

Ausgabe 104 - Februar 2012 - kostenlos



ANDUIN

FANZINE FÜR PHANTASTISCHE SPIELE

WINTER

ANDUIN 104 WINTER

IMPRESSUM

Anduin

Fanzine für phantastische Spiele

Chefredakteurin

F. Schmutzler

Stellv. Chefredakteur

L.-H. Schilling

Anschrift

Anduin
Fritz von Wille Str. 5
54296 Trier
leserbriefe@anduin-fanzine.de
www.anduin-fanzine.de

Fleißige Helfer

Autoren

L.-H. Schilling, T. Michalski, S. Droste,
F. Schmutzler

Titelbild

„Winter von David Blackwell unter
CC/flickr, bearbeitet von F. Schmutz-
ler

Zeichner

M. Hamann, T. Kettermann, U. Mat-
thes, C. Schlicht, A. Nett, J. Bals

Lektorat

F. Schmutzler

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 Für eine Handvoll Fleisch†

In diesem Abenteuer für Cthulhu Wild West werden die Charaktere mit einem Geheimnis aus der Vergangenheit konfrontiert, dessen Auswirkungen in der Gegenwart für schreckliche Ereignisse in einem verlassenen Fort sorgen - Achtung: Nichts für schwache Nerven!

Lesen & Spielen

9 Helden des Hobbys

Die Menschen hinter den Spielen

10 NSC - Ecke †

Ein Charakter für eure Spielrunden

11 Winterpause im Land der Amazone

Hinter den Kulissen von „Hilde und die Glocken der Amazone“

13 Mein Lieblingsrollenspiel

Und was spielst Du so?

Rezensionen

14 Savage Worlds Gentleman's Edition Revised

† = Artikel zum Schwerpunktthema

Die dritte Seite

Auch wenn der Winter sich in diesem und im letzten Jahr eher rar gemacht hat – manch einer mag da schon das Ende der Welt sehen, ich habe mich nur immer gefragt, ob die Journalisten die Winter davor wohl verschlafen hatten – so ist er doch Thema einer eigenen Anduin-Ausgabe geworden. Ja, faktisch gesehen ist der Winter übermorgen wieder vorbei, zumindest kalendarisch, nicht unbedingt im Rollenspiel. Ob nun Hellfrost, das epische High Fantasy-Setting für Savage Worlds oder Malmsturm, das erste deutsch Fate-Setting – cool ist cool.

Ob nun fantastischer Winter, gruseliger

Winter wie hier im Cthulhu-Abenteuer oder der nukleare Winter der Postapokalypse – das Thema bietet für ein so kreatives Hobby wie das Rollenspiel unendliche Möglichkeiten. Eine Zugfahrt durch die verschneite Eifel bietet Stoff für einen Zombierun: Der Zug bleibt stecken, und aus einem nahe gelegenen Militärlager brechen die Zombies aus. Die Passagiere sind vielleicht ganz normale Menschen, die sich zusammenraufen müssen, um die Stellung zu halten, bis die Kavallerie kommt. Eine Liedzeile über Eis, Schnee, Stahl und Elfen bildet den Rahmen für epische Wikinger-Fantasy mit Sword&Sorcery

(dazu hoffentlich mehr auf dem Tanelorn-Sommertreffen). Ein historisches Ereignis in einem harten Winter war Hintergrund für das Cthulhu-Abenteuer „Für eine Handvoll Fleisch“.

An dieser Stelle will ich aber nicht zuviel verraten, und verbleibe deshalb mit

Read on,
eure Niniane

Anmerkung

Falls ihr euch fragt, warum sich nur eine Rezension in dieser Ausgabe befinden: In Kürze werden die Rezensionen unabhängig von der Anduin wieder auf der Webseite unter www.anduin-fanzine.de zu finden sein.

Auch die Handouts zum Cthulhu-Abenteuer auf Seite 4 könnt ihr dort finden.

Für eine Handvoll Fleisch

EIN SZENARIO FÜR CTHULHU WILD WEST

AUTOR: STEFAN DROSTE

BILDER: MELANIE HAMANN, THORSTEN KETTERMANN, UWE MATTHES (ILLUSTRATIONEN), CHRIS SCHLICHT (KARTEN), ALJOSCHA NETT, JENNIFER BALS (HANDOUTS)

*Here lies the body of Caroline Todd
Whose soul has lately gone to God;
Ere redemption came to late,
She was redeemed at Devil's Gate.
- Grabinschrift*

In diesem Szenario im verschneiten Wilden Westen hilft die Gruppe vom Wintereinbruch überraschten mormonischen Siedlern das Schutzfort an der Schlucht „Devil's Gate“ zu erreichen. Dort müssen sie feststellen, dass die Garnison von Indianern überfallen wurde und beide Seiten während des Schneesturms dem Kannibalismus verfallen sind. Doch nun sitzen auch die Charaktere mit der geheimniskrämerischen Glaubensgemeinschaft auf diesem gottverlassenen Posten fest. Allmählich beginnt der Hunger, und die schattenhaften Jäger im Sturm sorgen für Angst. Werden die Charaktere rechtzeitig herausfinden, dass die mitgebrachten Kinder der Mormonen auf beängstigende Weise den einsamen Revolvermann in der Schlucht anzulocken scheinen und dieser den Blizzard mit sich bringt, oder werden sie sich zuvor untereinander vor Misstrauen und Hunger zerfleischen?

HINTERGRUND

Es wäre nicht ungewöhnlich, wenn im Laufe des Abenteuers dem einen oder anderen Charakter die Frage durch den Kopf geht, wo um alles in der Welt er da hineingeraten ist. Und tatsächlich ist die Verkettung von grausigen Untaten, bitteren Tragödien und zweifelhaften Zufällen, die schließlich zum Massaker am Devil's Gate führen, eine äußerst unglückliche. Doch der Reihe nach:

DER WENDIGO

Vor langer Zeit und für eine lange Zeit, so die Legende, war Ithaqua der Windschreiter der unangefochtene Herr über die nördlichen Gefilde der Welt. Auch auf dem amerikanischen Kontinent waren die Menschen

gezwungen, ihre eigenen Kinder dem rasenden Sturm zum Opfer vorzuwerfen, um sich vor dem teuflischen Einfluss des uralten Gottes zu schützen: Dem Kannibalismus, der Menschen einander bei lebendigem Leibe auffressen lässt. Doch eines Tages schlossen sich die größten Krieger und Weisen aller Stämme zu einem einzigartigen Bündnis zusammen, zogen gegen Ithaqua in die Schlacht und vertrieben ihn aus den Ebenen. Die Eismassen zogen sich vom Land zurück.

DEVIL'S GATE

Bei seiner Flucht hatte der Wendigo mit seinen Stoßzähnen eine Bergkette zerrissen und so eine scharf eingeschnittene Felsspalte zurückgelassen, angefüllt und durchtränkt mit der Essenz seiner Berührung. Instinktiv mieden Menschen diesen widernatürlichen Ort und erschauerten vor dem heulenden Nordwind, der durch ihn hindurchging. Die Ureinwohner versuchten die alte Geschichte in ihren Erzählungen zu bewahren, als Mahnung und Rat, sollte der rachsüchtige Ithaqua wiederkehren. Doch dann kam der Weiße Mann. Er war blind für die Vergangenheit des Landes und unter seinem arroganten Vormarsch verblasste die alte Legende und ihre Bedeutung ging verloren. Nur der Name blieb: das „Devil's Gate“. Eine sehr intuitive, aber treffende Bezeichnung.

DIE DONNER PARTY

Vor zehn Jahren geriet in den Bergen der Sierra Nevada eine Gruppe Pioniere unter Führung der Familie Donner in einen heimtückischen Schneesturm. Neben der Kälte setzte den Siedlern vor allem der Hunger zu – so stark, dass schließlich sogar das große Tabu des Kannibalismus gebrochen wurde. Doch die Berichte lassen eine noch grausigere Randnotiz aus: Das Ehepaar Donner schickte ihren erstgeborenen Sohn Ian als Opfer zu Ithaqua um sich selbst zu retten. Doch die Macht des Windschreiters reichte noch nicht

Anmerkung

Dieses Szenario ist erstmalig in der im Juli 2011 zu Ehren des scheidenden Chefredakteurs Frank Heller erschienen Sonderausgabe der Cthuloiden Welten abgedruckt worden.

Credits

Autor: Stefan Droste

Bebilderung: Melanie Hamann

Illustrationen: Thorsten Kettermann, Uwe Matthes

Karten: Chris Schlicht

Handouts: Aljoscha Nett, Jennifer Bals

weit genug, um Ian zu verschlingen. Und so wurde der junge Mann zu einem Wanderer zwischen den Welten, der weder in das Reich des ewigen Nordwinds gezogen werden, noch in der Welt der Menschen weiter existieren konnte.

IAN DONNER

Und so blieb dem Verdammten nur ein einziger Ort, in dem er sich aufhalten konnte: das Devil's Gate, die Schwelle zwischen beiden Ebenen. Hier verbarg sich Ian Donner in dunklen Felsspalten, während sein Herz zu Eis erstarrte und er in einen Zustand der Todlosigkeit verfiel. Einzig wenn Ian die Präsenz menschlicher Kinder in der Umgebung der Schlucht spürt, strebt er danach, diese fort von ihren betrügerischen Eltern in das Devil's Gate zu locken, damit sie, wie er, niemals sterben müssen. Doch sobald Ian erwacht, richtet sich auch der Blick des mit ihm verbundenen Ithaqua auf die Schlucht, und sein gieriger Blizzard fegt über das Land, um seine grausige Ernte einzutreiben. Und Ian kann nur hilflos zusehen, wie der Wendigo ihm stets aufs Neue die Kinder entreißt.

DIE MORMONEN

Die Siedler, deren Rettung den Charakteren anvertraut wird, gehören zu einer relativ

jungen christlichen Sekte, die sich selbst Die Heiligen der letzten Tage nennen. Sie haben ihre alte Heimat verlassen um im Westen ein neues Leben zu beginnen; ihr Ziel sind die großen Salzseen von Utah. Über einhundert Seelen zählte der Treck von Männern, Frauen, Alten und nicht zuletzt Kindern, als diese ihre ärmlichen Handkarren ergriffen und sich zu Fuß gen Westen auf machten. Auf eine Überwinterungen sind die Siedler in keiner Weise eingestellt. Ihnen bleibt nur ihr unerschütterliches Gottvertrauen und die enge Gemeinschaft, um sich vor dem überraschenden Wintereinbruch zu schützen.

DIE JÜNGSTEN VORFÄLLE:

Der alte Schamane der Shoshone hatte vor sechs Tagen, also am 14. Oktober, Visionen über das grausige Wiedererwachen des Wendigo, er vermutet den Grund dafür irrtümlich im frevlerischen Fort der Bleichgesichter am unheiligen Devil's Gate. Der Stamm brach mit schwerem Herzen zur letzten Schlacht auf: Um das Fort zu zerstören und den Windschreiter wie in den alten Tagen durch Kinderopfer gnädig zu stimmen und das Leben aller zu retten. Durch die herannahenden Kinder wird Ian aufgeweckt, und mit ihm auch der Wendigo. Mitten im aufkommenden Schneesturm attackieren die Indianer am 16. Oktober das Fort und schicken gleichzeitig ihre Kinder hinauf in die Schlucht. Es ist dieser Blizzard, der auch den Treck der Mormonen aufhält und die Rettungsaktion der Charaktere erst nötig macht. Der Schamane hatte in der Vision ironischerweise exakt die Zukunft gesehen, die seine Entscheidung herbeiführte. Eines der Indianerkinder jedoch entkommt seiner Opferung und kann sich einige Zeit im Fort verstecken – was zur Folge hat, dass Schneesturm und Kannibalismus tagelang anhalten. Inzwischen hat ein Bote der Mormonen am 20. Oktober Wamsutter erreicht, und die Charaktere brechen am Tag darauf zu ihrem Rettungsunternehmen auf und kämpfen sich nach Norden durch.

DAS SZENARIO

TEIL 1: DER HINWEG

Die Charaktere wurden in der kleinen Eisenbahn- und Minenstadt Wamsutter, Wyoming als Vorausreiter eines Einsatztrecks angeheuert, der eine Gruppe von eingeschneiten Mormonen nahe der nördlichen Bergkette befreien soll. Ihre Aufgabe ist es, nach Gabriel's Cove zu reiten – ein Tal in dem die Siedler Zuflucht gesucht haben – und diese zu einem nahen Schutzfort zu geleiten. Die dort stationierten Soldaten sollten für solche

Fälle genügend Decken und Nahrungsvorräte gelagert haben, damit die ausgezeherten Familien hier auf den großen Hilfstreck warten können. Die versprochene Entlohnung für diesen Auftrag ist gut; die Heiligen der Letzten Tage lassen sich das Überleben ihrer Brüder und Schwestern einiges kosten. Der erfahrenste und vertrauenswürdigste Charakter bekommt zu diesem Zweck auch eine Karte (Handout #1) der Gegend ausgehändigt.

DAS ÖDLAND

Nordöstlich der Stadt beginnt das Great Divide Basin, eine trockene und salzige Steinwüste, welche für die schweren Wagen des Rettungstrecks nicht passierbar ist. Die Charaktere hingegen, ausgestattet mit dicker Winterkleidung gegen den für diese Jahreszeit zu kühl wehenden Nordwind, finden sich mit ihren Pferden auf einem anstrengenden, etwa zwei Tage dauernden Ritt durch das karge Ödland wieder. Da die Charaktere wahrscheinlich nicht miteinander bekannt sind, bietet es sich an, hier das Kennenlernen, aber auch Rangstreitigkeiten und Angebereien auszuspielen.

Ungebetener Besuch: In der ersten Nacht im Ödland werden die Charaktere von einem ausgehungerten Puma mit der Hoffnung auf frische Nahrung umschlichen. Besonders effektiv ist diese Begegnung wenn nur eine weghuschende Silhouette entdeckt wird, die sich beim Heranschleichen als brüllend emporspringende Raubkatze entpuppt. Eine nähere Untersuchung des abgemagerten Pumas zeigt eine Verletzung am Hinterlauf – messerscharfe Krallenspuren die zu keinem bekannten Tier dieser Gegend passen: Das Tier ist von einem Windschatten (s.u.) attackiert worden.

INDIANERDORF

Diese kleine Ansammlung von Tipis ist am aus nördlicher Richtung kommenden Sweetwater River gelegen und rings um einen großen, rötlichen Stein gruppiert, welcher in seltsamem Winkel wie ein Fremdkörper aus dem Boden ragt. Von den Shoshone ist keine Spur zu sehen, der gesamte Stamm scheint aufgebrochen zu sein. Beunruhigenderweise sind Alltagsgegenstände und Werkzeuge zurückgelassen worden, Waffen jedoch nicht. Alles spricht für einen Kriegszug der eigentlich als befriedet geltenden Indianer mitsamt Frauen und Kindern! An dieser Stelle entscheiden sich manche Spielgruppen dafür, direkt zum Fort zu reiten und dort nach dem Rechten zu sehen, ehe man sich um die Mormonen kümmert. In diesem Falle haben die

Spezielle Regeln: Hunger und Kälte

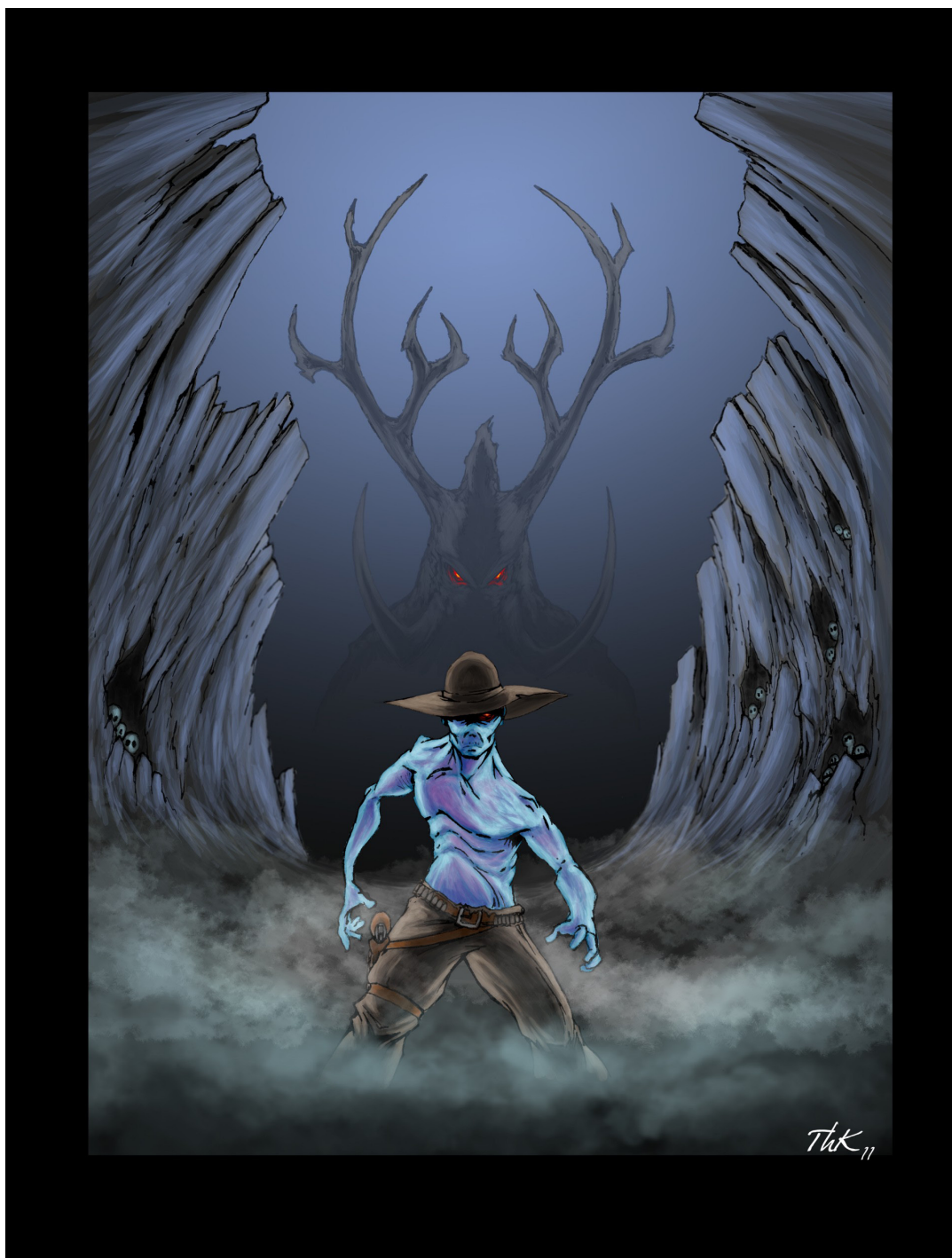
Diese eigenen Regelnanpassungen sind höchst wichtig, da sie maßgeblich für die Stimmung des Spiels, den Handlungsantrieb der Charaktere und den gesamten Ablauf des Szenarios sind. Der Spielleiter tut also gut daran, diese Sonderregeln stets präsent zu halten und deutlich zum Einsatz zu bringen.

Kälte: Wer sich in einen Blizzard begibt kann darin umkommen. Sobald ein Charakter längere Zeit der Kälte ausgesetzt ist muss er einen Wurf gegen KOx5 ablegen. Misslingt dieser verliert der Charakter 1 TP und muss beim nächsten Mal gegen einen schwereren Modifikator (erst KOx4, bei erneutem Versagen KOx3 usw.) werfen. Je niedriger der Modifikator wird, desto höher wird auch der drohende TP-Verlust durch Erfrierungen (1W2, 1W4, 1W6, 1W8). Sobald sich der Charakter aufwärmt kann die Schwierigkeit wieder nach Ermessen des Spielleiters herabgestuft werden.

Hunger: Ganz ähnlich wie Kälte zu Trefferpunkten verhält sich in diesem Szenario Hunger zu Magiepunkten. Wenn einer der Charaktere im Einflussbereich des Wendigo (d.h. im Schnee) Hunger bekommt oder sein Appetit anderweitig angeregt wird muss er einen Wurf gegen MAx5 ablegen oder 1 MP verlieren. Wie bei der Kälteprobe auch steigern sich ab nun Schwierigkeit und MA-Verlust entsprechend. Erschwerend kommt der Umstand hinzu, dass bei jedem misslungenen Stabilitätswurf die Hälfte der verlorenen STA auch von den Magiepunkten abgezogen wird! Magiepunkte können nur aufgefüllt werden indem der Charakter entsprechend größere Mengen Fleisch zu sich nimmt.

Gerät ein Charakter dennoch auf 0 Magiepunkte wird er nicht wie sonst üblich ohnmächtig, sondern zu einem reißenden Kannibalen – im Übrigen oft auch eine passende Möglichkeit für ein potentielles temporäres Trauma!

Sollte sich am Ende ein Charakter bewusst dazu entscheiden, der Gier nachzugeben und zu einem Jünger des Wendigo zu werden steht es dem Spielleiter frei ihn körperlich zu stärken und dazu zu drängen seine Mitstreiter zu jagen. Möglicherweise ersetzt ein solcher Charakter schließlich sogar Ian Donner in der Rolle des Herolds Ithaquas und Endgegners!



Charaktere das Fort eine Weile für sich, ehe die Siedler nach Abklingen des Blizzards auf eigene Faust nachkommen.

Auf dem heiligen Stein findet sich eine Felsmalerei (Handout #2), bei deren Anblick das im Zentrum dargestellte Wesen eine namenlose, im Erbmaterial der Menschheit eingeprägte Furcht auslöst (STA 0/1W6). Sollten die Spieler dieses zentrale Handout hier übersehen, ist der Spielleiter dazu ermutigt, es an späterer Stelle in der einen oder anderen Form noch einzubringen. Richtig interpretieren müssen es die Spieler hingegen noch immer selbst.

Ein eisiges Opfer: Im Fluss, eingekleid zwischen Ästen, Steinen und den von Norden

herunter treibenden Eisschollen, stoßen die Charaktere auf den leblosen Körper eines Siedlers. Wird der erstaunlich leichte, durchgefrorene Tote aus dem Wasser gezogen, muss festgestellt werden, dass er von der Hüfte abwärts wie von Rasiermessern abgefressen wurde (STA 0/1W4).

DER SCHNEESTURM

Direkt hinter dem Indianerdorf liegt die Schneegrenze – das Reich des Wendigo beginnt hier. Der Spielleiter sollte diese Grenzüberschreitung gleich einem Schritt ohne Wiederkehr inszenieren. Wem hier ein Stabilitätswurf misslingt, sieht sich für einige Momente außer Stande einen Fuß auf die

weiße Fläche zu setzen. Je weiter die Charaktere hier vordringen, desto tiefer geraten sie in den Blizzard. Hier sollte der Spielleiter den Charakteren immer wieder mit der Kälte zusetzen. Die Charaktere sollten im Idealfall bereits angeschlagen und geschwächt sein, wenn der Schneesturm vorerst ein Ende findet. Nur wenn die Spieler besonders rücksichtslos und entschlossen sind oder zumindest unverschämtes Würfelglück haben, sollte es ihnen tatsächlich gelingen, den Blizzard ohne Pause zu durchqueren und die eingeschlossenen Mormonen zu erreichen. Andernfalls wäre es ratsamer, den Sturm in einem windgeschützten Lager abzuwarten – vielleicht zwischen den saftigen Kadavern etwaiger verwendeter Pferde?

Die Windschatten: Doch während diese beiden Optionen noch beraten werden, muss jedem Charakter mit Pferd ein Reiten-Wurf gelingen, sonst geht das Tier panisch durch. Der Grund dafür ist eine kleine, dunkle Silhouette – nicht größer als ein Kind – welche mal zwei-, mal vierbeinig durch den Blizzard rennt ohne im Schnee einzusinken und immer engere Kreise um den kleinen Treck zieht (STA 0/1W6). Plötzlich stößt das Ding heran und attackiert mit rasiermesserscharfen Klauen! Es handelt sich bei diesem Wesen um einen der hungrigen Geister der Indianerkinder, welche im Devil's Gate starben und nun ebenfalls zu Jägern des Nordwindes wurden. Und auch ein wild gewordenes Pferd verhält sich merkwürdig: Es entwickelt spontanen Appetit auf Fleisch und versucht seinen ehemaligen Herren zu töten und zu verspeisen (STA 0/1W4)! Sobald der Windschatten durch wehrhafte Charaktere wieder vertrieben wurde, normalisiert sich auch das Verhalten der nun wieder treuen Reittiere.

WAGENBURG

Sofern die Charaktere nicht direkt zum Fort gereist sind, gelangen sie früher oder später in dem Tal an, in dem die Mormonen sich mit ihren Karren und Zelten gegen den Sturm verschanzt haben. Die Helden werden

als glorreiche Sendboten Gottes begrüßt, und die Siedler sind mehr als bereit, ihnen zum vermeintlich rettenden Fort zu folgen, nun da der Blizzard verebt ist. Die Gruppe der Heiligen der Letzten Tage sind in diesem Szenario die einzige Gelegenheit für die Interaktion mit Nichtspielercharakteren, welche zunächst als Entspannung und Lichtblick für die geschundenen Charaktere fungieren sollte. Wie ausführlich dieser Kontakt ausgespielt werden sollte, kann jeder Spielleiter selbst am besten abschätzen. Deutlich werden sollten aber in jedem Fall der starke Glaube und die enge Gemeinschaft der Mormonen, so dass stets zumindest ein Rest von Fremdartigkeit bestehen bleibt.

TEIL 2: DAS FORT

Nur eine Tagesreise trennt Gabriel's Cove vom Fort am Devil's Gate, wo sich voraussichtlich der Rest des Szenarios abspielen wird. Bereits von weitem ist zu erkennen, dass das Fort schwer eingeschneit ist und sich keine Menschenseele rührt. Die Charaktere stehen nun vor dem Problem, die Siedler unterzubringen und nachzusehen was hier vorgefallen ist – und bald darauf kommt, durch die Kinder der Mormonen ausgelöst, ein erneuter Blizzard auf, der noch mehr Hunger und Kälte mit sich bringt und eine Flucht praktisch unmöglich macht. Werden sich die Ereignisse wiederholen?

2.1. Beschreibung

Zur besseren Orientierung kann den Spielern hier die Übersicht des Forts (Handout #3) vorgelegt werden.

Palisade: Die Schneemassen haben sich vor der nördlichen Palisade zu massiven Verwehungen aufgetürmt, welche die morschen Holzbohlen beinahe niederdrücken. Auf der Südseite hingegen wurden große Teile des Walls und sogar der Wachturm mit Hilfe von Seilen und Pferdekraft niedergedrückt. Über dem Haupttor flattert ein zerfetztes Sternbanner mahndend im Wind.

Brunnen: Nur im Schein einer Lampe lässt hier sich erkennen, dass das Wasser im Brunnen vollständig durchgefroren ist – und aus dem Eis der abgehackte Kopf eines Mannes mit starren Augen emporblickt (STA 0/1W3).

Schmiede: Im verrauchten Halbdunkel des Nebengebäudes zeichnen sich die tückischen Spitzen scharfkantiger Geräte ab, die hier an der Wand abgestellt sind und sich nur allzu leicht zu Mordwerkzeugen umfunktionieren lassen. Auch einige eiserne Handschellen finden sich hier.

Stall: Hier waren die wenigen Pferde der kleinen Garnison sowie deren Heuvorräte

untergebracht. Doch nun liegen die abgenagten und aufgebrochenen Knochen der Tiere überall verstreut, nur noch wenige Fetzen Fleisch und Fell hängen daran. Sofern diese weggeräumt würden, wäre der Stall der vielleicht geeignetste Ort zur Unterbringung der Siedler; in allen bisherigen Spielrunden wurde dieses Vorgehen gewählt, um den Mormonen die Anblicke in den anderen Gebäuden zu ersparen.

Vorratslager: Dieses Blockhaus ist mit anderthalb Stockwerken das zweitgrößte Gebäude des Forts und weist bereits von außen deutliche Spuren eines Kampfes auf. Unzählige Einschusslöcher auf der der Kaserne zugewandten Seite sind zu erkennen. Die Tür ist von innen verbarrikiert und kann nur mit STx3 aufgerammt werden. Innen bietet sich ein Bild des Grauens: Die Leichen der Shoshonenkrieger, welche sich hier offensichtlich verschanzt hatten, türmen sich blutverklebt übereinander. Ihre Bögen und Gewehre liegen achtlos herum. Doch damit nicht genug, allem Anschein nach sind die Indianer nicht von ihren Feinden besiegt worden, sondern haben sich gegenseitig regelrecht geschlachtet! Noch immer sind die Überreste der Kämpfer mit Messern, Tomahawks, Händen und Zähnen ineinander gekrallt und die meisten der Leichen wurden angefressen, ja ganze Gliedmaßen scheinen gierig und teilweise noch bei lebendigem Leibe von den eigenen Stammesbrüdern verspeist worden zu sein (STA 1/1W6+1).

Und das, obwohl die Indianer zuvor die Säcke, Dosen und Fässer im Lager aufgebrochen und die Lebensmittelvorräte eines gesamten Monats verzehrt haben! Nur mit Glück lassen sich hier noch einige unversehrte Blechdosen mit Bohnen auftreiben, die dem unmenschlichen Appetit entgangen sind. Sofern noch nicht bereits im Indianerdorf oder anderweitig geschehen, können die Charaktere hier Handout #2 finden (STA 0/1W6), in Form eines alten, mit schamanischen heiligen Zeichen versehenen Leinentuchs. Neben dem Vorratslager befand sich ein kleineres Gebäude mit Unterkünften, dieses wurde allerdings während des von Süden kommenden Angriffs von den Shoshonen in Brand gesetzt und ist vollständig zerstört.

Kaserne, Erdgeschoss: Das Hauptgebäude wirkt mit seinem steinernen Fundament und zwei Stockwerken im ansonsten wenig eindrucksvollen Fort noch immer als sicherster Aufenthaltsort. Doch auch hier zeugen die Einschusslöcher und stecken gebliebene Pfeile von dem Gefecht der Garnison mit den angreifenden Indianern. Fenster und Türen im Erdgeschoss sind von innen vernagelt und

verbarrikiert; mit STx3 kann sich hier Zutritt verschafft werden. Alternativ lässt sich über das Dach des Küchenanbaus zu einem Fenster an der Südseite des ersten Stocks gelangen, dieses ist zersplittert und offen und führt in den oberen Flur. Auch an der nördlichen Stirnseite des Gebäudes befindet sich ein solches Fenster, dessen Glas ist jedoch noch intakt und von geschlossenen Fensterläden geschützt. Hier würde man direkt in das Büro des Kommandanten gelangen, zunächst allerdings müsste man dafür die Außenwand hinauf klettern.

Im Erdgeschoss befindet sich der große Aufenthaltsraum, im hinteren Teil einige Schlafstellen, zur rechten die Waffenkammer und eine alte vergitterte Einzelzelle. Zur linken führt eine hölzerne Stiege in den ersten Stock hinauf. In diesem Gebäude hatten die Soldaten der Garnison sich zu ihrem letzten Gefecht verschanzt, doch auch sie hat der Fluch des Wendigo ereilt: Wie auch das Vorratslager gleicht die Kaserne einem Schlachthaus. Das Massaker ist ein blutiges Stillleben des ungezügelt Kannibalismus, die Männer sind mit allem dem sie habhaft werden können – einige sogar in grausamer Zivilisiertheit mit blitzenden Messern und Gabeln – übereinander hergefallen und haben sich gegenseitig oder teilweise sogar sich selbst verspeist (STA 1/1W6+1). Der über allem liegende Gestank ist zutiefst abstoßend – oder appetitanregend, je nach geistigem Zustand. Die Repetiergewehre der Soldaten liegen offen umher, deren Munition ist

Inspiration

Das Abenteuer greift das Motiv Ithaquas als Wendigo und die damit verbundene Bedrohung des Kannibalismus auf. Zentrale Rollen spielen dabei die realen Tragödien um die Martin's Handcart Company 1856 und die Donner Party 1847. Während letztere nur als Vorgeschichte dient, werden die Ereignisse des mormonischen Handkarren-Trecks, der tatsächlich in einem Fort am Devil's Gate Zuflucht vor dem Winter suchte, für dieses Abenteuer neu interpretiert.

Inspiriert wurde das Abenteuer vor allem durch die Filme „Leichen pflastern seinen Weg“ (orig.: „The great Silence“), dem berühmten „Western im Schnee“ mit Klaus Kinski, und dem neueren „Ravenous“, einem Film der die in diesem Szenario behandelten Konflikte sehr eindrucksvoll darstellt und von jedem Spielleiter zuvor gesehen werden sollte – allein des großartigen Soundtracks wegen!

jedoch zum größten Teil verschossen. Falls die Waffenkammer durchsucht wird, lässt sich hier mit Glück eine kleine Kiste mit Dynamit finden. Erfahrungsgemäß finden Spieler rasch einen passenden Verwendungszweck für Sprengstoff.

Kaserne, erster Stock: Charaktere, die sich innerhalb der Kaserne befinden, können allerdings horchen, dass sie nicht allein im Gebäude sind: Aus dem ersten Stock sind Schritte und das Schieben eines Stuhls zu hören. Oben liegt ein kurzer Flur, an dessen Ende eine Holztür mit geschwärztem Durchschussloch wartet. Der davor liegende, in die Brust getroffene Leichnam eines Soldaten in blauer Uniform beweist, dass es eventuell ratsam wäre, hier zu schleichen. Hinter der Tür nämlich liegt das Büro des Kommandanten, Captain A. P. Winterson. Dieser hat die Tür verriegelt (STx4) und dem Fluch des Wendigo nur durch seine eiserne Disziplin widerstanden – jedoch haben die Ereignisse seine seelische Verfassung schwer in Mitleidenschaft gezogen und er ist soeben dabei, seinem Leben mit dem Dienstrevolver ein Ende zu setzen. Es hängt von dem Vorgehen der Charaktere ab, ob und wie viele Informationen über die Vorgänge im Fort sie von Winterson noch bekommen können. Sobald der Captain sich auch nur im Mindesten bedroht fühlt, wird er abdrücken und sein Hirn am nördlichen Fenster verteilen (STA 1/1W4+1).

Sollte man die Gelegenheit bekommen, das Büro zu durchsuchen, findet sich auf dem Schreibtisch das Logbuch des Kommandanten (Handout #4 (STA 0/1W2)). Mit einem Wurf auf Verborgenes erkennen findet man zusätzlich den Namen, den der alte Captain Winterson mit seinem Messer in die Tischplatte geritzt hat: IAN DONNER. Da die Geschichte der Donner Party zu einer Legende des Wilden Westens geworden ist, können die Charaktere durchaus wissen, was es mit diesem Namen auf sich hat.

In einer Ecke des Raumes schließlich liegt ein kleiner lebloser Körper, zugedeckt mit einer Landkarte von Wyoming. Ein dunkler Blutfleck an der Stelle, an der das Fort eingezeichnet sein sollte, deutet darauf hin, dass dem Kind frontal in die Brust geschossen wurde. Wenn die Leiche aufgedeckt wird (STA 0/1W3) fällt insbesondere auf, dass das dünne Indianerkind mit Ketten, Perlen, Federn und farbiger Bemalung wie zu einem Fest oder eher Opferritual hergerichtet ist.

Küche: Dieser Anbau mit abgeschrägtem Dach ist vielleicht noch der gemütlichste Raum im gesamten Fort. Hier liegen keine Leichen oder Leichenteile, es ist übersichtlich, weitgehend windgeschützt und vor

allem mit einer noch immer warm glimmenden Feuerstelle ausgestattet, über der ein würzig duftender Kessel mit dickem Eintopf hängt. Obgleich nach allem bisher erlebten die Fleischeinlage von den Spielern zu Recht eher skeptisch betrachtet werden dürfte, sollte spätestens bei dieser Verlockung eine erneute Hunger-Probe (s.o.) abgelegt werden.

2.2. Hölle sind die anderen

Das meiste wird sich hier aus den Handlungen und Entscheidungen der Charaktere ergeben, jedoch gibt es mit Ian Donner und den Mormonen noch zwei Parteien, welche auf das Geschehen Einfluss nehmen können und werden.

Ian Donner: Der Gefangene zwischen den Welten ist in der Lage, durch den Wind mit den Menschen im Fort zu kommunizieren. Er wird in der Regel am einfachsten mit dem Charakter kommunizieren können, der bereits am stärksten den Verlockungen Ithaquas erlegen ist. Ian wird deutlich machen, dass er nur der Kinder wegen hier ist und verschwindet, sobald er bekommt, was er will. Die Windschatten streifen mit der Zeit immer enger um die Palisaden und werden gemeinsam mit dem Schneetreiben die Charaktere ins Innere der Gebäude drängen, wo die klaustrophobische Enge die allgemeine Angespanntheit noch verschlimmern wird.

Die Mormonen: Die Sekte wird, je länger sie im Fort verweilen, immer abweisender und seltsamer. Ihre ausgehungerten Leiber sind leichte Beute für den Fluch des Wendigo. Bald schon werden ihre ständigen Gebete düstere Untertöne haben, die verummten Siedler die Charaktere belauern und schließlich ihr heiliges Abendmahl mit wahren Fleisch und Blut begehen. Es dürfte selbst die unschlüssigsten Spieler zum Handeln zwingen, wenn sich 50 gierige Fanatiker aufmachen, um würdige Opfer für ihren neuen Gott zu verschlingen. Wenn den Spielern noch die nötigen Hinweise fehlen, ist es auch möglich, die Kinder der Siedler von dem Mann in der Schlucht berichten zu lassen, der sie unablässig zu sich lockt.

TEIL 3: DAS FINALE

Im Laufe des Szenarios sollte schließlich deutlich werden, dass die mit dem Wendigo in Verbindung stehende Gestalt im Devil's Gate oberhalb des Forts verantwortlich ist für Sturm und Wahnsinn. Um die Schlucht zu erreichen, müssen die Charaktere zunächst erneut direkt in den eisigen Blizzard hineinstapfen, um schließlich im Auge des Sturms anzukommen, der verfluchten Schlucht zwi-

schen den Welten. Der Fluss ist hier gefroren und aus dem Eis sowie aus den Nischen in den schroff aufragenden Felswänden starren die vor Kälte mumifizierten Kinderleichen hervor, die Kinder, die Ian „retten“ konnte. Hier wartet der geschundene Frostleichnam Ian Donners mit seinem alten Colt, um weitere Kinder in Empfang zu nehmen oder mit eisigem Blick all jene zu töten, die ihm dabei in den Weg zu treten gedenken (STA 0/1W6).

Wie genau sich der Showdown des Szenarios gestaltet, hängt maßgeblich von den Entscheidungen der Spieler ab – nicht selten endet es in einem kannibalistischen Massaker zwischen den Charakteren und/oder den Mormonen. Dennoch gibt es zwei Möglichkeiten, den Fluch des Wendigo über die Gegend zumindest für den Moment zu brechen und so mit heiler Haut aus dem Fort zu entkommen. Der Spielleiter sollte zumindest versuchen, den Spielern die Wege zu beiden Lösungsoptionen aufzuzeigen, sofern diese nicht von selbst darauf kommen.

Option A – Die Tapferen: Echte Helden können dem todlosen Ian Donner im Devil's Gate entgegentreten, um den Verursacher des Blizzards im Duell zu besiegen. Dies ist jedoch ein äußerst riskantes Vorgehen, insbesondere wenn die Charaktere bereits geschwächt sind – Ian ist ein schrecklicher Gegner und es wäre unwahrscheinlich, dass dabei nicht mindestens ein Charakter auf der Strecke bliebe. Im Falle eines Sieges jedoch käme der Schneesturm zum Erliegen und alle Überlebenden im Fort wären gerettet – wenngleich jedoch vermutlich nicht für immer von ihren jüngst erworbenen kannibalischen Neigungen erlöst...

Option B – Die Vernünftigen: Ein moralischer Mensch würde diese Möglichkeit vielleicht auch als „feige“ bezeichnen. Vermutlich hätte er Recht, aber leider ist diese Option ebenso effektiv wie ungefährlich. Details können dem Leser an dieser Stelle erspart werden, den jeweiligen Charakteren ein wirklich bedeutender Verlust an Stabilitätspunkten jedoch sicher nicht. Kurz gesagt: Sollte keines der Kinder im Fort und der Umgebung des Devil's Gate mehr am Leben sein, werden auch Ian und der Wendigo sich zurückziehen.

Für welche Option sich die Spieler auch entscheiden, sie sollten sich nicht zu lange Zeit lassen – ist das Tor zwischen den Welt zu lange geöffnet, kann es sein, dass sich die grausigen Schatten von Klauen, Geweih und Stoßzähnen aus dem Devil's Gate herauschieben und Ithaqua sich als Personifikation des gnadenlosen Winters höchstselbst an-schickt, dem Spiel ein Ende zu machen...

ANHANG

Beispielcharaktere:

Corporal Gideon Lee, Soldat

ST 16, KO 14, GR 15, GE 12, ER 11, IN 11, MA 12, BI 13

Ansehen 55%, Disziplin 70%, Erste Hilfe 40%, Reiten 65%, Reparieren 40%, Überzeugen 50%.

Faustschlag 60%, Säbel 70%, Revolver 65%, Gewehr 75%.

Caleb Smith, Revolverheld []

ST 13, KO 13, GR 12, GE 16, ER 12, IN 14, MA 14, BI 10

Ausweichen 65%, Klettern 40%, Reiten 65%, Schnellziehen 70%, Überreden 40%, Verborgenes erkennen 65%.

Faustschlag 50%, Messer 30%, Revolver 85%, Gewehr 55%.

Jeffrey O'Connor, Trapper []

ST 14, KO 16, GR 14, GE 14, ER 09, IN 15, MA 10, BI 12

Durchschlagen 70%, Erste Hilfe 65%, Feilschen 60%, Überleben 80%, Verbergen 50%, Verborgenes erkennen 60%.

Faustschlag 60%, Axt 50%, Revolver 35%, Gewehr 75%.

Tokala (der Fuchs), Indianer []

ST 15, KO 11, GR 11, GE 15, ER 13, IN 12, MA 16, BI 11

Ausweichen 50%, Reiten 50%, Schamanismus 50%, Überleben 70%, Verbergen 60%, Verborgenes erkennen 70%.

Faustschlag 40%, Tomahawk 75%, Bogen 50%, Gewehr 35%.

Dr. Graham N. Davenport, Arzt []

ST 10, KO 12, GR 10, GE 13, ER 14, IN 16, MA 13, BI 16

Ansehen 75%, Chirurgie 80%, Erste Hilfe 85%, Psychologie 75%, Reiten 65%, Überzeugen 80%.

Faustschlag 65%, Skalpell 55%, Revolver 65%, Gewehr 55%.

ANMERKUNG: DIE HANDOUTS ZU DIESEM ABENTEUER FINDET IHR IN EINER SONDERAUSGABE AUF DER ANDUIN-SEITE.

Helden des Hobbys

MORITZ MEHLEM, DER „HERR DER LABYRINTHE“

FRAGEBOGEN ENTWORFEN VON LARS-HENDRIK SCHILLING

Randdaten

NAME: Moritz Mehlem

SPIELE: Labyrinth Lord, Dungeonslayers, DSA (Myranor, Uthuria, aber auch Aventurien)

BEKANT DURCH / PUBLIKATION: Labyrinth Lord, Die Larm Chroniken, Crimlak-Trilogie

VERLAGE: Mantikore, Uhrwerk, Prometheus, Ulisses, 13Mann

Rollenspiel

WAS SCHÄTZT DU AM ROLLENSPIEL?:

Es ist ein tolles Hobby, das einen tollen Ausgleich zum „normalen Leben“ bietet.

LOBE EIN SYSTEM, FÜR DAS DU NICHT SCHREIBST:

Die deutschen Cthulhu-Sachen von Pegasus sind toll recherchiert, gelayoutet und geschrieben.

SPIELST DU LIEBER ODER LEITEST DU LIEBER?:
Ich mache beides gerne. Bin aber sicher ein besserer Spieler als Spielleiter

WELCHEM SPIELERTYP NACH LAW GEHÖRST DU AN?:

Pfrrrr! Diese Kategorien interessieren mich nicht.

BEVORZUGST DU KAUFABENTEUER ODER SELBST ENTWICKELTE?:

Je nach Situation beides. Es gibt tolle Abenteuer für D&D Classic (beispielsweise Burg Bernstein oder Insel der Schrecken), die ich ganz sicher nicht so gut hinkommen würde.

WAS IST DEINE LIEBLINGSWÜRFELSORTE?:

Völlig egal. Ich kann aber sagen, dass ich den W4 hasse. Den Fiesling kriegt man so schlecht zu packen.

WIE BIST DU ZUM HOBBY GEKOMMEN?:

Ein Kumpel hatte die rote D&D Box und hat mich durch das erste Abenteuer im Regelwerk geführt. Ich erinnere mich noch gut an seine Aussage, dass ich am besten einen Kämpfer spielen solle, da ich für alles andere zu blöd sei. Den Kämpfer hat es dann auch ziemlich schnell zerblasen, aber ich war angefixt und habe mir das Spiel zu Weihnachten gewünscht.

WELCHES ROLLENSPIELPRODUKT KENNT KAUM EINER, VERDIENST ABER MEHR AUFMERKSAMKEIT?:

Night's Dark Terror – ein Abenteuer aus der Basis-Reihe für D&D. In meinen Augen nach wie vor das beste Abenteuer EVER!

WELCHE ROLLENSPIELMAGAZINE LIEST DU ODER HAST DU GELESEN?:

Eigentlich alle... In jüngster Vergangenheit natürlich Anduin, Zunftblatt, Mephisto und Greifenklaue.

Phantastik

WELCHES IST DEIN LIEBLINGSGENRE?:

Entweder Standard 08-15-Fantasy oder etwas völlig Wahnsinniges wie meine aktuelle Idee „Pickelhauben und Marsianer“ - die Marsmenschen attackieren die Mosel im Jahr 1900.

WAS IST DEINE LIEBSTE FANTASIEWELT?:

Athas, die Welt von Dark Sun und irgendwie mag ich auch die Vergessenen Reiche irgendwie, obwohl sie total ausgenudelt sind. Ein weiterer aktueller Favorit ist „unsere Welt“, wie sie in Operation: Fallen Reich geschildert wird. Hoffentlich erscheint das gute Stück bald auf Deutsch.

WELCHE BÜCHER KANNST DU UNS EMPFEHLEN UND WARUM?:

Ziemlich geheimtippig sind die Romane, die zum AD&D 2-Setting „Birthright“ erschienen sind. An aktuelleren Sachen kann ich Trilogie „Magierdämmerung“ von Bernd Perplies empfehlen. Das ist wirklich mal wie-

der tolle und vor allem „andere“ Fantasy aus deutschen Landen.

WELCHE FILME ODER SERIEN KANNST DU UNS EMPFEHLEN UND WARUM?:

„Der Krieger und die Hexe“ mit David Caradine. Ansehen und staunen!

Die Verlage

WARUM ARBEITEST DU GERNE FÜR DEINEN VERLAG?:

Für welchen jetzt? Ich mache die unterschiedlichsten Projekte, wenn sie mir interessant erscheinen. Da ist der Verlag zweit-rangig und bisher bin ich (glaube ich) noch mit allen Verlagen und ihren „Schergen“ gut ausgekommen.

AUF WELCHES PRODUKT BIST DU BESONDERS STOLZ UND WARUM?:

Ich denke mein „Baby“ ist nach wie vor die Übersetzung von Labyrinth Lord. Am meisten Spaß gemacht hat mir die Übersetzung von „Operation: Fallen Reich“ - ich hoffe es erscheint im Laufe des Jahres 2012 bei 13Mann.

MAL EHRlich, WAS IST DER GRÖBSTE SCHNITZER, DER EUCH JE PASSIERT IST?:

Es wäre nett, wenn mein Name nicht im Regelwerk von „Der Eine Ring“ stehen würde. Das nächste Buch der Reihe wird wie aus einem Guss sein – versprochen!

WELCHES ROLLENSPIELPRODUKT BRAUCHT DIE WELT DRINGEND, UNGEACHTET VON RECHTLICHEN UND FINANZIELLEN ÜBERLEGUNGEN?:

„Barbarians of Lemuria“ in seiner deutschen Fassung ist ein absolutes Brett. Das kommt wie aus einem Guss daher. Schade,

dass es sich anscheinend nicht soooo gut verkauft hat.

AUF WELCHES PRODUKT HÄTTE DIE WELT DAGEGEN GUT VERZICHTEN KÖNNEN?:

Es tut mir ja Leid für seinen sympathischen Macher, aber ich finde Freelancer: Hexxagon ganz grauenhaft. Grundidee und Layout sind Spitze, aber das System an sich ist völlig unspielbar. Ähnliches gilt für Raumhafen Adamant.

Ein Freischuss

WAS WOLLTEST DU DER SZENE SCHON IMMER MITTEILEN?:

Mehr machen, weniger labern!

NSC – Ecke

EIN NSC FÜR EURE SPIELRUNDEN

TEXT: LARS-HENDRIK SCHILLING

DIE HERRIN DES SCHNEES

Genre: jedes, in dem es Kälte und Magie o. Ä. gibt

Name: Imeluka, genannt die Herrin des Schnees

Alter: unbekannt, vermutlich hunderte von Jahren

Größe: ca. 1,50 m

Statur: niedrig und schlank

Haarfarbe: schneeweiß

Augenfarbe: so schwarz, dass man die Pupillen kaum erkennt

Beschreibung: Jene, die sich den Naturgewalten stellen und im hohen Norden, tiefen Süden oder in hohen Gebirgen dem Frost trotzen, wissen von einer Gestalt zu berichten, die vielleicht noch umstrittener und rätselhafter ist als der berühmte Yeti. Auch unter den abgehärteten Bewohnern der kalten Regionen ist Imeluka legendär; und selbst jenen Menschen, die sich immer wieder in tapferen Expeditionen der tiefen Kälte stellen, gilt sie als die unangefochtene Herrin des Schnees.

Offenbar vollkommen immun gegen jede Form von Kälte begegnet Imeluka dem Wanderer stets in dünnen, einfachen und praktischen Kleidern, die ebenso schneeweiß sind wie ihre Haut und ihr Haar. Obwohl sie bloß von geringer Körpergröße ist, ist die Herrin des Schnees von einer wundervollen, aber entrückten Schönheit. Von ihren Kurven und ihren vollen Lippen wissen viele Abenteurer zu berichten. Ansonsten besteht jedoch wenig Einigkeit darüber, wer oder was Imeluka eigentlich ist. Sie ist definitiv kein Mensch, denn die Berichte über sie lassen sich über Jahrhunderte zurückverfolgen und die Herrin des Schnees hat weiterhin die Gestalt einer jungen Frau. Doch da sie sich den Sterblichen immer nur in der Abgeschiedenheit von Eis und Schnee zeigt, kann niemand wirklich sagen, welches Mysterium sich hinter ihren dunklen Augen verbirgt. Dafür ranken sich aber viele Legenden um sie:

Für einige Völker, die direkt an der Schneegrenze leben, gilt Imeluka als Göttin oder zumindest Halbgöttin, die über die Mächte von Schnee und Eis gebietet. Ihr Wille soll den Schneesturm formen und abwenden können, ihr Zorn die Lawinen auslö-

sen und ihre Liebe dem Wanderer lebendig durch die tödliche, weiße Winterwelt geleiten. Vor allem bevor sie ein Feuer entfachen, um sich zu wärmen, beten viele dieser Völker zunächst zur Herrin des Schnees, diese Glut nicht als Angriff auf ihren Frost zu betrachten, und versichern ihr ihre Unterwerfung.

Viele Abenteurer schwören, von Imeluka vor dem Erfrieren bewahrt worden zu sein. Verirrt und verloren in den kalten Weiten wurden sie von der Herrin des Schnees vor dem Tod durch die Kälte geschützt. Ihre Berührung soll einen angeblich für Stunden vor dem Frost schützen, so dass einem Schnee und Eis nicht das Geringste anhaben können. So soll sie oft Lawinopfern oder Verirrten das Leben retten.

Andere dagegen behaupten, Imeluka sei kein höheres Wesen, sondern eine Sünderin, die von den Göttern verflucht wurde, ewig durch die Kälte zu irren und nie das Eis verlassen zu können. Sie hilft den Leuten nicht etwa aus Güte, sondern um Vergebung zu erlangen, damit ihr Leid von den Göttern endlich

aufgehoben wird.

Doch sie wird nicht nur als Schützerin gesehen. Einige Mythen behaupten, der Grund für Imelukas dauerhafte Jugend bestehe darin, dass es sich nicht um eine einzelne Frau handelt, sondern um eine ganze Rasse von Weibern, die sich alle sehr ähnlich sehen. In dieser Darstellung ist Imeluka meistens ein Volk weiblicher Schneenymphen, die sich fortpflanzen, indem sie in der Einsamkeit des Winters sterbliche Männer verführen. Direkt nach dem Akt verursachen sie den Tod des Verführten, indem sie (je nach Schilderung) entweder alle Wärme aus dem Opfer ziehen und es gefrieren oder sie es direkt in Eis ver-

wandeln, das im Sommer schmilzt und daher kaum Spuren hinterlässt, oder dadurch, dass sie eine Lawine auslösen, die das Opfer tötet und sie nicht betrifft, da die Nymphen durch den Schnee schwimmen können.

Bekanntheitsgrad: Wo immer Eis und Kälte auch im Sommer noch in der Nähe ist (hohe Berge, nah an den Polen) ist Imeluka berühmt, verehrt und teilweise auch gefürchtet.

Abenteuervorschläge: Wieso sollte eine Expedition in die eisige Wildnis nicht direkt das Finden von Imeluka zum Ziel haben? Vielleicht wissen die Charaktere nicht, dass der Expeditionsleiter die Herrin des Schnees

gefangen nehmen möchte. Oder sie wissen nicht einmal, dass es um sie geht, und wurden getäuscht – der Leiter lässt sie an einer Stelle zurück, an der sie verloren sind, in der Hoffnung, dass Imeluka zur Hilfe kommt und entführt werden kann. – Ansonsten ist Imeluka natürlich auch einfach eine Dea ex machina, die man zur Rettung oder Bedrohung (je nachdem, welcher der Legenden man Glauben schenken mag) von Charakteren einsetzen kann, um ihnen dabei gleich noch ein Rätsel aufzugeben.

Winterpause im Land der Amazonen

HINTER DEN KULISSEN VON „HILDE UND DIE GLOCKEN DER AMAZONE“

AUTOR: THOMAS MICHALSKI

Es ist Winter in Deutschland und eisige Hauch der kalten Jahreszeit zieht durch die Wälder, in denen wir noch vor wenigen Wochen standen, um an unserem zweiten, großen Filmprojekt zu arbeiten. Wenn nun aber schon die Witterung eine Zwangspause diktiert, warum nicht die Zeit nutzen, um derweil mal ein wenig aus dem Nähkästchen zu plaudern?

VON XORO ZU HILDE

Für jene, die noch nicht über uns gestolpert sind, kurz ein wenig ausgeholt. Die Eifelarea Film ist als Nebenprojekt der DORP geboren worden, steht aber mittlerweile durchaus auf eigenen Füßen. Unser erstes Projekt war der Barbarenfilm „Xoro: the Eifelarean“ unter der Regie von Matthias Schaffrath. Wir hatten einige große Zahl der klassischen, schlechten Barbarenfilme gesehen, von Urgesteinen wie „Ator“ oder „Einer gegen das Imperium“ bis zu (damals) neuen Titeln wie „Barbarian“ und hatten uns schnell, im Eifer des Gefechts, gedacht, dass wir das in der Qualität ja wohl auch umsetzen können müssten. Das war eine Behauptung, die uns dann fünf Jahre unseres Lebens gekostet

hat, doch 2008 erschien der Film mit Michael „Scorpio“ Mingers in der Hauptrolle dann endlich, fand durchaus seine Fans und wurde ja auch als Rollenspielabenteuer von Moritz Mehlem für „Labyrinth Lord“ adaptiert.

Doch um unsere Fantasy-Film-Ecke wurde es erst einmal still.

Das änderte sich 2010, als ich mit einer Idee zu den anderen kam, wie man ein Prequel gestalten könnte: „Hilde und die Glocken der Amazonen“. Die Idee des Films, der übrigens zwar vor „Xoro“ beginnt, aber gewissermaßen parallel dazu endet, kam gut an und was ursprünglich als gemüthlicher Produktionsvorlauf geplant war, führte schon wenige Monate darauf zu ersten Dreharbeiten.

DIE STORY IN GRUNDZÜGEN

Der Film setzt wie gesagt an, noch bevor Hilde (Néomi Havinga) auf Xoro und Schmand trifft und führt den Zuschauer in ihre Heimat, an den Hof der Königin der Amazonen. Gemeinsam mit ihrer besten Freundin Lyta (Lina Goege) streift sie durch das Land, während sich daheim Unheil abzeichnet. Ein

finsterner Magier (Markus Heinen) plant eine Intrige am Hofe, denn nur die Königin weiß, wo der mächtige Schatz verborgen liegt, der dem Film seinen Titel verleiht: Die Glocken der Amazonen. Während Hilde also seltsame Söldner an der Grenze bekämpft, ruht die wahre Gefahr im Inneren. Doch auch Hildes Schwester Herja (Anke Simon) wird noch einige Worte mitzureden haben.

WIE MAN HERANGEHT

Anders als bei „Xoro“, wie wir mehr oder weniger mit dem Kopf voran losgestürzt sind und eventuelle Hürden halt zur Not mit viel Willen zur Improvisation am Objekt selbst zu umgehen lernten, wussten wir ja diesmal grob, was uns erwartet. Unsere Herangehensweise war demnach auch völlig klassisch und gar nicht so anders wie bei den „großen“ Filmen.

Auf Basis der ersten Idee entstand ein grob eine Seite langes Treatment und, nachdem das abgenickt war, auch das eigentliche Drehbuch. Parallel wurde in Freundeskreis und erweitertem Umfeld herumgefragt, wer

denn wohl Lust hätte, mitzumachen – mit erstaunlichem Ergebnis.

Wir hatten eher mit verhaltenen Reaktionen ob knapper Kostüme, großem Zeitaufwand und allgemein der Eigenart des Projektes mit einer verhaltenen Reaktion gerechnet, aber vielmehr ernteten wir weitflächigen Enthusiasmus. Wir übergaben auch die Gestaltung der Kostüme, im Rahmen klarer Stilvorgaben, dann an die Darstellerinnen selber, damit die sich auch wohlfühlten in dem, was sie vor der Kamera tragen würden. Die aber haben sich nicht lumpen lassen, teils sogar gegenseitig regelrecht aufgewiegelt und die Ergebnisse dessen sind dann auch durchaus ansehnlich geworden. Wer jetzt blanke Brüste im Sinne eines „Deathstalker“ erwartet, der wird enttäuscht werden, aber sexy ist es schon geraten. Das wiederum macht das Leben aber nicht nur einfacher.

WINTERPAUSEN UND DREHSOMMER

Eifelarea, unser Setting, ist ein heißes, unwirtliches Land in grauer Vorzeit – laut internen Notizen ganz klassisch zu der Zeit, bevor die Meere Atlantis verschlangen. Seinen Namen hat das Land sich der realen Eifel entliehen, der Region, aus der wir fast alle gebürtig stammen. Wer nun die Eifel aber kennt, der weiß auch, dass es zwar ein unwirtliches, sicher aber kein heißes Land ist. Hemingway sprach dereinst von „preußisch Sibirien“.

Daraus ergibt sich, dass wir zahllose Frauen mit bauchfreien und teils nur aus Kettengeflecht bestehenden Kostümen nicht rund ums Jahr durch die Wälder scheuchen können. Unsere „Drehfenster“ beschränken sich daher stets nur auf kleine Bereiche rund um den Hochsommer, die wir dann aber versuchen, möglichst exzessiv zu nutzen. Zwei dieser Fenster sind bereits vorbei, ein drittes wird 2012 noch folgen, doch dann hoffen wir auch, alles im Kasten zu haben.

DIE SACHE MIT DEM STIL

Es ist übrigens schwer, guten Trash zu drehen. Oftmals wirkt das Ergebnis gekünstelt und aufgesetzt. Der wirkliche Charme der alten B-Filme der 70er und 80er Jahre liegt ganz klar auch darin, dass sie sich ernst nehmen. Nicht zu ernst, aber sie geben sich Mühe, auch wenn sie wissen, dass ihre Mittel nicht reichen. Das ist auch unser Ansatz.

Als wir bei „Xoro“ an die Planung des bösen Kultes kamen und damals einfach nicht genug Frauen für eine klassische Opferszene

hatten, haben wir das Rollenmodell beibehalten und einfach einen Kult nur aus Männern konstruiert. Aber so albern und überzeichnet das ist, die Figuren innerhalb der Handlung nehmen diesen Kult ernst – und ich denke, darin liegt auch das Geheimnis verborgen.

Ich vermute Puristen können nachher sagen, dass unsere Frauenrollen vielleicht etwas zu modern sind, gemessen an den Vorlagen. Können kritisieren, dass die weiblichen Figuren in dem Film tatsächlich allesamt Charaktere besitzen. Das aber ist ein Vorwurf, den ich mir gerne gefallen lasse. Wirklich clever ist kaum jemand in dem Film, aber es erscheint mir zeitgemäß, dass sie grundsätzlich alle auf einer Ebene liegen. In „Barbarian“ etwa können die weiblichen Nebenfiguren ja nicht mal sprechen, nur stöhnen. Das wäre mir doch zu viel.

Wenn man einen Nachfolger dreht, ganz gleich ob der inhaltlich vor oder nach dem Ursprungstitel spielt, so neigt man immer schnell dazu, in die Richtung von „Höher, Schneller, Weiter“ zu tendieren. In vielerlei Hinsicht gilt das sicherlich auch für uns.

Der Maßstab des Films ist größer, die Anzahl der Rollen ist höher, wir haben dieses Mal teilweise aufwendigere Drehorte angemietet und mit Gérard Wüller haben wir jemanden an Bord, der uns Make-Up- und Pyrotechnik-Effekte bauen kann. Zudem schlägt der Film, wenn auch nur vereinzelt, erstmals ein paar dramatischere Töne an und fordert damit auch die Darsteller mehr.

Andererseits haben wir nicht aus den Augen verloren, warum unser Erstling Fans gefunden hat. Es geht nicht darum, den nächsten „Citizen Kane“ zu drehen, es geht um Unterhaltung. Ein bisschen albern, ein bisschen trashig, ungezwungen und kurzweilig. Es wird natürlich letztlich an unserem Publikum sein zu entscheiden, ob der Film diesen Kriterien gerecht wird, aber ich denke zumindest, wir befinden uns auf einem sehr guten Kurs.

BLEIBT EINE FRAGE: WIESO?

Rund um die Rollenspiel-Szene sind ja in den letzten Jahren eine Reihe von interessanten Filmprojekten entstanden. Ob nun die „The Gamers“-Reihe – die uns übrigens auf Cons oft gezwungen hat, Leuten zu erklären, dass wir eben nicht wie jene Filme sind – oder „JourneyQuest“, oder ob ganz heimisch beispielsweise der epochal lange DSA-Fanfilm „Leuenklinge“, es gibt ja mittlerweile eine Reihe Beispiele für Enthusiasten, die Filme machen. Auf der anderen Seite haben

eine Reihe von teils semiprofessionellen Projekten auch begonnen, selbst im Bereich kostenloser Internet-Videos die Messlatte kontinuierlich nach oben zu heben, so dass die Frage sicherlich berechtigt ist, warum gerade wir meinen, da etwas beitragen zu können.

Die Antwort ist kurz und bündig: Wir machen das, weil es uns Spaß macht.

Spaß, gemeinsam durch Wälder und über Steppen zu tollen. Spaß, die Aufnahmen zu machen und später dann in der Nachbearbeitung jedes Einzelbild sorgfältig viele Male so lange zu schleifen, bis es das transportiert, worauf wir aus sind. Aber auch Spaß, das Endergebnis dann mit anderen zu teilen und ihre Reaktionen darauf zu sehen.

Und ganz ehrlich freuen wir uns über jeden anderen Fantasy-Film, der von Fans gestaltet wird, über jeden Film den wir uns nach Feierabend dann auf Youtube & co. anschauen können. Und genau dahin wollen wir auch.

Wir wollen die Szene nicht revolutionieren, wir wollen die Zuschauer unterhalten. Wir glauben eine Geschichte und die Mittel zu haben, sie vielleicht 40 Minuten in unsere Welt zu locken und ihnen dort das eine oder andere Schmunzeln zu entringen.

UMRINGT VON DEN AMAZONEN

Wir bemühen uns, die Entstehung des Filmes so offen und zugänglich zu halten, wie wir können. Wir schreiben Berichte darüber in unserem Blog, wir posten (leider meist sehr kurze) Videos von fast jedem Drehtag und bemühen uns auch sonst, auf uns hinzuweisen. Auch bin ich guter Dinger, dass nach vollendetem Film wieder ein „Labyrinth Lord“-Abenteuer anstehen wird, und sogar sicher, dass wir für Interessierte auch noch ein Buch am Start haben werden, in dem wir die Entstehung des Filmes wirklich minutiös nachzeichnen, randvoll mit Anekdoten und Fotos.

Aber all das ist Zukunftsmusik. Erst einmal werden wir, sowie das Wetter wieder aufklart, zurück in die Wälder strömen, die Kameras anwerfen und die letzten Drehtage für „Hilde und die Glocken der Amazonen“ in den Kasten holen.

Vielleicht kanntet ihr uns ja schon, vielleicht seid ihr jetzt erst auf uns aufmerksam geworden. In jedem Fall aber hoffen wir, dass wir eure Neugierde geweckt haben und freuen uns jetzt schon drauf, euch den fertigen Film vorzuführen!

Eifelarea Film im Internet: <http://eifelarea.wordpress.com>

Mein Lieblingsrollenspiel

IN DIESER AUSGABE: MORITZ MEHLEM, DER „HERR DER LABYRINTHE“

FRAGEBOGEN ENTWORFEN VON FRIEDERIKE SCHMUTZLER

ERZÄHLE KURZ ETWAS ZU DEINER PERSON

Ich heiße Moritz Mehlem und hatte das Glück LL 2008/2009 mit einem tollen Team übersetzen und auf Deutsch rausbringen zu können. Vorher hatte ich über Brave Halfling Publishing schon ein paar kleinere Abenteuer für den englischsprachigen Raum veröffentlicht. Im nichtrollenspielerischen Leben bin ich Ehemann, Vater, Hunde-Vater und Lehrer.

SEIT WANN BETREIBST DU ROLLENSPIEL?

Seit Ende 1983, als die rote D&D Box rauskam.

DEIN EINSTEIGERSYSTEM?

Eben jene.

DEIN LIEBLINGSROLLENSPIEL IST LABYRINTH LORD, WEIL...

Darf ich ganz ehrlich sein? Obwohl ich im Laufe der Jahre ganz sicher zwischen 50 und 100 Systeme geleitet und gespielt habe, ist diese meine erste Liebe (in ihrer aktuellen Inkarnation „Labyrinth Lord“) noch immer die Nummer 1. D&D Classic/LL kann ich komplett ohne Regelwerke leiten und die Regeln sind

so knapp, dass jede Menge Zeit für Rollenspiel freigeschaufelt wird.

MIT WELCHEM SETTING SPIELST DU ES?

Derzeit meist im später als Mystara bezeichneten Setting, das erstmals in der blauen D&D Experten-Box kurz beschrieben wurde. Wahlweise auch in den „Bekanntem Ländern“ des Labyrinth Lord-Grundregelwerks, wo ich die Gegend um das Dörfchen Larm herum im Laufe der Zeit immer genauer beschreibe und große und kleine Abenteuer dort ansiedle.

WAS GEFÄLLT DIR BESONDERS GUT?

Es spielt sich einfach unfassbar flüssig, wenn man mal zwei oder drei Runden gespielt hat.

WAS WÜRDDEST DU VERBESSERN?

Ich höre zwar oft, dass behauptet wird, dass niemand die Mentzer-Variante von D&D ohne Hausregeln spiele, aber ich tue das wirklich schon seit 28,5 Jahren. Ich habe zwar meine Hausregelchen, aber ganz ehrlich – das System funktioniert so, wie es ist.

Tollerweise ist es aber auch durch jede nur erdenkliche Anpassung nicht „kaputt zu kriegen“.

WENN ICH MIR ETWAS FÜR LABYRINTH LORD WÜNSCHEN KÖNNTE, DANN WÄRE ES..

das Massenkampfsystem und das Herrschaftssystem aus D&D Classic.

WENN NICHT LABYRINTH LORD DEIN LIEBLINGSSPIEL WÄRE, DANN WÄRE ES..

wahrscheinlich etwas völlig Wahnsinniges wie Fiasco, SpacePirates, Dinosaurs in Space oder Ümläut – The Game of Metal.

ZUM SCHLUSS: WER HAT LABYRINTH LORD GESCHRIEBEN, UND WO KANN MAN ES BEKOMMEN?

Geschrieben – sprich: neu aufgelegt – wurde es von Dan Proctor von Goblinoid Games. Die deutsche Fassung erscheint bei Nic und seinem Mantikore-Verlag, der sich sonst vor allem um Abenteuerbücher wie den Einsamen Wolf verdient macht. Wo man es bekommen kann? So ziemlich überall. Bei www.RPGnow.com gibt es sogar noch die deutsche Vorgängerversion als Gratisdownload.

Rezensionen

VORSTELLUNG UND BEWERTUNG VON SPIELEN, BÜCHERN UND MUSIK

SAVAGE WORLDS – GENTLEMAN'S EDITION REVISED

Lars-Hendrik Schilling

Es gibt Rollenspielsysteme, die haben Freunde. Es gibt solche, die haben Fans. Und dann gibt es jene wenigen, die wahrhaft begeisterte Anhänger ihr Eigen nennen dürfen. Savage Worlds ist eines dieser Spiele; und egal, was man von diesem umstrittenen System halten mag, es muss etwas zu bieten haben, was viele Rollenspieler einfach nur begeistert. Innerhalb weniger Jahre hat sich Savage Worlds als eines der generischen Systeme etabliert. Waren früher d20 und GURPS die Referenzen, hat sich Savage Worlds (zusammen mit FATE, das sollte der Vollständigkeit halber erwähnt werden) daran gemacht, die Rollenspielszene umzukrempeln.

Schon 2009 brachte Prometheus-Games die erste deutsche Version der Savage Worlds Regeln heraus: Die Gentleman's Edition. Nach dem großen Erfolg dieses Regelwerks ist nun die lang erwartete Neuauflage Revised erschienen. Diese Rezension wird zuerst das System Savage Worlds beschreiben. Wer es bereits kennt und sich vor allem für die Unterschiede zur ursprünglichen Gentleman's Edition interessiert, kann diese weiter unten nachschlagen.

Savage Worlds wirbt mit den Schlagworten „Fast! Furious! Fun!“ und hat sich damit die Schnelligkeit auf die Fahnen geschrieben, worauf es im Regelwerk auch mehrfach explizit hinweist. Um dieses Ziel zu erreichen, setzt das System auf einfache und eben schnelle Regeln.

Charaktere werden mittels eines simplen Punktekaufsystems erschaffen, ihre Spielwerte werden in Form von Würfelarten wiedergegeben (W4 bis W12). Dabei sind die Figuren durch fünf Attribute und wenige, sehr allgemein gehaltene Fertigkeiten beschrieben. Zwar kommen durch Handicaps und Talente noch weitere Spezialisierungen hinzu, doch Charaktere sind dennoch sehr wenig detailliert ausgeformt. Hier wird auf Einfachheit gesetzt, die Personalisierung der Spielercharaktere soll außerhalb des Regelkonstrukts geschehen.

Um eine Probe abzulegen, wirft man den

Würfel, den man in der Fertigkeit hat. Eine vier oder höher ist ein Erfolg; die jeweils höchste Zahl auf dem Würfel wird hochgewürfelt. Das Spielgefühl wird dabei stark dadurch beeinflusst, dass alle Spielercharaktere (und wichtiger Nichtspielercharaktere) als so genannte Wild Cards gelten. Solche dürfen zu jeder Probe noch den sogenannten Wild Die würfeln, einen W6, der nicht etwa als Bonus, sondern als parallele Probe abgehandelt wird. Dadurch sind die Spielercharaktere sehr viel mächtiger als die Normalsterblichen der Spielwelt. Sie haben stets noch eine zweite Chance auf einen Erfolg.

Hinzu kommen die so genannten Bennies, die meistens durch Pokerchips repräsentiert werden und Bonuspunkte darstellen, mit denen der Spielleiter seine Spieler belohnen kann. Durch den Einsatz dieser Punkte kann man unter anderem misslungene Proben wiederholen. Mit anderen Worten: Spielercharaktere bei Savage Worlds sind von Anfang an außergewöhnliche Helden. Das Rollenspiel versteht sich als generisches System, das mit seinen einfachen jede Spielwelt abdecken kann. Aber dieser heroische Faktor ist immer dabei.

Ein weiterer Aspekt, der im System deutlich merkbar ist, ist die schon erwähnte Zielsetzung eines möglich generischen Systems, mit dem viele verschiedene Spielwelten abgehandelt werden können. Dies wird auf zwei Weisen erreicht: Durch allgemein gehaltene Regeln und durch Mechanismen für besondere Spielwelten.

Erstere finden sich nicht nur in den wenig spezifischen Fertigkeiten wieder, sondern beispielsweise auch im Konzept der so genannten Mächte. Mächte fassen alle möglichen Formen übernatürlicher Kräfte zusammen (Magie, Psionik, Pulpwissenschaft...) und beschreiben diese mit einfachen, einheitlichen Regeln. Hier finden sich keine ewig langen Beschreibungen verschiedener Elementbälle (Feuer, Eis, Gift...), die ein Zauberer schleudern kann, sondern einfach nur die Macht Flächenschlag. Dieser Ansatz bedeutet einerseits, dass man nicht zigmal den gleichen Text zu einem Angriffszauber in bloß einer anderen Farbe lesen muss, sondern die Gentleman's Edition Revised ist alles, was man zum Spielen braucht. Es bedeutet aber natürlich auch, dass hier sehr

Savage Worlds
Gentleman's Edition
Revised



Art Rollenspiel
Verlag Prometheus Games
Sprache Deutsch
Jahr 2011
ISBN 978-3941077324
Preis 34,95 Euro

abstrakte Regelkonstrukte das Geschehen abhandeln, denen erst noch die Stimmung der Spielwelt verliehen werden muss.

Um dieses Anpassen an die jeweilige Spielwelt zu fördern, liefert das Werk gleich noch ein Unterkapitel mit so genannten Settingregeln, die als Modifikationen für besondere Spielerlebnisse gedacht sind. Dabei handelt es sich nicht um große Umkrempelungen des Regelwerks, eher um kleine aber feine Abwandlungen, die deutliche Auswirkungen nach sich ziehen können. Sie sind nicht unbedingt das Brillanteste im gesamten Regelwerk, aber stellen doch brauchbare Anregungen dar. Ein paar weitere hätten hier nicht schaden können, denn das Unterkapitel ist eher klein.

Einen anderen Fokus des Regelwerks macht der Kampf aus. Hier kann Savage Worlds seine Herkunft vom Miniaturenspiel Great Rail Wars nicht verleugnen. So kann zwar theoretisch auch ohne Miniaturen gespielt werden, aber das Spiel setzt doch deutlich auf sie. Dafür bietet es aber auch entsprechende Regeln, mit denen Massenschlachten und ähnliches leicht und rasch abgehandelt werden können.

Gerade im Kampf zeigt sich wieder, dass Savage Worlds auf Schnelligkeit setzt, um Spielspaß zu erzeugen, und sich dafür wenig

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).

um glaubwürdige und damit komplexe und zeitaufwendige Simulation schert. So wird die Initiativreihenfolge durch die Karten eines Pokerdecks bestimmt. Wer die höhere Karte zieht, darf beginnen. Es gibt zwar einige Talente, mit denen man seine Chancen noch etwas verbessern kann, trotzdem sind die Fähigkeiten der Charaktere in diesem Ansatz kaum berücksichtigt. Wer sich daran stört, wird mit Savage Worlds so seine Probleme haben, wer dagegen eher schnelle, heroische Gefechte sucht, der ist hier genau richtig.

Die Revised Gentleman's Edition versteht sich nicht bloß als Grundregelwerk, sondern als das komplette Regelwerk. Mehr soll man nicht benötigen.

Daher enthält das Buch ein Kapitel zum Spielleiten sowie eines zu Gegnern, und bietet damit die Analoga zu Spielleiterhandbuch und Kreaturensammlung. Der Abschnitt zum Spielleiten ist sehr hilfreich und erklärt neben grundlegenden Techniken auch Anregungen zum Konvertieren von Spielwelten und dem Erschaffen eigener. Allerdings setzt es stark auf den regeltechnischen Aspekt des Rollenspiels. Methoden zum atmosphärischen Ausgestalten der Spielwelt, Darstellung von Nichtspielercharakteren und dem Erstellen von Abenteuern werden aus Platzmangel leider nur recht knapp abgehandelt.

Das Kapitel Schurken und Monster bietet neben Regeln für nichtmenschliche Widersacher eine knappe Liste mit Beschreibung und Spielwerten. Wirkliche Überraschungen finden sich hier nicht, eher altbewährte Wesen – vor allem aus der Fantasy.

Den Abschluss des Regelwerks bildet eine Liste kurzer Abenteuer in verschiedenen Spielwelten. Diese sind alle recht simple Szenarien, die allerdings für den Einstieg in Savage Worlds nützlich sein können. Da sie unterschiedliche Genres abdecken, ist hier für fast jeden etwas dabei.

Unterschiede zwischen der Gentleman's Edition und der Gentleman's Edition Revised

Die Unterschiede zwischen der alten und der neuen Version von Savage Worlds stecken in vielen Aspekten vor allem im Detail. So wurde das Regelwerk auf den neuesten Stand der englischen Edition angepasst und einige zusätzliche Regeln eingeführt. Ansonsten wurden die Texte überarbeitet und von Fehlern bereinigt. Dazu kommen neue Einstiegsabenteuer, die verschiedene Genres abdecken und daher eine größere Bandbreite anbieten.

Braucht man also die neue Version? Das kommt darauf an, welches Ziel man hat. Wer das Prinzip des einen Buches als einziges und

komplettes Regelwerk umsetzen möchte, auch dem wird die neue Version einige schöne Neuerungen bieten, aber wirklich lohnt es sich natürlich für jene, die an weiteren Büchern (Quellenbände, Kampagnenbände usw.) Interesse haben. Die Gentleman's Edition Revised bietet nicht nur die aktuelle Version der Regeln, es verwendet auch andere Begriffe für die Übersetzung, die sich als sinnvoller herausgestellt haben. Daher werden natürlich weitere Quellenbände sich auf die neue Edition beziehen. Wer also voll kompatibel bleiben (oder Prometheus-Games unterstützen) will, für den stellt die neue Gentleman's Edition Revised eine sinnvolle Anschaffung dar.

Fazit

Vermutlich ist keine Entscheidung für den Rollenspieler so persönlich wie die des richtigen Systems. Es ist eine reine Frage des Geschmacks. Savage Worlds bietet eine Form von Rollenspiel an, die schnelle und einfache Regeln der glaubwürdigen Simulation vorzieht und viel Freude am fixen Miniaturenkampf bietet. Wer sich dafür begeistern kann, dem kann die Gentleman's Edition Revised ohne Frage ans Herz gelegt werden, denn sie setzt diese Konzepte sehr gut um. Wer damit nichts anfangen kann, der kann damit eben nichts anfangen.