ziehen muss.

Wer die Anduin kennt, der weiß, dass ich der kleine Diktator der Anduin bin. Ich diskutiere zwar gerne mit den anderen Redaktionsmitgliedern, fälle aber die Entscheidungen, was und wie etwas mit der Anduin passiert, alleine. Die Anduin ist schon so lange Teil meines Lebens und mein Hobby, dass ich sie nicht aus meinen Händen geben möchte.

ben möchte.

Deshalb habe ich die Anduin auch nicht an die Redaktion abgetreten und mich zurückgezogen, weil mir klar war, dass ich mir die Möglichkeit offen halten muss, das Hobby wieder zu aktivieren, sollte ich dazu Lust haben. Also wurde die Anduin eingestellt.

Alexander Dotor: Wie hast du dich dann wieder aufgerufen? Hattest du Unterstützung?

Tommy Heinig: Meine Redaktion ist - trotz oft überschrittener Abgabetermine und einigen Verhaltensauffälligkeiten - ein sehr treuer und netter Haufen (lächelt). „Schuld“ haben auch die vielen lieben Rückmeldungen, als das Ende bekannt wurde. Dabei haben wir auch einige neue Autoren und Zeichner anheuern können - also haben wir noch eine Ausgabe 85 als Weihnachtsgeschenk für alle unseren treuen Leser gemacht.

Als die gut ankam, beschlossen wir unregelmäßig mit der Anduin weiterzumachen. Statt „monatlich“ oder „alle sechs Wochen“ haben wir uns auf drei bis sechs Ausgaben pro Jahr geeinigt und werden einfach mal

sehen, wie das funktioniert.

Alexander Dotor: Wie viel Zeit steckst du in die Anduin?

Tommy Heinig: Die Anduin ist mein größtes Hobby; dementsprechend viel Zeit geht dafür drauf. Im Monat können das schon einmal 150 Stunden sein - aber nur in den hektischen Zeiten, kurz vor einer neuen Ausgabe. Und nachdem wir früher monatlich erschienen sind - nun ja - Freizeit war da eher gering.

Jetzt habe ich das ganz gut im Griff: Sobald ich merke, dass ich keine Kraft und keinen Spaß mehr aus der Anduin ziehen kann und sie nicht mehr angenehmer Ausgleich, sondern stressige Pflicht ist, dann höre ich wieder auf. Wichtiger als die Anduin ist mir aber das Rollenspiel mit guten Freunden - und natürlich die Peti (lächelt).

Alexander Dotor: Was spielst du zur Zeit für Systeme?

Tommy Heinig: Momentan Exalted - wir versuchen einmal pro Woche an der Kampagne weiterzuspielen, schaffen das aber nicht immer. Ab und zu streuen wir deshalb auch mal einzelne Spielabende ein, wobei mich da momentan InSpectres und Blue Planet besonders faszinieren.

Alexander Dotor: Bist du eher Spieler oder Spielleiter?

Tommy Heinig: Kennst du das? Man stolpert durch einen dummen Zufall in die Rolle



des Spielleiters und kommt nicht mehr wirklich davon weg. Ich kann ohne rot zu werden behaupten, dass ich meine Spielabende als Spieler in den letzten 10 Jahren an meinen Fingern abzählen kann.

Alexander Dotor: Du hast dich vorhin als „kleinen Diktator“ bezeichnet. Ist es besser die Leitung eines Fanzines demokratisch oder hierarchisch aufzubauen?

Tommy Heinig: Das traue ich mir nicht zu in Stein zu meißeln. Die einen bevorzugen eine demokratische Redaktionsstruktur und diskutieren über jeden Punkt - andere haben eine Person, die wie ein kleiner Diktator alles bestimmt. Klappen kann beides.

Wichtig ist nur, dass alle Spaß bei der Sache haben und auch ein Erfolgserlebnis verbuchen können. Das können das gute Gefühl, wenn das Werk fertig ist, Leserbriefe oder hohe Absatzzahlen sein. Da muss jede Redaktion ihre Art der „Befriedigung“ suchen. Der Spaß ist eine ganz wichtige Sache, denn anders als bei professionellen Magazinen bringt ein Fanzine in der Regel keine andere „Bezahlung“.

Alexander Dotor: Ein Fanzine ist - meistens - einer professionellen Zeitung unterlegen. Muss man zwangsläufig Abstriche hinnehmen, wenn man ein Fanzine macht?

Tommy Heinig: Fanzines erfüllen nicht immer die Anforderungen, die man an professionelle Magazine stellt. Das müssen sie aber auch nicht, denn sie haben ja eine ganz andere Prämisse und wollen etwas anderes als ein professionelles Magazin. Sie geben den Fans eine Plattform - eine Möglichkeit, die eigenen Ideen und Werke zu veröffentlichen.; da muss nicht jeder Artikel überragend sein. Zudem kosten die meisten Fanzines nur einen Bruchteil eines professionellen Magazins.

Natürlich sollte man als Fanzine-Redaktion dennoch versuchen einen gewissen Qualitätsstandard zu halten - zumindest im Schnitt über eine ganze Ausgabe gesehen. Dafür kann man auch mal extreme oder sehr spezielle und gewagte Artikel mit aufnehmen, die bestimmt nicht jedem gefallen.

Alexander Dotor: Gehört zu Fanzines auch ein gewisser „Selbstgemacht“-Look dazu?

Tommy Heinig: Ja - und nein. Der „Selbstgemacht“-Look muss nichts Negatives sein und kann sogar bestimmte Leserschichten anziehen. Er grenzt das Fanzine von professionellen Magazinen ab und definiert die Erwartungshaltung.

Schade finde ich nur, dass Fanzines im Layout so wenig tun. Es braucht kein Farbcover, keine „stylische“ Dekoration und auch keine Spitzenzeichnungen von bekannten Künstlern. Viel wichtiger wäre ein klares und strukturiertes Schriftbild, die Einhaltung von einfachen typographischen Regeln, ausreichend Abstand und ein Layout, dass das Lesen lenkt und unterstützt.

Alexander Dotor: Bleiben wir bei der Gestaltung: Ist es ein Problem Zeichner zu bekommen?

Tommy Heinig: Zeichner sind definitiv ein Problem - besonders für Fanzines. Profizeichner haben oft genug um die Ohren und bekommen meist für Fanzine-Zeichnungen kein

gar leisten können. Manche Sachen sind einfach lieblos gemacht oder einfach totaler Schrott. Wir bekommen immer mal wieder Kurzgeschichten, die total geschmacklos sind, Abenteuer, die auf einer DIN-A4 Seite hingeschludert wurden oder uralte Bleistift-Zeichnungen auf Karopapier.

Alexander Dotor: Und die Reaktion der Autoren bei einer Ablehnung?

Tommy Heinig: Interessanterweise reagieren viele Autoren auf die Ablehnung - die immer von sachlicher Kritik begleitet sein sollte - sehr positiv, und wir hatten schon so manchen, zunächst abgelehnten dann aber überarbeiteten Artikel, doch noch in der Anduin.

Alexander Dotor: Wie leicht fällt es dir, eine Ablehnung zu schreiben?

Tommy Heinig: Eine Ablehnung zu schreiben ist immer kritisch, denn nur in ganz wenigen Fällen hat man das Gefühl, der Autor hat die schlechte Qualität absichtlich abgegeben - auch in einem zunächst nicht sehr gut erscheinenden Artikel steckt ja Arbeit drin. Ich schreibe solche Ablehnungen nicht gerne, aber sie sind eben leider manchmal notwendig - und kommen ja auch nicht sehr häufig vor.

Alexander Dotor: Gehen wir nun mal weg von den Problemen. Was sind die Stärken eines Fanzines?

Tommy Heinig: Motivierten und kreativen Menschen eine Plattform zu bieten. Ein Fanzine ist ein kleinerer Schritt als ein Verlag, und der Autor kann sein Werk erst einmal „im kleineren Kreis“ testen. Das gilt auch für Kurzgeschichten oder andere Artikel. An der Anduin haben beispielsweise schon einige Leute mitgearbeitet, die inzwischen offizielle Abenteuer zu bekannten Systemen geschrieben haben.

Über eine andere Stärke haben wir eben schon gesprochen: von Fanzines wird weniger als von professionellen Magazinen erwartet. So kann man auch gewagten Ideen oder ganz netten Artikeln einen Platz gewähren, ohne dass die Leser gleich das ausgegebene Geld bereuen.

Alexander Dotor: Was ist mit der Unabhängigkeit von Verlagen?

Tommy Heinig: Hm, so unabhängig sind auch viele Fanzines nicht. Einige Verlage - ich nenne keine Namen - versuchen Einfluss auf die Bewertung zu nehmen. Und auch nicht jedes Fanzine ist jedem Produkt gegenüber vollkommen unbefangen. Fanzines sind auch nicht viel unabhängiger, als große Magazine.



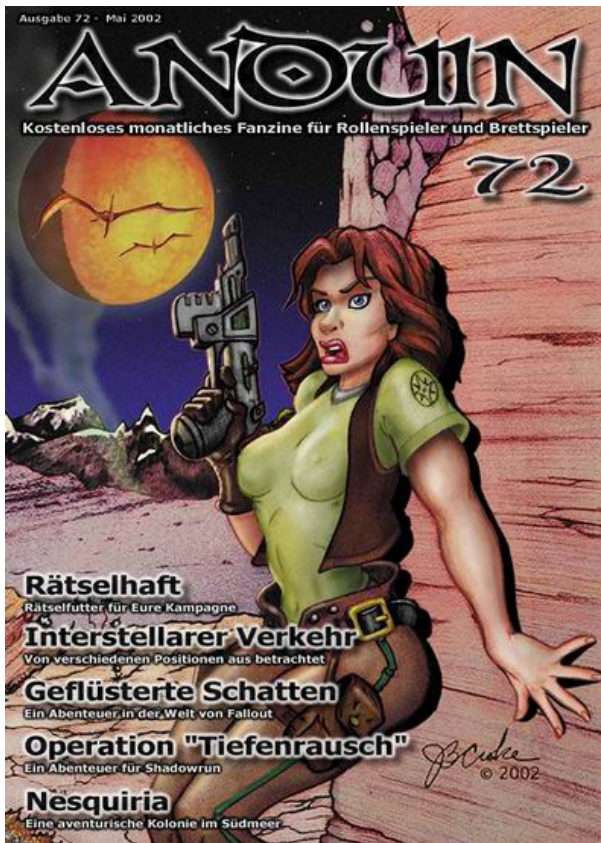
Geld, daher ist es nur verständlich, dass sie solche Arbeiten eher ablehnen.

Alexander Dotor: Und Hobbyzeichner?

Tommy Heinig: Ich wünsche mir, dass mehr Hobbyzeichner einfach mal einige Probestücke an die Redaktionen schicken würden. Viele Leute zeichnen sehr schön, erreichen aber keine professionelle Ebene. Leider trauen sie sich oft nicht ihr Bilder einzusenden, weil sie denken sie wären nicht so gut. Dabei ist das sehr schade, denn mit den Fanzines hätten sie eine Möglichkeit, ihre Werke einem Publikum zu präsentieren.

Alexander Dotor: Kann man es sich als Fanzine leisten einen Artikel abzulehnen?

Tommy Heinig: Klar, es muss sich das so-



Alexander Dotor: Es werden viele Fanzines gegründet, aber nur wenige haben über längere Zeit Bestand. Was sind die größten Probleme bei einem Fanzine?

Tommy Heinig: Nachlassende Motivation und falsche Konzepte. Mit Konzepten meine die Erscheinungsform - nicht den Inhalt. Probleme sind die Kostendeckung bzw. den Preis gering genug zu halten um Käufer zu finden. Oder der falsche Erscheinungs-Rhythmus: entweder zu oft oder zu selten.

Der größte Feind eines jeden Fanprojekts ist aber die Motivationslosigkeit. Man ist ausgebrannt, kann der ganze Sache nur noch Stress und keinen Spaß mehr abgewinnen oder hält andere Dinge im Leben für wichtiger.

Alexander Dotor: Was kann man dagegen tun?

Tommy Heinig: In Grenzen kann gegen beide Probleme etwas getan werden - aber man sollte nicht mit Gewalt versuchen, das Fanzine zu erhalten. Dabei sinkt die Qualität und das merken die Leser. Manchmal kann es helfen, das Projekt einfach an jemand anderes abzugeben. Und manchmal hilft es nur, den Schlussstrich zu ziehen. Andere Hobbys - und nichts anderes ist ein Fanzine für die Herausgeber - werden auch beendet, um für andere Dinge Platz zu machen.

Alexander Dotor: Vielen Dank für dieses interessante Interview.

INTERVIEW ZUR ANDUIN 93

Das folgende Interview entstand im Jahr 2008 zur Anduin 93, und damit ist es schon das zweite Interview nach einer Krise. Denn nach der Ausgabe 92 im Juni 2005 galt das Fanzine als eingestellt.

Das Interview führte Ingo Schulze für die LORP (<http://www.lorp.de>).

Ingo Schulze: Die Anduin hat es bis vor zwei Jahren auf 92 Ausgaben gebracht und ist damit sicherlich eines der konstantesten eZines gewesen. Wie kam Dir damals die Idee zur Anduin und wie hast Du das so lange durchgehalten?

Tommy Heinig: Ich habe schon immer Spaß am Layouten und Schreiben gehabt, bin in beiden Dingen aber nicht der größte

Held. Da lag es nahe, diese Aktivitäten als Hobby zu betreiben. Und einem Hobby bleibt man eben treu, solange es Spaß macht. An der Anduin macht mir vor allem das Basteln an einer Ausgabe Spaß, also der Prozess mit anderen Leuten zusammen an einer Ausgabe zu planen, zu sehen wie die Artikel langsam entstehen und diese dann zu einem Magazin zusammenzusetzen. Außerdem motivieren positive Rückmeldungen unheimlich - ehrlich gesagt sogar jede Art von Rückmeldung.

Ingo Schulze: Was hat Dich damals dazu bewogen, ein eZine und kein herkömmliches Papierzine zu machen?

Tommy Heinig: Nun ja, als eZine kann man nur die Ausgaben ab Nummer 61 zählen, denn alles vorher war nicht online. Die Anduin ist vor langer Zeit (fast zwanzig Jahre) als Infoblättchen meiner Rollenspielrunde entstanden, bekam nach und nach mehr Inhalt, der auch für Leute fernab meines Spieltisches interessant war, und wurde schließlich zum typischen selbstkopierten und gehefteten Fanzine. Das wurde an verschiedene Rollenspielläden und -vereine in und um München verteilt. Die

Anduin hat also durchaus ihre Wurzeln als herkömmliches Papier-Fanzine.

Ingo Schulze: Apropos Papierzine. Es gab ja eine Zeitlang in Kooperation mit dem X-Zine unter dem Titel ‚X-Zine Anduin‘ eine Papierausgabe. Kannst Du uns da einen kurzen Überblick zur Aufgabenverteilung und zur Historie geben?

Tommy Heinig: Wir hatten uns damals mit dem allgäuer Rollenspielverein FaGaMo e.V. zusammengetan und veröffentlichten die Anduin als Vereinszeitung. So wurde Jens Peter Kleinau vom X-Zine auf uns aufmerksam und sprach uns an. Er war damals recht angetan von unserem Werk und hat uns eine interessante Zusammenarbeit angeboten. Er fungierte als Organisator und Geldgeber, während wir uns um das eigentliche Fanzine kümmerten. Leider war aber nach sechs Ausgaben schon wieder Schluß - zum einen weil wir nicht ausreichend Leser und Werbekunden an uns binden konnten, zum anderen aber auch wegen Probleme mit der Druckerei und der internen Kommunikation. Ich betrachte das X-Zine Anduin als interessantes, aber leider gescheitertes Experiment, das sich gegen den ähnlich angelegten, aber bereits eingessenen Envoyer nicht behaupten konnte.

Aber zurück zum eZine: Nachdem das X-Zine Anduin eingestellt wurde hätten wir entweder zurück zur Copy-Shop-Auflage von 200 Stück gehen können (nach einer Auflage von 2.000 Stück beim X-Zine Anduin) oder



uns dem Internet zuwenden. Die Zeit damals schien günstig und es gab interessante eZines aus dem amerikanischen Bereich wie Demonground oder Action Check. Da haben wir uns für den Aufbruch Richtung Internet entschieden.

Ingo Schulze: Vor etwa zwei Jahren - nach 92 Ausgaben - war dann erstmal Schluß. Warum?

Tommy Heinig: Ich hatte einfach keinen Bock mehr. Was mir immer wieder Leute übel nehmen ist, dass ich die Anduin als mein Projekt betrachte. Tatsächlich arbeitet schon seit Jahren ein fester Autoren- und Illustratorenkreis als Kernmannschaft an dem Magazin, aber ich nehme für mich in Anspruch, dass es die Anduin nur mit mir oder gar nicht gibt. Aber es ist nun mal mein Hobby und ich möchte zu ihm zurückkehren können, wenn die Lust darauf mich wieder einfängt.

Damals hatte ich wie gesagt keine Lust mehr. Es kamen kaum Rückmeldungen, die Mitarbeit wurde geringer, ich war privat recht angeschlagen und mir erschienen andere Dinge im Leben wichtiger. Die Anduin ist ja bei allem Spaß extrem arbeitsintensiv und ich war einfach nicht mehr bereit, einen großen Teil meiner Freizeit zu opfern, um ein kostenloses Magazin zu veröffentlichen. Ohne Feedback fällt es eben sehr schwer, sich in schwierigen Zeiten ausreichend zu motivieren. Das war recht egoistisch, was ich jetzt auch sehe. Mit diesem Schritt habe ich einiges an Vertrauen bei den Lesern und vor

allem meinen Autoren verloren.

Ingo Schulze: Nun möchtest Du wieder Anduin-Ausgaben machen. Um genau zu sein gibt es mit der #93 eine Art Best Of-Ausgabe, in jedem Fall eine neue Ausgabe. Was hat Dich dazu bewogen?

Tommy Heinig: Mein Fokus hat sich seit der letzten Ausgabe vor zwei Jahren verschoben. Ich sehe die Anduin - oder andere Fanzines - nicht mehr als reinen Selbstzweck, sondern als wichtigen Bestandteil für die Rollenspielszene an sich. Klar, heutzutage übernehmen Blogs und Foren einen großen Teil der Kommunikation, aber ich sehe trotzdem auch für ein an sich veraltetes Konzept wie das klassische eZine einen Bedarf. Viele finden das Komplettpaket, das die Anduin darstellt, spannend, weil sie auch Artikel geliefert bekommen, die sie eigentlich nicht interessiert hätten - sich nun aber doch gut herausstellen. Und die Anduin war immer schon eine Spielwiese für junge Autoren und Illustratoren - und nicht wenige ehemals an der Anduin Beteiligte schreiben und zeichnen inzwischen für Verlage. Mit dem Wiederbeleben der Anduin möchte ich auch wieder eine Plattform bieten, auf der sich austoben kann, wer dazu Lust hat und ein Mindestmaß an Qualität mitbringt.

Oh, ich komme völlig von Deiner Frage ab. Warum ich wieder mit der Anduin angefangen habe? Ich kann nicht ohne Anduin. Dieses verflixte Magazin hat mich nun seit fast zwanzig Jahren begleitet. Und nachdem ich einige private Dinge inzwischen klären konnte, ist endlich wieder ausreichend Zeit und Motivation für das Projekt vorhanden.

Ingo Schulze: Eine letzte Frage zur Vergangenheit, in die Anduin-Lücke wollte ja eigentlich die Pericula Subire, geschrieben von Anduin-Lesern, springen, brachte es jedoch nur (oder auch immerhin) auf zwei Ausgaben. Da es die auch bei Euch zum Download gibt, vielleicht magst Du dazu auch was erzählen?

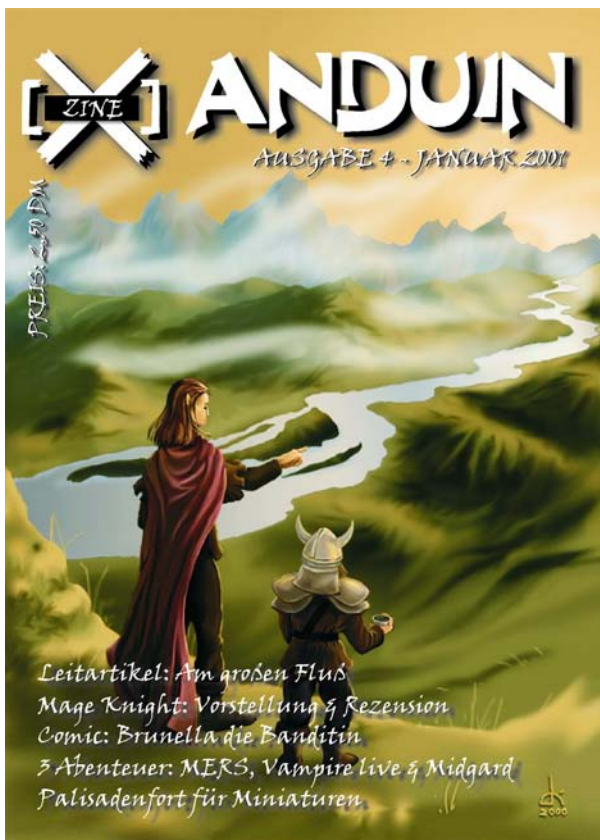
Tommy Heinig: Die Anduin fehlte mir schneller als ich es



mir selbst damals eingestehen wollte. Die Pericula Subire war ein Versuch, die Lücke mit einem nicht ganz so zeit- und arbeitsintensiven Projekt zu füllen. Das Konzept war, pro Ausgabe ein (längeres und möglichst systemunabhängiges) Abenteuer zu veröffentlichen. Leider war zum Start aber der gerade angesprochene Vertrauensverlust noch zu groß und konnte die kritische Masse, die zum erfolgreichen Start des Magazins notwendig gewesen wäre, nicht erreichen. Im Zuge der neuen Anduinausgaben wird es aber auch mit der Pericula-Reihe weitergehen. Ein erstes, neues Abenteuer ist bereits in der Pipeline und wir werden es im ersten Quartal 2008 veröffentlichen können.

Ingo Schulze: Damals hattet ihr ja ein eigenes Forum, jetzt seid ihr beim ehemaligen GroFoFo, dem Tanelorn-Forum, untergekommen. Was hat Dich zu diesem Schritt bewogen?

Tommy Heinig: Ein eigenes Forum hat Vor- und Nachteile. Man ist sein eigener Herr, kann schnell auf Probleme reagieren und kann das Forum optimal in seine eigene Seite einbauen. Auf der anderen Seite muss man sich aber auch um Sicherheit und Spam selbst kümmern. Am wichtigsten aber war, dass das beste Forum nichts nutzt, wenn es keiner liest. Und um auf die Anduin aufmerksam zu machen, macht es wenig Sinn auf der eigenen Seite zu werben. In Tanelorn haben wir nun ein größeres Publikum, das wir auf unsere Seite hinweisen können und das uns



als potenzielle Mitarbeiter dient. Noch dazu bin ich sehr erfreut, wie reibungslos die Zusammenarbeit mit den jetzigen Betreibern klappt und wie sich das Forum in den letzten Wochen entwickelt hat.

Ingo Schulze: Vorhin sind wir schon kurz auf den Envoyer zu sprechengekommen, welcher voraussichtlich 2008 eingestellt wird. In Kooperation mit den Envoyeremachern gibt es ein pdf-Archiv auf den Anduin-Seiten, auch sollen gute alte Artikel im Anduin wiederveröffentlicht werden. Wie kam es denn dazu und wie sieht das Konzept genau aus?

Tommy Heinig: Um nochmal ein wenig aus dem Nähkästchen zu plaudern: Es gab früher mal Grabenkämpfe zwischen dem Envoyer und der Anduin - die aber nicht von den jeweiligen Machern ausgingen. Dennoch waren viele Anduinleser dem Envoyer nicht gerade freundlich gegenüber eingestellt und viele Envoyerleser haben die Anduin wie mit Scheuklappen ignoriert. Das fand ich damals schon sehr schade, weil man sich mit den unterschiedlichen Ansätzen Print/Web auch hätte gut ergänzen können. Als ich nun wieder mit der Anduin anfang, da war ein Grund dafür auch, dass ich traurig bin über das Fanzinesterben. Im Envoyer sind im Laufe der Jahre viele schöne Abenteuer und Artikel erschienen, die nur auf Papier existieren und vielleicht nie ein größeres Publikum erreichen werden. Das wollte ich verhindern und habe beim Envoyer angefragt, ob Interesse bestehen würde, bestimmte Artikel im Web zu veröffentlichen. Der Chefredakteur des Envoyer, André Wiesler, hat wirklich schnell und freundlich darauf reagiert und bald waren wir uns einig. Jetzt werden alle Envoyer ab Anfang 2006 im Originallayout auf der Anduinseite zum Download angeboten werden (nach und nach werden wir die Sammlung füllen). Und die besten Artikel aus den Jahren davor werden wir in den neuen Ausgaben der Anduin wiederveröffentlichen, teils überarbeitet und neu illustriert. Das soll aus der Anduin aber kein ‚Best of Envoyer‘ machen, denn im Schnitt wird der Anteil von altem Envoyerematerial pro Ausgabe nur bei etwa 10% bis 15% liegen.

Ingo Schulze: Die Nachricht über den Restart des Anduin ist noch nicht so alt und die 93er-Ausgabe erst kurz veröffentlicht. Wie ist denn das bisherige Feedback so?

Tommy Heinig: Ich hatte ehrlich gesagt nicht mit so einer starken Reaktion gerechnet. Nachdem ich eine erste Mail mit der Ankündigung, die Anduin wieder aufleben

lassen zu wollen, an einige ehemalige Mitarbeiter rumgeschickt hatte, bekam ich innerhalb von zwei Tagen über 60 Antwortmails, die fast ausnahmslos positiv waren und Ideen oder gar Artikelzusagen enthielten. Das hat mich vor Freude fast umgehauen. Auch jetzt, nachdem die erste Euphorie sich gelegt hat und es an die Arbeit geht ist die Resonanz der Mitarbeiter und Helfer immer noch sehr gut.

Nur das Feedback der Leser lässt stark zu wünschen übrig. Da kam bisher - trotz 150 Downloads der Nummer 93 in der ersten Woche - genau eine Rückmeldung. Das ist schade, aber damit müssen wir wohl leben.

nach meinen eigenen Vorlieben und spiele fast ausschließlich ohne Vorbereitung rein spontan. Das Regelsystem darf nicht dem Geschichten erzählen im Weg stehen, sollte aber dennoch ein Gerüst bieten, an dem die Spieler ihre Charaktere hochziehen können. Momentan spiele ich eine Eberon-Kampagne mit D20-Regeln, weil wir mal wieder Lust auf etwas Altmodisches hatten. Von der Welt von Eberon waren wir dann alle sehr positiv überrascht. Davor habe ich eine Zeit lang Vampire und Exalted gespielt.

Ingo Schulze: Du leitest also eher ohne Vorlage? Andererseits sind Abenteuer in der Anduin ein wesentlicher Inhalt. Wie passt das unter einen Hut?

Tommy Heinig: Auch wenn ich selbst lieber ohne Vorlage spiele, so heißt das ja nicht, dass dies alle tun. Die Anduin soll ein Magazin für ein möglichst breites Spektrum an Rollenspielern sein und viele lesen gerne Abenteuer und sehen diese als wesentlichen Bestandteil eines Rollenspielmagazins an.

Mir geht es in diesem Punkt übrigens nicht anders. Denn obwohl ich eher spontan leite und sich die Geschichte gerne entwickeln lasse, lese ich Abenteuer. Denn diese dienen mir als Ideenquelle, ebenso wie Filme oder Bücher. Ich nehme mir einzelne Inspirationen, baue diese um und passe sie in meine Kampagne ein.

Ingo Schulze: In der aktuellen Ausgabe gibt es auch ein Live-Indoor-Roleplay, welches von Dir geschrieben wurde. Wie geht das von statten?

Tommy Heinig: Ich mag die Indoor-Lives sehr gerne, so wie sie früher gelegentlich in der WunderWelten erschienen sind. Sie eignen sich wunderbar für Rollenspiel-Cons, aber auch für Geburtstage oder um Menschen (die zugegebenermaßen offen für etwas Schauspielerei sein sollten) an das Thema Rollenspiel heranzuführen. Meist sind diese Indoor-Lives für eine Spielerzahl zwischen acht und fünfzehn Personen geschrieben. Statt am Spieltisch in den Köpfen der Spieler findet die Handlung in einem engen räumlichen Bereich statt und wird von den Spielern ausgespielt.

Wenn man in die Regale eines beliebigen gut sortierten Spielwarenladens schaut, dann wird man ziemlich sicher über Spiele wie ‚Dinner-Party‘ oder ‚Krimi-Party‘ stolpern. Das sind genau solche Indoor-Lives und sie zeigen, dass man damit durchaus auch Menschen, die das Hobby Rollenspiel nicht kennen, für das Hineinschlüpfen in fremde



Viele Leute scheinen heutzutage kostenlose Angebote als selbstverständlich anzunehmen und sehen nicht, dass viele Fanprojekte nur vom Feedback leben. Eine kurze Rückmeldung oder gerne auch Kritik kostet jeden einzelnen nur wenige Minuten seiner Zeit, hilft aber ungemein, die Motivation bei den Machern aufrecht zu erhalten.

Ingo Schulze: Was spielst Du gerne an Rollenspielen, welche Systeme leitest Du?

Tommy Heinig: Ich spiele seit vielen Jahren in nahezu gleicher Besetzung und fast immer als Spielleiter. Ich habe mein Spiel schon recht stark den Spielern in meiner Gruppe angepasst und bevorzugte Systeme und Settings, die mir ausreichend Ideen liefern, mir dann aber freie Hand bei der Umsetzung lassen. Ich forme gerne die Hintergrundwelt

Rollen begeistern kann.

Ingo Schulze: Einige Ausgaben sind im Forum ja schon in der Vorplanung. Was erwartet denn den Leser so in den nächsten Ausgaben?

Tommy Heinig: Im Februar hoffen wir die erste neue Ausgabe mit komplett neuem Material herausbringen zu können. Momentan sieht es auch gut aus, dass wir den Termin halten können. Darin wird es um das Thema ‚Mystery‘ gehen. Neben mindestens vier Abenteuern wird es einige Hintergrundartikel zu dem Thema geben. Dazu gesellt sich ein zweiter Schwerpunkt, der sich um das Verfassen von Abenteuern drehen wird. Im Frühling wird es dann eine Fantasy-Ausgabe der Anduin geben. Und im Sommer eine Ausgabe, in der wir den vielen sehr gelungenen Independent-Systemen im deutschen Sprachraum eine Plattform bieten wollen. Weiter ist bisher noch nicht fest geplant, wir wollen aber eine Ausgabe pro Quartal veröffentlichen. Und solange wir motivierte Schreiber und Zeichner haben, sollte uns das auch gelingen können.

INTERVIEW ZUR ANDUIN 100

Das folgende Interview entstand im Jahr 2009 zur Jubiläumsausgabe 100 der Anduin. Seit dem letzten Interview ist einiges passiert, denn die Anduin steht inzwischen unter neuer Leitung.



Das Interview führte Peti Heinig für die Anduin (<http://www.anduin.de>).

Peti Heinig: Die Anduin ist in Ihrer Geschichte schon durch einige Krisen gegangen, hat es aber dennoch immer wieder an die Öffentlichkeit geschafft. Sie wurde sogar mal für mehrere Jahre eingestellt. Tommy, in dieser Zeit hast Du Dich immer gewehrt, die Leitung der Anduin abzugeben. Doch Anfang 2009 hast Du dann doch die Leitung und damit das Schicksal des Fanzines abgegeben. Was hat Dich zu diesem Schritt gebracht?

Tommy Heinig: Eigentlich waren es die selben Gründe, die auch schon die ersten beiden Pausen ausgelöst haben. Motivationslosigkeit, andere Prioritäten und sich ändernde Interessen. Zuvor aber hatte ich immer das Gefühl, dass ich das Projekt nicht loslassen möchte, weil ich es eigentlich gerne weiter voranbringen möchte. Anfang 2009 habe ich dann erkannt, dass mir die Zeit fehlt, die Dinge mit der Anduin zu machen, die ich gerne sehen würde. Auch gingen mir einige Reaktionen aus der Szene ziemlich auf den Keks. Nichts gegen konstruktive Kritik, aber Wadenbeißerei kann ich nicht haben. Doch die Anduin

endgültig sterben lassen wollte ich nur, wenn sich niemand finden würde, das Projekt zu übernehmen. Und glücklicherweise hat sich Friederike Schmutzler gemeldet und angeboten, den Chefessel zu übernehmen.

Peti Heinig: Kannst Du Friederike schon vor dieser Übergabe? Was hat sie in Deinen Augen zur passenden Nachfolgerin gemacht?

Tommy Heinig: Friederike hat schon in den letzten Anduin-Ausgaben unter meiner Leitung einige sehr gute Artikel und Abenteuer beigetragen und sich dabei als zuverlässig und motiviert erwiesen. Als sie sich dann angeboten hat die Anduin ganz zu übernehmen, ist mir ein Stein vom Herzen gefallen. Zum einen weil ich es wesentlich spannender gefunden habe, dass jemand nicht aus dem alten Mitarbeiterstamm die Anduin übernimmt,

sondern jemand, der relativ frisch hinzugekommen ist. Ich wollte, dass die Anduin einen neuen Weg eingeht und Friederike hat da freie Hand. Und zum anderen weil sie sich in den Kennenlerntelefonaten als offen, ideenreich und engagiert erwiesen hat. Die Übergabe erfolgte dann recht schnell und seither übernimmt Friederike alle Aufgaben, die ich vorher bei der Anduin hatte.

Peti Heinig: Friederike, nachdem Du nun zwar schon zwei Ausgaben der Anduin veröffentlicht hast, damit aber doch erst relativ kurze Zeit für Fanzine verantwortlich bist: Magst Du Dich vielleicht in ein paar Sätzen vorstellen? Was machst Du so beruflich?

Friederike Schmutzler: Von Hause aus bin ich Wirtschaftsinformatikerin, allerdings war das Schreiben schon immer meine Leidenschaft. Nach einem kurzen Umweg über ein Zweitstudium bin ich jetzt zur Zeit in der Weiterbildung zur technischen Redakteurin. Ich werde dann also einer der Menschen sein, die dafür verantwortlich sind, dass die Regale auch richtig stehen und die Kaffeemaschine funktioniert.

Peti Heinig: Spielt Ihr zur Zeit Rollenspiele? Wenn ja, welches System bzw. welche Kampagne?

Friederike Schmutzler: Ich habe lange Zeit regelmässig Shadowrun gespielt, und immer mal wieder nebenher andere Systeme getestet. Zur Zeit habe ich eine Savage Worlds Hellfrost / Starblazers – Runde, das



heisst, wir spielen abwechselnd jede Woche. Ausserdem probiere ich mit Freunden immer wieder gerne neue Systeme aus, und ich spiele seit letztem Jahr mit in einer Vampire Live-Domäne.

Tommy Heinig: Ich leite derzeit eine Kampagne mit Scion von White Wolf, einem Setting in dem man Kinder der Götter spielt, die in unserer heutigen Welt agieren. Außerdem spiele ich leider eher unregelmässig bei einer Serenity Kampagne mit. Und so ganz habe ich meine Eberron Kampagne noch nicht aufgegeben, allerdings fehlen mir da gerade die Spieler und ein passendes System (weil ich mit D&D nichts anfangen kann, die Welt aber gelungen finde).

Peti Heinig: Friederike, was hat Dich dazu bewogen, die Aufgabe der Leitung der Anduin zu übernehmen?

Friederike Schmutzler: Ich habe morgens Tommys Stellenangebot im Tanelorn gelesen und natürlich erst einmal überlegt, ob ich das schaffen kann. Dann war ich den Tag unterwegs und habe das Für und Wider mit meinem damaligen Freund diskutiert, und mich abends entschlossen, die Leitung zu übernehmen.

Auch wenn es vielleicht ein wenig übertrieben klingen mag, aber ich verdanke der Anduin einiges, ich habe hier meine ersten Veröffentlichungen vor grösserem Publikum gehabt, und ich bin der Meinung, dass die Anduin eine gewisse Institution in der deutschen Rollenspielszene ist, die unbedingt erhalten bleiben sollte.

Peti Heinig: Und bereust Du den Schritt oder macht Dir die Arbeit an dem Fanzine noch Spaß?

Friederike Schmutzler: Die Arbeit macht mir grossen Spass, zumal ich auch vieles aus meiner Ausbildung in die Anduin tragen kann, zum Beispiel was Typographie und Layout angeht, und anders herum.

Peti Heinig: Wie sieht denn die Aufgabenverteilung zwischen Euch aus?

Tommy Heinig: Um ehrlich zu sein mache ich kaum noch etwas für die Anduin. Ich kümmere mich eigentlich nur noch darum dass die Homepage läuft und schreibe hier und da mal einen kleinen Artikel. Friederike hat das aus meiner Sicht sehr gut im Griff und die Trennung von dem Magazin fiel mir erschreckenderweise viel leichter als gedacht. Das mag aber daran liegen, dass ich das Gefühl habe, die Anduin ist in guten Händen.

Friederike Schmutzler: Ich halte bei einigen Dingen immer noch mit Tommy Rücksprache, zum Beispiel hat er mir sehr geholfen, als ich meine erste Ausgabe gelayoutet habe. Er steuert auch regelmässig Rezis zur Anduin bei, die nach wie vor ein wichtiger Teil des Fanzines sind.

Ansonsten habe ich auch Unterstützung von den Schreibern und Mitarbeitern.

Peti Heinig: Dann eine Frage an Friederike: Wie sieht denn so der Ablauf bei der Erstellung der Anduin aus? Wie viel Arbeit macht Dir das Fanzine?

Friederike Schmutzler: Ich überlege mir ein Thema und veröffentliche es mit den wichtigsten Eckdaten wie Einsendeschluss und Erscheinungsdatum in unserem Forum im Tanelorn-Forum. Dann melden sich meistens schon die ersten Interessenten für Artikel oder Zeichnungen. Einige Leute oder Verlage schreibe ich auch an, wenn ich der Meinung bin, dass ihr Spiel oder ein Artikel gut in die Ausgabe passen würden.

Sobald die Texte da sind, mache ich mich auf die Suche nach den Zeichnern, auch wieder über das Tanelorn oder auch per Mail an die „Stamm“-Zeichner.

Peti Heinig: Was ist Dir denn an einem Fanzine besonders wichtig, d.h. was möchtest Du mit der Anduin anstellen um sie besser zu machen?

Friederike Schmutzler: Ich bezweifle, dass ich die Anduin noch viel besser machen

kann, als sie schon ist, da sie meiner Meinung nach die Messlatte bereits sehr hoch legt. Insofern möchte ich nichts ändern in der nächsten Zeit. Wer weiss, was mir noch für Ideen kommen, aber eigentlich ist die Anduin so wie sie ist, bereits hervorragend.

Peti Heinig: Die Anduin wurde früher wegen ihres Layouts auf der einen Seite sehr gelobt (manche behaupteten es sei nahe an professionellen Magazinen) und auf der anderen Seite auch immer wieder kritisiert (weil das Layout bei Fanzines unwichtig sei und nur Blendwerk für schlechten Inhalt). Wie siehst Du diesen Punkt und welchen Weg willst Du da mittelfristig einschlagen?

Friederike Schmutzler: Wie sagt man so schön: „Über Geschmack lässt sich bekanntlich nicht streiten“, denn gerade was die Inhalte angeht, so ist es doch meistens auch Geschmackssache. Der eine mag das Abenteuer oder ist einer Meinung mit der Rezension, der andere nicht.

Ich bin auch der Meinung, dass gerade das Layout eines der Aushängeschilder der Anduin ist, und daran werde ich auch nichts ändern wollen. Das Layout ist ein wichtiger Faktor, das weiss ich auch aus meiner Ausbildung.

Die einzige kleine Änderung, die ich vorgenommen habe, ist die Tatsache, dass ich auch mit Fotos arbeite, wenn ich keine Zeichnung bekomme zu einem Artikel. Natürlich sind das alles Bilder, die unter einer Creative Commons – Lizenz zu finden sind, aber gerade auf Hobbyseiten wie flickr findet man immer wieder sehr schöne künstlerische Arbeiten.

Peti Heinig: Ein Problem welches die Anduin schon immer hatte ist dass sich ihr Dasein fast ausschließlich durch Mund-zu-Mund Propaganda herumspricht. Gibt es Pläne, die Anduin bekannter zu machen?

Friederike Schmutzler: Auch in der Rollenspielszene wird Twitter immer beliebter, ich twittere auch privat, aber könnte mir das durchaus auch für die Anduin vorstellen.

Desweiteren werde ich dieses Jahr zum zweiten Mal am Fanzine-Stand auf der RPC sein, und könnte mir durchaus noch weitere Messebesuche wie zur Feencon oder der Dreieich-Con vorstellen.

Auch das Netzwerken sollte nicht unterschätzt werden, auf der Dreieich-Con im November 2009 hab ich einen ersten Kontakt mit den Kollegen vom Zunftblatt geknüpft, und auch bei den Rollenspielverlagen ist die Anduin bekannt, denke ich.



Peti Heinig: Friederike, wie steht es denn mit der Unterstützung durch die Leser? Konntest Du Dir inzwischen ein Team von Autoren und Zeichnern aufbauen, die sich an der Anduin beteiligen? Sind da viele „alte Hasen“ von früher mit dabei oder hast Du ein frisches Team aufgebaut?

Friederike Schmutzler: Teils, teils. Von den „alten Hasen“ sind besonders Tobias und Alex zu erwähnen, denen ich an dieser Stelle auch noch einmal für ihre Unterstützung danken möchte. Dann haben sich auch neue Gesichter dazu gesellt, wie Lars, der seit der Ausgabe #98 die NSC-Ecke mit immer neuem Material beliefert.

Peti Heinig: Ein Fanzine ist ein Magazin von Fans für Fans. Was wünscht Ihr Euch von den Lesern der Anduin?

Tommy Heinig: Ich wünsche mir vor allem, dass die Leser sich gelegentlich bei Friederike melden und ihr sagen, was sie toll und auch was sie verbesserungswürdig fanden. Für Macher eines kostenlosen Fanzines ist das Feedback extrem wichtig. Für die Motivation, damit man weiß für wen man das alles macht und damit man Probleme erkennen und beheben kann. Daher mein Aufruf: Schreibt einfach mal eine oder zwei Zeilen in einer Mail an leserbrief@anduin.de.

Friederike Schmutzler: Da kann ich mich Tommy nur anschließen. Ein Fanzine lebt von den Fans und Lesern. Traut euch, euch an der Anduin aktiv zu beteiligen!

Peti Heinig: Ich danke Euch für das Interview und natürlich für nun 100 Ausgaben Anduin. Ich finde das habt Ihr super gemacht und ich wünsche der Anduin noch eine lange und erfolgreiche weitere Existenz!

HAPPY BIRTHDAY, ANDUIN!

Eine große Aufgabe, die Du da übernommen hast, liebe Friederike. Aber ich finde, Du machst das großartig! Ich wünsche Dir und Deinem Team viel Spaß mit der Arbeit an der Anduin und Euren Lesern weiterhin viel Freude mit dem Fanzine.

Liebe Grüße, Tommy

Seit den ersten Online-Ausgaben begleitet die Anduin mein Rollenspielerleben. Ich freue mich über jede neue Ausgabe, weil sie voller Abenteuerideen und Inspirationen ist. Für mich ist die Anduin nicht mehr aus der Rollenspiel-Szene wegzudenken, daher bin ich froh, dass Friederike die Aufgabe von Tommy übernommen hat. Meinen herzlichen Glückwunsch an alle Macher zum 100. Geburtstag.

In gespannter Erwartung auf die nächsten hundert Ausgaben.

Alex (Anduin - Redakteur und Autor von „Spherechild“)



Ohne die Mühe und den Fleiß von Leuten wie Friederike, Tommy und dem Rest des Anduin-Teams, wäre die ohnehin sehr übersichtliche Rollenspielszene um einiges ärmer. Die 100. Ausgabe der Anduin ist nicht nur ein Grund um zu feiern, sondern auch um Glückwünsche und Dankbarkeit auszudrücken. Ich bin froh darüber, dass es Menschen gibt, die ihre Freizeit in etwas stecken, das ihnen oftmals nicht einmal gedankt wird. Daher auf diesem Wege: meinen herzlichsten Dank für eure Arbeit und Mühen und ich hoffe, dass es nochmal 100 Ausgaben geben wird, die so begeistern können wie die vergangenen.

Andreas Schnell (Autor von „Heredium“)

Da bin ich doch tatsächlich darum gebeten worden, zu dieser Jubiläumsausgabe der „Anduin“ ein paar Worte zu schreiben.

Ich! Wo ich doch in Sachen „Anduin“ ein echter Spätzügler gewesen bin ...

Ja – tatsächlich ist dieses Magazin viele Jahre leider völlig unbemerkt an mir vorüber gegangen.

Aber als ich es dann beim wahllosen Herumstromern durch das Internet und auf diversen Rollenspiel-Homepages endlich gefunden hatte, war ich nicht mehr zu halten und eine Frage schoss mir blitzartig durch den Kopf: Wo gibt es denn so was?

Mal ganz im Ernst: Als „Rollenspiel-Fossil“ habe ich lange Jahre über aktiv in der Fanzine-Szene gewütet und es hat mich immer wieder gefreut, ein gut gemachtes Fanzine für lau in die Hand zu bekommen.

Leider flaute dieser Trend im Laufe der Jahre immer mehr ab und keiner wollte sich scheinbar mehr so recht die Arbeit machen, die deutsche Spielszene mit mehr oder minder guten Produkten zu beglücken.

Ich hatte mich daher schon lange mit dem Gedanken abgefunden, dass es kaum noch kostenlose und qualitativ anspruchsvolle Magazine oder Fanzines in Deutschland gab, die zu Lesen sich auch wirklich lohnte (denn mit zunehmendem Alter wird auch die Zeit eher knapp)!

Und dann kam durch einen glücklichen Zufall das Magazin „Anduin“ daher ...

Ganz ehrlich: Bei mir lief erst einmal der Drucker heiß, denn viele der Abenteuer und Rollenspiel-Artikel wollte ich mir in Ruhe auf der Couch durchlesen – für mich in jedem Fall ein eindeutiges Indiz für die hohe Qualität dieses Magazins.

Und dann kostet es noch nicht einmal was!

Es steckt so viel Liebe und harte Arbeit im „Anduin“, dass ich (als langjähriger Magazin-Herausgeber und umtriebiger Schreiberling) mich beim ganzen Team nur bewundernd und anerkennend bedanken kann.

Denn so eine unermüdliche Leistung ist in der deutschen Spielszene auf gar keinen Fall selbstverständlich!

Da lag es nur nahe, wenigstens einen kleinen persönlichen Anteil zum weiteren Erfolg und dem Bestehen der „Anduin“ beizutragen ...

Daher bleibt mir abschließend nur noch zu schreiben – bitte macht noch weitere 100 Ausgaben.

Und wenn ich euch dabei ein klein wenig helfen kann, bin ich gerne mit dabei!

Karl-Heinz Zapf

(Autor der Schnutenbach - Abenteuer (siehe Seite 11) und der „Larp - Ecke“ (siehe Seite 54))

Wir, das Team Fundus Ludi, wünschen im Namen der Community alles Gute zur 100. Ausgabe des Anduin!

Es ist schön zu sehen, dass es auch andere, sehr engagierte Projekte in der deutschen Rollenspielszene gibt! Auf weitere 100 Ausgaben, eine tolle Zusammenarbeit und euch weiterhin viel Erfolg!

Das Team Fundus Ludi

Zum Anduin Nummer 100 alles Gute und die Frage, wie man denn als Fanzine Schreiber levelt?!

Hundertmal wissenswertes und Neugier-

ten aus der Szene, das ist schon ein Grußwort wert. Behaltet weiter euren Elan, um mir und den anderen Lesern viel Freude beim Lesen zu bereiten. Es ist ja ein anstrengender Job, immer wieder etwas neues zum Thema Rollenspiel zu schreiben und nicht blind alles zu bejubeln, was einem zur Veröffentlichung vorgetragen wird. Doch ihr macht diesen Job sehr gut und da werde ich auch weiter drauf zählen.

Euer Jörg (Western City Autor)

Liebe Anduin-Redaktion,
 hundert Ausgaben ist euer Magazin jetzt alt. Als wir angefangen haben, war es für einen unserer engagiertesten Redakteure ein großes Anliegen, Euren Standard in Design und Layout zu erreichen. Heute freuen wir uns besonders, euch als schwesterliches Presse-Schlachtschiff an unserer Seite im Meer der Szene zu wissen. Ihr habt großartige Arbeit geleistet und wir wünschen euch, dass euch der Wind auch weiterhin immer im Rücken steht.

Herzlichen Glückwunsch im Namen der Re-

daktion Zunftblatt!

Kermit

(Chefredaktion)

Wowww, 100 Ausgaben Anduin. Dass ein professionelles Magazin so lange lebt, ist selten, aber ein Fanzine? Dabei gab es ja die unterschiedlichsten Zeiten, erst auf Papier, dann elektronisch. Mal war es schon vorbei, doch dann ging es immer wieder weiter. Und der Umfang, locker sieben Abenteuer unterschiedlichster Couleur und weiteres Material – und das bis zu viermal im Jahr. Kurzum, der/die/das Anduin (ja, wie eigentlich?) hat sich zum absoluten Standbein im deutschen Rollenspielfandom entwickelt. Daher herzliche Glückwünsche und noch viele schöne Jahre, nice dice, Ingo aka Greifenklaue

(Anm. d. Red.: Es heisst übrigens die Anduin)

Korallenpiraten

EIN ARCANÉ CODEX®-SZENARIO

TEXT: JOACHIM A. HAGEN

KARTEN: JOACHIM A. HAGEN

Abu el Mot, der "Vater des Todes", verzog seine Lippen zu einem hämischen Grinsen. Seine schiefen Zähne glänzten feucht im Schein des Feuer. Weithin waren die Flammen in der windgepeitschten Dunkelheit der Nacht zu sehen. Irgendwo da draußen war ein Schiff, und es würde der vermeintlichen Sicherheit des Leuchtfuers folgen, nur um an den Korallen den Bauch aufgeschlitzt zu bekommen. Bei Tagesanbruch würden el Mot und seine Gefolgsleute dann das Treibgut auffischen, das aus dem aufgerissenen Schiffsrumpf quoll. Sollten ihnen einige Überlebende in die Hände fallen, würden die Männer unter ihnen eine rasche Passage in Koros' Reich erhalten; für die Frauen gab es andere Verwendungsmöglichkeiten. Genüßlich biss Abu el Mot von seiner Rolle Kautabak ab und spie einen Strahl Tabaksaft in das aufgewühlte Wasser. Es würde hoffentlich eine ertragreiche Nacht werden.

Korallenpiraten ist ein Szenario für das Dark-Fantasy-Rollenspiel Arcane Codex®. Es kann im Perlenmeer angesiedelt werden, vor den Westküsten Saruans oder Saphirias sowie vor Vrai Kor. Wichtig ist nur, dass es in südlichen Gewässern spielt, in denen Korallen gedeihen können. Die Handlung kann natürlich auch in andere Regionen verlegt werden, hierzu muss der Spielleiter jedoch einige Anpassungen vornehmen.

Die Handlung des Szenarios ist weitgehend frei und wird durch die Handlungen der Spieler bestimmt. Dieser Text gibt somit nur den Rahmen vor. Für den Spielleiter bleibt demnach noch einiges an Eigenarbeit.

Korallenpiraten kann als mögliche Fortsetzung des Abenteuers *Unter schwarzer Flagge* erschienen in der Anduin Nr. 89 (www.anduin.de) – gespielt werden; dies ist jedoch nicht zwingend notwendig.

DER HINTERGRUND

Irgendwo in den Weiten der Südsee, nicht mehr als zwei Tagesreisen mit dem Boot vom Festland entfernt, erstreckt sich ein ausge dehntes Korallenriff. Auf diesem Riff wurde

vor Generationen auf Pfählen ein Dorf errichtet, dessen einzelne Hütten durch Stege miteinander verbunden sind. Ein natürlicher Kanal im Riff gestattet der Zugang zur See. Die Gewässer um das Korallenriff sind außerordentlich reich an Fischen, anderen Meeresfrüchten und essbarem Seetang, so dass die Einwohner des Dorfes sich selbst versorgen können. Die Siedlung ist weitgehend unbekannt und somit keinem Herrscher untertan.

Die Dörfler fristen ihren Lebensunterhalt vor allem durch Fischfang. Als lukrativen Nebenerwerb betreiben sie auch noch eine Form der Strandpiraterie: In dunklen oder stürmischen Nächten setzen sie Leuchtfuer, die aber Schiffen keine sichere Navigationshilfe am Riff vorbei gewähren, sondern diese hingegen direkt auf das Riff auflaufen lassen. Das Treibgut oder der verliebene Schiffsrumpf werden von den Piraten geplündert und etwaige Überlebende getötet oder versklavt.

Bislang blieb das Treiben der Piraten unentdeckt und ungesüht. Bisher...

DIE HANDLUNG

Das Schiff der Charaktere strandet durch falsche Leuchtfuer der Piraten an dem Korallenriff. Die Spielercharaktere überleben die Katastrophe, verlieren aber wahrscheinlich dabei ihr Hab und Gut.

Schiffbrüchig werden sie entweder von Fischern der umliegenden Küsten aufgefischt, oder sie bleiben am Korallenriff hängen und haben das Piratendorf als einzigen Anlaufpunkt. Beide Einstiege sind möglich. Wie die Charaktere weiter verfahren, liegt ganz bei ihnen. Sie können sich an den Piraten rächen, versuchen, ihre Habe wieder zu erlangen, oder die Angelegenheit auf sich beruhen lassen. Vielleicht reicht es ja aus, Abu el Mot – das Oberhaupt der Piraten – zu beseitigen. Vielleicht muss aber auch das ganze Dorf dem Erdboden gleich gemacht werden...

DIE CHARAKTERE

Zu Beginn der Handlung haben die Charak-

tere zumindestens eins gemein: Sie reisen auf dem gleichen Schiff. Dabei ist es ohne Belang, ob sich die Gruppe schon kennt oder nicht. Das Schiff kann ein verunischer Händler sein oder unter der Flagge von Khem oder Saphiria segeln. Auch ein Schiff der Korsaren von Koris wäre denkbar.

Der genaue Einstieg ist dem Spielleiter frei gestellt. So könnten die Charaktere Teil der Schiffsbesatzung sein, eine Passage gebucht haben oder als Schutzmannschaft gegen Korsarenangriffe angeheuert worden sein.

Falls die Spielercharaktere das Abenteuer *Unter schwarzer Flagge* gespielt haben, sind sie eventuell nach der Zerstörung der Insel von eben diesem Schiff aufgefischt worden oder sie befinden sich mit der Kriegsflotte nach dem Kampf gegen die Piraten gerade auf dem Weg nach Hause.

1. AKT: SCHIFFBRUCH!

Es ist ein stürmische Nacht. Der Wind pfeift schneidend über das Deck, das Schiff kämpft sich tapfer durch die aufgewühlten See und schlingert dabei von einer Seite zur anderen. Wer keinen *Konstitutionswurf* mit MW 16 besteht, wird davon seekrank und erhält durch die Übelkeit -2 auf alle Aktionen. Dieser Malus hält nur so lange an, bis dieses Kapitel beendet ist.

Durch das falsche Leuchtfuer in die Irre gelotst, läuft das Schiff auf das Korallenriff auf. Ein furchtbares Krachen und Bersten läuft durch den Rumpf, und ein furchtbarer Schlag reißt jeden von den Füßen, der keinen *Stärkewurf* mit MW 15 erfolgreich ablegt. Wasser schießt sofort in den aufgerissenen Rumpf. Matrosen rennen wie kopflose Hühner umher, während überall Anweisungen gebrüllt werden. Schließlich kristallisiert sich aus dem Tohuwabohu ein Ruf heraus: *"Wir sinken! Alles in die Boote!"* Panik bricht aus. Jeder versucht, koste, was es wolle, einen Platz in einem der Rettungsboote zu ergattern. Alles stürmt an Deck. Wer jetzt zu Boden stürzt, wird rücksichtslos niedergetramelt.

Der Spielleiter sollte den Schiffbruch als

Bühne für eine Reihe kleinerer Dramen verwenden: Zwei Passagiere duellieren sich auf dem nassen Deck um einen Platz in einem der Boote. Ein wütender Reisender diskutiert schreiend mit einem Mannschaftsmitglied, weil er unbedingt sein Gepäck mitnehmen will. Ein Kind wird in der Panik von der Hand seiner Mutter entrissen und läuft Gefahr, niedergetrampelt zu werden, sofern keiner der Charaktere eingreift. Menschen springen vom Deck in ein Rettungsboot, das gerade herab gelassen wird, worauf diese kentert und alle Insassen in die aufgewühlte See stürzen.

Das Schiff bekommt allmählich Schlagseite, und lose Gegenstände rutschen über das Deck.

Durch Zufall finden sich die Charaktere alle im gleichen Rettungsboot wieder. An den Bordwänden krallen sich Menschen fest, die tollkühn ins Wasser gesprungen sind. Im Boot selber ist kein Platz mehr, aber es taugt als Rettungsanker.

Keiner der Charaktere sollte in diesem Chaos sterben. Selbst wenn er über Bord geht, findet er ein rettendes Stück Treibholz, an dem er sich festhalten kann. Die Kleidung saugt sich mit Wasser voll und bringt dem Betroffenen einen Malus von -3 auf alle Aktionen. Schwimmen kann nur der, der auch diese Fertigkeit besitzt, alle anderen müssen auf *Geschick* mit MW 15 würfeln, um Wasser zu treten. Bei Fehlschlägen beginnt das *Ertrinken* (s. Regelwerk). Rüstung behindert nicht nur, sondern jede Metallrüstung wird durch ihr Gewicht zur Todesfalle. Da hilft nur Ausziehen.

Es wird eine lange Nacht. Durchnässt und durchgefroren schöpfen die Insassen des Bootes Stunde um Stunde das Wasser, das über die Bordkante schwappt, hinaus. Endlich lässt das Unwetter nach, und das erste Morgenlicht findet die Charaktere ermüdet vor, allein auf hoher See. Von den Schiffbrüchigen, die an der Bordwand hängen, werden einige von der Erschöpfung übermannt. Ihre Hände lösen sich, und sie verschwinden lautlos in den Tiefen der Meere, sofern kein Charakter beherzt zugreift.

HAIANGRIFF

Ein *aufmerksamer* (MW 15) Charakter macht die Rückenflosse eines Haies aus, die wie ein Schwert das Wasser teilt und sich auf das Boot zubewegt. Dann verschwindet sie in der Tiefe. Kurz darauf wird einer der an der Bordwand Hängenden schreiend hinabgerissen – der Hai hat ihn geschnappt. Das Wasser färbt sich rot. Verzweifelt versuchen die übrigen Schiffbrüchigen, die am Boot hängen,

hineinzugelangen. Dadurch droht aber das Boot zu kentern, so dass den Insassen nur die Wahl bleibt, entweder die Verzweifelten zurückzustößen oder ohnmächtig zuzusehen, wie das überfüllte Boot voll läuft und untergeht.

Das Blut hat weitere Haie angelockt. Ihre Angriffe pflücken die an der Bordwand Hängenden vom Boot wie Obst von einem Baum. Die Charaktere haben den Eindruck, durch eine See von Blut zu fahren. Schließlich rammen die Haie sogar das Boot, um es zum Kentern zu bringen. Die Charaktere können mit ihren Waffen auf die Bestien einhacken oder -stechen. Sofern sie dabei sitzen, erhalten sie einen Malus von -4 auf den Angriff. Stehen sie, so verlieren sie möglicherweise bei einem Rammangriff das Gleichgewicht, sofern ihnen kein *Stärkewurf* mit MW 16 gelingt. Ob sie ins Meer oder ins Bootsinnere stürzen, entscheidet der Spielleiter.

Aber auch dieser Alptraum hat ein Ende: Die verbliebenen Überlebenden werden gegen Abend schließlich von einem Fischerboot aufgelesen oder von der Flut an Land getrieben.

DIE WAHRHEIT

Unter den Geretteten befindet sich auch ein Maat des aufgelaufenen Schiffes, der den Charakteren berichten kann, dass der Schiffbruch offenbar absichtlich durch ein falsch gesetztes Leuchtfeuer verursacht wurde. Als Täter kommen eben Strandpiraten – *„nur dass es da eben weit und breit keinen Strand gibt“* – in Frage oder andere Plünderer, welche das Schiff auf ein Riff gelockt haben, um die Ladung zu kapern. Womöglich fällt dieser Maat einem Hai zum Opfer oder stirbt an Entkräftung bzw. inneren Verletzungen, die er sich bei dem Schiffbruch zugezogen hat. Dies liegt in den Händen des Spielleiters. Falls die Charaktere selbst über keine seemännischen Kenntnisse verfügen, sollte man sich den Maat für eventuelle Exkursionen in der Hinterhand halten.

BESITZTÜMER

Die Charaktere besitzen alles, was sie am Leib tragen bzw. einen kleinen Rucksack von persönlichem Eigentum – eben genau das, was man innerhalb weniger Augenblicke zusammen suchen kann, wenn man ein Schiff eiligst verlassen muss. Da ist eben keine Zeit, fünf bis zehn Minuten lang eine Kettenrüstung oder einen Plattenpanzer anzulegen. Die Besatzung lässt auch niemanden mit mehr als Handgepäck in ein Beiboot, um eben so viel Leben wie möglich retten zu können. Im Zweifelsfall lässt der Spieler

eben für jeden Gegenstand, den ein Charakter gerettet haben will, mit 1 w10 würfeln: Bei einem Ergebnis von Sechs und mehr ist das Objekt zurück geblieben.

ENDLICH AN LAND!

Sobald die Überlebenden wieder festen Boden unter den Füßen haben, werden sie sich in die nächste größere Ortschaft begeben, um dort Unterkunft zu finden und von der Schiffskatastrophe zu berichten. Es kommt dann auch zu einer öffentlichen Anhörung vor dem örtlichen Magistrat oder Wesir. Falls die Charaktere von sich aus nicht ausreichend motiviert sind, den Tätern das Handwerk zu legen, bieten sich folgenden Optionen an:

Der Schiffseigentümer oder ein Verwandter eines Opfers setzt eine Belohnung für die Ergreifung der nachweislich Schuldigen aus. 1000 bis 2000 Kupferstücke wären hier wohl angemessen. Seit dem Schiffsunglück ist die Nichte eines reichen Mannes verschollen. Er bietet 200 Kupfermünzen demjenigen, der ihr Schicksal überzeugend aufklären kann, und 2000 Kupfermünzen dem, der sie lebend zurückbringt. (Siehe auch den Abschnitt *Die Gefangenen* im nächsten Akt).

Ein Charakter findet durch Zufall in den folgenden Tagen bei einem Straßenhändler oder einem Trödler ein vermisstes Stück Eigentum wieder. Auf Nachfrage erfährt er, dass der Händler diesen Gegenstand von einem ortsfremden Seemann erstanden habe, der in unregelmäßigen Abständen vorbeikomme. Mehr kann er nicht sagen, nur, dass es sich nicht um einen Ausländer handle und dass der Mann leicht angetrunken war. (Die Piraten haben bei einer Landpartie nicht nur eingekauft, sondern dabei auch einen Teil ihrer Beute versilbert. Der fragliche Pirat war, wie gesagt, betrunken, und hat das Teil eben nicht bei einem Hehler verkauft, sondern bei einem Kaufmann *„versilbert“*. Bei dem Händler könnte es sich andererseits durchaus um einen Hehler der Piraten handeln, aus dem die Charaktere dann die ungefähre Lage des Korallenriffs herausquetschen können, falls sonst alle Stricke reißen.)

Die Stadt stellt eine Suchexpedition nach möglichen Überlebenden zusammen.

Sofern der Maat nicht überlebt hat, ist der Reeder des gesunkenen Schiffes daran interessiert nachzuweisen, dass das Unglück nicht durch nachlässige Schiffsführung verursacht wurde, damit er keine Schadensersatzforderungen begleichen muss.

ERSTE HINWEISE

Eine Einsicht in vorhandene Seekarten ergeben, dass es in der Gegend, in der das Schiff unterging, nur ein kartografiertes Riff gibt. Nun sind Seekarten in dieser Zeit recht ungenau, weswegen das Riff im Allgemeinen weitläufig umfahren wird. Offenbar war das Schiff durch den Sturm aber ohnehin vom Kurs abgewichen und wurde durch das heimtückische Leuchtfeuer noch weiter vom sicheren Fahrwasser abgebracht. Ein Gespräch mit dem überlebenden Maat – sofern er noch lebt – bestätigt, dass der Kurs des Schiffes an diesem Riff vorbeiführte, allerdings in sicherem Abstand.

Bei Nachforschungen in der Stadt erfahren

die Charaktere Folgendes:

Es ist in der Gegend wohl schon häufiger in dunklen, stürmischen Nächten zu Schiffbrüchen gekommen, denn die Fischer auf dem Meer haben dann frische Wrackteile aufgelesen. Bisher gab es allerdings nie Überlebende, von denen man gehört hätte. (Die wurden alle von den Piraten beseitigt.)

Am Hafen landet von Zeit zu Zeit ein kleineres Schiff – eine Schaluppe – mit Fremden an, die dann Nahrungsmittel, Gebrauchsgegenstände, Kleidung und Alkohol einkaufen. Die Fremden sind zwar keine Ausländer, aber sehr verschlossen und wortkarg. Am nächsten Morgen laufen sie dann mit der

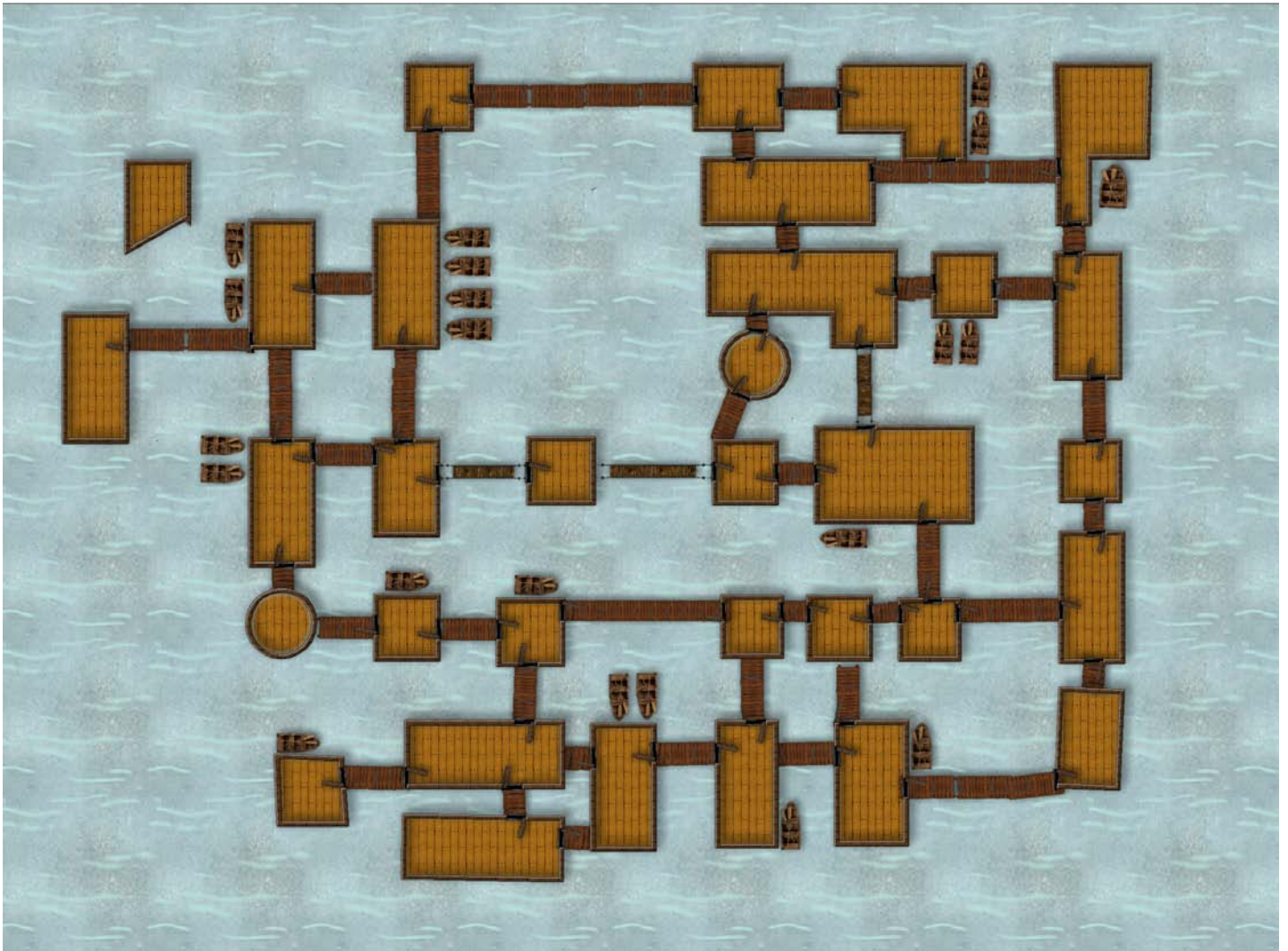
Flut aus. Vor Kurzem – in den Tagen nach dem Schiffbruch – seien sie erst wieder hier gewesen.

Die Fischer meiden die Gegend um das Riff, weil es dort zu viele Haie gibt.

WEITERE MÖGLICHE EINSTIEGE

Falls der Spielleiter seinen Spielern den Schiffbruch und Verlust ihrer Habe ersparen möchte, so ziehen die Charaktere eben durch die besagte Stadt und werden in einer Kneipe auf den überlebenden Maat oder einen anderen überlebenden Passagier aufmerksam, der wortreich seine Leidensgeschichte zum Besten gibt, wobei die Einheimischen





dafür sorgen, dass sein Glas immer gut gefüllt bleibt.

Bei weiterem Nachfragen erfahren die Charaktere dann von der ausgesetzten Belohnung (siehe oben). Oder die Charaktere stoßen einfach auf einen öffentlichen Aushang bzw. Ausrufer, der von dem Schiffsunglück und der ausgesetzten Belohnung kündigt.

AKT 2: DIE KORALLENPIRATEN

DAS PIRATENDORF

Die Siedlung, welche aus 34 Hütten besteht, wurde auf Pfählen inmitten des Korallenriffes errichtet. Die einzelnen Hütten sind durch hölzerne Stege miteinander verbunden. Das Dorf liegt etwa 200 Meter vom Rand des Riffes entfernt und ist durch einen natürlichen Kanal mit dem Meer verbunden. Dieser ist für schmalere Schiffe breit genug, aber ein Kriegsschiff, eine Galeone oder Galeere würden unmöglich hindurch passen, sondern stecken bleiben und zu einer leichten Beute werden. Das Riff bietet keine natürliche Deckung, und jedes fremde Schiff

ist weithin zu sehen. Der Kanal kann nur bei einer eingehenden Untersuchung des Riffes gefunden werden, oder wenn man die Boote der Dörfler bei Tagesanbruch ausfahren bzw. in der Abenddämmerung zurückkehren sieht.

In jeder grob gezimmerten Hütte leben bis zu drei Generationen: Großeltern, Eltern und Kinder. Somit umfasst die Durchschnittsfamilie sieben Personen.

Das Dorf lebt vor allem vom Fischfang und von essbarem Seetang. Die Wasserversorgung erfolgt über Regentonnen. Alle anderen Lebensmittel und Gebrauchsgegenstände, die nicht selbst hergestellt werden können, erwirbt man durch Tauschhandel mit dem Festland. Dabei handelt es sich vor allem um Mehl, Obst, Gemüse, Käse, Alkohol, Waffen usw. Zusätzlich stocken die Dörfler ihre Bestände mit dem auf, was sie aus den Schiffen holen, die sie auf das Riff auflaufen lassen. Der Überschuss wird an Hehler auf dem Festland verkauft. Abu el Mot hat da seine Verbindungen.

Das Leben im Dorf ist denkbar einfach, und jeder sorgt für sich selbst. Die medizinische Versorgung ist primitiv und jede schwerere

Verletzung oder Krankheit meistens tödlich. Außer Hausmitteln und ein wenig Heilkunst, die manch altes Mütterchen ausüben kann, hat die Bevölkerung wenig, worauf es zurückgreifen kann. Nahezu alle sind überdies Analphabeten.

Die Bestattungsriten sind denkbar einfach: Die Leiche wird in einen Sack genäht, mit Gewichten beschwert und von einem Boot aus ins Meer geworfen. Manchmal sind die Leute in den Säcken auch noch nicht ganz tot, denn die Rechtsprechung im Dorf ist ebenfalls ziemlich einfach. Unerwünschte Elemente werden in der Regel liquidiert, insbesondere unter dem Regime Abu el Mots. Zu el Mots bevorzugten Strafen gehört es, einen Gefesselten an ein Ruderboot zu binden, über die Korallen zu schleifen und den Blutenden so lange durch die Gewässer um das Riff zu fahren, bis die Haie ihn zerfetzt haben.

Die Bevölkerung des Dorfes ist durch die abgeschiedenen Lage sehr für Inzucht anfällig. Einige Opfer davon – Verwachsene, Schwachsinnige – sind immer noch anzutreffen. Zum Teil fahren die jungen Dörfler deswegen über das Meer, um dort eine Braut zu werben. Oder sie kaufen eine Sklavin,

die ihnen dann Kinder gebären muss. Unter den Vorfahren der Dörfler wurde es zudem Brauch, weibliche Überlebende der aufgelaufenen Schiffe aufzufischen und in die Dorfgemeinschaft aufzunehmen. Der erste Fluchtversuch zieht die Peitsche nach sich, der zweite die Amputation eines Fußes. Bei den primitiven Umständen, unter denen dieser Eingriff Statt findet, kommt dies in der Hälfte aller Fälle einem Todesurteil gleich.

Die Hütten des Dorfes sind nahezu alle gleich aufgebaut: Wohnstube, Schlafstube, Küche, Vorratskammer, vielleicht noch eine Dachkammer. Neben dem Haus steht in der Regel ein Schuppen, vor dem Haus treidelt das eigene Boot. Gewaschen wird sich mit Meerwasser, und auch die Notdurft wird, wie alle Abfälle, in die See gekippt. Dies geschieht, wenn die Ebbe einsetzt, damit der Dreck ins Meer hinaus gezogen wird.

Bei Tagesanbruch fahren die arbeitsfähigen Männer des Dorfes zum Fischen auf das Meer hinaus und kehren erst gegen Abend zurück. Tagsüber findet man also im Dorf nur Frauen, Kinder und Alte vor.

DIE KANONE

Dies ist Abu el Mots liebstes Beutestück. Sie fiel ihm zusammen mit einem Mitglied der Tech-Gilde in den Hände, samt Kugeln und Pulver. Etwas Folter löste dem Halbbling die Zunge, wodurch Abu el Mot die Handhabung der Kanone und das Geheimnis des Donnerpulvers erfuhr. Der Halbbling schuftet immer noch in el-Mots Diensten (mehr dazu im *Appendix*).

Die Kanone ist in einem Schuppen aufgebockt, dessen Vorderfront auf das Meer hinausgeht. Es müssen nur zwei Türen aufgestoßen werden, und schon hat man freies Schussfeld auf den Kanal. Durch Höhenverstellung der Kanone lässt sich die Reichweite verkürzen oder verlängern. Die Werte für eine Kanone finden sich im Regelwerk auf S. 156.

Im Schuppen befinden sich neben der Munition auch fünf Fässer mit Pulver. Jedes Fass verursacht bei der Explosion 10w10 Schaden in einem Umkreis von 10 Metern. Jeder weitere Meter reduziert den Schaden um 1w10. Der Schaden erhöht sich mit jedem weiteren Fass um den gleichen Wert. Zwei Fässer verursachen also 20w10 Schaden in einem Umkreis von 10 Metern usw. Sollten alle Pulverfässer gleichzeitig explodieren, würde dies sechzig Prozent des Dorfes dem Erdboden gleich machen, und der Rest wäre schwer beschädigt.

Dies wäre auf alle Fälle das Ende der Pira-

ten.

An dieser Stelle sollte strikt zwischen Spieler- und Charakterwissen unterschieden werden: Sofern ein Charakter kein *Saboteur* ist oder Kenntnisse von Schusswaffen hat, weiß er auch nicht, was Donnerpulver ist und wie man es einsetzt. Vor allem kann er nichts darüber wissen, wie man es dosiert, wie lange eine Lunte sein muss etc. Diese Dinge können die Charaktere aber von Albericus Durius (siehe *Appendix*) erfahren, falls sie sich mit ihm gut stellen.

AUFHÄNGER FÜR DIE SPIELERCHARAKTERE: Abu el Mot ist sich der Gefährlichkeit des Donnerpulvers wohl bewusst. Aus diesem Grund hat er Rauchen und offenes Feuer in der Gegend um den Schuppen verboten. Die Charaktere könnten Zeugen werden, wie ein Dörfler sich gedankenverloren seine Pfeife vor dem Schuppen anstecken will und daraufhin von einem anderen ausgescholten wird.

DIE GEFANGENEN

Zwei weibliche Passagier haben den Untergang des Schiffes überlebt, ein fünfzehnjähriges Mädchen und eine dreiundzwanzigjährige Mädchen. Beiden sollen in den nächsten Tage mit einem ledigen Mitglied der Dorfbevölkerung "verheiratet" werden. Beide sind in einem Schuppen eingeschlossen und erhalten dreimal täglich Essen.

AUFHÄNGER FÜR DIE SPIELERCHARAKTERE: Die Charaktere könnten bei einer Beobachtung des Dorfes erkennen, wie drei Dörfler mit einem Korb voller Brot und Räucherfisch sowie einem Wasserschlauch in dem Schuppen verschwinden. Nach einer Weile kommen sie wieder heraus, nur das Korb und Schlauch jetzt offenbar leer sind.

Der Schuppen ist mit einem großen Vorhängeschloss gesichert. Den Schlüssel hat el Mot, und die Essensträger müssen ihn bei ihm abholen und anschließend gleich wieder zurück bringen

VERLORENE HABE

Unter der Beute, welche die Piraten aus dem letzten Schiffbruch gewonnen haben, befinden sich auch die Habseligkeiten der Charaktere. Was davon durch die See beschädigt oder zerstört wurde – verlaufene Tinte in Büchern, nass gewordene alchemische Substanzen usw. – bzw. für immer in den Tiefen der See verschwunden ist, entscheidet der Spielleiter. Die Beute ist jedenfalls auf verschiedene Schuppen und Häuser verteilt; die Sahnestücke hat sich Abu el Mot unter den Nagel gerissen.

DAS KORALLENRIFF

Das Riff ist fast 400 Meter breit und gut zwei Kilometer lang. Das Riff selbst liegt im Mittel 0,5 bis 1,5 Meter unter Wasser; bei Ebbe oder Flut ändert sich das um bis zu einen Meter. Der Marsch über die Riffoberfläche ist nicht nur durch den Wasserwiderstand mühselig und gefährlich: Der Boden ist scharfkantig und höchst uneben sowie von kleinen Spalten durchzogen. Jeder Schritt verlangt die volle Aufmerksamkeit eines Charakters, der sonst Gefahr läuft, auszuruhsen. Barfuß über die Korallen zu laufen heißt sich die Füße innerhalb kürzester Zeit zu zerschneiden. In jeder Runde legt ein Charakter die Hälfte der Bewegungsreichweite zurück, die er im Kampf hätte. Dies gilt als Aktion. Ein Mensch würde demnach 100 Runden oder über acht Minuten benötigen, um 200 Meter zurückzulegen. Die Fortbewegungsgeschwindigkeit kann maximal verdoppelt werden, aber dann muss der Charakter in jeder Runde einen Test auf Turnen mit MW 15 bestehen, andernfalls verliert er das Gleichgewicht und schneidet sich beim Sturz an den Korallen, wodurch er 1w10 Lebenspunkte verliert. Wird ein Charakter durch eine Folge von Stürzen *verletzt*, so gelangt von seinen Wunden ausreichend Blut ins Wasser, um Korallenhaie (Werte wie Krokodil, siehe Regelwerk S. 338; allerdings können die Haie nur schwimmen) anzulocken. Diese können selbst in seichte Gewässer vordringen, in denen die Wassertiefe einen Meter nicht unterschreitet.

Das Korallenriff ist Heimstätte einer Vielzahl von bunten Fischarten sowie untermeerischer Vegetation. Die Gewässer rund um das Riff sind sehr fruchtbar, allerdings auch Jagdrevier der Korallenhaie. Diese sind in der Regel Einzelgänger und vor allem um Umkreis von 200 Metern um das Riff verbreitet. Alle 40 Meter, die ein Charakter schwimmend zurücklegt, würfelt der Spielleiter mit 2 w10. Ist das Ergebnis 18, 19 oder 20, so wird ein Korallenhai auf die mögliche Beute aufmerksam. Wird der Charakter durch einen Haiangriff *verletzt*, so lockt das Blut weitere Haie an. Von da an wird ein Hai bereits bei einem Würfelerggebnis von 16 oder mehr den Charakter angreifen. Je weiteren Schadenslevel sinkt die Augenzahl dann um eins, d.h. ein schwer verwundeter Charakter wird bereits bei einem Ergebnis von 14 angegriffen. Natürlich kann der Spielleiter die Haiangriffe auch willkürlich steuern.

DAS VORGEHEN DER CHARAKTERE

Warum machen wir das Dorf nicht mit einer Kriegsflotte platt?

a) Die wenigsten Schiffe sind mit Kanonen ausgerüstet, sondern mit Pfeilschleudern oder Bogenschützen. Da große Schiffe wegen des Riffes nur auf höchstens 200 Meter an das Dorf heran fahren können, bliebe ein Pfeilhagel ohne große Wirkung.

Selbst ein massiver Angriff mit Soldaten in Beibooten wäre prekär, weil die Soldaten im Kanal wie auf dem Präsentierteller sitzen würde; das Gleiche gilt, falls sie in flachen Booten bei Flut über das Riff rudern. Und die zahlenmäßiger Übermacht kommt nur dann zur Geltung, wenn die Soldaten auf breiter Front angreifen können. Dies ist aber unmöglich, da fester Boden nur um die Hütten und auf den Stegen zu finden ist. Eine kleine Gruppe von Piraten kann sich somit selbst gegen eine zahlenmäßige Übermacht behaupten.

Es muss erst eindeutig bewiesen sein, dass die Dörfler alle Piraten sind.

Bei einer Zerstörung des Dorfes werden auch Alte, Frauen und Kinder getötet. Arcane Codex® ist zwar Dark Fantasy, und im Mittelalter war man hinsichtlich mancher Methoden keineswegs wählerisch, aber nicht jeder Herrscher war ein Schlächter. Und auch die Charaktere dürfen sich gelegentlich fragen, ob der Zweck die Mittel heiligt.

Es gibt für den weiteren Verlauf der Handlung keine Vorgaben. Dieser liegt völlig in der Hand der Spieler und des Spielleiters.

Im Folgenden sollen lediglich einige mögliche Fälle in Betracht gezogen werden:

Die Charaktere fahren mit einem Boot direkt in das Dorf

In diesem Fall werden die Dörfler die Charaktere bei nächster sich bietender Gelegenheit überwältigen und gefangensetzen. Die Lage des Dorfes soll geheim bleiben. Abu el Mot wird die Charaktere foltern, um alles aus ihnen herauszubekommen, und sie anschließend den Haien vorwerfen.

Falls die Charaktere sehr gut bewaffnet oder mächtig erscheinen, wird el Mot sie zunächst höflich begrüßen und sie behutsam ausfragen, während er gleichzeitig einen Hinterhalt für sie vorbereitet. In diesem wird ein Fischernetz auf die Charaktere herabgeworfen, in dem sie sich verheddern sollen. Dann fallen Dörfler mit Messern und Knüppeln über sie her.

Das Gleiche gilt, falls die Charaktere ein gu-

tes Lügenmärchen vorbringen können, das ihre Anwesenheit erklärt.

Die Charaktere infiltrieren bei Dunkelheit das Dorf

Dies kann nur schwimmend, mit einem Boot oder zu Fuß über das Riff erreicht werden. In der Dunkelheit haben die Charaktere die Chance, sich mit dem Dorf vertraut zu machen. Sofern sie nicht tagsüber die Aufmerksamkeit der Dörfler erregt haben, sind auch keine Wachen aufgestellt worden. Dennoch besteht das Risiko, durch Lichtschein oder laute Geräusche einen Dorfbewohner aufzuwecken.

Die Charaktere gewinnen Abu el Mots Vertrauen

Hierzu bedürfte es schon den Manipulationskünsten einer Grauen Eminenz oder eines deutlich überdurchschnittlichen Charismas. Die Charaktere müssen deutlich machen, dass sie für das Dorf keine Bedrohung darstellen, sondern einen Nutzen. Und sie sollten glaubhaft erklären können, warum sie diesen Nutzen gerade diesem Dorf bringen wollen.

Die Charaktere wecken Abu el Mots Gier

Diese Möglichkeit ist einsetzbar, sofern die Charaktere die Nichte des reichen Mannes suchen. Sie fahren in das Dorf und geben sich als Suchende nach Überlebenden der Schiffskatastrophe aus. Zugleich machen sie deutlich, dass sie nach dem Mädchen suchen und dass ihr Onkel eine reiche Belohnung ausgesetzt hat, dass aber nur über sie – die Charaktere – an das Geld heranzukommen ist. Abu el Mot könnte sich bei ein Bisschen Überredungsgeschick dazu verleiten lassen, auf den Handel einzugehen. Und wenn nicht er, dann vielleicht ein anderer Dörfler, der auf einen Schlag reich werden möchte.

Frontalangriff!

Die einfachste und schnellste Methode. Sehr starke Charaktere können sich das erlauben, insbesondere wenn sie den Zeitpunkt so wählen, dass die Männer des Dorfes auf See sind. Dann ließe sich das Dorf im Handstreich nehmen. Das Problem ist nur, dass die Charaktere auf ihrem Rückweg garantiert von den Piraten verfolgt werden.

APPENDIX

Nichtspielercharaktere

Jussuf al-Kul, versoffener Elementarmagier (Wasser)

Jussuf al-Kul hatte bereits als Jüngling eine bedauerliche Neigung zu berauschenden Getränken, die er trotz der Willenschulung im Zuge seiner magischen Ausbildung nicht

ablegen konnte. Seine zweite Schwäche sind Frauen, und diese führte auch zu seinem Aufenthalt im Korallendorf: Auf einer Schiffsreise teilte Jussuf das Lager mit einer verheirateten Frau. Deren eifersüchtiger Ehemann ertappte ihn in flagranti und schlug den Magier bewusstlos, bevor dieser einen Spruch wirken konnte. Danach warf er den Ohnmächtigen über Bord. Der Aufschlag auf das Wasser brachte Jussuf wieder zu sich, und vor dem Ertrinken gelang es ihm, eine Wasserquappe zu beschwören, an der er sich festhalten konnte. Da es ihm nicht gelang, das Schiff einzuholen, ließ er sich zum nächsten Land bringen und gelangte splitterfasernackt und von den Korallen zerschunden, in das Dorf. In Folge der Unterkühlung ergriff ihn ein Fieber, und er lag mehrere Tage lang siech danieder. Im Delirium brabbelte er genug vor sich hin, dass die Bevölkerung als Adepten der arkanen Künste erkannte. Abu el Mot fürchtete sich, den Zorn des Magiers zu erregen, und versorgte ihn nach dessen Genesung auf das Beste. Bald erkannte er jedoch Jussufs Schwächen und kümmerte sich darum, dass dieser immer genug zu trinken hatte. So verschob Jussuf seine Abreise immer wieder, bis er schließlich nicht mehr den Willen dazu aufbrachte. Zudem führte ihm Abu el Mot immer wieder Frauen zu, welche die Schiffbrüche überlebt hatten. Selbstkel und Selbstmitleid ließen Jussuf noch tiefer ins Glas schauen, und mittlerweile verbringt er seine Tage nur noch alkoholisiert. Ironischerweise ist Abu el Mot die einzige moralische Stütze, die Jussuf noch hat; andernfalls würde er sich für völlig nutzlos halten. Der Magier befindet sich ständig im Dorf und wird dieses auch gegen alle Bedrohungen verteidigen.

Da Jussuf sich ständig im Zustand der Trunkenheit befindet – er kann dank roher Magie Wasser in Wein verwandeln –, wird bei jeder Begegnung mit den Spielercharakteren mit 1w4 festgelegt, wie groß der Malus ist, den Jussuf derzeit auf alle Aktionen erhält. Es liegt am Spielleiter, ob er Jussuf als gebrochene Figur oder als komischen Trunkenbold einsetzen will.

Erscheinung: Jussuf ist Mitte Dreißig, aber frühes Grau sprenkelt bereits Haupt- und Barthaar. Seine Nase ist vom vielen Trinken gerötet, und das einst ansehnliche Gesicht aufgedunsen. Jussufs einst stattliche Roben sind vom vielen Gebrauch fadenscheinig geworden und verweisen darauf, dass ihr Besitzer einst bessere Zeiten gesehen hat.

Fokus: Jussuf trägt immer eine Wasserflasche bei sich.

Zaubersprüche (in Klammern steht immer die Seite des Regelwerkes, auf welcher der

Spruch zu finden ist):

Aquavision (S. 241), Wasser gefrieren (S. 242), Eisdolch (S. 243), Mit Wasserwesen kommunizieren (S. 243), Nebel erschaffen (S. 243), Druck der Tiefe (S. 243), Eisstrahl (S. 244), Wasserquappe beschwören (S. 244)

Abu el Mot, Dorfvorsteher und Pirat

Abu el Mot ist das unbestrittene Oberhaupt des Dorfes. Sein Wort ist Gesetz. Unter seiner Herrschaft werden mehr falsche Leuchfeuer gesetzt als jemals zuvor. Nicht jeder im Dorf ist damit einverstanden, aber Abu el Mot kann seine Ahnenreihe bis zum ersten Dorfvorsteher zurückverfolgen. Zudem ist er im Umgang mit Gegnern nicht gerade zimperlich. Alle müssen jedoch zugeben, dass el Mots Piraterie den Lebensstandard im Dorf deutlich verbessert hat.

Um el Mot hat sich ein Kader aus treuen Gefolgsleuten geschart, die etwa ein Drittel der Bevölkerung ausmachen. Die restliche Bevölkerung würde el Mot im Zweifelsfalle folgen, und nur eine Handvoll Leute würden aktiv Maßnahmen gegen el Mot unterstützen, aber nur, falls begründete Aussicht auf Erfolg bestünde.

El Mot lebt mit seiner Familie in einer der größeren Hütten des Dorfes. Sie ist zweistöckig und voller Trophäen, die er durch seine Beutezüge erworben hat. Seinen halbwüchsigen Kindern ist el Mot ein harter, aber gerechter Vater, der seine Sprößlinge gut auf den Ernst des Lebens vorbereiten will. Das Nesthäkchen, Anisha, ist sein Augensterne. Abu el Mot würde sein Leben für seine Familie hingeben, falls nötig, und er würde jeden, der seinen Angehörigen ein Leid zufügt, bis ans Ende der Welt verfolgen, um sich zu rächen.

Erscheinung: Abu el Mot ist mittelgroß und sehnig. Das scharfgeschnittene dunkle Gesicht wirkt durch den schwarzen Vollbart noch düsterer. Die Augen sind hart und vermögen in dunklem Feuer zu brennen, wenn el Mots Unwille erregt wird. Abu el Mot trägt in der Regel protzige Kleidung, die sich aus diversen Beutestücken zusammensetzt. Unzählige Ringe zieren seine Finger.

Omar Hammerschlag, Abu el Mots willfähriger Handlanger

Omar ist el Mots rechte Hand, und was ihm an Hirnschmalz fehlt, macht er durch Muskeln und Mut wieder wett.

Albericus Durcius, Mitglied der Tech-Gilde

Der Halbling Albericus Durcius stammt von einer verunischen Niederlassung der Tech-Gilde. Seine Aufgabe war es, eine Kanone zu den verunischen Streitkräften in Saruan zu überführen, die am Südwall zum Einsatz kommen sollte. Sein Schiff fiel jedoch den Korallenpiraten zum Opfer. Die Piraten konnten die Kanone, die Munition und das Pulver noch aus dem Wrack bergen, bevor es unterging. Albericus hielt man zunächst für ein Kind und ließ ihn am Leben. Später stellte sich heraus, dass er als Technikus und Geschützmeister noch weitaus wertvoller war: Leider verriet er sich durch die den Halbblingen eigene Redseligkeit und musste darauhin Abu el Mot und vier weitere Dörfler in der Bedienung der Kanone unterweisen. Abu el Mot ließ Albericus am Leben, damit ihm dieser immer Donnerpulver herstellen konnte. Um den Halbling an der Flucht zu hindern, ließ er ihm die Kniesehnen durchtrennen. Seitdem muss Albericus entweder umher getragen werden, oder er bewegt sich in einem kleinen Wägelchen mit Kurbelantrieb fort.

Albericus Durcius ist über sein Schicksal verbittert und hätte wohl schon längst Selbstmord begangen, wenn er eine schmerzfreie, schnell und todsichere Methode gefunden hätte. Er hoffte, sich und el Mot in die Luft sprengen zu können, aber el Mot hat Albericus in einer Hütte am Rande des Dorfes untergebracht, weil er genau so eine Reaktion fürchtete. Zudem benötigt er zur Zeit kein Donnerpulver, weil mehr als genug für die bislang ungenutzte Kanone da ist. Albericus beschäftigt sich tagtäglich damit, kleine mechanische Spielzeuge, wie Puppen oder künstliche Vögel zu bauen, mit denen er seine Hütte ausschmückt. Teilweise verschenkt er seine Arbeiten auch an die Dorfkinder, die ihn immer wieder besuchen, um seinen Geschichten zu lauschen. Ohne ihre Zuwendung wäre er wohl schon längst wahnsinnig geworden.

Zur Zeit arbeitet Albericus an einem ehrgeizigen Projekt: Er hat Pläne für ein Schiff entworfen, das unter Wasser fahren kann. Sollten die Charaktere Durcius befreien, so könnte die Finanzierung, Konstruktion und Erprobung eines solchen Gefährts zum Gegenstand eines eigenen Abenteuers werden. Wer weiß, welche Geheimnisse die See um das Riff birgt?

Erscheinung und Persönlichkeit: Albericus Durcius ist ein griesgrämiger, verschrobener Halbling mittleren Alters mit einer Neigung zu Selbstgesprächen und häufigem Kichern. Da er seine Beine nicht mehr benutzen kann, ist er ziemlich korpulent geworden, und trotz des struppigen Bartes wirkt sein pausbäckiges Gesicht noch recht jungenhaft. Er kann den Charakteren genaue Auskünfte über das Dorf und seine Bewohner geben, einschließlich des Aufenthaltes der Gefangenen und des Lagerorte der Beute. Da Albericus allerdings sehr misstrauisch geworden ist, bietet

SpacePirates

PIRATEN IM WELTRAUM

TEXT: JÜRGEN MANG

ZEICHNUNGEN: JÖRN P. MEIER

*SpacePirates ist ein kleines, pulpiges und trashiges Rollenspiel um Piraten im Welt-
raum, die kurze episodenhafte Abenteuer
erleben. Im SpacePirates-Universum sehen
Aliens noch wie Aliens aus: Es gibt kleine
pelzige Wesen von Streif, böse Tentakelali-
ens namens Glukorianer und viele weitere
kuriose Alienrassen. Die Raumschiffe sind
bunt, die Machtverhältnisse klar und Laser-
waffen in Mode.*

*Genau das suchst du? Dann steig in dein
Raumschiff, wirf den FTL-Antrieb an und
rase mit unglaublicher Geschwindigkeit in
die Unwahrscheinlichkeitszone!*

DER WELTRAUM

SpacePirates spielt in einem fiktivem Uni-
versum im 40. Jahrhundert. Die Menschen
reisen seit dem 25. Jahrhundert durch den
Weltraum und sind dort auf zahlreiche
freundliche und etwas unfreundlichere Ali-
ens gestoßen. Im Zentrum des Universums

liegt die Freihandelszone. Hier sind fast alle
Alienrassen anzutreffen: Die kriegerischen
Kahadrier, die samnesischen Wissenschaf-
ter und Forscher, die Trullhändler, die Büro-
kraten vom Reich der Wagonen, die kleinen
Pelzwesen von Streif und die Spacepears.
Nur die raubenden Spaceamazonen und die
bösen Tentakelaliens des Glukorianischen
Imperiums beteiligen sich nicht an der Frei-
handelszone. Neben den Reichen der Aliens
gibt es die von Menschen regierte Föderati-
on mit dem Heimatplaneten Erde und die
Sternenrepublik Neuasien, die von China ge-
gründet wurde.

Piraten sind wie die Rebellen vom Han-
delsrat der Freihandelszone nicht gerne ge-
sehen und werden dementsprechend auch
verfolgt, in manchen Gegenden mehr, in an-
deren weniger. Die Piraten haben im Gegen-
satz zu den Rebellen kaum politische Ziele,
sondern sind eher auf ihren eigenen Vorteil
bedacht. Obwohl sie verfolgt werden, be-
kommen die Piraten ab und an auch Aufträ-

ge von Konzernen (und manchmal sogar von
Regierungen).

TECHNOLOGIE

In SpacePirates gibt es überlichtschnelle
Hyperantriebe, Laserwaffen und gefährli-
che Negatronenwerfer. Energierzeugung
ist dank Fusion und Sonnenkraft sauber, die
Datennetze dank Überlicht-Funk fast überall
verfügbar und die Medizin hat es geschafft,
quasi alle Krankheiten zu heilen. Raumschif-
fe sind in allen Größenordnungen verfügbar:
Von kleinen Hypergleitern für den sonnen-
systeminternen Verkehr bis hin zu gewalti-
gen Raumkreuzern, auf denen zehntausende
Menschen Platz haben. Dank der Antigravita-
tionstechnologie sind Raumreisen auch we-
sentlich angenehmer geworden und durch
die modernen Laser- und Plasmawaffen kön-
nen sich auch kleinere Raumschiffe verteidigen.

KONZERNE UND HALUNKEN

SpacePirates bietet
Platz für riesige inter-
stellare Konzerne wie
Raumschiff & Co., die
teilweise wie Regierun-
gen handeln und über
Privatarmeen verfügen.
Sie können sowohl Auf-
traggeber als auch Fein-
de der Charaktere sein.
Neben den Konzernen
gibt es auch viele Ha-
lunken und freischaf-
fende Händler, die ge-
ne einmal einen Deal
mit Piraten machen.

DIE CHA- RAKTERE

Die Charaktere sind
Piraten und treiben
sich in der Freihandels-
zone herum. Sie sind



normalerweise abgebrannt und müssen die haarsträubendsten Aufträge annehmen, um den Unterhalt ihres Raumschiffes zu sichern. Daher hängen sie meist in den zwielichtigen Bars von Raumstationen und -flughäfen ab, wo sie von halbseidenen Händlern, undurchsichtigen Vereinigungen oder inoffiziellen Regierungsbeauftragten aufgesucht werden, um nicht ganz so legale Aufträge auszuführen: Ein Raumschiff kapern oder aufbringen, Leute entführen, Geheimnisse aufdecken oder eine Raumstation ausspionieren. Die einzige Sicherheit für beide Seiten liegt bei diesen Unternehmungen im Piratenkodex – und vor allem darin, den Geschäftspartnern niemals den Rücken zuzuwenden.

DIE REGELN

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Charaktere werden auf der Basis von den vier Profilen Söldner, Händler, Tech und Pilot erschaffen, auf die Würfel verteilt werden. Zudem werden die Piratenwürfel, Kontaktwürfel und die Ausrüstungswürfel definiert, danach bekommt jeder Charakter noch einen Kontakt und einen Feind. Abschließend darf sich die Gruppe noch ein gemeinsames Raumschiff zusammenbauen.

KONTAKTE UND FEINDE

Jeder Charakter hat Freunde und Feinde. Während des Abenteuers und beim Stufenaufstieg können Freunde und Feinde dazukommen oder auch verloren werden. Feinde werden vom Spielleiter gesteuert, Freunde im gewissen Rahmen vom Spieler selber.

KONFLIKTSYSTEM

SpacePirates verwendet ein 50%-Poolsystem, das für alle Proben verwendet wird. Proben werden immer auf eines der vier Profile abgelegt. Jedes Profil besitzt einen Schadenspool, so dass jede Probe wie ein Kampf eskaliert werden kann. So kann von Handel

über den Kampf bis hin zum Zechen alles auf die selbe Weise abgehandelt werden. Explizite Kampfregeln sind daher überflüssig.

RAUMFLÜGE UND -KÄMPFE

In SpacePirates hat quasi jedes Piratenschiff ein paar Macken, etwa eine Fehlfunktion der Klimaanlage oder ein Wackler im Antriebsystem, die ab und an zu Tage treten.



Diese treten natürlich zumeist zum ungünstigsten Zeitpunkt auf, besonders beim Aktivieren des FTL-Antriebs.

Raumkämpfe werden in 2D abgehandelt und jedes Crewmitglied hat eine Funktion: Einer ist Pilot, die anderen Bordschützen. Piloten können den Lasersalven des Gegners ausweichen und die Bordschützen ihrerseits die Gegner beharken.

ONLINE-TOOLS

Auf der SpacePirates Webseite befindet sich neben einem klassischen Namensgenerator auch noch der One-Click-Abenteuer-Ge-

nerator und der Piratenklatschgenerator.

ONE-CLICK-ABENTEUER

Der One-Click-Abenteuer-Generator erschafft mit einem Klick die Rahmendaten für ein SpacePirates-Abenteuer. Auftraggeber, Auftragsübergabe, Belohnung, Hindernisse, Hürden und Gegner werden aus verzweigten Zufallstabellen ausgewählt. Mit diesen Rahmendaten lässt sich leicht ein typisches SpacePirates-Abenteuer leiten. SpacePirates-Abenteuer sind episodenhaft und sollten sich an ein bis zwei Abenden durchspielen lassen. Die Abenteuertabellen, auf denen der Generator beruht, stehen auch im Spielleiterabschnitt des Regelwerks.

PIRATENKLATSCH

Der Piratenklatschgenerator erzeugt aus weit verzweigten Tabellen per Zufall Gerüchte, die die Charaktere in Raumbars, Raumhäfen oder in den Datennetzen aufsnappen können. Einfach Standort auswählen und schon stehen die unterschiedlichsten Gerüchte bereit. Manche sind nur Klatsch und Tratsch, andere eignen sich auch als Abenteueranhänger. Welches Gerücht wahr ist und welches nicht, weiß nur der SL – und natürlich der Piratenklatschgenerator.

DAS PROJEKT

SpacePirates wurde von Jürgen Mang (alias jcorporation) im Sommer 2008 erdacht und seitdem in Eigenregie, natürlich mit tatkräftiger Hilfe der Community, entwickelt. SpacePirates wird komplett online und frei entwickelt. Alle Texte und ein PDF stehen unter <http://spacepirates.jcgames.de/> unter einer CC-Lizenz zur Verfügung. Neben einem Forum bietet die Webseite auch jede Menge Tools, um dem Spielleiter das Leben zu vereinfachen. SpacePirates wird noch entwickelt und soll, wenn es soweit ist, auch als Softcover veröffentlicht werden.

„Setzen Sie einen Kurs!“

REISETECHNOLOGIEN IN DER SCIENCE-FICTION UND IHR EINSATZ IM ROLLENSPIEL

TEXT UND ZEICHNUNGEN: LARS-HENDRIK SCHILLING

Astronom: „Was sind schon 400.000 Kilometer? Kaum mehr als eine Lichtsekunde.“

Astronaut: „Das sind vier Tage.“

Man, sind wir langsam. Echt, wir sind wirklich lahm. Selbst dann, wenn wir Porsche fahren. Zumindest, wenn es um die Reise zu den Sternen geht, was in dieser Anduin das große Oberthema sein soll. Das liegt einfach daran, dass die Entfernungen im Universum wirklich unvorstellbar groß sind. Die Entfernung von Erde und Mond meinen wir uns noch halbwegs vorstellen zu können. Wenn man jedoch bei Wikipedia einmal die realen



Größen- und Abstandsverhältnisse von Erde und Mond nachschlägt, so findet man diese Darstellung:

Der Mond ist in Wirklichkeit sehr viel weiter von uns entfernt, als den meisten Leuten klar ist. Tatsächlich ist die Saturn V, die Rakete, die uns damals bis zu unserem Trabanten brachte, bis heute das schnellste Gefährt, das Menschen je gebaut haben. Doch wenn man damit zu Alpha Centauri fliegen wollte, dem unserer Sonne nächsten Stern, bräuchte man für die Reise mehr als 100.000 Jahre. Offensichtlich sind wir von der Reise zu den Sternen noch weit entfernt.

Erschwerend kommt hinzu, dass es in diesem Universum offenbar unmöglich oder zumindest sehr schwierig ist, mit Geschwindigkeiten zu reisen, die für ein Science-Fiction-Szenario wünschenswert wären. Bisher haben wir es nie beobachtet, dass irgendetwas schneller als das Licht fliegt. Den Grund dafür hat Albert Einstein bereits 1905 in seiner Speziellen Relativitätstheorie aufgeführt: Es ist unmöglich ein massebehaftetes Objekt auf Lichtgeschwindigkeit zu beschleunigen. Je näher man dieser Obergrenze kommt, desto mehr Energie benötigt

man, um noch schneller zu werden. Und um schließlich bis auf Lichtgeschwindigkeit zu kommen, bräuchte man unendlich viel Energie. Schneller als das Licht zu fliegen, ist laut Einstein gänzlich unmöglich. Und wenn man es doch hinbekäme, würde man sich sofort rückwärts durch die Zeit bewegen und hätte mit allerlei Paradoxa zu kämpfen.

Das ist irgendwie... ungut. Selbst wenn man ein Raumschiff bauen könnte, das das astronomische Tempo der halben Lichtgeschwindigkeit erreichen würde, bräuchte man bis zum nächsten extrasolaren Plane-

ten, den wir kennen, (er kreist um Epsilon Eridani – Babylon 5 hatte Recht!) immer noch zwanzig Jahre. Deshalb hat die Science-Fiction einige mehr oder weniger glaubwürdige Lösungen anzubieten, wie man dennoch die Reise zu den Sternen schafft.

Die sieben bekanntesten Lösungen sollen hier näher beleuchtet werden. Dabei werden nicht nur die wissenschaftlichen Hintergründe der Methode angerissen werden, sondern es sollen auch einige Möglichkeiten aufgeführt werden, wie man diese in Science-Fiction-Welten nutzen kann und welche Abenteuer sich hier anbieten.

ERSTE LÖSUNG: EINSTEIN HATTE UNRECHT

Die zunächst einmal offensichtlichste Lösung des Problems besteht darin, es zu ignorieren. Somit würde man behaupten, die Relativitätstheorie wäre nicht nur in Details inkorrekt, sondern ganz und gar falsch. Vor allem die Science-Fiction-Literatur in der ersten Hälfte des zwanzigsten Jahrhunderts scherte sich oft nicht um die Relativitätsthe-

orie, die damals noch längst nicht in allen gelehrten Köpfen angekommen war. Heutzutage ist dieser Ansatz aus der Mode gekommen und wird in den meisten Serien nur durch unbedachte Drehbücher unabsichtlich verwendet (Funkwellenübertragung ohne Zeitverzögerung, unsinnig kurze Reisezeiten mit angeblich unterlichtschnellen Raumschiffen usw.).

Dass diese Lösung heute kaum noch absichtlich benutzt wird, ist eigentlich kein Wunder. Das klare Problem dabei ist die Glaubwürdigkeit dieser Behauptung, denn die Relativitätstheorie ist durch unzählige Beobachtungen sehr gut überprüft und bestätigt. Sie einfach so zu ignorieren, würde praktisch die Hälfte der gesamten Physik achtlos beiseite wischen. Schließlich beschreibt die Allgemeine Relativitätstheorie auch so fundamentale Konzepte wie Gravitation – und von Spielwelten ohne Schwerkraft hätte ich zumindest bisher noch nicht gehört.

So seltsam absurd dieser Ansatz zunächst erscheinen mag, gibt es Spielwelten, für die er sich sehr gut eignet. In Universum wie dem des Cthulhu-Mythos ist das menschliche Verständnis von der Welt derart unbedeutend, primitiv und lachhaft, dass hier gerade eine Technologie, die vollkommen unmöglich erscheint, eigentlich perfekt in Bild passt. Vielleicht gilt die Relativitätstheorie in einem solchen Universum nur in manchen Fällen und es gibt Methoden, das Problem zu umgehen, die Menschen einfach nicht verstehen können. Dann kann man Objekte eben doch ohne Probleme auf Überlichtgeschwindigkeit beschleunigen, wir könnten nur niemals begreifen, wie das funktioniert, ohne wahn-sinnig zu werden. Vielleicht treten Effekte wie Zeitdehnung gar nicht auf und man fliegt nicht in die Vergangenheit, wenn man sich schneller als das Licht bewegt. Oder man tut es doch, aber die entsprechenden Rassen, die über diese Technologien verfügen, haben einen hinreichend überlegenden Intellekt, dass sie mit temporalen Paradoxa prob-

lemlos umgehen können.

Abenteuerideen zur ersten Lösung (Ignorieren der Relativitätstheorie):

- Durch einen Mythoszauber werden die Charaktere mit Überlichtgeschwindigkeit auf eine Reise geschickt und müssen nach diesem Schock nun auch noch in einer fremden Welt und/oder Zeit überleben.
- Die Spielgruppe findet an einem verborgenen Ort (einer Pyramide, einem Tiefseegraben, dem Mond) einen Apparat, der von einer außerirdischen Zivilisation auf der Erde hinterlassen wurde. Als diese ihn aktivieren, werden sie mit scheinbar unmöglicher Überlichtgeschwindigkeit auf eine Reise geschickt.
- Wenn eine solche Geschwindigkeit etwas wirklich rückwärts durch die Zeit schickt, dann könnte man damit extrem gefährliche Waffen bauen. Man kann jemanden erschießen, ohne Spuren am Tatort zu hinterlassen, und muss erst Tage oder Wochen später an den richtigen Ort gehen und die Kugel abfeuern. Daraus lassen sich Detektivabenteuer entwickeln, die auch für andere Genres wie beispielsweise Steampunk denkbar wären.

ZWEITE LÖSUNG: „SCHLAF, SC, SCHLAF...“

Wenn man dagegen annimmt, dass die Relativitätstheorie so falsch nicht sein wird, dann muss man sich andere Lösungen für das Problem ausdenken. Eine beliebte Lösung besteht darin, dass die Reisezeit genauso lange bleibt, aber sie den Reisenden nicht stört. Menschliche Reisende kann man dafür in Stasis oder künstlichen Schlaf versetzen. Dann könnten diese die lange Strecke einfach über Jahrhunderte verschlafen.

Diese Lösung ist in der Science-Fiction sehr beliebt, obwohl es keinerlei wissenschaftliche Grundlagen dafür gibt, dass man vielzellige Lebewesen tatsächlich über Jahrhunderte einfach auf Pause schalten könnte. Dramaturgisch ermöglicht es dieser Ansatz, in einem Zukunftsszenario plötzlich Leute aus der Vergangenheit auftreten zu lassen. So wurde in Star Trek der erste Oberbösewicht Khan Noonien Singh aus einem Stasischiff geborgen und bot eine Möglichkeit, einen per Definition gefährlichen Menschen in eine Menschheit zu bringen, die solche niederen Instinkte hinter sich gelassen haben sollte.

Generell werden Stasischiffe für gewöhnlich für Nebenfiguren verwendet. Denn wer einmal in einem solchen Raumschiff unterwegs ist, der verliert jeden Kontakt zu seiner

Heimatwelt und hat nur noch Umgang mit den anderen Astronauten auf dem Schiff. Das ist für Serien, mit deren Hauptfiguren sich schließlich irdische Zuschauer identifizieren sollen, schwierig zu machen. Im Rollenspiel wäre es jedoch sehr gut denkbar, eine Gruppe von Astronauten zu spielen, die ganz auf sich allein gestellt überleben und bestehen muss. Gerade bei einer kleinen Gruppe ruft das auch zu gutem Charakterspiel auf.

Eine damit verwandte Idee wäre der Einsatz unbelebter Sonden. Langlebige automatische Sonden könnten die jahrtausendelange Reise zu den Sternen unbeschadet überstehen und auf die Distanz die Ziele seiner Schöpfer umsetzen. Welche Ziele diese haben, ist eine andere gute Frage, denn um die Erkundung der Galaxis kann er ihnen bei dieser langen Flugzeit kaum gehen. Vielleicht wollen sie das intelligente Leben fördern (siehe 2001 – Odyssee im Weltraum) oder die Sonde ist in der Lage, Planeten zu manipulieren, um biochemisch neue Kolonien ihrer Spezies zu erschaffen.

Der ungarisch-amerikanische Mathematiker John von Neumann hat eine besondere Art Sonde vorgeschlagen, mit der man die gesamte Galaxis innerhalb relativ kurzer Zeit (wenigen Millionen Jahren) vollständig anfliegen könnte. Die so genannte von-Neumann-Sonde ist in der Lage, Kopien von sich zu erzeugen. So reicht eine Sonde aus, um wegen des exponentiellen Wachstums nach wenigen Reproduktionsschritten bereits zu jedem Stern eine Sonde zu schicken. Wer weiß, wann eine vorbeischaud...?

Abenteuerideen zur zweiten Lösung (Stasischiffe):

- In einer Spielwelt, in der es Überlichtgeschwindigkeitsflug gibt, kann man immer auf ein Stasischiff aus der Vergangenheit der eigenen Spezies oder der einer ganz anderen Spezies treffen. Sollte man sich da einmischen? Wie wird dann die Besatzung des Schiffes auf ihre Wiedererweckung reagieren?
- Eine außerirdische von-Neumann-Sonde erreicht die Erde. Sie stellt keinerlei Kontakt her, sondern beginnt damit, seltsame Ereignisse auszulösen. Langsam wird klar, dass die Sonde die gesamte Biosphäre der Erde neu formt, um eine neue Kolonie seiner Schöpfer zu errichten. Kann man die technologisch weit überlegende Sonde aufhalten, indem man sie zerstört? Oder wird sie aufhören, wenn wir ihr klarmachen, dass Menschen kulturschaffende Wesen sind, weil ihre Schöpfer keine intelligenten Spezies auslöschen wollen?

- Die Charaktere stellen die Besatzung eines Stasischiffes auf der Suche nach einer neuen Heimat.
- Wegen der gigantischen Entfernungen zwischen den Sternen und erstrecht zwischen den Galaxien, ist der Weltraum dazwischen praktisch vollkommen leer. Deshalb kann man dort einfach Dinge unterbringen, die die Jahrtausende oder gar Jahrtausende überstehen sollen. So werden die Voyagersonden noch Jahrtausende durch das All fliegen, bevor sie irgendwo ankommen. Das kann man auch in Universen nutzen, in denen es Überlichtgeschwindigkeitsflug gibt. Die Spielercharaktere könnten auf ein seltsames Artefakt treffen, das von einer offensichtlich enorm weit entwickelten Zivilisation hinterlassen wurde. Obwohl diese eigentlich schneller als Licht fliegen können sollten, haben sie es offenbar absichtlich mit Unterlichtgeschwindigkeit auf die Reise zwischen zwei Galaxien geschickt. Dort wartet es auf weit genug fortgeschrittene Zivilisationen, dass diese es zwischen den Galaxien finden kann. Sobald sich das Schiff der Charaktere dem Artefakt nähert, beginnen seltsame Geschehnisse, die den menschlichen Verstand bei weitem überfordern.

DRITTE LÖSUNG: DIE ZEIT IST AUCH NICHT MEHR DAS, WAS SIE MAL WAR.

Als Abwandlung der zweiten Lösung, kann man sich die Reisezeit auch verkürzen, indem man einfach sehr schnell fliegt. Das mag zuerst ziemlich offensichtlich klingen, es geht hier aber nicht nur darum, einfach schneller von A nach B zu kommen. Je näher ein Raumschiff der Lichtgeschwindigkeit kommt, desto langsam vergeht die Zeit im Bezugssystem des Raumschiffs im Vergleich zum Bezugssystem der Erde. Wenn man somit schnell genug fliegen könnte, so bräuchte man von außen betrachtet immer noch sehr lange, um zu seinem Ziel zu gelangen. Im eigenen Bezugssystem der Astronauten hingegen vergeht dagegen deutlich weniger Zeit. Dafür müsste man allerdings sehr, sehr schnell fliegen. Um einen Zeitdehnungsfaktor von 100 zu erreichen, so dass die Astronauten nach einem Jahr Reisezeit einhundert Lichtjahre zurückgelegt hätten, müsste man bereits mit 99,995 % der Lichtgeschwindigkeit fliegen. Um ein solches Tempo zu erreichen, müsste ein Raumschiff enorme Energiemengen bereitstellen können. Daher wäre diese Lö-

sung nur sehr fortschrittlichen Zivilisationen zugänglich.

Aus Sicht der Besatzung eines solchen Raumschiffes verlief die Zeit übrigens nicht langsamer ab, als wäre die Welt in Zeitlupe. So wird es in manchen Science-Fiction-Werken dargestellt, aber das ist einfach nur lächerlich. Natürlich laufen sowohl Uhren als auch Gehirne entsprechend langsamer, wenn die Zeit langsamer vergeht, so dass es die Astronauten selbst nicht bemerken. (Ja, liebe Physiker, der wirkliche Grund ist, dass alle Inertialsysteme gleichwertig sind, aber diese Erklärung ist leichter zu verstehen.)

Wegen der unterschiedlichen Zeitrahmen verlöre auch eine solche Besatzung jeden Kontakt zu ihrer Heimat. Genauso wie beim Stasisraumschiff sollte dies klare Konsequenzen für die Gründe und Einstellung der Astronauten haben.

Abenteuerideen zur dritten Lösung (starke Zeitdehnung ausnutzen):

- Auf die Erde kommt mit nahezu Lichtgeschwindigkeit ein künstliches Objekt zu. Was wird passieren, wenn es hier ankommt?
- In einem Universum, in dem es Überlichtgeschwindigkeitsflug gibt, könnte dennoch ein Schiff, das aus unklaren Gründen seinen Hauptantrieb verloren hat, auf relativistische Geschwindigkeit beschleunigen. Dann könnte ein verlorenes Schiff in der Lebenszeit der Besatzung zurück nach Hause kommen, obwohl es hunderte von Jahren braucht. (siehe Stargate Atlantis 3.10) Wenn ein solches Schiff am Sensorhorizont auftaucht, was sollte man dann erwarten? Oder, was wenn die Spielercharaktere selbst auf einem solchen Schiff sind und als einzige Option nur noch die Heimkehr nach tausenden Jahren bleibt?

VIERTE LÖSUNG: DIE ENTDECKUNG DER LANGSAMKEIT

Man könnte das alles auch ganz anders sehen. Man braucht halt sehr lange, um das Weltall zu durchreisen. Ja und? Seid fruchtbar und mehret euch!

Ein so genanntes Generationenraumschiff stellt eine vollkommen autarke, fliegende Stadt dar, in der die Besatzung geboren werden, leben, arbeiten und sterben kann. Ein solches riesiges Raumschiff könnte durchaus etwas langsamer unterwegs sein. Ob nun die vierzigste oder die einundvierzigste Generation an dem neuen Planeten ankommt, um diesen zu besiedeln, ist für die Besatzung

weniger wichtig. Sie sind eh auf dem Schiff geboren worden und haben bis zur Kolonisierung ihr ganzes Leben dort verbracht. Wer weiß, ob wirklich so viele von ihnen die bekannte Umgebung des Raumschiffs dauerhaft verlassen will?

Insofern stellt ein Generationenraumschiff weniger eine Methode dar, an einem Ort anzukommen, als eine Fluchtmöglichkeit, von einem Ort wegzukommen. Schließlich werden erst die Nachfahren andere Planeten erreichen, aber bereits die Aufbrechenden können einen womöglich verdammten Heimatort verlassen.

Ein Generationenraumschiff zu bauen, ist zwar sehr aufwendig, verstößt aber gegen keinerlei bekannte Naturgesetze und ist vermutlich die realistischste Idee in diesem Artikel. Man müsste zwar enorm viel Geld und Mühe darein investieren, aber prinzipiell ist eine solche Konstruktion sogar heute für uns in greifbarer Nähe. Man kann sich sogar einiges an Aufwand sparen, wenn man das Schiff nicht von Grund auf baut, sondern einen eisenreichen Asteroiden aushöhlt und aus dem Erz bereits die Innenarchitektur errichtet.

Es ist eher unwahrscheinlich, dass die Menschheit in der nahen Zukunft ein so kostspieliges Unterfangen unternehmen wird, dass nur einigen tausend von ihnen helfen wird. Aber unser Heimatplanet ist auch nicht in unmittelbarer Gefahr beispielsweise von seiner sterbenden Sonne mitgenommen zu werden. Eine Zivilisation, die vor dieser Bedrohung stünde, könnte einer solchen Arche vermutlich sehr viel mehr abgewinnen.

Abenteuerideen zur vierten Lösung (Generationenraumschiffe):

- Das Leben auf einem Generationenraumschiff an sich kann eine ganze Kampagne von Abenteuern liefern.
- Das Überleben der gesamten Bevölkerung der künstlichen Stadt ist vollkommen von der Funktion des Raumschiffes abhängig. Deshalb besteht ständig ein gewisses Restrisiko, dass das Schiff irreparabel beschädigt wird oder ihm die lebenswichtigen Ressourcen ausgehen. Was wäre, wenn eine Reihe von Anschlägen religiöser Fanatiker dem Raumschiff nach und nach die Energie verbraucht? Wenn sie keiner aufhält, könnten die Reserven nicht bis zum nächsten Stern reichen, selbst wenn man sie rationiert.
- Eine solche fliegende Stadt entwickelt mit der Zeit ihre eigene Kultur und Tradition. Wie würde die Bevölkerung reagieren, wenn ein Raumschiff von ihrer Heimatwelt sie fände, die mittlerweile Überlichtgeschwindigkeit erreichen

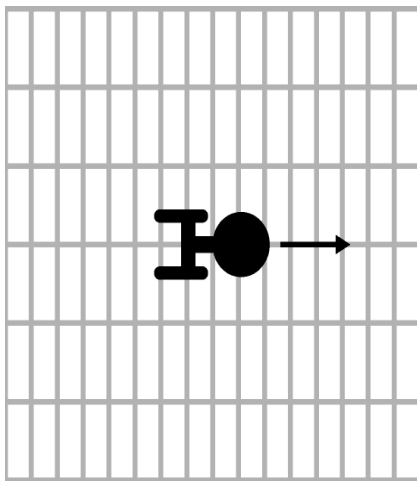
kann? Würden sie die neue Technologie annehmen und ihr Generationenraumschiff verlassen oder den Weg zum Ziel erklären und auf ihrem Schiff bleiben? Und was wäre, wenn ein Teil der Bevölkerung den Rest zwingen möchte, das eine oder das andere zu tun?

FÜNFTE LÖSUNG: „STEUERMANN, WARP 7!“

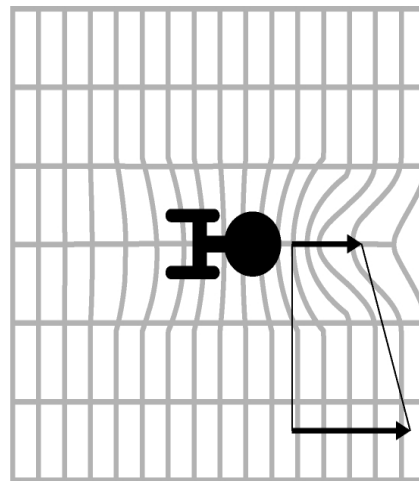
Langsam wird es Zeit, wieder zu überlichtschnellen Reismethoden zurückzukehren. Diese bestimmen die meisten Science-Fiction-Welten schließlich maßgeblich. Vermutlich gibt es keine bekanntere Idee, wie man schneller als das Licht fliegen könnte, als den Warpantrieb. Vor allem die Star Trek-Serien haben diese bislang fiktive Antriebsform populär gemacht, wenn auch bereits lange vor Gene Roddenberrys berühmter Fernsehserie in manchen Romanen diese Technologie angesprochen wurde.

Das Konzept des Warpantriebs klingt zunächst wie die Idee eines Kindergartenkindes: Wenn der Weg bis zum nächsten Stern zu lang ist, muss man ihn eben kürzer machen. Das mag zunächst wie ein vollkommen abstruser Vorschlag klingen. Aber wenn man sich vor Augen führt, dass die Allgemeine Relativitätstheorie besagt, dass die Raumzeit gekrümmt werden kann, und dies auch bereits in der Astrophysik erfolgreich überprüft wurde, dann scheint die Idee gar nicht mehr so absurd.

Denn genau auf diese Weise soll ein Warpantrieb funktionieren. Das Raumschiff erzeugt eine Blase verzerter Raumzeit um sich herum (daher der Name, to warp = verzerren). Dabei wird der Raum vor dem Schiff zusammengezogen und dahinter wieder gedehnt. Das Schiff selbst zwischen dieser Front komprimierten Raums und der Buckwelle gedehnten Raums sozusagen im Auge des Sturms in einem Raumabschnitt, der nicht verzerrt wird. Da der Raum vor dem Raumschiff zusammengezogen wird, wird für das Schiff die Strecke kürzer und somit seine Geschwindigkeit von außen betrachtet schneller als die Geschwindigkeit, die das Raumschiff innerhalb seines Warpfeldes hat. Dadurch verletzt das Raumschiff nicht die Relativitätstheorie (in seiner Raumregion bewegt es sich ja immer noch mit Unterlichtgeschwindigkeit), kann von außen betrachtet jedoch Geschwindigkeiten erreichen, die schneller als das Licht sind. Indem seine Warpblase sich schneller als das Licht bewegt, könnte ein Raumschiff also mit Überlichtgeschwindigkeit zu seinem Ziel gelangen, ohne selbst überlichtschnell zu werden.



Flug des Raumschiffs durch den ungekrümmten Raum



Flug des Raumschiffs im Warpfeld

Die Geschwindigkeit des Raumschiffs von außen betrachtet. Der Vektor durchkreuzt die gleiche Anzahl an Raumlinien, ist aber dennoch länger. Somit ist das Schiff von außen betrachtet schneller.

Der Warpantrieb ist nicht umsonst in der Science-Fiction so beliebt, denn das Konzept bietet viele Vorteile.

Zunächst wäre da die Glaubwürdigkeit zu nennen. Der Warpantrieb ist bei weitem nicht so weit hergeholt wie die meisten anderen Flugtechnologien in der Science-Fiction. So konnte der mexikanische Physiker Miguel Alcubierre zeigen, dass ein Warpantrieb physikalisch zumindest prinzipiell möglich wäre. Seine Lösung verbraucht zwar immer noch mehr Ressourcen, als das gesamte Universum zur Verfügung hat, aber darauf aufbauend wurden bereits weit sparsamere Lösungen entwickelt.

Dennoch verschlänge ein Warpantrieb, so man ihn den wirklich bauen könnte, wahre Unmengen an Energie. Für unsere realen Raumfahrpläne stellt das ein gehöriges Problem dar, in einer Science-Fiction-Welt ließe es sich sehr leicht umgehen. Vielleicht gibt es ja ein uns bisher unbekanntes Material, das den Raum stärker krümmen kann, als es eigentlich sollte. Oder man kann Warpfelder noch ganz anders erzeugen, als wir es uns momentan ausmalen können. Oder man kann Materie in einen Zustand überführen, in dem sie von selbst ein Warpfeld erzeugt. Usw.

Dramaturgisch gesehen bietet ein Warpantrieb den Vorteil, dass man damit praktisch alle Konzepte aus heutiger Zeit übernehmen kann. Warpantrieb macht ein Schiff nur schneller, es taucht nicht plötzlich irgendwo auf oder fliegt durch unbekannte Räume. Deshalb kann man auch auf Warp noch Manöver und Verfolgungsjagden durchführen wie in der heutigen Zeit.

Abenteuerideen zur fünften Lösung (Warpantrieb):

- Ein Warpantrieb bräuchte große Energiemengen oder besondere Materialien. Insofern wäre ein Raumschiff immer auf eine funktionierende Versorgung angewiesen. Was, wenn auf dem Schiff ein Gut knapp wird und man beispielsweise wegen technischer Probleme vielleicht nicht schnell genug an einen Ort kommt, wo man dieses auftreiben könnte?
- Eine Maschine, die so große Energiemengen führt, ist immer mit einigem an Risiko verbunden. Was passiert bei einem Störfall?
- Wenn es in Form eines besonderen Materials eine Abkürzung zur Warptechnologie gibt, könnte deren Entdeckung weit reichende Folgen haben. Wenn in diesem Moment jemand auf der Erde den Warpantrieb erfände, würde das das gesamte politische Gleichgewicht auf diesem Planeten über Nacht zerstören. Die nukleare Abschreckung würde nämlich nicht mehr funktionieren, da ein nuklearer Erstschlag mittels Warpraketen schneller fliegt als sein eigenes Radarsignal, so dass dem Angegriffenen nicht genügend Zeit bliebe, seinen Gegenschlag einzuleiten.
- Wenn Raumschiffe schneller fliegen als ihr eigenes Signal, ruft dies außerdem geradezu zur Piraterie auf. Wenn das angegriffene Raumschiff nur warpschnelle Bojen abschießen kann, um um Hilfe zu rufen, muss man diese bloß abfangen, um das Schiff ungestört kapern zu können.

SECHSTE LÖSUNG: ANDERE RÄUME, ANDERE SITTEN

Ein Universum, in dem man nicht schneller als das Licht fliegen kann, ist auch wirklich schlecht durchdacht, wenn es darin gute Science-Fiction-Werke geben soll. Da kann man leicht auf die Idee kommen, sich doch einfach ein anderes zu suchen.

Deshalb gibt es in sehr vielen Science-Fiction-Serien eine andere Art von Raum, durch die man reisen kann, um in annehmbarer Zeit von einem Sonnensystem zum nächsten zu kommen. Dieser wird meistens als Hyperraum bezeichnet und kommt oft in Fernsehserien vor (auch weil er relativ leicht optisch dargestellt werden kann, man braucht bloß einen seltsamen Hintergrund zu animieren). Sowohl im Stargate-Universum, als auch bei Babylon 5, als auch bei Perry Rhodan und Star Wars wird durch den Hyperraum gereist. (Bei Star Trek übrigens nicht, auch wenn es dort den Subraum gibt. Dieser wird aber nur genutzt, um den Warpantrieb mit erträglichen Energiemengen betreiben zu können.)

Häufig soll es sich beim Hyperraum um andere Dimensionen oder ein anderes dimensionales Gefüge handeln. Dennoch zeichnet sich dieser meistens dadurch aus, dass er in klarer Beziehung zum normalen Raum steht. Ein im normalen Raum weit entfernter Stern ist auch im Hyperraum weit entfernt. Die Abstände sind nicht willkürlich, weil Raum und Hyperraum in irgendeiner Weise in Beziehung zueinander stehen.

Ein solcher Hyperraum kann für gewöhnlich entweder durch Hyperraumtore oder durch entsprechende Geräte an Bord eines

Raumschiffes erreicht werden. In vielen Serien wird dieser Raumwechsel durch Technologien ermöglicht, die die Menschheit nicht selbst erfunden hat. Diese wurde stattdessen entweder in Form von außerirdischen Artefakten entdeckt oder durch außerirdische Besucher gebracht. Neben dem klaren dramaturgischen Vorteil, den es bietet, eine geheimnisvolle Vorgängervivilisation zu haben, liefert es auch ein wenig zusätzliche Glaubwürdigkeit. Es gibt nämlich physikalisch gesehen nicht den geringsten Grund zu der Annahme, dass ein solcher Hyperraum tatsächlich existieren könnte. Daher können unsere Theorien uns auch keinen Weg zu einer Technologie weisen, die die Reise in den Hyperraum ermöglichen würde.

Der Hyperraum soll es erlauben, schneller als das Licht zu reisen. Prinzipiell könnte er das auf zwei Weisen ermöglichen: entweder kann man dort schneller fliegen als im normalen Raum oder die Entfernungen sind dort kürzer als im normalen Raum, was ebenfalls die Reisezeit verkürzen würde. Gerade die zweite Lösung bietet große Vorteile für ein Science-Fiction-Szenario. So müsste hier ein Raumschiff nicht über vollkommen unglaublich

Abenteuerideen zur sechsten Lösung (Hyperraum):

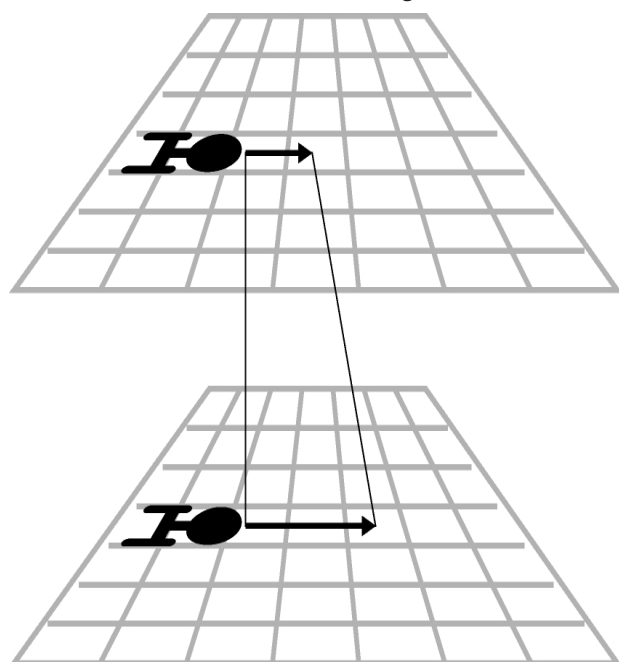
- Es ist mit einigem Aufwand verbunden, in den Hyperraum zu gelangen. Was wäre, wenn ein Raumschiff durch einen Defekt diese Fähigkeit verlore? Dann säße es praktisch vor Ort fest und müsste auf Rettung warten. Besonders wenn es nicht in einem Sternensystem verschollen ginge, sondern in den riesigen Distanzen zwischen den Sternen, wäre das Raumschiff somit im Nichts und müsste irgendwie mit seinen Ressourcen lange genug überleben, bis es gerettet wird.
- Umso dramatischer könnte es natürlich sein, im Hyperraum gefangen zu sein. Man kommt zwar schneller in Kontakt mit anderen Schiffen, aber vielleicht ist der dauerhafte Aufenthalt im Hyperraum schädlich für Raumschiff und/oder Besatzung. Was wäre, wenn das Schiff aus unklaren Gründen im Hyperraum festsäße und die ganze Zeit mit Ersatzteilen und Nahrungsmitteln versorgt werden müsste, bis das Problem gelöst wird? Und was, wenn man die Astronauten gar nicht evakuieren könnte, weil

haben, haben diese die entwickelt oder ebenfalls nur bekommen? Vielleicht entwickelt sich unter solchen Umständen eine Art religiöser Kult um die unbekanntesten Ersten Erschaffer. Dieser schreit natürlich danach, entweder nicht ganz Unrecht zu haben oder durch neue Erkenntnisse widerlegt zu werden. Viel (Hyper-)Raum also für Fanatiker und soziale Unruhen.

- Wenn der Hyperraum die Reise verkürzt, indem er einfach kürzere Distanzen aufweist, dann könnte sich im ja viel kleineren Hyperraum um wichtige Planeten leicht eine Überfüllung breit machen, wie wir es von wichtigen Flughäfen kennen. Das bedeutet natürlich nicht nur eine große Unfallgefahr, sondern auch einen starken Wettbewerb um Anflugrechte. Da kann einiges passieren.

SIEBTE LÖSUNG: DA IST DER WURM DRIN

Es gibt noch eine weitere Möglichkeit, sich den Reiseweg zu verkürzen: man nehme eine Abkürzung. Es könnte tatsächlich Abkürzun-



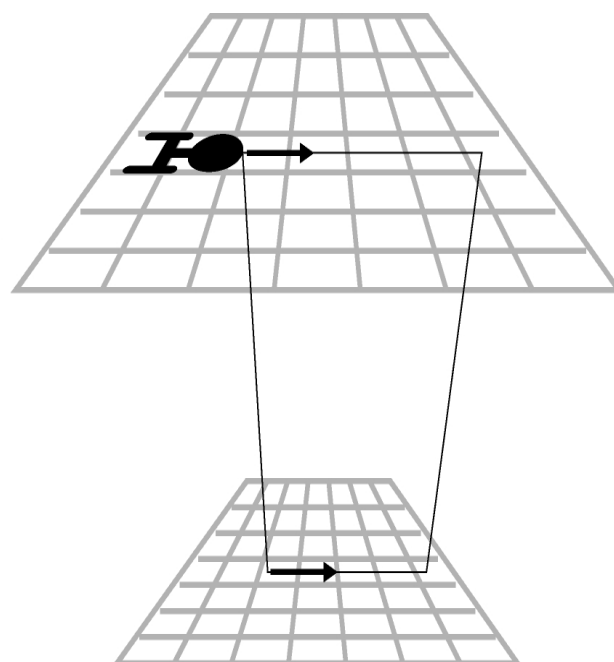
normaler Raum

Hyperraum, der höhere Geschwindigkeiten erlaubt

würdig starke Beschleunigungsleistung verfügen, um große Distanzen zurückzulegen. Außerdem könnte der Hyperraum nicht in allen Gebieten gleich lang sein, so dass manche Reisen sehr viel länger dauern als andere, weil der Hyperraum in den durchreisten Raumgebieten sehr viel länger ist. Dies bietet dramaturgische Möglichkeiten, um gewisse Sterne schwer erreichbar zu machen oder den Rand der Karte zu bilden, den man kaum verlassen kann.

sich das Problem durch Berührung mit dem Raumschiff auf andere Sonden und Rettungskapseln überträgt?

- Was findet man eigentlich noch so im Hyperraum? Könnten sich dort fremdartige Lebewesen verbergen oder uralte Zivilisation überdauern?
- Vom wem stammt die Hyperraumtechnologie eigentlich? Wenn die Menschen sie von einer anderen Zivilisation erhalten



Hyperraum, in dem die Distanzen kürzer sind

gen durch den Raum geben. Man spricht dabei oft von so genannten Wurmlochern – im wissenschaftlichen Kontext werden sie auch Einstein-Rosen-Brücken genannt, weil das Konzept erstmals von Albert Einstein und Nathan Rosen formuliert wurde.

Die Bezeichnung Wurmloch trägt eine solche Abkürzung aus gutem Grund. So wie ein Wurm anstatt den langen Weg über die Oberfläche eines Apfels zu nehmen sich

auch durch diesen hindurch bohren könnte, kann man sich ein Wurmloch vorstellen. Die Oberfläche des Apfels ist dabei die zweidimensionale Repräsentation des Raumes und das Wurmloch die Abkürzung durch eine andere Dimension.

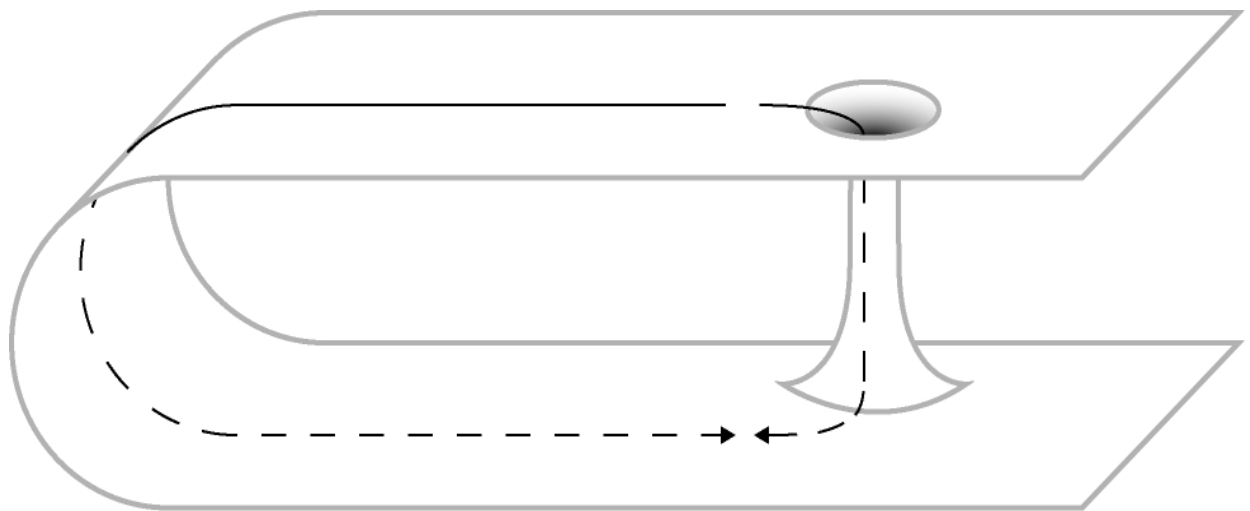
Eine andere Verdeutlichung kann man sich mit einem Blatt Papier basteln. Man male einfach zwei Kreuze an die Ränder des Blatts.

Im Universum auf dem Blatt müsste man zunächst den ganzen Weg über das Papier nehmen. Nun biege man das Papier und lege die Punkte übereinander. Wenn man nun das Blatt Papier durchsticht, erschafft man eine Abkürzung durch eine weitere Dimension.

Wenn man übrigens vorher etwas auf das Papier gemalt hat, wird es durch das Biegen natürlich nicht verändert. Mit anderen Worten: aus Sicht des Universums muss dieses nicht gebogen sein, um ein Wurmloch zu ermöglichen. Das mag in der obigen Darstellung so aussehen, aber im wirklichen vierdimensionalen Fall ist es nicht nötig, dass das All irgendwie verformt ist, um eine Einstein-Rosen-Brücke zu erlauben.

Wurmlöcher sind tatsächliche Lösungen der Gleichungen der Allgemeinen Relativitätstheorie. Insofern ist ihre Verwendung in der Science-Fiction nicht ganz weit hergeholt. Dennoch wurden sie in der realen Welt noch nie beobachtet. Erschwerend kommt hinzu, dass ein einmal erschaffenes Wurmloch nicht stabil bleiben muss. Für die meisten Formen von Wurmlöchern konnte bisher gezeigt werden, dass sie sofort kollabieren, wenn auch nur winzige Mengen Materien hindurch fliegen. Deshalb könnte es sehr viel schwieriger sein, durch ein Wurmloch hindurch zu kommen, als erstmal eines zu erschaffen.

Um noch ein verbreitetes Missverständnis anzugehen: Der Eingang in ein Wurmloch hat keine Rückseite im eigentlichen Sinne. Wäre ein solcher Eingang zweidimensional, sähe man von der falschen Seite dieser Fläche nichts von dem Wurmloch – die eigentliche Rückseite befindet sich bei dem weit entfernten Ausgang. Man sähe einfach eine



langer Weg durch den normalen Raum

kurzer Weg durch ein Wurmloch

schwarze Fläche, weil keinerlei Licht aus diesem Gebiet mehr beim Beobachter ankäme, schließlich flögen alle Lichtstrahlen durch das Wurmloch. Ein Wurmloch könnte auch einen kugelförmigen Eingang haben. Dann wäre es quasi in alle Richtungen offen und man sähe in dieser Kugel ein verzerrtes Bild der Umgebung um den Ausgang des Wurmlochs, als säße man am Ankunftsort in der Mitte dieser Kugel.

Wurmlöcher kommen in der Science-Fiction häufig vor, weil die solche schnellen Reisen erlauben, ohne dass die Reisenden ständig über die Fähigkeit verfügen, so schnell zu fliegen. Deshalb kommen Wurmlöcher in den Star Trek-Serien sehr häufig als dramaturgisches Werkzeug vor. Auch die Sprungantriebe in der Neuverfilmung von Kampfstern Galactica funktionieren durch eine solche Wurmlochreise. In den Stargate-Serien und -filmen steht gar ein Gerät im Zentrum, das künstliche Wurmlöcher erzeugen kann. In diesen wird gleich noch ein weiterer Vorteil dieser Lösung verwendet: Man braucht eine Maschine, die Wurmlöcher erzeugen kann, nicht zu verstehen, um sie erfolgreich einsetzen zu können. Das macht es leicht möglich, eine Zivilisation darüber stolpern zu lassen und viele Mysterien über die Erbauer in die Handlung einzuflechten.

Abenteuerideen zur siebten Lösung (Wurmlöcher):

- Ein Torgerät, das Wurmlöcher erzeugt, wäre ein strategisch extrem wichtiger Punkt. Viele Interessensgruppen könnten einigen Aufwand darauf verwenden, dieses in ihren Besitz zu bringen.
- Wenn man ein Wurmloch durch den Raum erzeugen kann, wäre dies nicht weit davon weg, damit auch durch die

Zeit zu reisen. Das ermöglicht natürlich alle möglichen Zeitreiseabenteuer.

- Auch die Portalzauber bei Cthulhu funktionieren durch das Erzeugen einer Einstein-Rosen-Brücke. Wie reagiert wohl ein leidenschaftlicher Physiker, wenn er von dieser Möglichkeit erfährt?

EIN PAAR ABSCHLIESSENDE WORTE

Ich habe jetzt die sieben bekanntesten Lösungen vorgestellt, wie man zu den Sternen reisen könnte. Es wären natürlich noch viele weitere vorstellbar, man denke nur an den Unendliche Unwahrscheinlichkeit-Antrieb, den die Herz aus Gold aus Per Anhalter durch die Galaxis verwendet.

Wenn ein Spielleiter ein Abenteuer in einer Science-Fiction-Welt schreibt oder ein Weltenerfinder gar ein völlig neues Zukunftsuniversum erfindet, dann sollte er sich gut überlegen, welche Reisetchnologien es in seiner Welt gibt, was diese bedeuten, was sie ermöglichen und wo ihre Grenzen liegen. Ansonsten könnte man sich schnell in der unangenehmen Situation befinden, dass die Spieler einen Selbstwiderspruch aufdecken oder die Technologie auf eine Weise verwenden, die man als Spielleiter nicht vorhergesehen hatte. („Hm, wenn wir derart gigantische Energiemengen freisetzen können, um so krass zu beschleunigen, muss man aus unseren Reaktor doch leicht eine Massenvernichtungswaffe bauen können...“)

Solche Technologien sollte man aber nicht nur als notwendiges Übel sehen, um die Glaubwürdigkeit der Hintergrundwelt zu steigern. Sie bieten auch viele Gelegenheiten für gute Abenteuer. Nicht umsonst werden sie

in der Science-Fiction lang und breit genutzt. Ihre Implikationen und Notwendigkeiten ermöglichen viele dramaturgische Ansätze und interessante Handlungsbögen.

Insofern: Greifen wir nach den Sternen!
Das Abenteuer erwartet uns!

Tabelle: Welche Lösung findet sich wo?

| | | |
|---|------------------------------------|---|
| 1 | Ignorieren der Relativitätstheorie | altere Science-Fiction; in vielen Werken unabsichtlich |
| 2 | Stasisschiffe, Von-Neumann-Sonden | 2001 – Odyssee im Weltraum, Andromeda, Babylon 5, Dune, Star Trek, Stargate, Warhammer 4000 |
| 3 | starke Zeitdehnung ausnutzen | Andromeda, Stargate: Atlantis |
| 4 | Generationenraumschiffe | Halo, Star Trek, Star Wars Expanded Universe, Warhammer 40000 |
| 5 | Warpantrieb | Star Trek, Starship Troopers |
| 6 | Hyperraum | Babylon 5, Per Anhalter durch die Galaxis, Star Wars, Stargate, Warhammer 40000 |
| 7 | Wurmlöcher | Battlestar Galactica, Contact, Doctor Who, Star Trek, Stargate, Wing Commander |

„...und die Strasse gleitet fort und fort“

DIE INTIME- ANREISE

TEXT: KARL - HEINZ ZAPF

FOTOS: SASCHA SCHMITZ

Es gibt sie leider, leider immer noch auf viel zu wenigen Live-Rollenspielen: Die in-time Anreise!

Dabei bietet gerade sie unzählige Möglichkeiten, die Spieler(innen) so spielerisch (man beachte das subtile Wortspiel) von Anfang an gleich in einen lebendigen Landeshintergrund oder die Live-Handlung einzubetten, dass es wirklich verwundern muss, warum sie als einleitendes Stilmittel für eine solche

Also dann doch lieber ganz sein lassen und die Teilnehmer(innen) ins kalte Wasser, also in die Spielwelt und den Hintergrund „hineinwerfen“..?

Wenn wir ehrlich sind, ärgert es uns Spieler(innen) doch ganz ungemein, wenn wir wieder einmal voll froher Erwartungen auf ein Live-Rollenspiel gefahren sind und dann kurz nach der Ansprache einfach mal stehen gelassen werden und uns selbst da-

zu verarbeiten, beziehungsweise mit den anderen Spieler(innen) zu besprechen?

Es gibt so viel, was eine gelungene intime Anreise für ein Live-Rollenspiel ausmachen kann: Zunächst einmal ist es ja so, dass die meisten Spieler(innen) doch ziemlich aufgeregt sind, wenn es dann wirklich losgehen soll. Was wäre da also besser, als sie in eine Gruppe von Reisenden zu stecken – von denen sich einige womöglich noch nicht einmal



kennen – und diese Gruppe dann gemeinsam allerlei aufregende Abenteuer und Geschehnisse auf ihrer Reise zum Handlungs-ort erleben zu lassen?

Denn natürlich werden bereits auf dem Weg erste neue Kontakte geknüpft, die Charaktere tauschen Erfahrungen und Informationen aus und müssen zusammenhalten, falls sie auf ernsthafte Probleme stoßen sollten – also

Veranstaltung so selten eingesetzt wird...

Vielleicht schreckt viele Veranstalter ja der organisatorische Aufwand und auch das nicht zu unterschätzende Risiko, das bei einer solchen Anreise entstehen kann?

Denn es ist ja wohl klar: Wenn dieser erste Eindruck, den die Spieler(innen) von dem Live-Rollenspiel haben, in die Hose geht, dann wird die Stimmung bereits bei der Ankunft am eigentlichen „Ort des Geschehens“ ganz, ganz schnell in den Keller gehen!

rum kümmern müssen, warum wir denn eigentlich hier sind, ja, wo wir hier denn eigentlich sind und was zum Teufel uns eigentlich hierher verschlagen hat!

Warum verschenken so viele Veranstalter die einmalige Möglichkeit, bereits durch eine stimmungsvolle Anreise, das Ambiente und die Stimmung ihre bespielten Landes den Spieler(innen) zu präsentieren, damit sie schon vor dem eigentlichen Beginn der Handlung bereits erste Eindrücke sammeln können, um diese dann im Laufe des Abends

ein auf jeden Fall guter Beginn für das Live-Rollenspiel, denn auf diese Weise tauchen die Spieler(innen) sozusagen langsam und unmerklich in das Geschehen ein, können sich viel besser in die Spielwelt integrieren als bei der oben erwähnten „Sprung ins kalte Wasser“-Methode!

Dabei obliegt es dann natürlich den Veranstaltern und Spielleitern, diese intime Anreise auch wirklich so zu gestalten, dass sie zu einem echten Erlebnis und vielleicht dem ers-

ten Höhepunkt der Veranstaltung wird. Und das ist weniger Aufwand, als viele vielleicht annehmen...

Zunächst einmal muss allerdings der organisatorische Aufwand näher ins Auge gefasst werden: Wie viele Stationen soll die Anreise haben und wie viele NSCs werden dafür benötigt? Muss ich einen Spielleiter bei den Gruppen mitlaufen lassen oder genügt es, wenn diese bei den einzelnen **Handlungspunkten warten? Wie lange wird die Anreise wohl dauern und für wie viele Personen je Gruppe muss ich die stattfindenden Begegnungen auslegen?**

Nur einige der Fragen, die unbedingt bereits lange im Vorfeld geklärt sein müssen, am besten auch bereits fest in der Plotübersicht vorgesehen und niedergeschrieben...

Beginnen wir am Anfang: Es macht meistens wesentlich mehr Sinn, die anwesenden Spieler(innen) in mehrere kleinere Gruppen aufzuteilen, wobei es durchaus gut sein kann, deren Zusammensetzung die zukünftigen Gruppenmitglieder mitentscheiden zu lassen.

Hierbei kommt es vor allem darauf an, Nun (endlich) ein Kapitel für sich: aus welchen fremden Ländern und Gegenden die Spieler(innen) denn so kommen, dies wird sich sicherlich deutlich auf die jeweiligen Gruppenzusammenstellungen auswirken und erweckt bei den Teilnehmer(innen) auch nicht den Eindruck, der berühmt-berüchtigten „Spielleiter-Willkür“ ausgesetzt zu sein.

Denn wichtig ist schon bei der Anreise – wie natürlich auch beim gesamten folgenden Live-Rollenspiel – dass die Spieler(innen) guter Laune sind und nicht das Gefühl haben, irgendwie gegängelt oder gar bevormundet zu werden!

Nichts kann schlimmer sein, als zum Beispiel die lapidare Bemerkung bei der SL-Ansprache: „Ihr seid jetzt alle Mitglieder der Fremdenlegion von Blödmannskoog geworden!“ Ähzh! Da kommt doch echte Freude auf...

Sind die Gruppen dann einigermäßen eingeteilt – wobei es keine große Rolle spielen sollte, dass sie nicht zwangsläufig wirklich gleich groß sind – ist es wichtig, die NSCs gut über ihre anfallenden Aufgaben zu unterrichten.

Hierzu ist natürlich auch eine eigene Spielleiter-Besprechung nötig. Allerdings kann diese relativ kurz ausfallen, falls sich Spielleiter(innen) bei den verschiedenen Stationen der in-time Anreise befinden, da diese dann erfahrungsgemäß im Normalfall noch genügend Zeit haben werden, ihre NSCs ein-

zuweisen, ehe die ersten Spieler(innen) angetrottet kommen!

Dabei ist es natürlich ganz besonders wichtig, dass man sich ganz am Anfang mal ernsthafte Gedanken zu der eigentlichen Anreise macht: Denn diese ist eigentlich fast genauso aufgebaut wie eine der früher in den Schullandheimen so beliebten Nachtwanderungen. Es gilt dabei, die anreisenden Gruppen an verschiedenen Reisestationen möglichst gut zu unterhalten, ohne dass diese allzu lange aufgehalten werden – denn dies könnte wiederum den eigentlichen Beginn des Plotaufbaus empfindlich stören (okay, wenn es bei diesem Live-Rollenspiel keinen Plot gibt, dann kann man diesen Gesichtspunkt auch vernachlässigen).

Aber ich kann hier ja nur von den bisher von mir organisierten „Löwentor“-Lives berichten, und die gibt es nun mal nicht ohne eine stimmungsvolle Handlung...

Unbedingt zu beachten ist bei den verschiedenen Anlaufstellen der anreisenden Spieler(innen) dabei, dass es nicht nur kampflastige Aktionen sind, die sie erwarten: Vor allem bei Nacht sollten die Spielleiter(innen) sich auf ihre Fantasie und den sicherlich reichlich vorhandenen Hintergrund des bespielten Landes besinnen sowie natürlich auch ihren Plot, denn dann können sie sich die jeweils dazu passenden, eher den Verstand der Reisegruppen herausfordernden Aufgaben der Anreisestationen einfallen lassen!

Übrigens genügen oft schon einfachste Mittel, um eine sehr gute Stimmung zu erzeugen: Tanzende Irrlichter auf dem Weg sind eine gute Möglichkeit, um die Spieler(innen) erst einmal ein wenig anzuspielen und unheimliche Geräusche im Wald zu erzeugen, dazu gehört – vor allem bei Nacht – nicht sehr viel Ausrüstung, sorgt aber für eine doch sehr gruselige Atmosphäre.

Und es gibt mehr als genügend Methoden, den Spieler(innen) auf ihrem beschwerlichen Weg zu ihrem Reiseziel so einiges an Ambiente zu bieten, ohne dass auch nur eine einzige Person dabei anwesend sein muss: Schöne Wegweiser aus Holz erleichtern es, den richtigen Pfad zu finden und bilden einen stimmungsvollen Landeshintergrund, ebenso aufgehängte Steckbriefe oder Warnhinweise, falls es sich um ein besonders gefährliches Gebiet handeln sollte...

Was könnte stimmungsvoller sein, als ein Galgenbaum, an dem die anreisende Gruppe vorbei muss, an dem noch die knöchernen und halbverwesten Überreste der letzten hier gehängten Verbrecher baumeln...?

Oder die Durchquerung eines alten Schlachtfeldes, auf dem noch die Knochen der hier Gefallenen verrotten...?

Falls genügend NSCs frei sind, können ja ein paar Zombies durch die Gegend torkeln – oder noch besser, sie erheben sich plötzlich, wenn die Spieler(innen) schon ganz, ganz nahe sind! Eine wirkliche Bedrohung sind sie nicht, aber diese Szene dürfte der erschrockenen Reisegruppe auf jeden Fall positiv im Gedächtnis haften bleiben...

Spinnennetze quer über dem Weg machen die Spieler(innen) sicherlich nicht nur außerordentlich nervös, sondern sehen vor allem in der Dunkelheit sehr gruslig aus – und falls man dann doch einen Spielleiter oder NSC entbehren kann, dann kann dieser ja – völlig schwarz gekleidet – die eine oder andere Spinne angreifen lassen!

Eine Lichtung im Wald, auf der bunte, geheimnisvolle Lichter flackern...?

Aber auch die Pflanzen- und Tierwelt kann die Spieler(innen) bereits während der Anreise vor gewisse Schwierigkeiten stellen: Seltsame und unbekannte Pflanzen – beim letzten „Löwentor“-Live z.B. Fliegen-Pilze (ja, das waren Pilze, die fliegen konnten) – oder gefährliche Sumpflöcher, die es erst einmal zu überqueren gilt, bringen ebenfalls viel Abwechslung in die ganze Angelegenheit.

Wie gesagt, diese wenigen Beispiele zeigen ja eigentlich bereits, dass man mit ein wenig Fantasie und guter Vorarbeit auch gewisse Orte auf der Reiseroute so herrichten kann, dass sie eigentlich keine oder zumindest fast gar keine zeitnahe Betreuung durch die Spielleitung mehr benötigen.

Besonders schön ist es dann natürlich, wenn die verschiedenen Gruppen auf ihrer Anreise dann auch noch verschiedene Wege benutzen und/oder auch dementsprechend verschiedene Erlebnisse haben, über die sie sich dann natürlich gleich nach ihrer Ankunft auf dem jeweiligen Live-Gelände mit den anderen – bestimmt mindestens ebenso mitteilbaren – Spieler(innen) austauschen wollen.

Behält man dabei den Plot der Veranstaltung im Auge, so kann man bereits auf dieser in-time Anreise mehr oder weniger versteckte Hinweise und Anhaltspunkte sowie Informationen austreuen, die aber natürlich nicht immer der Wahrheit entsprechen müssen – auf diese Weise haben aber die Spieler(innen) auch wirklich das Gefühl, ein fester Teil der Welt oder der Handlung geworden zu sein, noch ehe sie überhaupt am Ort des Geschehens angekommen sind. Und das ist sicherlich sehr motivierend für den Rest der Veranstaltung...

Bereits einige einzelne NSCs können hierbei für sehr viel Stimmung sorgen und bereits gut die Stimmung des eigentlichen Live-Rollenspiels verbreiten: Ein einsamer Geist am Wegesrand, ein hünenhaftes Ungeheuer, ein Feenwesen, ein Aussätziger, ein verirrter Pilger – der Fantasie sind auch hier natürlich keine Grenzen gesetzt und diese Begegnungen können und sollen die Spieler(innen) bereits immer weiter in die Geschichte integrieren und verstricken...

Absolut tödlich ist es allerdings für die Stimmung aller Beteiligten, wenn die Spieler(innen) sich bei dieser Anreise verirren, die Stationen nicht genügend durchdacht und somit irreführend und öde sind oder aber immer das absolute Gleiche passiert, so dass allseits Langeweile aufkommt, die dann – gepaart mit müden Füßen – einen ganz schlechten Ausgangspunkt für die gesamte Veranstaltung bietet!

Zwar ist nicht unbedingt viel Arbeit für einen solchen Beginn eines Live-Rollenspiels nötig, aber gut durchdacht will sie auf jeden Fall sein – daher sind intime Anreisen von der Komplexität der eventuell auftretenden Probleme sicher nicht zu unterschätzen: Denn was nützt einem der schönste Ambiente-Schauplatz, wenn die Spieler(innen) in die falsche Richtung laufen oder aber von den zu starken Gegnern bei der letzten Reisestation gnadenlos verdroschen worden sind und gerade ihr Leben aushauchen..?

Falls nämlich einige Kampffaktionen geplant sein sollten – und so ganz ohne Kampf sollte die in-time Anreise nun wirklich nicht ablaufen – muss vor allem bei Dunkelheit darauf geachtet werden, dass genügend ausreichend helle Beleuchtungsmittel vor Ort vorhanden sind.

Und die Gegner auf dieser Reise sollten zwar auf jeden Fall eine Herausforderung darstellen, die Spieler(innen) aber nicht in lebensbedrohliche Bedrängnis bringen (es sei denn, die Veranstalter fahren wirklich die ganz harte Schiene), da dies nur die ganze Anreise unnötig verzögert und auch eine ungünstige Grundstimmung hervorrufen wird!

Fair wäre es auch in diesem Zusammenhang, bereits bei der Live-Ansprache die Spieler(innen) darauf hinzuweisen, dass es nachts tatsächlich dunkel wird und sie eben bei Finsternis anreisen werden, soll heißen, dass diese auch wirklich genügend Laternen

kungen oder schlicht und ergreifend dem falschen Schuhwerk gibt und es daher nicht zumutbar wäre, diese Teilnehmer(innen) so einige Zeit lang durch die Gegend marschieren zu lassen – eine gute und praktikable Lösung wäre hierbei, dass diese Spieler(innen) einfach bereits vorher angekommen sind und von der Spielleitung auch noch einige Informationen erhalten, die sie später den „Neuankömmlingen“ stecken können!

Bei der in-time Anreise von „Schlangenzauber – Kalte Schuppen, heißes Blut“ – auf die sich dieser Artikel unter anderem bezieht – erhielten wir so viele positive Rückmeldungen sowohl von Spieler(innen) als auch von unseren NSCs, dass es ganz offenkundig wurde, dass die Teilnehmer(innen) an Live-Rollenspielen so einen Auftakt wirklich ganz besonders zu schätzen wissen...

Und die Veranstalter brauchen übrigens auch keine Angst zu haben, dass sie – nachdem sie vermutlich fast alle während dieser Anreise im Einsatz waren – danach nicht wenigstens eine Zeit lang verschlafen und sich ausruhen können: Erfahrungsgemäß sind nämlich auch die meisten Spieler(innen) dann erst einmal heilfroh, wenn sie auf dem Live-Gelände angekommen sind und sehen sich erst einmal um, richten sich häuslich ein, essen

etwas oder besuchen die Taverne, so dass auch für die eventuell ausgepowerten NSCs mehr als genügend Zeit bleibt, die weiteren Plotpunkte vorzubereiten. Und falls die in-time Anreise stimmungsvoll, abwechslungsreich und spannend war, dann haben es die Veranstalter wirklich glänzend verstanden, einen hervorragenden Start für ihr Live-Rollenspiel zu schaffen, mit dem alle beteiligten Personen mehr als zufrieden sein können...



und ähnliche ambientetaugliche Beleuchtung mit dabei haben – ansonsten kann es im dunklen Wald nämlich zu sehr unschönen Szenen kommen...

Übrigens sollte man keine Spieler(innen) dazu zwingen, wirklich bei dieser Anreise mitzumachen – ein Hinweis, dass man sich dabei um sehr viel Spielspaß bringen wird, genügt meistens schon, um etwaige Zweifler zu überzeugen. Bedenken sollte man, dass es ja oft einige Personen mit körperlichen Einschränk-

3:16

CARNAGE AMONG THE STARS

TEXT: BIRGER LAMBRECHT

3:16 – Carnage Amongst The Stars ist ein Rollenspiel, das versucht, die Atmosphäre militärischer Science-Fiction wie Starship Troopers einzufangen. Die Spieler sind alleamt Soldaten und Mitglieder der 16. Brigade der 3. Expeditionsarmee, die in den Weiten des Alls unterwegs ist, um alles dem Erdboden gleichzumachen, das auch nur annähernd eine Gefährdung für die Menschheit darstellen könnte.

3:16 entstand ursprünglich im Jahr 2005 im Rahmen eines 24h-RPG-Wettbewerbs (siehe Links) und gewann damals einen der Awards. Die jetzige Version des Spiels wurde spürbar überarbeitet und kommt auf 96 Seiten in funktionaler und übersichtlicher Gestaltung mit Illustrationen des Autors daher. Der vergleichsweise geringe Umfang sollte nicht darüber hinwegtäuschen, dass es sich um ein voll funktionsfähiges System handelt, das jedoch so manches anders macht, als man es von anderen Rollenspielen kennt.

DIE WELT VON 3:16

So wird das eigentliche Setting des Spiels nur knapp angerissen. Die Erde der fernen Zukunft ist ein Paradies. Es gibt keine Krankheiten und keine Kriminalität mehr, niemand muss mehr arbeiten, niemand muss mehr sterben. Folge davon ist neben der Zwangssterilisation jedes Menschen eine nahezu unglaubliche Langeweile, der sich viele Menschen ausgesetzt sehen, denen ewiges Leben ohne Probleme und Aufgaben auf Dauer zu eintönig ist. Für diese bietet der Kampf um die Sicherheit der Menschheit die notwendige Abwechslung und Portion Abenteuer, die sie sich auf der Erde nur ersehnen können, und so finden sich genügend Freiwillige, um mit der 3. Expeditionsarmee ins All aufzubrechen.

REGELN

Dementsprechend dreht sich das Spiel auch nur um diesen Kampf der Soldaten auf fremden Planeten gegen fremde Wesen. Alle Regelmechanismen sind grundsätzlich darauf ausgelegt, die militärische Eroberung eines Planeten und die Ausrottung seiner Bewohner darzustellen. Diese Ebene ist recht

abstrakt: So haben alle Spielercharaktere nur zwei Werte, die ihre Fähigkeiten darstellen, nämlich eine Fighting Ability (FA) und eine Non-Fighting Ability (NFA), Aliens sogar nur einen einzigen Wert, nämlich eine Alien Ability (AA). Zudem hat jeder Planet eine bestimmte Anzahl an Threat Tokens, die der Spielleiter ausgeben kann, um Begegnungen mit Aliens auszugestalten oder die besonderen Fähigkeiten der jeweiligen Alienrasse zu aktivieren. Denn während die Spielercharaktere als Einzelfiguren auftreten, werden die Aliens als Gesamtbedrohung durch diese Threat Tokens in einer Begegnung dargestellt. Schaden wird über so genannte Kills abgewickelt. Gelingt ein Angriff, verursacht er 1 Kill. Bei Spielercharakteren werden Kills von ihrer Health abgezogen – nach 3 Kills ist der Charakter tot. Für jeden erfolgreichen Angriff, den die Aliens erleiden, wird ein Token aus der Begegnung entfernt. Da die Spieler allerdings Soldaten spielen, die zum Töten auf dem Planeten sind, wird die „tatsächliche“ Zahl getöteter Aliens entsprechend der benutzten Waffe ausgewürfelt; bringt ein Handgemenge mit einem Spielercharakter nur ein einzelnes Alien zur Strecke, so kann ein MG schon 2W6 Aliens töten, ein Raketenwerfer nach Aufrüstung sogar D100 Aliens. Die ausgewürfelte Zahl an Aliens wird vom Spieler notiert, denn der Charakter mit den meisten Kills steigt nach der Mission ein Level auf und kann seine Fähigkeiten verbessern. Zudem darf jeder Spieler für seinen Charakter nach einer Mission die Ausrüstung verbessern und auswürfeln, ob er befördert wird. Mit jedem neuen Rang bekommen die Spieler neue Befehle, aber auch neue Ausrüstung und Aktionsmöglichkeiten – so können Captains im laufenden Spiel orbitales Bombardement anfordern und dadurch zwar alle Aliens töten, aber im schlimmsten Fall auch die eigenen Leute.

BESONDERHEITEN

Dieser kurze Abriss der Regeln sollte schon zeigen, dass die Charaktere in diesem Spiel ziemlich schnell den Kampf gegen Aliens verlieren können. Das ist natürlich gewollt; Spielercharaktere sind kaum mehr als Kanonenfutter, deren „Replacement“ schon darauf

wartet, die Lücke wieder zu schließen und dem Spieler einen neuen Charakter zur Hand zu geben. Dennoch haben die Spieler auch etliche Möglichkeiten, den Tod abzuwenden. Dafür gibt es nicht nur Ausrüstung, die Kills heilt, oder Panzerung, die einmal im Kampf einen Kill abfängt. Jeder Spielercharakter hat begrenzten Zugang zu sogenannten Flashbacks. Flashbacks ermöglichen einem Spieler, durch einen Rückblick in die Vergangenheit des Charakters eine Änderung der aktuellen Situation herbeizuleiten. Dies geschieht entweder über eine „Strength“, die einen automatischen Sieg im aktuellen Konflikt für alle Spielercharaktere erzeugt, oder eine „Weakness“, die eine Niederlage für den jeweiligen Charakter einführt, ihn aber dafür aus der Gefahrenzone entfernt. Beide Arten des Flashbacks machen in bestimmten Situationen mehr Sinn als in anderen, daher ist keiner der anderen eindeutig überlegen.

SPIELAUFBAU

Der übliche Spielabend wird daraus bestehen, dass die 3:16 einen Planeten aufsucht, der von den Streitkräften bereinigt werden muss. Das Regelbuch gibt dafür dem Spielleiter etliche Tabellen zur Hand, mit deren Hilfe er schnell ermitteln kann, um was für einen Planeten es sich handelt, was für Aliens dort leben, wie mächtig sie sind und welche besondere Fähigkeit sie besitzen, die den Spielern den Abend zur Hölle machen soll. Auch wenn diese Tabellen das spontane Erstellen vor Ort ermöglichen, schlägt das Regelbuch vor, dass der Spielleiter die Planetenerstellung vor der eigentlichen Spielrunde vornimmt, da er so auch schon die einzelnen Begegnungen der Spieler mit den Aliens zumindest andeuten kann (wie viele Tokens pro Begegnung, wie viele Begegnungen etc.).

Das Spiel beginnt daher auch mit einem Mission Briefing durch einen Offizier (was auch dazu führen wird, dass bei späteren Missionen dieses Briefing von einem Spieler übernommen werden sollte, sobald diese Ränge im Spiel erreicht werden). Danach folgt eine Reihe von Begegnungen auf dem Planeten, bis die Spieler schließlich alle Threat Tokens vernichtet haben. Diese auf den ersten Blick starre Spielstruktur wird durch

zahlreiche Beispiele erläutert und zeigt auch, dass der SL einige Möglichkeiten hat, die verhindern, dass ein Planet wie der andere gespielt wird.

Rollenspiel findet zwar auch in den Begegnungen statt, da die Spieler die Ergebnisse ihrer Würfe im Kampf ausspielen sollen und Flashbacks auch Charakterspiel ermöglichen, besonders gut eignen sich jedoch gerade die Phasen zwischen einzelnen Begegnungen. Leider wird dieser Bereich im eigentlichen Regelbuch recht stiefmütterlich behandelt; vermutlich geht der Autor davon aus, dass potentielle Spieler sich bereits ausreichend mit Military Sci-Fi auskennen, um dementsprechend zu spielen. Die Spielbeispiele bieten jedoch auch hier Ansätze, was zwischen den Spielern und dem SL in diesen Phasen passieren kann.

DIE MORAL BEI 3:16

Kommen wir zu dem Punkt, der 3:16 ambivalent macht. Wie auch schon bei seinem geistigen Vater Starship Troopers dürfte der Punkt der Moral und Motivation im Handeln der Charaktere nicht ganz unwichtig sein, ja sollte im Rollenspiel sogar eine nicht zu vernachlässigende Rolle spielen. Gerade dieser Punkt hat bereits bei der Verfilmung des Stoffes für Wirbel gesorgt: Für die einen war Verhoevens Werk eine Gewaltorgie und reine Effekthascherei, für die anderen war gerade dieses Zur-Schau-Stellen übertriebener Gewalt und schöner Menschen im eigentlich unschönen Krieg mit einer Rahmenhand-

lung, die den ganzen Film als einziges Propagandamachwerk der dargestellten Militärregierung wirken lässt, deutliches Zeichen der Satire und sollte zum Nachdenken anregen. So gesehen ermöglicht auch 3:16 beides: Das Hochrüsten der Ausrüstung und der Charaktere, das Hinaufstolpern auf der Karriereleiter (inklusive Field Promotion, wenn ein wichtiger Rang im Kampf durch den Tod eines Charakters frei wird) und das Einheimsen von Orden für die meisten Abschüsse könnten dazu führen, dass das fragwürdige Handeln der Charaktere als lobenswertes Tun verstanden werden könnte – wären da nicht die immer neuen Befehle, die jeder neue Rang für einen Spieler mit sich bringt und die immer menschenverachtender werden: So wird irgendwann nicht nur gefordert, dass kein Lebewesen auf dem Planeten überleben darf, sondern dass Ungehorsam in der Truppe mit dem Tod bestraft werden muss und Rückzug keine Option ist. Sollte irgendwann einer der Spieler den Rang des Brigadekommandanten erreichen, erwarten ihn sogar noch deutlichere Befehle...

Während für manche durch diese Verzahnung der beiden Bereiche 3:16 ein würdiges Rollenspiel ist, um das Genre um Starship Troopers zu erleben (etwas, das es in der D20-Lizenzversion kaum derartig geben wird), stören sich andere doch deutlich an dem ihrer Meinung nach zu sehr erhobenen Zeigefinger. Nichtsdestotrotz macht 3:16 das, was es erreichen will, sehr gut: Ein nicht zu simples System, um Kämpfe um ganze Planeten spannend darzustellen, und ein

ansprechendes Gesamtkonzept für Military Science Fiction, das auch genrespezifisches Rollenspiel zulässt.

NICE TO KNOW

Mittlerweile findet man im Netz auch schon zwei kostenlose Erweiterungen des Spiels: Zum einen Disposable Heroes, das die Planeten- und Aliengenerierung um Missionsziele erweitert, die das übliche Bereinigen der Planeten um Evakuierungs- oder Rettungsmissionen ergänzt (ein Bereich, der im Regelwerk leider ein wenig zu kurz kommt), sowie die zweite Erweiterung So Few, die die Piloten der 3:16 und ihre Raumschiffe und damit den Raumkampf für Spieler erschließt. Auf der Seite des Autors angekündigt sind weiterhin eine Erweiterung für 3:16 mit Psionikern und Telepathen, eine Variante des Spiels in der Römerzeit namens AD 316 und die Fantasy-Version Carnage Amongst The Tribes. Man darf also gespannt sein, was noch kommt!

INTERESSANTE LINKS

3:16-Website: <http://gregorhutton.com/boxninja/threesixteen/index.html>

24h-Version des Spiels: <http://gregorhutton.com/roleplaying/3-16.pdf>

1. Erweiterung Disposable Heroes (Submissionen): http://www.rpgnow.com/product_info.php?products_id=59188

2. Erweiterung So Few (Pilotenregeln): <http://pelgranepress.com/seepagexx/April2009-316.html>

Die schwarze Rose

EINE KURZGESCHICHTE UM LUC BEAUREGARD

TEXT: JOCHEN LOHR

ZEICHNUNGEN: MICHAELA PETRY

Die Wache ging Schritt für Schritt, sich dabei umschauend, den Gang entlang. Auf dem edlen, in roten und blauen Mustern gehaltenen Teppich waren auch die Schritte der schweren Stiefel kaum zu hören. In der einen Hand hielt der Mann einen Degen, in der anderen einen silbernen Kerzenleuchter, der einen wenige Meter messenden Kreis aus Licht warf. Einige Schritte hinter der Wache folgte eine zweite, gleich ausgerüstet und wie die erste in eine weiße Uniform gekleidet, über die ein dunkelblaues Wams geworfen war. Die hintere Wache ließ ihren Blick über Wände und Mobiliar schweifen, als suche sie etwas.

Luc Beauregard stand derweil auf dem Schrank, an dem die zweite Wache gerade vorbei gekommen war. Den schwarzen Mantel hatte er um sich gehüllt und sein von langem dunkelblonden Haar eingerahmtes Gesicht war im Schatten des dreispitzigen Hutes verborgen. Glücklicherweise hatte keiner der beiden Männer seinen Blick nach oben gewandt. Als Luc erkannt hatte, dass die Wachleute in seine Richtung gingen, war er zunächst diesen Gang entlang geeilt. Er hatte darauf gesetzt, dass der weiche Teppich seine Schritte zur Genüge dämpfen würde. In der Dunkelheit war er aber gegen einen Beistelltisch gestoßen, wobei ein Kerzenleuchter zunächst laut auf die Tischplatte und anschließend zu Boden fiel. Ein solches Missgeschick passierte ihm nicht alle Tage. Jetzt war er in dieser durchaus problematischen Situation gefangen und konnte im Grunde nur darauf hoffen, so lange unbemerkt auf dem Schrank verweilen zu können, bis sich eine Möglichkeit zur Flucht bot.

„Was war das, verdammt nochmal“, murmelte der eine Wachmann mehr in den eigenen Bart hinein, als dass er den Gefährten hinter sich adressierte.

Der andere bückte sich, um den am Boden liegenden Kerzenhalter aufzuheben. „Jemand war hier. Er hat den Leuchter umgestoßen. Das hat so geschneppert.“

„Oder es war diese verdammte Katze.“

„Blödsinn. Die hätte den Leuchter stehen

gelassen.“

Das Zwiegespräch verstummte. Die beiden Wachen schauten sich an. Nach ein paar Momenten meldete sich der Vordere der beiden wieder zu Wort.

„Schlagen wir Alarm?“

„Ich denke, das ist angebracht. Gehen wir.“

Luc atmete erst einmal durch. Jetzt bot sich die Gelegenheit. Er musste aus dem Haus heraus, bevor der Alarm los ging.

Das Aufsetzen seiner Füße auf dem Teppich war kaum zu hören, als er vom Schrank herunter sprang. Auf leisen Sohlen eilte er den Gang entlang in die Richtung, aus der er ursprünglich gekommen war, den Wachen hinterher. In diesem Moment schallte ein lauter Gong durch das Gebäude.

Der Dieb zögerte nicht, auch wenn sich Verärgerung auf seinem spitzbübischen, von einem honigblonden Henriquatre-Bart verzierten Gesicht breit machte. Er wandte sich an der Abzweigung nach links, um aus dem Fenster hinaus zu springen, durch das er herein gekommen war. Als er es erreichte, sah er, wie unten im Garten einige Wachen hin und her liefen, diese Front des Hauses im Blick. Er drehte sich um und lief zur anderen Seite. Dort kamen die beiden Wachleute gerade aus einem Zimmer heraus. Jetzt hatte Luc seine letzte Chance, unbemerkt zu bleiben, verspielt. Er schnappte sich den erstbesten Gegenstand, den er greifen konnte. Es handelte sich dabei um eine kleine goldene Uhr, die auf einem Sekretär stand. Der Dieb schleuderte sie in Richtung der beiden Wachen, die erstaunt aufriefen. Dann rannte er zurück in den Gang, in welchem er sich vor kurzem noch auf dem Schrank verborgen hatte. Er wusste, dass dieser zum Ballsaal führen würde. Der hatte einige Türen. Vielleicht konnte er seine Verfolger dort abschütteln.

Er sprintete zur Tür des Saals und riss sie auf. Als er eintrat, erkannte er, dass am anderen Ende, vom Garten aus, zwei mit Musketen bewaffnete Männer herein kamen. Nun hatte er ein echtes Problem. Es waren Wach-

leute sowohl vor als auch hinter ihm. Er lief zur nächsten Tür und testete an, ob sie sich öffnen ließ. Sie war verschlossen. Er sah sich um und bemerkte, dass die beiden Wachen am anderen Ende ihre Musketen anlegten.

In diesem Moment, so konnte Luc aus dem Augenwinkel erkennen, löste sich eine weitere Gestalt, recht klein und ganz in schwarz gekleidet, aus dem Schatten in der Ecke des Saales. Diese Person attackierte die beiden Wachen, Luc konnte nicht sehen womit, doch die beiden brachen zusammen. Luc prüfte derweil hektisch weitere Türen. Doch sie waren alle verschlossen und er hatte nicht genügend Zeit, sich um die Schlösser zu kümmern. Die beiden Wachleute, die ihn durch den Westflügel verfolgt hatten, stürmten in den Ballsaal. Die Kerzen ihrer Leuchter wurden von den vielen Spiegeln reflektiert und erhellten den Raum, so dass die maskierte, in einen schwarzen Mantel gehüllte Person, die nun mitten im Saal stand, die Blicke auf sich zog. So rannten die beiden Wachen mit gezogenen Degen los, Luc dabei völlig ignorierend. Der Unbekannte sprintete, als er die beiden Ankömmlinge bemerkte, in Richtung eines großen Tisches, der in der Mitte des Saales stand, und sprang, einen dabei stehenden Stuhl nutzend, auf ihn. Von dort aus hechtete er an den Kronleuchter, dessen kristallener Zierrat beim Aneinanderstoßen in allen Tönen klirrte und klimperte. Anschließend schwang die schwarze Gestalt sich mühelos auf den Armen des Kronleuchters in eine sitzende Position. Von ihrem Platz über den Köpfen der verdutzt drein blickenden Wachen, unerreichbar für ihre Degen, zog sie nun zwei kleine Messer, die sie irgendwo an ihrem Rücken aufbewahrt hatte, und warf sie nach den beiden Wachen. Diese, von den Klingen in den Oberschenkeln getroffen, sackten zusammen und krümmten sich, vor Schmerzen schreiend.

Luc hatte die Verwirrung derweil genutzt, um eines der Schlösser zu knacken. Er deutete der in schwarz gekleideten Person, zu kommen, und entschwand in den Gang, der sich hinter der geöffneten Tür befand. Schüsse krachten in diesem Moment durch

die Nacht. Zwei weitere Wachen hatten vom Garten aus den Weg in den Ballsaal gefunden und ihre Waffen abgefeuert. Als Luc sich kurz umdrehte, konnte er jedoch erkennen, dass der schwarze Fremde es ebenfalls in den Gang geschafft hatte und ihm folgte.

Der Flur führte zum Küchentrakt. Die Dunkelheit machte es Luc schwer, eilig voranzukommen, so dass die andere Person ihn recht schnell eingeholt hatte. Just in dem Moment, als er die Küche betrat, kam aus dem ihm gegenüberliegenden Gang eine weitere Wache, in der rechten Hand einen Degen, in der linken eine Lampe. Zwischen den beiden befand sich lediglich ein großer Küchentisch, auf dem einige Werkzeuge und Lebensmittel verstreut lagen. Als die Wache mit einem Grinsen im Gesicht begann, mit der langen Klinge nach ihm zu stoßen, hatte Luc Mühe, auszuweichen. Um den Angriff zu kontern, schnappte er sich einfach einen Apfel und steckte ihn auf die Spitze der Waffe. Dies brachte den Wachmann für einen Augenblick aus der Fassung. Er blickte verdutzt auf den Apfel. Dieser Moment reichte dem Dieb, um sich flink über den Tisch zu rollen und dem Wachmann den Absatz seines Stiefels zu fressen zu geben. Dieser taumelte zurück, doch wollte ein zweiter Bewaffneter sich hinter dem ersten durch die Tür drängen. Luc hämmerte ihm die Tür ins Gesicht. Dann hob er die Lampe der ersten Wache auf und sah sich kurz um. Der schwarze Fremde stand hinter ihm, in einer Hand ein Wurfmesser, und nickte anerkennend. Luc wendete sich nach rechts und öffnete eine weitere Tür. Die beiden eilten durch den dahinter liegenden Gang, der im Foyer des kleinen Palais endete.

Dort warteten bereits vier Männer, die Musketen im Anschlag. Die schwarze Gestalt sprang mit einer eleganten Hechtrolle in den Raum. Die Schüsse der Wachmänner verfehlten sie. Krümel von Putz und Stuck flogen durch den Raum, losgerissen von den Bleikugeln. Doch war der Ausgang durch den Wachtrupp versperrt. Es blieb nur die Treppe ins obere Stockwerk.

Die beiden Einbrecher sprinteten die Stufen hinauf. Oben angekommen packten sie einen großen Dielenschrank aus Eichenholz und warfen ihn auf die obersten Treppenstu-

fen, um sich ein wenig Zeit zu verschaffen.

Luc wagte einen kurzen Blick durch das Fenster. Er sah die Kutsche des Hausherrn, des Barons de Labussie, die Straße entlang kommen. Offensichtlich war die Feier dieses Mal langweilig genug gewesen, den Baron bereits kurz nach Mitternacht zur Heimreise zu bewegen. Aber die Kutsche bot auch eine

konnte, hatte jedoch ein saftiger Tritt gegen den Kopf ihn vom Kutschbock hinunter auf die harte Erde befördert, wo er stöhnend liegen blieb.

Auch der schwarze Fremde landete nach einem athletischen Sprung auf dem Dach. Für Luc war dies Grund genug, aufzubrechen. Er griff sich die Peitsche und ließ sie in der Luft



Chance. Als das Gefährt vorm Haus hielt, öffnete Luc das Fenster und schnappte sich den Vorhang. Er sprang, sich am Vorhangstoff haltend, hinaus, stieß sich von der Wand ab und landete, nachdem er losgelassen hatte, auf dem Dach der Kutsche. Der Kutscher, völlig überrascht, versuchte, mit der Peitsche auszuholen. Lange bevor er zuschlagen

knallen. Die Kutsche fuhr erneut an. Hinter ihnen legten die Wachleute ihre erneut geladenen Musketen an. Bevor sie schießen konnten, hallte jedoch ein Befehl durch die Nacht, nicht auf die Kutsche zu schießen, da sich der Baron und seine Gattin noch im Gefährt befanden. Stattdessen wurde angeordnet, die Pferde zu holen. So raste die Kutsche, von

vier edlen Rössern gezogen, wieder die Straße hinab, die sie eben heraufgefahren war.

Das Wissen darum, dass sie verfolgt wurden, ließ Luc die Pferde zu höchster Eile antreiben. Doch war ihm klar, dass es schwer sein würde, mit den bereits müde gelaufenen Tieren den berittenen Wachen zu entkommen. Unterdessen meldete sich das Paar aus dem Inneren der Kutsche zu Wort.

“Was ist da los? Wieso fahren wir weiter? Und wieso so schnell?“, zeterte eine Frauenstimme aus der Kutsche heraus. Als Luc sich umblickte, erkannte er, wie eine fein zurecht gemachte Dame mittleren Alters den Kopf aus dem Seitenfenster der Kutsche streckte. Er griff nach seiner Pistole und deutete mit dem Lauf auf das Haupt der Dame.

“Madame, ich möchte Euch bitten, im Inneren der Kutsche zu verweilen. Dies dient eurer eigenen Sicherheit. Ihr seht, ich bin sehr besorgt um Euch.”

Die erschrockene Dame zog augenblicklich ihren Kopf zurück.

Bevor er sich wieder nach vorne umwandte, konnte Luc noch sehen, dass die Häscher ihnen im Abstand von einigen hundert Metern Entfernung hinterher galoppierten. Fieberhaft suchte er im Kopf nach einer Lösung für ihr Dilemma. Doch ihm wollte keine einfallen. So raste die Kutsche, verfolgt von sechs bewaffneten Reitern, durch die Nacht.

Einige Minuten später war der erste der Verfolger an den Vierspanner gelangt, der noch immer in höchstem Tempo über die Ebene raste. Er sprang von seinem Reittier ab und kletterte unter Mühen aufs Dach der Kutsche, wo er seinen Degen zog. Während Luc die Pferde weiter antrieb, löste sich der geheimnisvolle in schwarz gekleidete Fremde von seinem Platz. Zwei Dolche ziehend sprang er aufs Dach, dem Neuankömmling entgegen. Dieser stieß sofort mit der langen Klinge nach dem Schwarzen, der den Angriff jedoch mit gekreuzten Dolchen abwehrte. Ein wilder Abtausch von Attacken, Paraden, Finten und Riposten zweier ausgezeichneten Fechter folgte nun. Die beiden Kämpfer kreisten auf dem Dach der Kutsche umeinander, immer wieder die Lücke in der Deckung des Gegners suchend. Die Klängen schlugen immer wieder aufeinander, doch keiner der beiden Kämpfer konnte sich einen Vorteil verschaffen. Luc erspähte derweil einen Baum, dessen untere Äste tief hingen und so einen stehenden Mann problemlos vom Dach fegen sollten. Da der Wachsoldat mit dem Rücken zum Kutschbock stand, hielt er direkt auf diesen Baum zu, in der Hoffnung, sein unfreiwilliger Verbündeter würde die

Situation erkennen. Diese Hoffnung sollte ihn nicht trügen. Er hörte, wie ein Körper auf dem Dach zu Boden sank. Ein zweiter, dem dabei ein lauter Schrei entfuhr, schmetterte mit einem harten Aufschlag auf die Straße.

Für den Augenblick waren sie wieder sicher auf der Kutsche. Doch näherten sich bereits weitere Verfolger, dieses Mal in einer Gruppe. Ihrer auf die gleiche Weise Herr zu werden, dürfte ungleich schwerer werden, dachte Luc bei sich. Das Gefährt steuerte er derweil auf einen engen Hohlweg zu, der ihnen wenigstens vorübergehend Schutz davor bot, überholt zu werden. Er war allerdings sehr überrascht, als die in schwarz gekleidete Gestalt ihm plötzlich in die Zügel griff und die Kutsche mit aller Schärfe bremsete, bis sie zum Stillstand kam. Der Hohlweg war hier so eng und seine Wände so steil, dass nicht daran zu denken war, reitend an der Seite vorbei zu kommen. Lucs Begleiter sprang mit den Füßen nun auf den Rücken eines der Pferde und balancierte auf diesem nach vorne. Nach einem weiteren Sprung landete er auf dem Geschirr, genau zwischen den vier Tieren. Wenige schnelle Schnitte hatten die vorderen beiden Pferde vom Gespann gelöst. Der schwarze Fremde sprang auf eines auf und deutete Luc, zu folgen. Dieser ließ sich nicht lange bitten. Hinter der Kutsche waren derweil die Wachsoldaten des Barons angekommen und begannen, sich durch die engen Spalte links und rechts der Kutsche sowie über den Wagen hinweg zu mühen. Doch als sie auf der anderen Seite angekommen waren, sahen sie nur noch zwei in dunkle Mäntel gehüllte Reiter in die Nacht entschwinden.

Die beiden ritten etwa eine Meile weit, bis sie sich sicher wähnten. Dann dreht sich Luc zu seinem neuen Begleiter, der bis dahin noch keinen Ton gesagt hatte.

“Es ist besser, wenn wir uns hier trennen. So machen wir es ihnen schwerer, uns zu verfolgen.”

Der Fremde nickte.

Luc wartete nicht auf eine Antwort, sondern redete einfach weiter.

“Gute Idee übrigens, die Kutsche anzuhalten und zwei Pferde zu nehmen. Muss ich mir merken.”

Wieder kam nur ein Nicken. Der Fremde wandte sein Tier ab und ließ es einige Schritte davon gehen. Dann hielt er es an und verweilte einen Moment. Er wendete, griff in seine Tasche und drückte seinem Fluchtfährten einen Zettel in die Hand. Daraufhin gab er dem Pferd die Sporen und galoppierte in südlicher Richtung davon.

Der Dieb schaute dieser bemerkenswert schweigsamen Person noch einen Augenblick hinterher, ehe er den Zettel in die Innentasche seines Mantels steckte und gen Südosten ritt, Orléans entgegen. Dann, nach einigen Minuten, packte ihn die Neugierde. Trotz des hohen Risikos, entdeckt zu werden, entfachte er ein kleines Feuer, in dessen Licht er den Zettel entfaltete. Was er zu lesen bekam, ließ seine blauen Augen noch heller erstrahlen.

Die Magische Manege des Monsieur Maillot

Der größte Zirkus unter der Sonne

Nur drei Tage in Orléans

Die Magische Manege des Monsieur Maillot, der Zirkus, wegen dem er nach Orléans gekommen war, befand sich in der Stadt. Der nächste Schritt zur Erfüllung des Eids, die einzige Spur zu dem Gegenstück des Edelsteins, den er stets mit sich führte, war zum Greifen nahe.

Die Sonne stand bereits hoch am Himmel, als Luc sich auf dem Platz vor den Toren der Stadt einfand, auf dem der Zirkus seine Zelte aufgeschlagen hatte. Man hatte bereits eine Vorstellung zum Besten gegeben. Im Moment herrschte Ruhe.

Er hatte schlecht geschlafen wegen der Sache mit dem Zirkus. Seit er in Orléans angekommen war, plätscherte das Leben so vor sich hin. Alles war hier ungleich ruhiger und friedlicher als im Moloch Paris. Ihm wurde wieder bewusst, was ihn eigentlich dazu veranlasst hatte, die Hauptstadt zu verlassen. Jetzt hatte der Eid wieder den vordersten Platz in seinem Kopf.

Vor dem großen Zelt, das die Zirkusleute aufgestellt hatten, hing ein Schild, das die Attraktionen ankündigte. Der Fliegende François und seine Freunde, die Lebende Kanonenkugel, die Schwarze Rose, Meister der Messer, Rittmeister Richard, Louis der Dreizehneinhalbte, der witzigste Clown Frankreichs. Die Wahrsagerin, die er suchte, befand sich nicht auf der Liste. Immerhin deutete die Messerwerfer-Attraktion aber darauf hin, dass er hier auf seinen Kompagnon aus der vorangegangenen Nacht stoßen würde. Dann hätte er zumindest jemanden, dem er Fragen stellen konnte. Luc spazierte über das Gelände wie ein zufälliger Besucher. Dabei schaute er sich aber die ganze Zeit nach jemandem um, der irgendwie wie ein Messerwerfer aussah.

Schließlich fand er ihn. Im Inneren der Manege stand ein recht kleiner und schlanker junger Mann, fast noch ein Knabe, vor einer

Scheibe, auf der die Umrisse eines Menschen eingezeichnet waren. Zur Zeit jonglierte er mit drei Messern, wobei er die Waffen abwechselnd am Griff und an der Klinge fasste. Luc setzte sich einige Meter abseits auf eine Bank, so dass der Jongleur ihn sehen musste, und wartete.

Nichts geschah.

Als der Messerwerfer die Jonglage abbrach und sich daran machte, mit den Messern auf die Scheibe zu werfen, wurde es Luc zu bunt. Er stand auf und ging von seinem Publikumsplatz aus den kurzen Weg in die Manege hinab. Der Junge schaute ihn fragend an, wandte sich dann aber wieder der Scheibe zu. Luc schnippte mit den Fingern, als der Messerwerfer die erste Klinge schleuderte. Sie landete im Oberschenkel der auf die Zielscheibe gemalten Person.

“Nicht schlecht, junger Mann. Sauber in den Schenkel, genau wie heute Nacht.” Luc postierte sich grinsend neben dem Jüngling.

“Aber sollte man hier nicht das Holz um die Person herum treffen? Berichtigt mich, wenn ich falsch liege.”

Der Messerwerfer, sichtlich verärgert ob der Ablenkung während des Wurfs, machte ein paar seltsame Hand- und Mundbewegungen in Richtung des Diebes, gab aber keinen Laut von sich. Offensichtlich war er stumm. Deshalb hatte er in der Nacht kein Wort gesagt.

“Ich verstehe, ihr könnt nicht sprechen. Das tut mir leid.” Luc schaute etwas betreten.

“Aber vielleicht könnt ihr mir sagen, ähm, mitteilen, was ihr von mir wollt. Wieso habt ihr mich herbestellt?”

Für diese Frage erntete er nichts weiter als einen verwirrt fragenden Blick. Luc begann, sich ein wenig dumm vorzukommen. Er holte den Zettel aus der Tasche, der ihm in der Nacht zuvor gereicht wurde, und gab ihn dem stummen Mann.

“Kennt ihr den Zettel?”

Der Messerwerfer zuckte mit den Achseln und nickte. Er deutete auf einen Papierstapel, der am Rand der Manege lag. Luc erkannte, dass es sich dabei um eine ganze Menge solcher Papierzettel handelte, wie er einen bekommen hatte.

“Ja gut. Aber ihr habt mir den Zettel doch nicht gegeben, damit ich die Vorstellung besuche. Oder doch?”

Der Zirkusmensch schien mit seiner Geduld am Ende. Er stellte sich wieder an der Markierung auf, von der aus er die Messer auf die

Scheibe zu werfen gedachte.

“Ihr habt mir den Zettel doch gegeben? Oder habt ihr mich noch nie zuvor gesehen?”

Mit sich aufhellendem Blick schüttelte der Junge heftig den Kopf. Er hatte offensichtlich eine Möglichkeit entdeckt, den nervenden Fragen zu entkommen. Er deutete an Luc vorbei und grinste. Luc drehte sich herum und sah auf einem der höchsten Ränge der Manege eine zierliche, in ein enges schwarzes Kostüm gekleidete Frau, die leise vor sich hin lachte. Jetzt war es an Luc, verwirrt zu sein. Er bemühte sich allerdings, sich davon nichts anmerken zu lassen und schlenderte mit gespielter Souveränität die Treppe zum Oberrang hinauf. Die Dame, recht klein und von der Natur mit einem hübschen Gesicht

sowie langem, fast schwarzen Haar gesegnet, stand auf und kam ihm entgegen.

“Sucht ihr jemanden, Monsieur Beuregard?”

Lucs Verwirrung wuchs.

“Woher kennt Ihr meinen Namen?”

Die Frau, die wohl Mitte 20 sein mochte, kam noch näher und sprach nun sehr leise.

“Man pfeift euren Namen durch die Straßen von Orléans. Ein Gauner, der es ein ums andere Mal schafft, den Adligen ein Schnippchen zu schlagen.”

Luc war einigermaßen anfällig für Schmeicheleien. “Ja, man tut, was man kann.”

“Und der als sehr spendierfreudig gilt.”

“Klingt nach mir. Ich nehme den Reichen





und gebe den Armen – auf meine Weise. Ein bisschen was dem Bäcker, dem Weinhändler, dem Wirt, Florentine aus dem ‚Sieben Himmel‘...“

“Keine Einzelheiten bitte, Monsieur Beau-regard. Oder darf ich Euch Luc nennen?”

“Gerne,...”

“Ich bin die Schwarze Rose, die Messerwerferin des Zirkus. Das sollte für den Moment genügen.“

“Ihr müsst zugeben, dass es ein gewisses Ungleichgewicht bezüglich der Kenntnisse über die andere Person gibt...”

“...und ich das für den Moment so belassen möchte, Luc.“ Die Rose dämpfte ihre Stimme noch weiter. “Nun, ich fragte Euch, ob ihr auf der Suche nach jemandem seid.”

Es war also diese Frau gewesen, nicht der Jüngling unten. Luc war überrascht. Taschendiebstahl gab es in Paris wie Sand am Meer, aber Frauen, die sich auf Raubzüge einließen, waren rar gesät und äußerlich zumeist nicht von der Sorte, mit der er jenseits des Beruflichen etwas zu tun haben wollte. Diese hier war anders. Das weckte sein Interesse.

“Ich kam, um Euch zu danken, Mademoiselle Rose.“

“Keine Ursache. Ich wollte ja selbst auch entkommen.“

“Und um Euch zu fragen, wieso Ihr mir diesen Zettel gegeben habt.“ Luc hielt ihr den Werbezettel unter die Nase, den er in der Nacht zuvor von ihr erhalten hatte.

“Nun,fragt.“

“Wieso habt Ihr mir diesen Zettel gegeben?”

“Damit Ihr die Vorstellung nicht verpasst. Wir sind ja nur drei Tage in Orléans.“

Luc fühlte sich ein wenig an der Nase herum geführt. Seine Stimme bekam einen ernsten Klang. “Mademoiselle Rose, ich bezweifle, dass das der einzige Grund war. Also, warum habt ihr mich hierher bestellt?”

“Weil ich geschäftlich mit Euch sprechen wollte. Kommt mit.“

Die Souveränität dieser Frau bereitete ihm echte Schwierigkeiten, überrollte ihn fast. Doch sie hatte ihn neugierig gemacht und so ging er mit. Irgendwann würde er die Kontrolle über die Situation zurück bekommen. Das war in der Vergangenheit immer so gewesen. Wieso sollte es dieses Mal anders sein?

Die beiden betraten ein unscheinbares kleines Zelt am Rande des Areals, welches die Zirkusleute für sich beanspruchten. Nach dem Eintreten zündete die Rose eine Kerze an.

“Romantisch“, meinte Luc.

“Keine falschen Hoffnungen. Das hier ist rein geschäftlicher Natur.“

Der Dieb verknipte sich die Bemerkung, dass er geschäftliche Dienste durchaus gut zu bezahlen im Stande sei. Der Satz wäre weder der Frau noch der Situation angemessen gewesen. Außerdem ging es hier um mehr. Er brauchte Informationen über die alte Wahrsagerin. Da war eine gewisse Ernsthaftigkeit schon angebracht, so schwer sie ihm fiel.

“Dann legt mal los, Mademoiselle Rose.“

Sie kramte derweil in einer kleinen Kiste herum. Schließlich griff sie nach einem Lederetui, das von der Art war, in der wichtige Persönlichkeiten genauso wichtige Dokumente aufbewahren.

“Euch sagt der Name Gérard Baptiste Bellemonde etwas?”

“Schon“, antwortete Luc, “Die größte Nummer in Orléans, mit hervorragenden Verbindungen nach Paris. Aber kaum einer weiß, wer er eigentlich ist.“

“Ich schon.“, sagte die Rose und grinste dabei.

“Kleine Sachen sind nichts für euch, oder?”

Die Frau öffnete das Etui und holte einige Zettel daraus hervor. Dabei sprach sie weiter.

“Ich bin Künstlerin, Luc. Andere Künstler schaffen Bilder, Symphonien und Skulpturen. Ich schaffe Einbrüche. Und dieses

Mal könnte es ein Meisterwerk werden.“ Nach einer Kunstpause für sie fort. “Bellemonde fühlt sich sicher, weil niemand weiß, wer er wirklich ist, außer einigen Getreuen. Aber jeder Getreue hat ein dunkles Geheimnis. Und wenn man das kennt, kann man ihn wie eine Marionette tanzen lassen.“ Sie zwinkerte ihm zu und breitete einen der Zettel auf dem Tisch aus. Es handelte sich offensichtlich um die Skizze eines Schlosses oder einer Burg.

“Bellemonde ist eigentlich der Marquis de Veroux. Einen reichen Adligen würde man nie verdächtigen. Aber einer seiner Leibdiener gab mir, nach mehrmaligem nachhaltigen Bitten, die Information wie auch eine Grundskizze des Palais und der Wachpläne.”

“Das klingt ja fast langweilig.”

“Keine Angst, das wird es nicht. Bellemonde lässt sich seine Sicherheit Einiges kosten. Es wimmelt von Wachen. Wenn wir dort entdeckt werden, so wie gestern, kommen wir wohl nicht so leicht heraus.”

“Ich liebe Herausforderungen, Mademoiselle Rose. Ich muss zugeben, die Sache reizt mich. Normalerweise arbeite ich alleine. Für dieses Mal könnte ich jedoch eine Ausnahme machen.”

Die Schwarze Rose sah ihn an.

“Mir geht es genauso. Ich könnte das hier vielleicht ohne Partner. Aber mit einem guten Mann, der mir den Rücken deckt, wäre mir wohler. Seid Ihr dabei?”

Luc war im Grunde Feuer und Flamme für den Plan.

“Ich wäre dabei. Doch zuvor möchte ich noch um einen Bonus bitten. Ich suche nach einer Wahrsagerin, vermutlich ausländischer Herkunft, die vor einigen Jahren mit diesem Zirkus unterwegs war.”

Die Schwarze Rose schien kurz nachzudenken, ehe sie antwortete. “Als ich zum Zirkus kam, gab es hier eine ältere Frau, die Leuten für Geld die Zukunft weissagte. Sie ist aber schon lange nicht mehr bei uns und ich weiß aber nichts über sie. Wir können Maillot fragen, wenn wir wieder hier sind. Sind wir dann im Geschäft?”

Sie streckte Luc ihre Hand entgegen. Luc nahm die Hand und schüttelte sie.

“Sind wir.”

“Gut, dann lasst uns in die Manege gehen. Wir haben einige Sachen einzuüben.”

Mit den Worten stand die Schwarze Rose auf und packte die Papiere zurück in das Lederetui. Dann deutete sie Luc an, das Zelt zu verlassen, und begab sich mit ihm zum Trai-

ningsgelände der Artisten.

Das Anwesen des als ehrenwert geltenden Marquis de Veroux lag etwas weniger als einen halben Tagesritt südöstlich von Orléans. In dieser Nacht stand der Mond fast voll über Frankreich und sandte mattes Licht über die Ausläufer des Zentralmassivs.

Der Marquis de Veroux, der, was nur wenige wussten, identisch war mit Gérard Baptiste Bellemonde, einem Kopf des organisierten Verbrechens in Frankreich, lebte nicht wie viele andere seines Standes in einem Lustschlösschen. Er hatte sich eine mächtige alte Burg, die noch zu Zeiten des hundertjährigen Krieges erbaut worden war, als ersten Wohnsitz ausgewählt. Von der Vorderseite, vom Tal aus, konnte man das Vorwerk besuchen. Hinter diesem befand sich ein mächtiger Schildwall mit Burgfried, der aufgrund seiner Größe den Berg beherrschte. Die anderen drei Seiten der Burg waren weniger gut gesichert, doch war es schwierig, über die steilen, nur wenig bewachsenen Abhänge ungeschützt die Mauer zu erreichen. Tatsächlich bot die mächtige Vorderfront der Burg eher Gelegenheit, unbemerkt ins Innere zu gelangen.

Luc und seine Begleiterin wussten all dies, dank der Pläne, die die Schwarze Rose in ihrem Besitz hatte. Sie waren im Schutz der Dunkelheit und einzelner Bäume bis ans Vorwerk geschlichen. Hinauf zu gelangen, wäre den beiden wohl möglich gewesen. Da jedoch auf den Mauern die Wachen postiert waren, musste eine der Schießscharten, die sich im Schildwall befanden, als Weg ins Innere dienen. Die Größeren sollten gerade breit genug sein, um der zierlichen Schwarzen Rose Durchlass zu gewähren. Aus dem schweren Gepäck, das die beiden dabei hatten, packte sie eine Armbrust aus und spannte sie mit Mühen. Anstatt eines Bolzens legte sie einen dreifachen Haken ein, an dem ein Seil befestigt war.

“Flieg, mein Täubchen.”, flüsterte sie dem Haken hinterher, als dieser, das Seil hinter sich her ziehend, in Richtung der anvisierten Schießscharte flog und in ihr verschwand. Die Diebin zog am Seil, bis der Haken fest saß, und zerrte dann noch zweimal, um sich zu vergewissern, dass er auch wirklich halten würde. Dann blickte sie nach oben, um zu erkennen, ob die Wache, die dort hin und her patrouillierte, nichts bemerkt hatte. Gegen den hellen Mond konnte sie gut erkennen, wann der Wachmann die Richtung wechselte. Als er sich drehte, schwang sie sich am Seil über den Graben, der zwischen Vorwerk und Schildwall gezogen war. Dann kletterte

sie flink die Wand hinauf.

Luc beobachtete dies alles aus dem Schatzen der Vorburg heraus. Er musste nun warten, bis der Wachposten ausgeschaltet war. Dann konnten er und das schwere Gepäck nachgeholt werden.

Der Dieb stand ein paar Minuten allein in der Dunkelheit. Dann kam von oben ein Lichtsignal. Das Seil wurde herabgelassen und er band die Ausrüstung an. Nachdem die Schwarze Rose den schweren Sack nach oben gezogen hatte, kletterte er, nicht weniger souverän als zuvor die Dame, am Seil die Mauer hinauf. Oben fand er einen toten Wachmann in seinem Blute liegend. Dies war ein Anblick, den er keinesfalls mochte, aber wer für Bellemonde arbeitete, wusste um sein Risiko und war sicher kein Kind von Traurigkeit.

Sie hatten einen Zeitpunkt kurz nach dem Wachwechsel gewählt und wussten, dass sie nun etwa vier Stunden Zeit hatten, bis die tote Wache bemerkt werden würde. Doch wollten sie keinesfalls die vier Stunden in der Burg verweilen, sondern nach Ablauf dieser Zeitspanne längst über alle Berge sein. Die Schwarze Rose mahnte deshalb zur Eile.

“Schneller, Luc. Jede Minute ist kostbar.”

“Die Schnecke kennt den Weg besser als der Hase.”, war seine lapidare Antwort. Bevor sie jedoch zornig werden konnte, zog er sein charmantestes Lächeln auf und folgte ihr eilig auf die Innenseite des Schildwalls.

Beim nächsten Schritt würde sich zeigen, ob das Training der letzten Tage Wirkung zeigte. Auf der Palisade schritten überall Wachen auf und ab. Auch im Hof befanden sich einige. Das Risiko, bemerkt zu werden, selbst wenn man sich in den Schatten am Fuße der Mauer bewegte, war hoch. Doch es gab eine andere Lösung. Ein eisernes Gitter, oben mit langen Dornen versehen, verband den Schildwall mit dem Gesindehaus an der nördlichen Burgmauer. Es war ein Balanceakt notwendig, um auf den schmalen Metallstangen hinüber zu gelangen und dort in ein offenes Fenster im Dachboden einzudringen. Zudem blies der Mistralwind scharf in den Burghof. Trotz dieser Widrigkeiten erschien dies den beiden als die beste Gelegenheit. Die Schwarze Rose versuchte sich als erste. Sie sprang fast tänzerisch über die Dornen hinweg und trippelte flink auf die andere Seite hinüber. Luc stellte sich weniger elegant an. Zwar konnte er gut balancieren, doch die recht lange Strecke von etwa zehn Metern auf den glatten, dünnen Metallstäben bereitete ihm Bedenken. Auf halber Strecke setzte er einen Fuß falsch auf. Seine Arme

wirbelten wild durch die Luft, und er war sich sicher, gleich die sieben Meter auf das Pflaster im Hof hinunter zu stürzen. Da schaffte er es gerade noch, sich zu fangen, indem er sich an zwei der langen Eisendornen festhielt. Die waren doch zu etwas nütze.

Der Zufall wollte es, dass gerade nun zwei Wachen gemächlich über den Hof geschlendert kamen und auf das Gatter zu hielten. Luc begann zu schwitzen. Noch mit den Zehenspitzen auf der Querstange aufsetzend hatte er die eisernen Dornen etwa einen halben Meter oberhalb zu packen bekommen. Diese Position beizubehalten, kostete ihn enorme Kraft, und bewegen durfte er sich nicht, um nicht entdeckt zu werden. Die Soldaten unterhielten sich leise, während der eine der beiden das mächtige Tor aufschloss. Dann zogen die beiden den rechten Torflügel auf, wofür sie einen enormen Kraftaufwand benötigten. Luc, der hilflos an den oberen Holmen des Gittertors hing, wurde bei diesem Schwung mitgenommen und schlug äußerst unsanft an die Wand, als das Tor gegen die Mauer schepperte. Ein Stöhnen entfuhr ihm, das glücklicherweise vom Krach des Tors übertönt wurde.

“Das ging heute aber besonders schwer. Muss wohl mal wieder geölt werden.”, meinte einer der beiden Männer. Dann, als sie hindurch waren, wuchteten sie das schwere Gitter wieder in die Gegenrichtung. Als das Tor zuschlug, wurde Luc beinahe über die oberen Holme hinweg geschleudert und konnte sich gerade noch festhalten.

Nach kurzem Durchatmen legte er den Rest der Strecke mit Bedacht zurück. Schweißgebadet kam er auf der anderen Seite an.

Luc deutete auf das Gitter zurück, von dem er eben beinahe herab gestürzt wäre. “Der blöde Wind.”, meinte er, und machte sich daran, die Läden des Dachfensters zu öffnen.

Sie schlichen über die uralten Dielen auf dem Dachboden des Hauses. Die Bretter knarrten schon, wenn nur der Wind in Böen durch das Dachgebälk pfiiff. So schlichen sie auf die andere Seite des Gebäudes, ohne große Angst davor haben zu müssen, ein verdächtiges Geräusch zu verursachen. Vom gegenüberliegenden Dachfenster aus konnte man mit einem weiten Satz auf ein Sims gelangen, welches das Hauptgebäude zwischen dem ersten und zweiten Obergeschoss einmal umlief. Beim jetzigen Stand des Mondes befand man sich, wenn man rechts herum ging, vollständig im Schatten. Luc ging dieses Mal vor, denn er hatte auch die nächste Aufgabe zu erfüllen. Er sprang hinüber und hielt sich, sobald er gelandet war, an den großen Steinquadern fest, aus denen

die Ecke des Gebäudes gemauert war. Dann bewegte er sich vorsichtig nach rechts herum auf dem Sims entlang. Hier, im Schatten, bot sich ihm die Möglichkeit, an einigen vergitterten Fenstern hinauf aufs Schrägdach zu klettern. Im Zentrum dieses Daches befand sich eine kleine Aussichtsplattform, auf der ebenfalls, das wusste Luc, eine Wache postiert war. Als er am unteren Rand des Schrägdaches angekommen war, schob er sich über den Rand und holte die Armbrust aus dem Rucksack, den er sich umgehängt hatte. Er spannte sie und wartete, bis sich die Möglichkeit zum Schuss ergab. Es folgten zwei Minuten, die sich für ihn wie zwei Ewigkeiten anfühlten. Endlich blickte die Wache über diese Seite der Brüstung. Der Bolzen landete mit einem Geräusch, als würde ein Messer in einen festen Apfel eindringen, im Hals des Mannes. Dessen schwerer, mit einer weißen Feder verzierter Hut fiel dem Schützen entgegen, als der Kopf des Sterbenden auf die Mauer sank. Luc versuchte, nach der Kopfbedeckung zu greifen, bevor sie in die Tiefe fiel und dort möglicherweise von jemandem gefunden wurde, doch er war zu langsam. Beinahe flog er dem Hut hinterher, als dieser über die Kante trudelte und in der Tiefe verschwand.

Luc eilte sich nun, die wenigen Meter bis zur Plattform zu überwinden. Als seine Partnerin hinterher kam, half er ihr über die Brüstung.

Die Schwarze Rose hatte ihre eigene Form der Dankbarkeit entwickelt. Mit den Worten “Hier, für dich.” nahm sie ihm den Hut vom Kopf. Er bekam dafür einen neuen, der jenem, der eben hinunter gefallen war, verblüffend ähnlich sah. Luc grinste. Das Glück hatte ihn nur selten verlassen in seinem bisherigen Leben, und auch heute war es ihm hold. Dann öffneten die beiden die Luke, hinter der eine Treppe ins Innere der Burg führte.

Der Gang, der am unteren Ende der kurzen Stiege begann, führte in Bereiche, die einige von Bellemondes Leibwächtern beherbergten und die zudem noch durch alte Gittertüren verschlossen waren. Hier entlang zu gehen und Zeit darauf zu verwenden, die Schlösser zu knacken, während um sie herum Wachleute schliefen oder sich die Zeit bei Wein und Spiel vertrieben, erschien den beiden als zu riskant. Bog man jedoch direkt links ab, so führte der Weg auf einen Balkon oberhalb des großen alten Rittersaales, den Bellemonde mit viel Aufwand zu einer Art Festsaal hatte umwandeln lassen. Vier mächtige Kronleuchter hingen von der Decke. Viele ihrer Kerzen waren auch jetzt entzündet, so dass der Saal in dämmriges Licht getaucht

war. Das Licht reichte jedenfalls aus, um zu erkennen, dass auch dieser Raum von Wachen kontrolliert wurde.

In der Mitte des Raumes ragte ein großer Metallhaken aus der Decke, etwa zwölf Meter über dem Boden. Früher einmal hatte man an diesem einen einzelnen schweren Leuchter befestigt. Doch die vier edlen Kronleuchter hatten dies überflüssig gemacht. Die Schwarze Rose versuchte nun, einen Metallring, an dem ein Seil befestigt war, über den Haken zu werfen. Nach mehreren Fehlschlägen gelang es ihr endlich. Zum Glück befanden sich die beiden weit oberhalb der Kerzen, deren Licht die Decke kaum erreichte. So blieb ihr Treiben von den beiden Wachen, die im Wechsel durch den Saal marschierten, unentdeckt.

Am unteren Ende des Seiles, das nun am Haken in der Mitte der Decke hing, befand sich ein Trapez, wie es die Zirkusartisten verwendeten. Mit Hilfe dieses Instruments wollten die beiden einen zweiten Balkon am gegenüberliegenden Ende des Festsaals erreichen, über die Köpfe der Wachen hinweg.

Luc war als erster an der Reihe. Dieser Teil hatte die meiste Zeit in Anspruch genommen, in der die beiden trainiert hatten. Als die linke Wache den Raum verließ, stieß er sich ab und schwang am Trapez durch den Raum. Die beiden hätten jetzt etwa zehn Sekunden Zeit, um den anderen Balkon zu erreichen, wenn die Angaben des Dieners stimmten. Luc wechselte während des Schwungs die Lage, so dass er die Trapezstange in den Kniekehlen hatte und kopfüber herab hing. Als die Schwarze Rose in seine Richtung absprang, war er bereits wieder auf dem Weg zurück. Gerade als er den höchsten Punkt erreicht hatte, fing er sie an den Handgelenken und die beiden schwangen wieder in die Gegenrichtung, hinüber zum anderen Balkon. Am höchsten Punkt angekommen, schwang er sie und ließ sie los. Mit einem Salto landete sie auf dem Geländer des Balkons. Nach einem kurzen Moment, in dem sie das Gleichgewicht suchte, sprang sie auf den Balkon herab und drehte sich um. Luc war derweil zurück und vor geschwungen und kam ihr, sich jetzt wieder mit den Händen am Trapez festhaltend und den ausgestreckten Körper herunter hängen lassend, entgegen. Jetzt musste er abspringen. Doch ließ er einen Moment zu früh los. Seine Flugkurve war zu niedrig, so dass er mit dem Unterleib unsanft gegen das steinerne Balkongeländer rauschte. Seine Augen weiteten sich, ein leichtes Stöhnen entfuhr ihm. Er mühte sich hektisch, über die Brüstung zu klettern. Staub und Steinkrümel rieselten zu Boden. Luc schaffte

es gerade so, sich auf den Balkon zu retten, bevor die rechte Wache den Raum betrat. Die beiden Diebe lauschten, als die Schritte des Wachmanns durch den Saal hallten. Er bewegte sich offensichtlich in Richtung der kleinen Staubwolke und der auf dem Boden liegenden Kiesel unterhalb des Balkons. Er durfte nur das noch pendelnde Trapez in der Mitte des Raumes nicht bemerken. Doch er bemerkte es. Sie sahen es nicht, aber sie hörten es.

„Jean-Paul, kannst du mir sagen, was das da ist?“ In der Stille, die sich bis dato im Inneren der Burg breit gemacht hatte, wirkte die Stimme, die mehr ein Flüstern als ein Reden war, laut wie ein Schrei. Die Schritte der herbeieilenden zweiten Wache waren zu hören. Jetzt hieß es, schnell zu handeln. Die Diebe befanden sich etwa acht Meter über dem Boden und hatten somit keine Chance, durch einen Sprung auf die untere Ebene zu gelangen. Doch wenn die beiden Wachen nur lange genug mit dem schwingenden Trapez beschäftigt waren, konnten sie vielleicht hinunter klettern. Luc hing den Haken ein, an dem das Kletterseil befestigt war, warf das Seil hinunter, und ließ sich daran herab. Die Schwarze Rose folgte ihm direkt.

Als Luc etwas zu unsanft mit den Füßen auf dem Marmorboden aufsetzte, drehte die eine Wache sich um. Luc sprintete los, den Dolch in der Hand. Bis zu seinem Gegner waren es etwa zehn Meter. Der Mann zog den Degen. Der Dieb war zwar geübt im Umgang mit dem Dolch, doch gegen die lange Klinge seines Gegners hatte er hier, wo genug Raum war, keine Chance. Um den Wachmann auszutricksen, schmiss Luc den Dolch nach ihm. Diese plumpe Attacke wurde mühelos pariert, doch reichte Luc die Zeit, um den Degenfechter in ein Handgemenge zu verwickeln, indem er auf ihn zu hechtete. Der zweite Wachmann hatte unterdessen auch bemerkt, dass sich ein Eindringling im Saal befand und die Waffe gezogen, doch die Schwarze Rose war unbemerkt von ihm am Seil herab geklettert und näherte sich ihm mit gezogenen Wurfmessern. Gerade als er nach Luc stechen wollte, landete eine Klinge in seinem Rücken. Er taumelte und drehte sich, um der neuen Gefahr angesichtig zu werden. Da flog das zweite Messer und traf ihn in die Brust. Luc stieß währenddessen seinem Gegner, mit dem er in inniger Umarmung vereint war, seinen Schädel mit aller Wucht auf die Nase. Der Mann hörte für den Moment auf, sich zu bewegen, der Degen schepperte leise, als er auf dem Boden aufschlug. Luc griff nach dem Dolch, der am Boden lag, und beendete die Sache.

„Das war eng.“ flüsterte er zu seiner Partnerin.

„Allerdings. Wir müssen die beiden verbergen.“

Sie zogen die Toten unter einen der Tische, die in Form Us angeordnet im Saal standen. Unter den Tischdecken würde man die beiden nicht so schnell bemerken.

Danach machte die Schwarze Rose sich daran, das Seil wieder hinauf zu klettern. Luc blieb unten stehen.

„Wieso wieder hoch? Wenn wir schon mal unten sind...“

Die schwarze Rose hielt beim Klettern kurz inne. „Weil ich dort den Weg kenne. Zum Improvisieren kommen wir bestimmt noch.“

Luc zuckte nur mit den Achseln und kam ihr nach. Sie hatte den Plan entworfen und den Grundriss der Burganlage gut studiert. Ihm blieb nichts anderes übrig, als ihr zu folgen. Und immer wieder war er beeindruckt von der Konsequenz dieser Frau. Sie war besonders.

Vom Balkon aus gingen die beiden Diebe den Gang entlang, der in Bellemondes Wohnbereich führte. Sie bogen zweimal ab, schlichen eine Treppe hinunter, und waren an ihrem eigentlichen Ziel angelangt. Irgendwo gab es hier angeblich so etwas wie eine Schatzkammer, in der Bellemonde die wertvollsten seiner Besitztümer aufbewahrte. So hatte es der Diener an die Schwarze Rose weitergegeben, aber er selbst hatte auch nur das Gerücht gekannt. Die Suche könnte dauern, vor allem, weil die beiden nicht einmal wussten, ob es etwas zu finden gab. Die zwei hatten sich eine halbe Stunde Zeit gegeben, die Kammer zu finden, ansonsten würden sie einpacken, was sie kriegen konnten, und sich davon machen. So teilten sie sich auf. Luc nahm sich den linken Teil des Flügels vor, die Schwarze Rose den rechten.

Als Luc an der ersten Tür ankam, lauschte er zunächst. Hier sollte eigentlich niemand sein. Bellemonde war nach Versailles geladen, seine Familie und der Kern seiner Dienerschaft wären dann ebenfalls außer Haus. Doch Vorsicht war auch hier besser als Nachsicht.

Nachdem Luc sich sicher war, dass sich in diesem Raum niemand befand, öffnete er leise die Tür. Mit einer Abblendlaterne ausgestattet betrat er den Raum und schloss die Tür hinter sich. Dann erhellte er den Raum. Ein intensiver Geruch nach Tabakrauch lag in der Luft, und auf dem Tisch, gegenüber des mächtigen Ohrensessels, lag auch das zugehörige Objekt, eine äußerst edle elfenbeinerne Pfeife mit einem zu einem Löwenhaupt

geschnitzten Kopf.

Der Dieb widerstand dem Drang, das Fenster zu öffnen, um frische Luft herein zu lassen, und schaute sich weiter um. Die Durchgangstür zum Nebenzimmer interessierte ihn nicht weiter. Das Zimmer lag in dem Bereich, der der Schwarzen Rose zugeteilt war.

Luc wandte sich einem kleinen Schrank zu und öffnete ihn. Der Dieb fand zu seiner Freude eine Reihe silberner, edelsteinbesetzter Weinkelche sowie diverse Weinflaschen. Er griff nach einer, um sie zu begutachten. Es handelte sich um einen Chateau Laffite von 1671. Ein vorzüglicher Jahrgang war das, soviel war Luc bekannt. Bellemonde wusste offensichtlich zu leben. Aber es war nicht die fette Beute, wegen der sie dieses Abenteuer begonnen hatten.

Luc ging weiter zum nächsten Raum. Nachdem er die Tür mit ähnlicher Vorsicht geöffnet hatte und hinein geschlichen war, bemerkte er, dass es sich hier um ein edles Schlafzimmer handelte. Für einen kurzen Moment überlegte er, sich auf das mit einem blassgelben Baldachin versehene Himmelbett zu legen. Dann besann er sich und untersuchte den kleinen, weiß gestrichenen Nachtschrank mit den goldenen Beschlägen. Im Inneren des Schränkchens fand Luc einige hübsch anzuschauende Schmuckstücke.

Das war für den Anfang gar nicht so schlecht, dachte er sich, aber bei Weitem nicht genug. Sein nächster Blick galt dem Wandschrank. In ihm befanden sich eine ganze Reihe äußerst wertvoller Kleidungsstücke, die Luc allerdings durchweg als nicht seinem Geschmack entsprechend ansah. Dann klopfte er den Schrankboden ab, nach jeweils etwa einer Elle ein Hieb mit dem Dolchknauf. Drei Schläge lang schallte es dumpf, doch beim vierten Klopfen klang der Boden hohl. Seine Intuition hatte ihn nicht betrogen. Er suchte nach einer Fuge und fand sie schließlich. Doch konnte er auch mit enormem Kraftaufwand keine Diele herausheben, nicht einmal, indem er die Spitze des Dolchs in die Fuge stieß und die Waffe als Hebel benutzte. Er begann, den gesamten Schrankboden abzutasen. Im linken hinteren Eck fand er einen kleinen Hebel, der in die Seitenwand eingelassen war, so dass man ihn nicht aus Versehen betätigen konnte. Er zog daran und ein Teil des Schrankbodens klappte nach unten weg. Luc konnte im matten Licht seiner Lampe erkennen, dass eiserne Sprossen in die Wand eines schmalen Schachts eingelassen waren.

Unterdessen durchsuchte die Schwarze Rose die Zimmer, deren Türen in den rechten Abschnitt des Flures führten. Der erste Raum, eine Abstellkammer, bot lediglich

biedere Inhalte. Es gestaltete sich allerdings als aufwändig, ihn nach einem möglichen Geheimraum zu durchsuchen. Die Meisterdiebin tat es trotzdem. Man wusste ja nie.

Durch die erste Tür auf der anderen Flurseite betrat die Diebin nun einen mittelgroßen Speiseraum. Eine Verbindungstür führte hinüber zum ersten Zimmer des linken Abschnitts. Eine weitere befand sich dieser gegenüber. Auf dem mit weißen Decken überzogenen Esstisch befanden sich keine wirklich stehlebenswerten Dinge. Auch die ausgestopften Tiere an den Wänden waren eher unspektakulär. Das großflächige Gemälde an der Wand gegenüber, das wohl den Hausherrn nebst seiner Gattin zeigte, mochte etwas wert sein, doch passte es eindeutig nicht in den Rucksack. Die Schwarze Rose verließ den Raum und ging weiter durch die zweite Verbindungstür.

Das Zimmer, in welches diese Tür führte, war scheinbar eine Art Vorbereitungsraum für die Speisen. Auf der Anrichte neben der Eingangstür stand eine Kristallschüssel, schön und zerbrechlich. Ähnlich verhielt es sich mit dem edlen chinesischen Geschirr in den Schränken. Die Leuchten waren eher zweckmäßig als wertvoll. Langsam wurde die Diebin ungeduldig. Es wollte sich einfach keine geeignete Beute finden lassen.

Sie öffnete die Luke zu dem kleinen Aufzug, mit dem zubereitete Speisen von der Küche hier hinauf gefahren werden konnten. Dann klopfte sie die Seitenwände des Aufzugs ab. Doch fand sich hier nichts Auffälliges. In diesem Moment hörte sie an der Eingangstür, die sie nicht geöffnet hatte, weil sie durch die Seitentür herein gekommen war, ein verdächtiges Geräusch. Sie blendete sofort die Laterne ab, als sie sah, dass der Knauf sich drehte. Dann zog sie eines ihrer Messer. Die Tür öffnete sich. Das Messer sauste der Person entgegen, die in der Tür mehr hockte als stand. Diese Körperhaltung bedingte, dass die Klinge eine Handbreit über dem Kopf in den Türrahmen einschlug.

„Ich glaube, ich habe den geheimen Raum gefunden, Mademoiselle Rose.“, meinte Luc. „Und zum Glück zielt Ihr immer auf den Oberkörper.“

Während er das Messer aus der Wand zog, ilte sie ihm entgegen.

„Dann machen wir schnell. Dort sollte genug Beute sein, damit wir sofort danach verschwinden können.“ Luc grinste. „Ich denke, ich habe bereits alles, was ich brauche. Ihr könnt also unter den verbliebenen Stücken auswählen. Kommt.“

Der Anblick war überwältigend. In der

kleinen Kammer unter dem Wandschrank standen und lagen Schmuckstücke der wertvollsten Sorte, juwelenbesetzte Kleinodien, goldene Statuetten, die Gottheiten fremder Länder zeigten, sowie perfekt geschliffene Edelsteine unterschiedlichster Größe. Die Schwarze Rose, obwohl Kennerin, hatte erhebliche Schwierigkeiten, die geeigneten Stücke auszuwählen. Luc stand derweil scheinbar gelangweilt oben am Schrank und hielt Wache.

Um sich die Zeit zu vertreiben, versuchte sich Luc in Konversation.

„Wisst ihr, was mich verwundert, Mademoiselle Rose?“

„Woher sollte ich das wissen?“, erklang ihre Stimme von unten.

„Wozu stiehlt man dieses ganze schicke Zeug, um es dann in einem Loch unter dem Schrank zu verstecken?“

„Da müsst ihr Bellemonde schon selbst fragen.“ flüsterte die Diebin nach oben, während sie mit vollem Rucksack die Eisensprossen hinauf kletterte.

Luc setzte eine abschätzige Miene auf. „Ah, so neugierig bin ich dann auch nicht.“

Die Rose ging mit dem gefüllten Rucksack in Richtung der Tür. „Ich habe genug. Lass uns verschwinden, Luc.“, sagte sie in ihrer bestimmten Art und machte sich auf.

Der Rückweg gestaltete sich einfacher, da der Wachposten auf dem Dach sowie die beiden im Ballsaal ausgeschaltet waren. Von der Dachterrasse aus konnten sich die beiden Eindringlinge am Seil an der Rückseite der Burg herab lassen. Sie eilten den Berg hinunter zu einer Furt an einem kleinen Bach, bei der sie ihre Pferde abgestellt hatten.

„Wo habt ihr die Tiere eigentlich her, Luc? Die sind gut.“

„Vom Baron de Beauvais. Er ist bekannt für seine exquisite Zucht.“, antwortete Luc mit wissendem Blick.

Die Rose spöttelte, während die aufstieg. „Er würde sich bestimmt geehrt fühlen, wenn er wüsste, dass dieser Raubzug mit Tieren aus seinem Stall durchgeführt wurde.“

Dann ritten die beiden davon. Sie hatten es geschafft.

Der Morgen schielte bereits mit einem Auge über den östlichen Horizont, als die beiden an eine Jagdhütte kamen, etwa 20 Meilen von der Burg entfernt. Luc stieg ab.

„Machen wir eine Pause. Wir wollen dem Baron de Majuvel seine Pferde lieber nicht zu

Schanden reiten.“

Die Schwarze Rose blickte Luc nun etwas verwirrt an. „Der Baron de Majuvel? Ich dachte, die Pferde gehören dem Baron de Beauvais.“ Sie stieg, während sie dies sagte, ebenfalls vom Pferd.

Luc grinste. „Ja, aber abgeben werden wir sie beim Baron de Majuvel. Und dann gebe ich einen anonymen Tipp, der Baron de Majuvel hätte Pferdediebe angeheuert. Ein bisschen Misstrauen unter den Hochwohlgeborenen hat noch nie geschadet. Zumindest nicht den Angehörigen unserer Zunft.“

Die Frau musste lachen.

„Luc, Ihr seid speziell. Zum Glück habe ich Euch ausgewählt für diesen Fischzug.“

„Dann verrätet mir eines, Mademoiselle.“, sagte er, und sah ihr dabei tief in die Augen. „Wie ist Euer Vorname? Wie lautet der Name der Rose?“

Sie erwiderte den Blick. „Fabienne“, hauchte sie.

„Fabienne, die Schwarze Rose. Fabienne Rose. Das klingt schön. Sehr schön.“

Nach einem Augenblick, der für die beiden wie eingefrorene Zeit wirkte, streifte er seinen Rucksack ab.

„Fabienne, ich denke, wir sollten auf den Raubzug anstoßen, und auf das Du. Seht ihr, ähm, siehst du, ich habe hier zufällig eine Flasche 71er Chateau Laffite in meinem Rucksack. Und zwei silberne Weinkelche.“

Wieder konnte Fabienne nicht anders, als aufzulachen.

„Luc, du bist verrückt. Wie viele richtig wertvolle Stücke hättest du statt des Weines mitnehmen können? Dafür kriegst du hundert Flaschen.“

Luc lächelte sie an. Seine blauen Augen strahlten wie Saphire in der Nacht. „Ich weiß nicht, ob es noch hundert Flaschen von diesem Tropfen gibt. Außerdem“, sagte er, während er die Flasche entkorkte, „außerdem hätte ich dann jetzt keine Flasche Wein, wo sie doch so wundervoll hierher passt.“

Sie lächelte. „Dann lass uns auf uns trinken, Luc.“

Er stellte die Flasche ab und blickte ihr wieder tief in die Augen. Dann beugte er sich vor, um ihr näher zu kommen. Seine Stimme wurde zu einem sanften Flüstern. „Der Wert eines Schatzes lässt sich nicht immer in Goldmünzen berechnen. Manche Dinge kann man nicht bezahlen.“ Er nahm sie in die Arme und küsste sie lange und zärtlich.

„Guter Wein muss atmen. Wir haben eine

oder zwei Stunden Zeit, bis er so weit ist. Die sollten wir uns vertreiben.“

“Und du bist dir sicher, dass du kein Zirkusartist werden willst? Du hast Talent.“ Fabienne blickte Luc an. Die beiden wären ein außergewöhnliches Team, und mehr noch als das. Doch Lucs Pläne sahen anders aus.

“Nein, Fabienne. Ich habe einen Eid zu erfüllen. Ich weiß nicht, wo dieser Eid mich hinführt. Vielleicht kreuzen sich unsere Wege ja wieder.“

Die beiden verließen das Zelt der Messerwerferin und spazierten über den vom morgendlichen Regen durchnässten Zeltplatz. Die Zirkusleute arbeiteten fleißig daran, die Zelte abzubauen und zu verstauen.

Fabienne blickte den Dieb an. “Dann naht der Abschied, Luc. Ich habe Maillot gefragt, wer die Wahrsagerin war, die früher bei uns lebte. Ihr Name ist Franziska von Hofstetten. Sie ist von Geburt Venezianerin, doch die Frau eines österreichischen Grafen.“

“Hmm, das sagt mir immer noch nicht, wo ich suchen muss.“

Die Schwarze Rose fuhr fort. “Sie lebte in

Wien. Warum auch immer, wir vom Zirkus fragen da nie, war sie auf der Flucht vor ihrem Ehemann. Doch eines Tages muss er sie gefunden haben. Jedenfalls war sie auf einmal verschwunden, und zur gleichen Zeit gab es Staatsbesuch aus Österreich in Paris.“

Luc wirkte nachdenklich. “Dann muss ich wohl nach Wien. Was für eine Sprache spricht man eigentlich in Österreich? Österreichisch?“ Fabienne schmunzelte. “Deutsch, glaube ich.“

“Ah. Dann werde ich Deutsch lernen, bevor ich losziehe.“

“Da ist noch etwas, Luc.“

Luc blickte sie fragend an. “Ja?“

Die Schwarze Rose wirkte jetzt etwas angespannt. “In Paris ist ein Preis von zehn Louis d’or auf deinen Kopf ausgesetzt, und weitere zehn gibt es für alle Dinge, die du bei dir trägst. Ich habe dich gefunden, Luc. Da werden andere dich auch finden. Leute, die das Geld kassieren wollen.“

Lucs Miene verfinsterte sich. “Das ist böse. Dann muss ich untertauchen. Weißt du, wer zahlen möchte?“

„Bellemonde.“

„Na so eine Überraschung. Aber ich habe bereits einen Plan. Ich danke dir. Für alles.“

“Ich danke dir ebenso, Luc. Schade, dass wir nicht gemeinsam weitermachen. Aber seinen Weg muss jeder für sich bestimmen, und das haben wir beide getan.“

Als die Wagenkolonne der Magischen Manege des Monsieur Maillot langsam an den beiden vorbei fuhr, umarmten sie sich noch einmal und küssten sich. Dann wandte sich die Schwarze Rose ab und sprang auf den letzten der Wagen auf. Eine Träne rann aus ihrem Auge, floss träge die Wange hinab und tropfte auf den Boden, um sich dort mit dem Regenwasser zu vereinen und in ihm aufzugehen.

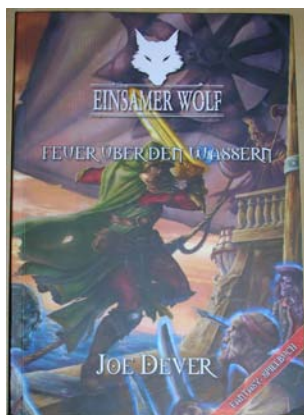
Luc stand noch Minuten später auf dem Zeltplatz und wartete mit melancholischem Blick, bis die Karawane, die sich langsam in südlicher Richtung bewegte, außer Sichtweite war. Er schaute dieser besonderen Frau hinterher, der er in einem anderen Leben vielleicht gefolgt wäre. In diesem konnte er es nicht.

Rezensionen

VORSTELLUNG UND BEWERTUNG VON SPIELEN, BÜCHERN UND MUSIK

EINSAMER WOLF – FEUER ÜBER DEN WASSERN

Jan Jacobs



Fast ein Jahrzehnt ist es her, dass man das letzte Mal die Abenteuerspielebücher von Joe Dever aus der **EINSAMER WOLF**-Reihe in den Regalen deutscher Buchhand-

lungen oder Rollenspielläden finden konnte. Damals waren sie einer der bekanntesten und sicherlich der bestkonzipiertesten Vertreter des Genres. Der Mantikore Verlag bietet nun eine Neuauflage samt Neuübersetzung dieser prestigeträchtigen Reihe an und ist inzwischen bei Band 2: Feuer über den Wassern angekommen. Zeit, einen Blick auf dieses Werk zu werfen und zu sehen, ob er auch noch in der heutigen Zeit begeistern kann.

Was Einsamer Wolf besonders macht

Eine Besonderheit der Einsamer Wolf Reihe, die sie schon damals von sonstigen Abenteuerspielebücher oder Soloabenteuer unterscheidet, ist die Kontinuität. Nicht nur, dass nach und nach eine eigene Welt mit ihrem ganz eigenen Flair und Hintergründen aufgebaut wird, auch zwischen den einzelnen Büchern besteht stets ein Zusammenhang. Man spielt seinen Charakter über alle Bände, wird über das Lernen neuer Disziplinen beständig stärker und darf auch seine Ausrüstung stets übernehmen. In späteren Bänden tauchen sogar Personen aus vorangegangenen Bänden auf und abhängig davon, ob man ihnen schon begegnet ist, reagieren sie verschieden. Folgerichtig setzt auch Feuer über den Wassern storytechnisch da an, wo der Vorgänger aufgehört hat.

Worum es in diesem Band geht

Als Einsamer Wolf ist man der letzter Überlebender des in Band Eins gerade erst vernichteten Orden der Kai – einem Orden von mystisch begabten Kriegsmönchen und Verteidigern des Reiches Sommerslund. Da nun, weil die Kai nicht mehr das Land verteidigen können, ein Angriff der schwarzen Lords bevorsteht, wird man vom Herrscher Sommerslunds beauftragt, ins verbündete Durenor zu reisen, um dort um eine äußerst mächtige Reliquie – das geschichtsträchtige Schwert Sommerswerd – zu bitten, mit dem die schwarzen Lords bereits einmal zurückgeschlagen wurden. Natürlich haben aber auch diese bereits ihre Schergen losgeschickt, und auch der ein oder andere Verräter mag sich in den eigenen Reihen befinden.

Die Spielmechaniken

Falls man nicht einen Charakter aus dem ersten Band weiterführt, wird die eigene Ausdauer und Kampfstärke über eine Zufallstabelle (die auch durch einen zehneitigen Würfel ersetzt werden kann) bestimmt und man wählt fünf der zehn verfügbaren Kai-Disziplinen aus, die einem unterschiedliche situationsbedingte Vorteile gewähren: Einige erhöhen die Kampfstärke unter bestimmten Umständen, andere erlauben einem in erster Linie alternative Wege zu gehen, wenn in einem Abschnitt auf sie verwiesen wird.

Das Abenteuer selbst folgt den klassischen Abenteuerspielbuch oder Soloabenteuer-Konventionen. Man liest den Abschnitt durch und entscheidet sich dann, je nachdem wie man die Situation versteht, für eine der angegebenen Vorgehensweisen. Einige davon sind an bestimmte Bedingungen, wie das Beherrschen einer bestimmten Disziplin oder der Besitz eines bestimmten Gegenstandes, geknüpft; dann liest man an der entsprechenden Stelle weiter. Kommt es zum Kampf, verrechnet man die eigene Kampfstärke mit der des Gegners und gelangt so in die entsprechende Spalte der Tabelle und konsultiert nun die Zufallstabelle für eine Zahl zwischen Eins und Zehn. Lediglich eine Handvoll Kämpfe sind unumgänglich, für diese sollte man jedoch seine Ausdauerpunkte schonen. Der Hauptbestandteil ist allerdings die Mischung aus „zwischen den Zeilen lesen“ und zu überlegen, welche Handlung die lohnendste ist,

während man gegen die eigene Neugierde und Gier ankämpft, jeden Gegner besiegen und jeden Option ausprobieren zu wollen, egal wie unsinnig sie auch scheinen mag.

Der Aufbau

Das Abenteuer erlaubt es, mitunter unterschiedliche Wege zu gehen, die lediglich an Schlüsselstellen wieder zusammenlaufen. In einigen Bereiche kann man alternativ immer wieder zu einem zentralen Abschnitt zurückkehren und von dort aus die „Umgebung“ erkunden, bis man ein Ereignis auslöst, welches den Plot weiter nach vorne bewegt. Ebenso gibt es zwei Reisepassagen, eine zu Schiff und eine per Kutsche, in denen – ganz im Stile der alten Schule – durch Zufallswürfe bestimmt wird, welche Begegnungen zu meistern ist. Aufgelockert wird das ganze durch einige kleinere Spiele im Spiel, durch die man sich ein paar Münzen extra verdienen kann, was zuweilen auch bitter notwendig ist. Am Ende wartet ein fulminantes Finale auf einem nicht ganz gewöhnlichen Schlachtfeld, bevor man den letzten Abschnitt erreicht und das Abenteuer zu einem guten Abschluss bringt.

Sofortiger Tod

Dennoch hat dieser Band auch zumindest zwei diskutabile Momente, auch wenn er handwerklich sehr gut aufgebaut daher kommt. Während die **EINSAMER WOLF**-Serie

Wertung

Karten-, Brett- und Rollenspiele bewerten wir in den drei Kategorien **Preis/Leistung** (P/L), **Aufmachung** (AUF) und **Spielspaß** (SSP). Aus diesen Einzelnoten ergibt sich eine Gesamtwertung, die neben dem Titel des Spiels im Kasten angezeigt wird. Die Wertungsskala reicht von einem Punkt (sehr schlecht) bis sechs Punkte (genial).

Feuer über den Wassern



Art Abenteuer-Spielbuch
Reihe Einsamer Wolf
Autor Joe Dever
ISBN 978-3-9812812-1-7
Preis 14,95 Euro

verhältnismäßig wenig auf „Instant Death“ - Passagen zurückgreift, in denen eine falsche Entscheidung zum direkten Ableben führt, kennt Feuer über den Wassern zwei ähnlich unbefriedigende Situationen: So kann man recht früh einen wichtigen Gegenstand verlieren und soweit es einem nicht gelingt, diesen wieder zu ergattern, läuft man ein gutes Stück später im Abenteuer zwangsweise in eine Sackgasse. An anderer Stelle muss man eine bestimmte Waffe gefunden haben, von deren Existenz oder Notwendigkeit für den weiteren Verlauf man nicht einmal wusste. Zusätzlich kann man diese an anderer Stelle heroisch und großzügig aus der Hand geben, sollte man sie sein Eigen nennen. Ohne jene Waffe steht man im weiteren Verlauf jedoch einem unbesiegbaren Gegner gegenüber, falls man nicht zufällig die eine Disziplin gelernt hat, mit der man die Situation doch noch umgehen kann. Das mag zwar besser sein, als eine „Tür in den Tod“ und führt natürlich dazu, dass man – zumindest im zweiten Anlauf - gezielt nach dem benötigten Gegenstand sucht, bringt aber zwangsläufig einen gewissen Frustfaktor mit sich.

Fazit

Die **EINSAMER WOLF** - Bücher stellen immer noch die Krone der „Solo-Abenteurer“ dar und auch wenn schon einige Jahre seit deren Hochzeit vergangen sind, hat sich daran nicht geändert.

Band Zwei mag nicht zu den absoluten Höhepunkten der Serie gehören, doch wird das **EINSAMER WOLF** - Niveau dennoch gehalten. Insofern kann man auch für diesen Band guten Gewissens eine Empfehlung aussprechen. Wer so oder so plant mehr als ein Abenteuer des **EINSAMER WOLF** zu spielen, dem sei **FEUER ÜBER DEN WASSERN** sogar nahe gelegt: Das Sommerswerd – soviel sei verraten - welches man am Ende dieses Abenteuers in den Händen hält, ist nicht nur die ikonischste Waffe des **EINSAMER WOLF** - Universums, sondern wird noch für viele weitere Bücher eine der nützlichsten bleiben.

Ebenso mag es auch für die alten Hasen, die bereits die alte Goldmann - Übersetzung besitzen, den ein oder anderen Kaufgrund geben: Die Aufmachung ist der alten Version überlegen - insbesondere wurden die alten Illustrationen durch neue ersetzt - die fehlerhaften Verweise wurden ausgebessert und die Neuübersetzung ist näher am englischen Original. Außerdem findet sich als Bonus noch ein weiteres, kurzes Abenteuer aus der Welt des **EINSAMER WOLFS**, was das Buch zusätzlich abrundet.

1W6 FREUNDE – DAS JUGENDEDEKTIV-ABENTEUERSPIEL

Ingo Schulze

In **1W6 FREUNDE** kommen für mich zwei Leidenschaftlichen zusammen: Rollenspiel und Hörspiel. Schon vor längerer Zeit hat die DORP das **1W6-FREUNDE** als kostenloser Download der Szene zur Verfügung gestellt, aber erst das rundumerneuerte Heft, welches zur Spiel 2009 bei Prometheus innerhalb der Pocket-RPG-Reihe erscheint, hat die Chance auch ein breites Publikum zu erreichen. Übrigens ist das ganze auch weiterhin als kostenloser Download erhältlich, auch im neuen Gewand.

Nach einem allgemeinen Vorwort, was ein Rollenspiel – hier mit Abenteuerspiel umschrieben – ist, wird ein Schlaglicht auf das Genre des Jugenddetektivkrimis a la TKKG, Drei Fragezeichen oder 5 Freunde geworfen. Schließlich darf man als Jugendlicher nicht eben mal vormittags zur Observation des Schrottplatz von Karl Klemmer oder mitternachts zum Marmorgrab, um der Geldübergabe beizuwohnen. Ebenso werden typischerweise Jugendkrimis nicht mit Gewalt, sondern mit Köpfchen gelöst, ähh, auch bei TKKG. Manchmal.

Und damit sind wir schon bei den simplen Regeln. Auf die vier Attribute Stärke, Cleverness, Mut und Umgang werden 9 Punkte verteilt, dazu gibt es ein Fleißkärtchen, ein besonders markantes Charaktermerkmal, welches einen Bonus in besonderen Situationen gibt. „Ich kann Karate!“ bringt ein Bonus auf Stärke im Kampf, während „Wie war das nochmal, damals im Krieg?“ ein Bonus auf Umgang mit älteren Menschen gibt. Knapp 40 Fleißkärtchen werden vorgeschlagen, eigene können aber auch entwickelt werden. Hier ist es teilweise sehr schön, wenn man bestimmte Hörspielcharaktere in den Fleißkärtchen wiederentdeckt. Zusammenhalt untereinander bringt ein gemeinsamer Pool von fünf Bandenpunkte, um Würfe um einen Punkt zu verbessern oder ein „total vergeigt“ in ein normales „nicht geschafft“ umzuwandeln. Das System ist entsprechend einfach: um etwas zu schaffen, muss die Summe aus Attribut, einem W6-Wurf, evtl. Fleißkärtchen-Boni, Bandenpunktenboni und sonstigen Boni und Mali den Wert „6“ ergeben. Fällt das Ergebnis ins negative, gilt der Wurf als „totaler Fehlschlag“. Das Kampfsystem ist ein vergleichender Stärkewurf zzgl. Boni durch Waffen und Fleißkärtchen und schon ist es fertig. Nicht gerade massenkampftauglich, aber einfach und effektiv. Kritik gibt es allerdings an der Charakterentwicklung, die

ist leider etwas lahm. Nach je 5 bestandenen Abenteuern gibt es einen Bandenpunkten dazu, das war es. Klar ist, dass man bei einem System mit so wenig Werten nicht nach jedem gelösten Fall ein Attributswert erhöhen kann, aber z.B. ein zweites Fleißkärtchen hätte sich imho nach 5 Fällen schon angeboten.

Das sechste Kapitel stellt dann schließlich eine Beispielbande vor, hier direkt nach dem Vorbild von TKKG. Allerdings sei angemerkt, dass Tarzan, ähh, Peter-Carsten, ähh, Tim nicht mit Werten abzubilden ist und so Tom nicht an ihn rankommen wird...

Schließlich wird darauf eingegangen, wie man Fälle für die **1W6 FREUNDE** entwerfen kann, und darüberhinaus - sehr gelungen - ein Abenteurgenerator basierend auf Zufallstabellen.

Und damit wären wir dann bei der anonymen Millionengroßstadt, die das Arbeitsumfeld der **1W6 FREUNDE** darstellt. Zahlreiche Einrichtungen und einige typische NSCs werden hier vorgestellt. Hier orientiert man sich sehr an TKKG mit seiner generischen Großstadt, vielleicht zu sehr. Die Stärke moderner Jugendkrimis sind wiederkehrende Institutionen und NSC, hier sei Point Whitmark stellvertretend genannt, aber mittlerweile auch vermehrt von den drei Fragezeichen aufgegriffen, und wirken wenig generisch. Und natürlich umgekehrt die 5 Freunde, die in ihren klassischen Fällen ohne Großstadt auskommen. Insgesamt bieten beide Kapitel aber gute Anregungen, und ohne Probleme läßt sich der Hintergrund mehr an den eigenen Geschmack anpassen.

Schlußendlich dann das Abenteuer, Das Geheimnis des Wolpertingers. In dem Abenteuer geht es um eine gestohlene Tierammlung, wilde Mopedrocker und einem Wolpertinger, der die Kleingärten unsicher macht. Insgesamt ein gelungenes Abenteuer mit frei kombinierbaren Szenen, welches sehr gut typische TKKG-Abenteuer nachzeichnet.

96 Seiten im A5-Format (etwa) in sehr gelungenem Layout für 12 Euro, wem das tatsächlich zuviel sein sollte, kann auch zum Download greifen. Jede Seite hat einen Rahmen, die wie ein Schulheft mit Käsekästchen, Terminen, Notizen und Nebenrechnungen vollgekratzelt ist und das Flair gut vermittelt. Wer genau guckt, entdeckt auch einige einmalige Eintragungen wie „Was steckt hinter Prometheus?“. Einzig der Charakterbogen (ein Zeugnis vom Enid Blyton-Gymnasium...) wirkt etwas lieblos, ist andererseits zum Kopieren ideal.

1W6 Freunde



Art Rollenspiel
Verlag Prometheus-Verlag
Sprache Deutsch
Jahr 2009
Preis 12 Euro

Fazit:

Für Kenner von der typischen Jugendhörspielerien sehr kurzweilig zu lesen, für Rollenspieler sehr gut ins Spiel umzusetzen. Echte Neueinsteiger z.B. aus der Hörspielszene werden imho aber etwas alleingelassen, weil die Regeln viele Freiheiten lassen und damit zu Unklarheiten führen. Auch das Abenteuer hätte einige Hinweise für Neulinge enthalten können, um es wirklich einsteigergerecht zu machen. Insgesamt aber ein tolles Rollenspiel, welches uneingeschränkt hörspielenden Rollenspielern und rollenspielenden Hörspielern zu empfehlen ist. Wer sich nach der Rezi nicht sicher ist, ob er 12 Euro investieren sollte, dem sei der Download angeraten!

PLANET STEAM

Thomas Heinig

Die Menschheit giert nach Siedlungsraum für ihre weiter wachsende Weltbevölkerung! Die Ressourcen der Erde sind nun, im Jahre 2415, völlig erschöpft. Die lange Suche nach einem erdähnlichen Planeten war erfolgreich. Seine Entdecker gaben ihm den Namen „Steam“, bezeichnend für seinen gasförmigen Kern, der unter anderem die lebenswichtige Ressource Wasser bereithält. An Ihnen liegt es nun „Planet Steam“ durch Terraforming in eine zweite Erde zu verwandeln.

Planet Steam ist ein echter Hingucker. Die Packung kommt in der gleichen Größe daher wie beispielsweise Descent von Fantasy Flight Games und bringt einiges an Gewicht auf die Waage. Grund dafür sind die Spielmaterialien, die hauptsächlich aus Holz bestehen und insgesamt sehr hochwertig wirken. Bei Material und Zeichnungen wird ein ganz eigener, retro-futuristischer Stil verwendet, der enorm gut zum Thema des Spieles passt.

Im Grund seines Herzens ist Planet Steam ein Wirtschaftsspiel, das Sci-Fi Setting dient nur als Hintergrund. Statt Lagerhäuser besitzen die Spieler Raumschiffe, statt einfachen Fabriken gibt es dampfgetriebene Tanks, welche aus tiefen Schächten Rohstoffe bergen. Und um diese Rohstoffe dreht sich der gesamte Spielmechanismus, denn die Spieler müssen versuchen möglichst geschickt

Rohstoffe zu erwirtschaften um diese am gewinnbringendsten in Geld umzuwandeln.

Zunächst werden jede Runde Rollenkarten versteigert, die dem besitzenden Spieler dann gewisse Vorteile bringen. Erst wenn jeder Spieler genau eine Rollenkarte besitzt, geht es Spiel weiter. Auf dem Spielplan finden sich etliche Schächte, aus denen Rohstoffe gefördert werden können. Dazu muss man aber zunächst die Kontrolle über einen Schacht erhalten, indem man eine Plattform in der eigenen Farbe auf ihm ablegt. Auf den Plattformen können jeweils ein Tank errichtet werden. Ohne weitere Ausstattung fördert so ein Tank Wasser aus dem Schacht. Jedoch kann man mit entsprechender Ausstattung auch Erz, Quarz oder Energie fördern.

Ein wichtiger Aspekt des Spiels ist es, Synergieeffekte zu erzielen, indem man seine Tanks geschickt aufstellt. So produzieren zwei direkt nebeneinander stehende Tanks mit identischer Ausstattung einen zusätzlichen Rohstoff.

Anschließend werden die Rohstoffe am Markt verkauft. Dafür besitzt das Spiel einen faszinierenden Marktmechanismus. Mit kurzer Verzögerung verändern Angebot und Nachfrage die Preise für Erz, Quarz, Energie und Wasser - und zwar nach jedem einzelnen Spieler. Wird beispielsweise zu viert gespielt, so kann der vierte Spieler eine komplett andere Marktsituation vorfinden als der erste Spieler.

Obwohl diese Beschreibung viele Details unerwähnt lässt, gibt sie den grundsätzlichen Mechanismus gut wieder. Tatsächlich existieren aber diverse weitere Stellschrauben um die eigene Produktion zu optimieren und sich von den anderen Spielern abzuheben. Wer dabei aber fehlplant, zu viele Einheiten eines momentan wertlosen Rohstoffes produziert, zu schnell expandiert oder sich nicht ausreichend Geld aufhebt um Investitionen tätigen zu können, fällt schnell zurück. Planet Steam ist kein Spiel, das man nebenbei spielen kann. Es verlangt die Aufmerksamkeit der Spieler, obwohl es nicht kompliziert ist, über die gesamte Spielzeit von bis zu drei Stunden.

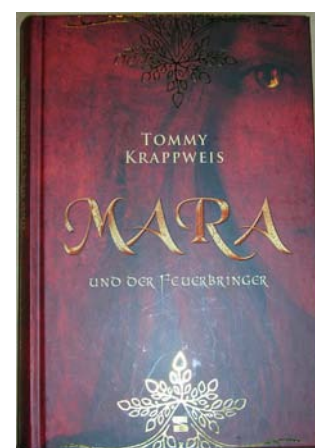
Planet Steam

Art Brettspiel
Verlag Luco Art
Sprache Deutsch
Spieler 2 bis 5
Spieldauer 90 bis 180 Minuten
Alter ab 12 Jahren
Jahr 2008

Und damit wären wir auch schon bei den Kritikpunkten. Die Spielzeit ist relativ hoch und wirkt nicht sinnvoll komprimiert. Es entstehen oft kleine Leerlaufphasen, die beim Spielen nicht wirklich auffallen, die man aber hätte optimieren können. Zudem ist das Material optisch toll, aber nicht immer handlich. Das Auswechseln von Ausstattungen an den Tanks ist fummelig und nichts für Grobmotiker. Zudem hätte man beim Papiergeld eine andere Lösung finden müssen, denn dieses „Monopoly-Geld“ wirkt im Vergleich zur restlichen Ausstattung billig und unpassend.

Fazit:

Die genannten Kritikpunkte schaden dem Spielspaß erstaunlicherweise recht wenig. Wer Wirtschaftsspiele mag, der findet mit Planet Steam ein sehr gutes Exemplar mit interessantem Hintergrund und tollem Material. Besonders die schnellen Reaktionen des Marktes auf die aktuelle Rohstoffsituation ist gelungen und macht das Spiel wieder spielswert.

MARA UND**DER FEU-****ERBRINGER**

Friederike Schmutzler

Eigentlich hat Mara schon mehr als genug um die Ohren: Ihre Eltern leben getrennt, ihre Mutter ist auf einem Esoteriktrip, dessen Ende nicht abzusehen ist, und in der Schule wird sie von ihren Klassenkameraden gehänselt.

Während eines sogenannten Seminars, bei dem Maras Mutter und ihre Wicca-Gruppe versuchen, mit Bäumen Kontakt aufzunehmen, erfährt ausgerechnet ihre skeptische Tochter von einem Zweig, dass sie eigentlich eine Spákona ist, eine germanische Seherin. Ihre erste Recherche führt sie zu Professor Weissinger, der an der Universität in München unter anderem germanische Mythologie und Religion lehrt.

Gemeinsam finden beide heraus, was Maras neu erwachte Visionen und Fähigkeiten zu bedeuten haben: Sie muss die Welt vor dem Feuerbringer retten.

Kinder und Jugendliche, die von einem Tag auf den anderen als „Auserwählte“ oder mit magischen Kräften ausgestattet, aufwachen, gibt es in der Fantasyliteratur genug, manch einer wird nun den unvermeidlichen Harry Potter vor Augen haben.

Aber selten war das Auserwähltsein so komisch wie in „Mara und der Feuerbringer“. Schon auf den ersten Seiten zeigt Tommy Krappweis - geistiger Vater von Bernd das Brot - mit seiner Beschreibung des Treffens von Maras Mutter, das er nicht umsonst einer der beliebtesten Comedy - Autoren Deutschlands ist.

Besonders hervorzuheben ist auch die Recherchearbeit von Herrn Krappweis. In einem Bereich, in dem viele Dinge mit gefährlichem Halbwissen auf den Markt geworfen werden, hat er sich fachkundige Unterstützung von Professor Rudolf Simek geholt. Simek,

Professor für Ältere Germanistik an der Universität Bonn und das Vorbild für den fiktiven Professor Weissinger, steuert ein sehr ausführliches Glossar bei, in dem der Leser bei Bedarf die wichtigsten Begriffe und Personen nachschlagen kann.

Leider ist dies auch das einzige Manko des Buches: Der Leser muss dieses Glossar des öfteren nutzen, da eine Fülle von Informationen auf ihn niedergeht. Natürlich ist es dem Autor hoch anzurechnen, dass er so gut recherchiert hat, doch an einigen Stellen wäre etwas weniger mehr gewesen, denn das Material reicht gut und gerne für drei Bände oder mehr. Da verwundert es allerdings auch nicht, dass bereits eine Fortsetzung angekündigt ist.

Fazit:

Wer ein unterhaltsames Buch lesen UND sich dazu noch weiterbilden möchte, sollte „Mara und der Feuerbringer“ in die engere Wahl ziehen. Zwar hemmen die vielen Informationen manches Mal den Lesefluss, und könnten so die jüngere Leserschaft vielleicht

Mara und der Feuerbringer



| | |
|----------------|-----------------|
| Art | Roman |
| Autor | Tommy Krappweis |
| Verlag | SchneiderBuch |
| Sprache | Deutsch |
| Jahr | 2009 |
| Preis | 12,95 Euro |

etwas verschrecken, doch im Gegensatz zu vielen anderen Büchern sind sie sehr gut recherchiert und aufbereitet.