

Ausgabe 71 - April 2002

ANDUIN

Kostenloses monatliches Magazin für Rollenspieler und Brettspieler

71

Dämonenfratze

Ein Abenteuer für Das Schwarze Auge

Hexentage

Feiertage im Hexenkalender

Fantasy Bowling

Die Sportart der Zwerge erobert die Welt

Liverollenspiele

Indoor, Bastelanleitungen, Meckerecke und mehr

NSCs

Zwei neue Charaktere für Shadowrun

REDFOX



VORWORT

Seid begrüßt!

Wieder ist ein Monat ins Land gegangen, es wird wieder wärmer, die Frühjahrsmüdigkeit setzt ein und verhindert verdient den Frühjahrsputz, der Aprilscherz wurde heil überstanden (was dieses Jahr nicht so sicher war, denn seit langem erdreistete ich mich mal wieder, einen Scherz zu machen - als Resultat sollte ich mich wohl in einigen Orten in Bayern nicht mehr blicken lassen) und es ist wieder Zeit für eine neue Ausgabe der Anduin.

Was gibt's Neues zu berichten? Nun, wir bringen den zweiten Teil unseres neuen Comics „Lovarian Adventures“. Die Reaktionen auf den ersten Teil waren sehr gemischt, aber alle vermissen die Abenteuer von Bruno sehr. Wer mehr zu

dem Thema wissen möchte, der kann uns gerne im Forum unter www.fagamo.midgard-forum.de besuchen. Zum anderen werden wir ab jetzt jeden Monat eine Episode der „Kleinen Helden“ von Laura Balzer bringen. Die erste findet Ihr auf Seite 51. Aus Ermangelung wirklich guter Hausregeln haben wir diese Rubrik pausiert, bis wieder brauchbares Material zusammengekommen ist - also nicht wundern. Selbiges gilt übrigens auch für „Njoltis spricht“, der ja schon seit einigen Ausgaben abwesend ist. Grund ist auch hier, dass wir lieber unregelmäßig gute Artikel bringen wollen, als zwanghaft jeden Monat auf Kosten der Qualität für Quantität sorgen. Wer Ideen für Njoltis hat, worüber man meckern könnte, der kann sie ihm über njoltis@fagamo.de mitteilen.

Das Schwerpunktthema diesen Monat ist „LARP“. Wir haben ein paar Artikel für Euch zu dem Thema zusammengetragen - erwartet jetzt aber bitte keinen umfassenden Rundumschlag. Dafür ist das Thema zu vielfältig und komplex. Wir versuchen aber auch in Zukunft immer wieder einen Liverollenspiel-Artikel zu bringen. Dazu sind wir aber ganz besonders auf Eure Mithilfe angewiesen. Wenn Ihr Euch an der Anduin beteiligen wollt, schreibt uns einfach.

Zum Abschluss möchte ich noch eine herzliche Entschuldigung in Richtung Fenris schicken - ich hoffe, Du hast mir die Sache im Forum nicht zu übel genommen... :)

Bis zum nächsten Monat!

Gruß,

Tommy.

INHALT

Lord Byrons Geburtstag.....	3
<i>Ein Pen & Paper LARP</i>	
Bastelstunde.....	7
<i>Wie man sich seine LARP Ausrüstung selber machen kann</i>	
Meckerei.....	11
<i>Dinge, die im LARP wirklich nerven können</i>	
Rache des Forsthexas 44 ¼.....	15
<i>Wie man ein Kaufabenteuer für Midgard zum Shadowrun macht</i>	
Dämonenfratze.....	23
<i>Ein DSA Gruppenabenteuer</i>	
Hexentage.....	43
<i>Feiertage im Hexenkalender</i>	
Mit Pfeil und Bogen.....	47
<i>Über die Kunst der Bognerie</i>	
Spielleitertipps.....	50
<i>Plotting für Spielleiter</i>	
Fantasy Bowling.....	54
<i>Über die liebste Sportart der Zwerge</i>	
NPC-Ecke.....	56
<i>Alina & Ray</i>	

Rezensionen

Äonenstaub.....	61
The Slayer's Guide to Hobgoblins.....	61
The Slayer's Guide to Sahuagin.....	62
Gargon, das Amulett der Macht.....	63
Puerto Rico.....	63
Piratenbucht.....	64
Feenland.....	65
Lanfeust von Troy.....	65

Kurzgeschichten

Stimme in meinem Kopf.....	22
Im Frühtau zu Berge.....	22
Lagerfeuergeschichten.....	52
Morgen.....	53

Sonstiges

Stilblüten.....	17, 52
Werbung: Anduin CD-Rom.....	42
Cartoon: Die kleinen Helden.....	51
Hakim's Kochecke.....	60
Leserbriefe.....	71
Impressum.....	71
Comic: Lovarian Adventures.....	66

LORD BYRONS GEBURTSTAG

~ EIN PEN & PAPER LARP FÜR SECHS SPIELER UND EINEN SPIELLEITER ~

Einleitung

Worum handelt es sich bei einem Pen & Paper LARP? Eine Definitionsmöglichkeit ist die, dass man hiermit die Grenzen zwischen den beiden „Spielarten“ zu verwischen versucht, um so den maximalen Spielspaß zu erhalten. Wie soll das denn funktionieren? Im Grunde genommen läuft alles als LARP ab. Nur, dass der einzige Spielraum ein einzelnes Zimmer sein wird. Sollte irgendjemand spezielle Aktionen planen (wie z.B. das restliche Haus durchsuchen), so spricht er kurz mit dem Meister und wartet dessen Anweisungen, bzw. Ergebnisse ab (eben wie beim normalen Tischrollenspiel). Doch die Frage ist, was soll dies jetzt bringen? Ich dachte mir eigentlich beim Entwurf dieses „Abenteuers“, dass ich mal etwas spielen will, dass wirkliche Interaktion zwischen den Spielern „erzwingt“. Und wie kann man das am besten machen? Ganz einfach, indem die einzigen NSC gleichzeitig SC sind. Problem gelöst. Die nächste Hürde stand dann einfach darin das

Genre festzulegen. Ich habe mich dann für einen kleinen Krimi entschieden. Das einzige für mich interessante Genre, das einfach umzusetzen ist (oder wolltet ihr ein Alpenliebesdrama à la Peter Steiners Theaterstadel haben?). Das Ergebnis könnt ihr hier sehen.

Die Geschichte

Alles in allem dreht es sich hier, wer konnte es schon erahnen, um Lord Byrons 30. Geburtstag. Doch leider soll das nicht ein Geburtstag wie jeder andere werden. Denn die einzigen „Freunde“, die er zu den Feierlichkeiten eingeladen hat, sind zugleich seine größten Feinde. Jedem hat er während seines Lebens bereits großen Schaden zugefügt, so dass ihn am liebsten jeder vom nächstbesten Hochhaus runterwerfen würde...

Wie es sich für einen richtig schönen Krimi gehört, passiert natürlich das vorhersehbarste. Das Ekelpaket wird ermordet. Nun gilt es den Täter zu entlarven und gleichzeitig zu versuchen seine eigene Unschuld zu beweisen. Schwieriger als man denkt...

Was wird benötigt?

Neben einem Raum mit einem Tisch und 5 Stühlen, sollte man auch schauen, dass man für dieses Ereignis etwas Schönes zum Essen hat. Außerdem ist es sinnvoll folgende Dinge noch bereit zu haben:

- Pflaster (benötigt man um falsche Hinweise zu liefern)
- Rotes Tuch und Bücher (um ein Kaminfeuer zu simulieren)
- Schwarzer Pullover (als Reste einer Dienstmädchenkleidung)
- Rotes Klebeband (Wunden)
- Ein großes Blatt an der Wand (um die jeweilige Uhrzeit anzuschreiben)
- Klebebänder mit den Namen der Charaktere (für Brust und Rücken)

- Ein Telefon (man sollte den Spielern jedoch sagen, dass sie nicht tatsächlich die Polizei anrufen sollten)
- Ein stumpfes Messer (Mordwaffe)
- Leintuch und Kissen (um die zugedeckte Leiche darzustellen)
- Kleiner Notizblock und Kugelschreiber (für den Detective Edward Sinclair)

Die Charaktere

Die Charaktere werden im Folgenden in je zwei Teilen beschrieben. Der eine gilt vor dem Mord und der andere nach dem Mord. Es hilft den meisten Spielern sich nicht ganz daneben zu benehmen. Außerdem sind, sofern nötig, noch diverse Hinweise für den Spielleiter abgedruckt.

Steven Foresmith

Reporter – 32 Jahre alt

Du hattest selbst nach deinem Schulabschluss noch Kontakt zu deinem alten Schulkameraden Alex Byron. Doch eines Tages wuchs dein Hass. Das war der Tag, als Byron deinen Bruder (Justin) während eines Jagdausfluges „aus Versehen“ erschossen hat. In der Nacht als das herauskam, gingst du mit Albert Summer auf Sautour und erzähltest ihm von deinen groß angelegten Racheplänen. Denn du konntest bei Byron kein bisschen Reue für seine Tat erkennen. Dir kam es sogar so vor, als hätte ihm das ganze Spaß gemacht...

Du weißt im übrigen, dass du nicht der einzige bist, der Byron hasst. Auch Frederrick Shelley hasst ihn, da Byron ihm seine Verlobte ausgespannt hat.

Dass du ein zwanghafter Alkoholiker bist, kannst du im übrigen nicht unterdrücken. Denn sobald zuviel Blut im Alkohol ist, kommt der alte Schmerz wieder hoch. Dies gilt es natürlich zu verhindern.

Nun hat dich dieser Dreckskerl auch noch zu seinem Geburtstag eingeladen... Aber du hast beschlossen dir nichts anmerken zu lassen. Eventuell kannst du ja herausfinden, dass alles Absicht war. Aber das wirst du nicht durch rumbohren erfahren. Byron wird sich schon irgendwann verplappern. Und dann bist du zur Stelle...



Steven Foresmith – Nach dem Mord

Hey, besser konnte es ja nicht kommen. Der Dreckskerl ist Geschichte und du noch hautnah dabei. Wenn das nicht die Möglichkeit ist das ganze in eine Topstory zu verwandeln...

Steven Foresmith – Spielleitertipps

Steven wird ein leicht zu handhabender Spieler sein. Das einzige worauf man bei ihm achten sollte ist, dass er sich am Abend der Feier so richtig zusäuft. Der Rest kommt von ganz allein...

Albert Summer

Bibliothekar – 35 Jahre alt

Eigentlich solltest du nun reich und berühmt sein. Direkt nach deinem Schulabschluss hast du begonnen einen Roman zu verfassen. „Der Vampyr“ sollte die Romanwelt auf den Kopf stellen und das Horrorgenre neu definieren. Das hat der Roman auch, doch nur nicht unter deinem Namen. Denn Byron der Dreckssack hat deine Manuskripte geklaut und unter seinem Namen veröffentlicht. Seit diesem Tag hängst du in dieser verdammten, miefigen Bibliothek rum. Du hast zwar versucht weiter zu schreiben, doch irgendetwas blockiert dich. Du weißt jedoch nicht was. Außer dir weiß nur noch Frederick Shelley, dass Byron dein Buch geklaut hat. Wir werden sehen, was er davon hat...

Du weißt, dass außer dir auch Steven Foresmith einen Grund hat Byron zu hassen. Er war es, der Stevens Bruder (Justin) erschossen hat. Steven hat dich gebeten das ganze für dich zu behalten. Das ist ja das, was man als guter Freund erwarten kann.

Nun hat dich Byron auch noch zu seinem Geburtstag eingeladen... Aber du hast beschlossen dir nichts anmerken zu lassen. Vielleicht lassen sich ja vor Ort doch noch Beweise finden, dass er dein Manuskript geklaut hat... Vielleicht. Aber wenn dem so ist, dann ist es wohl besser vorerst nicht zuviel Aufmerksamkeit auf sich zu lenken...

Albert Summer – Nach dem Mord

Endlich hat es diesen Scheißkerl erwischt. Das ist mitnichten ein Grund für dich zu trauern. Denn nun hast du endlich die Möglichkeit das Buchgenre zu wechseln. Vielleicht solltest du ja einen Krimi schreiben. Eine Vorlage hättest du ja jetzt schon. Nur benötigst du noch mehr Details...

Albert Summer – Spielleitertipps

Auch Albert wird ein leicht zu handhabender

Spieler sein. Das einzige worauf man bei ihm achten sollte ist, dass man Albert des Nachts noch zu einem Spaziergang im Freien bewegen kann (z. B. Schlaflosigkeit oder ähnliches). Der daraus resultierende Dreck an seinen Schuhen, der für jeden gut sichtbar ist, der ihn genauer ansieht (nicht vergessen demjenigen das zuzuflüstern) und die Tatsache, dass das Dienstmädchen gehört hat, wie er das Zimmer verlies, wird nicht zu seinen Schuldlosigkeitsbeurteilungen beitragen...

Frederick „Freddy“ Shelley

Comedian - 28 Jahre alt

Du bist der Jüngste der Schulkameraden und was noch wichtiger ist, der Lustigste. Du tingelst zwar immer noch durch kleine Pubs und versuchst das zumeist vollkommen betrunkene Publikum zum Lachen zu bringen, aber irgendwann wirst du den Durchbruch schaffen. Nur hemmt dich noch etwas an deinem Ziel. Denn Byron der Mistkerl hat dir einst deine Verlobte (Stephanie Lorian) ausgespannt. Du weißt immer noch nicht, warum sie dich verlassen hat, aber für dieses Wochenende hast du einen Plan. Denn dies wird sein letzter Geburtstag sein. Der Plan ist perfekt. Du wartest einfach, bis alle von den Feierlichkeiten gegangen sind, klast dir ein Messer aus der Küche, erstichst Byron, lässt das Messer verschwinden und schon ist die Sache gegessen. Danach kümmerst du dich einfach um die Arme Witwe... Genau das wirst du tun.

Du weißt, dass außer dir auch Albert Summer einen Grund hat Byron zu hassen. Er war es, der Alberts Manuskript zu „der Vampyr“ geklaut hat. Albert hat dich gebeten das ganze für dich zu behalten. Das ist ja das, was man als guter Freund erwarten kann.

Frederick Shelley – Nach dem Mord

Endlich hat es diesen Scheißkerl erwischt. Nun gilt es nur noch den restlichen Plan umzusetzen. Versuch Stephanie wieder in deine Arme zu kriegen. Gleichzeitig wäre es sinnvoll den Mord jemand anderem in die Schuhe zu schieben. Wie wäre es denn mit Albert Summer?

Frederick Shelley – Spielleitertipps

Da unser guter Freddy ein halber NSC ist, hat man hier schon wieder etwas mehr Arbeit. Man sollte ihn des öfteren kleine Tipps zuflüstern. Etwa, wann es Zeit ist ins Bett zu gehen (ca. 23:00 Uhr) oder wie er sich verhalten sollte. Man muss hier jedoch ein Mittelmaß an Kontrolle und

Freiheit finden. Schließlich ist er nur ein halber NSC.

Margareth Sullivan

Dienstmädchen - 25 Jahre alt

Du bist seit etwa 3 Jahren im Haus der Byrons tätig. Bis vor einem Jahr war alles noch in Ordnung. Dann war nämlich der Schicksalhafte Tag, an dem du mit Lord Byron eine Affäre begonnen hast. Du weißt selbst nicht genau warum. Vielleicht wegen dem vielen Geld und der Macht, die hinter ihm steckt. Aber dass er es nicht ernst meinte, hast du vor ca. 3 Monaten feststellen müssen. Nämlich zu dem Zeitpunkt, als du gemerkt hast, dass du von ihm Schwanger bist. Er reagierte darauf nämlich in rasender Tobsucht, drohte dir sogar, dich verschwinden zu lassen. Du hast ihm versprechen müssen niemandem etwas zu sagen und aus seinem Haus zu gehen. Nun bricht dein letztes Wochenende im Hause Byron an. Du hast dir geschworen, diese Geburtstagsfeier noch voll durchzuziehen, danach ist dieser Alptraum endlich vorbei. Du hast dich ja schon von Byron gelöst, indem du das „verdreckte“ Dienstmädchenkostüm, das du bei den Sexaffären anhattest, im Kamin verbrannt hast. Diese symbolische Geste hat dir wieder Kraft gegeben. Wenn dir doch nur in letzter Zeit nicht immer so schlecht wäre...

Margareth Sullivan – Nach dem Mord

So, nun ist es so weit. Bevor das Kind auf die Welt kam ist sein Vater gestorben. Im Grunde genommen auch egal. Dieser Drecksack hatte es verdient. Hauptsache es erfährt keiner von eurer Affäre. Aber keine Sorge, bald ist es ja vorbei, dann hast du das Wochenende überstanden.

Margareth Sullivan – Spielleitertipps

Sie hat es gar nicht leicht. Sie muss nicht nur das perfekte Dienstmädchen spielen, sondern findet am Morgen nach dem Mord auch noch die Leiche. Außerdem schlägt ihr dieser Stress und die Schwangerschaft derart auf den Magen, dass Sie sich des öfteren Übergeben muss (sei hier nicht zu hartherzig mit den Kotzkommandos...). Aber irgendwie muss ja ihre Verbindung zu Byron rauskommen....

Lady Stephanie Byron

Eheweib - 29 Jahre alt

Du bist die Frau von Lord Alexander Byron. Neben den vielen Annehmlichkeiten, die diese Art zu leben so mit sich bringt, gibt es eben noch die anderen Seiten. Denn Byron ist privat nicht unbedingt das was man einen netten

Menschen nennt. Manch böse Zunge würde ihn sogar als richtiges Arschloch bezeichnen. Und in letzter Zeit hat er sogar noch was mit dem Dienstmädchen. Du hast es schon lange gewusst. Wärs du damals doch nur bei Frederick Shelley geblieben. Er war zwar arm, aber er hatte dich geliebt. Warum musstest du auch die Verlobung lösen und zu Byron wechseln? Naja, die Zukunft wird zeigen was kommen mag. Du spielst schon so lange mit dem Gedanken dich von ihm zu trennen, doch irgendwie müsste eine richtige Strafe sein. Sogar über Mord hast du schon öfter nachgedacht, nur noch nicht den richtigen Zeitpunkt gefunden...

Aber wenigstens kannst du deine Wut an dem Dienstmädchen auslassen. Obwohl es das letzte Wochenende ist, an dem es für euch arbeitet, wirst du ihr das Leben zur Hölle machen...

Lady Stephanie Byron – Nach dem Mord

Ist doch gar nicht so übel. Irgendjemand hat den Drecksack für dich aus dem Weg geräumt und dich somit zur Alleinerbin machen. Lass dir lieber nicht anmerken, dass du nicht trauerst, man könnte dich fälschlicherweise für den Täter halten. Jetzt nur noch dafür sorgen, dass der tatsächliche Mörder geschnappt wird, dann ist alles in Ordnung...

Lady Stephanie Byron – Spielleitertipps

Auch diese gute Frau wird es nicht allzu leicht haben. Am Abend sollte sie sich zum Hauptverdächtigen entwickeln (hilf ihr zur Not auf die Sprünge, sofern sie das Dienstmädchen nicht genug drangsaliert. Schließlich soll doch jeder von dem Verhältnis erfahren). Am nächsten Tag klebt man ihr dann ein Pflaster quer über die Stirn, da sie des Nachts mit dem Kopf gegen einen ihrer Schränke stieß. Mal sehen, wer ihr das glaubt...

Lord Alexander Byron

Das Opfer – 29/30 Jahre alt

Du bist vorerst ein NSC. Als Lord Alexander Byron hast du es dir mit all jenen, die bei deiner Geburtstagsparty anwesend sind verscherzt. Du bist ein Arschloch wie es im Buche steht. Immer darauf bedacht allen zu zeigen, dass du nicht nur das Beste, sondern das einzig Wahre bist. Somit hast du deine alten Schulkollegen eingeladen, um mit ihnen deinen 30. Geburtstag zu feiern. Zeig ihnen, was du hast und lass dich vor allem nicht aus der Fassung bringen. Denn du bist der beste Mensch, den es auf dieser Welt gibt. Mit folgenden Personen hast du es dir aus folgenden Gründen verscherzt:

Steven Foresmith: Du hast auf der Jagd den Bruder (Justin) des guten alten Steven erschossen. Natürlich war es ein Jagdunfall, welcher Idiot hält sich auch in einem braungrünen Ton gekleidet vor deiner Flinte auf?

Albert Summer: Du hast einst seine Manuskripte zu „der Vampyr“ geklaut und unter deinem Namen als Buch veröffentlicht. Das Buch ist zu einem Welterfolg geworden und hat zu deinem Reichtum beigetragen. Warum hättest du das auch dem dummen Albert überlassen sollen? Der hätte dieses „Werk“ doch nie so weit gebracht.

Frederick Shelley: Obwohl er einst mit Stephanie (deiner Ehefrau) verlobt war, hat dich das nicht davon abgehalten sie ihm

auszuspannen. Schließlich konntest du ihr viel mehr bieten, als dieser Möchtegern-Komiker.

Margareth Sullivan: Du hattest mit dem Hausmädchen ein Verhältnis. Bis sie dir vor etwa 3 Monaten offenbart hat, dass sie von dir schwanger ist. Was denkt sich dieses Luder eigentlich? Natürlich muss sie mit ihrem Balg verschwinden. Dies ist ihr letztes Wochenende in eurem Haus. Das ist auch gut so...

Lady Stephanie Byron: Deine Ehefrau hast du auch nur so lange gut behandelt, bis sie mit dir verheiratet war. Dann hattest du dein Ziel erreicht und konntest deine Maske fallen lassen. Schließlich muss die Frau doch dem Manne Untertan sein...





ABENTEUER

Lord Alexander Byron – Nach dem Mord

Nachdem du nun tot bist, übernimmst du die Rolle von Edward Sinclair, einem Detective der Mordkommission. Warte, bis der Spielleiter dich hereinholt, dann beginne mit deiner Arbeit. Nun ist es äußerst wichtig, dass du nicht das Wissen, das du als Alex Byron hattest, ausnutzt...

Du darfst ruhig ein wenig klischee-lastig auftreten. Spiel einfach irgendwie eine Art Columbo. So was erwartet man nun schon fast von dir...

Lord Alexander Byron / Edward Sinclair – Spielleitertipps

So, mit den beiden wirst du recht viel Arbeit haben. Denn sie sind nicht nur NSC sondern auch gleichzeitig voll SC. Das könnte ein Problem werden. Versuch sie einfach immer für dich auszunutzen. Schau dass Alex die Gemüter erhitzt und dass Edward zwar hinter die Machenschaften kommt, aber sein Wissen, das er bei Alex hatte, nicht ausnutzt. Wenn Edward sich ganz dumm anstellt, so hilf ihm ein wenig. Schließlich soll das Spiel auch irgendwann einmal enden.

Der Ablauf:

Vorab solltest du den Spielern nicht nur die Charakterbeschreibungen zur Verfügung stellen, sondern auch das Einladungsschreiben Byrons beilegen. Mach das am besten etwa 1 Woche zuvor, so dass die Spieler zwar genug Zeit haben sich etwas vorzubereiten, aber noch zu wenig Zeit haben das ganze gelesene wieder zu vergessen.

Am Abend des Spiels präparierst du das Zimmer, indem du einfach einen Tisch mit sechs Stühlen aufstellst und aus den Büchern, dem Stoff und den zum größtem Teil begrabenen schwarzen Pullover ein Kaminfeuer bastelst. Die Zeitangabe an der Wand aufhängst und jeden Spieler mit Namensschildern ausstattest.

Lass die Byrons und Margareth Sullivan am besten erst fünf Minuten warm spielen. Das reicht zumeist für die erste Ehekrise. Danach lässt du die Gäste in Abständen von wenigen Minuten eintreffen. Sorg dafür, dass die Byrons sich als gute Gastgeber verhalten („Margareth, nimm die Mäntel der Gentleman“, „bring ihnen was zu trinken und trage dann ihre Koffer auf die Zimmer...“).

So gegen 19:00 Uhr (Spielzeit) sollte dann das Abendessen beginnen. Je nachdem wie schnell sich die Lage nun zuspitzt (es werden erste Anschuldigungen fallen und diverse Streitigkeiten

entstehen), lässt du die Zeit vergehen. Denk daran, dass Steven Foresmith sich so richtig betrinken muss. Übrigens beginnt es nun zu regnen (wichtig, damit es eine Erklärung gibt, warum Albert Dreck an den Schuhen hat) Ab etwa 22:00 Uhr werden dann die ersten Gäste ins Bett gehen. Wenn sie es nicht freiwillig tun, so flüster ihnen einfach ab und an einen guten Rat zu. Sorge auf jeden Fall dafür, dass Frederick Shelley als zweiter der drei Gäste ins Bett geht.

Sobald alle bis auf Byron weg sind, Sorge dafür, dass sie nicht ins Zimmer kommen. Der Spieler von Byron und du stellen das Zimmer etwas um, so dass es aussieht, als ob es einen Kampf gegeben hätte (umgekippte Stühle, heruntergerissene Tischdecke, etc.) Byron legt sich dann tot auf den Boden und wird mit 2-3 roten Klebestreifen (Wunden) ausgestattet. Nun nur noch das Messer an einem Ort verstecken, an dem die Fingerabdrücke garantiert noch zu finden sind (also lasst die mit Wasser gefüllte Blumenwase aus dem Spiel). Als letztes klebt ihr der Spielerin von Lady Stephanie Byron noch das Pflaster über die Stirn. Nun schickt Margareth rein, damit sie in der Früh den Pflichten als Dienstmädchen nachgehen kann. Sie findet die Leiche und soll schreien, was die Lungen hergeben. Schickt den Rest in den Raum, sorgt dafür, dass die Leiche verdeckt wird (Kissen + Leintuch; Diese Zeit könnt ihr ausnutzen, indem ihr den Spielern den „Nach dem Mord“ Zettel zum lesen gebt) und schickt den neugeborenen Detective aus dem Raum. Sollte keiner der Spieler darauf kommen die Polizei zu rufen, so gebt einfach einen von ihnen den Tipp, damit der Spieler von Edward Sinclair auch wieder ins Spiel kommt. So, nun könnt ihr dem Rest freien Lauf lassen. Greift nur selten ein, wenn das Spiel aus dem Ruder zu geraten droht und schon habt ihr einen „Mordsspaß“.

Die Indizien:

Nachdem eigentlich jeder ein Mordmotiv hat, gilt es noch die Indizien auszuwerten. Natürlich gibt es falsche und richtige. Hier eine kleine Auflistung:

Pflaster von Stephanie

Sie beteuert, dass sie sich die Stirn am Schrank gestoßen hat, was auch der Wahrheit entspricht.

Dreck an den Schuhen von Albert

Nach seinem kleinen Nachspaziergang befindet sich der frisch durch den Regen

gebildete Schlamm an den Schuhen. Margareth hat mitbekommen, wie er so gegen 2:00 Uhr aufgebrochen ist (ihr Zimmer ist direkt gegenüber von seinem), wusste jedoch nicht wohin. Wenn man Draußen den Spuren folgt, so sieht man, dass sie weit entfernt vom Haus verlaufen, sprich niemals in die Nähe des Esszimmers kommen.

Das Messer

Hier haben wir schon etwas wichtigeres. Die Mordwaffe. Leider befinden sich die Fingerabdrücke von Margareth, Stephanie, Alexander und von Frederick dran. Somit kann man den Täterkreis nur weiter einschränken. Wenn man aber mal genauer drüber nachdenkt, so fällt einem auf, dass außer Frederick nur die Hausbewohner das Messer in der Hand hatten. Somit sollte der Hauptverdacht eigentlich auf ihn fallen. Denkt daran, dieses Indiz sollte nicht zu früh gefunden werden!

Das verbrannte Dienstmädchenkostüm

Wie oben bereits erwähnt hatte Margareth symbolisch ihr Dienstmädchenoutfit verbrannt. Das könnte ihr nun zum Verhängnis werden.

Der ganze Rest

Noch ein kleiner Tipp zum Schluss. Sorgt einfach dafür, dass die Geschichte jedem Spaß macht und die ganze Sache nicht aus dem Ruder läuft. Schließlich soll es ja nur ein Spiel sein und keine neuen Feindschaften schließen.

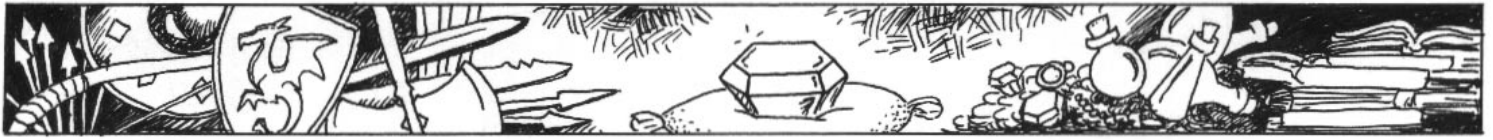
Abschluss

Ich hoffe diese Art zu Spielen macht euch zur Abwechslung auch mal Spaß. Für den Spielleiter ist es zwar zum Teil stressiger, aber auch gerade aus dem Grunde komisch, da er fast das Gefühl hat, dass er ein Theaterstück sieht, dass nur für ihn gespielt wird und das er euch noch beeinflussen kann. Wenn ihr Interesse an weiteren derartigen Stücken habt, meldet euch einfach, dann schau ich mal, ob ich nicht auch im Bereich der Fantasy, bzw. Science Fiction etwas derartiges auf die Beine stellen kann.

[christian „njoltis“ dodel]

[njoltis@fagamo.de]

[www.fagamo.de]



BASTELSTUNDE

~ WIE MAN SICH EINE AUSRÜSTUNG FÜR LARPS BASTELN KANN ~

Der Kampfstab oder andere Stabwaffen

Für einen Kampfstab benötigt man folgende Dinge:

- Kernstab rund
- Rohrisolierung
- Isolierband
- Isomatte falls keine Reste einer Schaumstoffmatte da sind
- Cutter oder Teppichmesser
- Alten Spachtel
- Verschließbaren Behälter zum anrühren der Latexfarbe
- Pattex
- Latex
- Pinsel
- Leder oder Spitzenschutz
- Schleifpapier
- Säge mit Holzblatt
- Für Stabwaffen (Äxte, Beile...) benötigt man noch Schaumstoffmatten

Wer sich bei etwas nicht sicher ist oder erstmal genauere Bilder vom Bau der Waffen sehen möchte, dem kann ich www.larp.de empfehlen, da dort eine wahre Fundgrube an Bauanleitungen und Bildern zu finden ist.

Auch wenn ein Kampfstab „schnell“ gemacht ist, rate ich euch mit zwei Leuten zu arbeiten. Als erstes sägt Ihr den Kernstab auf die entsprechende Länge (bei Leuten, die noch nie mit einem Kampfstab gekämpft haben empfehle ich die Körperlänge nicht zu überschreiten). Bedenkt, dass Ihr am Ende noch an jeder Seite 3 bis 4 cm Isolierung habt, die Ihr von der Kernstablänge abziehen müsst. Jetzt nehmt das Schleifpapier und rundet beide Seiten gut ab (wegen der Sicherheit). Über beide Enden kommt nun ein Lederschutz (Leder zurechtschneiden und mit Pattex festkleben) oder Spitzenschutz (kann man z.B. bei www.byzanz.de im Internet bestellen). Nun schneidet die Rohrisolierung zurecht (am besten daneben legen und an jeder Seite 3 bis 4cm mehr lassen). Die Rohrisolierung wird dann einmal längst aufgeschnitten (Achtung, bei vielen Isolierungen ist meistens schon eine Markierung eingeritzt, die Ihr nur vorsichtig aufziehen müsst!). Die Rohrisolierung wird jetzt gut mit Pattex gefüllt (geht am besten wenn einer aufhält und einer mit einem Spachtel einstreicht)

und dann wird der Kernstab reingelegt. Zum Andrücken nehmt Ihr einfach Isolierband und wickelt es alle 3 bis 5cm gut 3 mal recht fest (nicht zu fest) um die Isolierung. Dieses Band kann nach 24 Stunden wieder entfernt werden. Wenn die Zeit um ist könnt Ihr euch den Enden widmen. Hier füllt Ihr die beiden Löcher am besten mit einer Mischung aus Leder, Isolierung (alte Isomatten sind bestens geeignet oder Reste einer Schaumstoffmatte vom Schwertbau) und Pattex (am besten schichtweise). Auf jeder Seite werden dann noch 2 Schichten Isomatte oder Schaumstoffmatte geklebt (wieder mit Pattex kleben). Da auch das wieder gepresst werden muss, haben wir lange überlegt und den Stab dann unter eine Decke geklemmt. Für die richtige Höhe mussten Steine, Bücher und ähnliches herhalten. Nach 24 Stunden könnt Ihr den Stab nach Belieben verzieren. Bedenkt bitte, falls Ihr was einbrennen wollt, dass dies groß und tief genug sein muss, da das Latex in diese Löcher fließt. Dann könnt Ihr auch schon mit dem Latex anfangen. Einfach eine Schicht mit einem Pinsel auftragen, 24 Stunden trocknen lassen und die nächste Schicht. Nach 8 bis 10 Schichten könnt Ihr das Latex mit Farbe (Abtönfarbe ohne Lösungsmittel) mischen. Rührt besser eine größere Menge in einem verschließbaren Behälter an um immer den gleichen Farbton zu haben. Nach 3 bis 4 Schichten Farbe seit Ihr fertig, es sei denn das Ihr noch andere Farben für Muster oder Maserungen benutzen wollt.

Dafür reichen aber schon 1 bis 2 Schichten, aber das seht Ihr ja dann. Zum Schluß das Ganze noch mit einer Schicht Elefantenhaut oder Tapetenhaut einstreichen und nach 24 Stunden mit Talkum einreiben. Jetzt müßt Ihr nur noch überlegen wo der Griff oder die Griffe sein sollen (falls Ihr sie nicht vorher schon hervorgehoben habt) und hier Leder oder ähnliches festkleben. Und schon ist euer Kampfstab fertig.

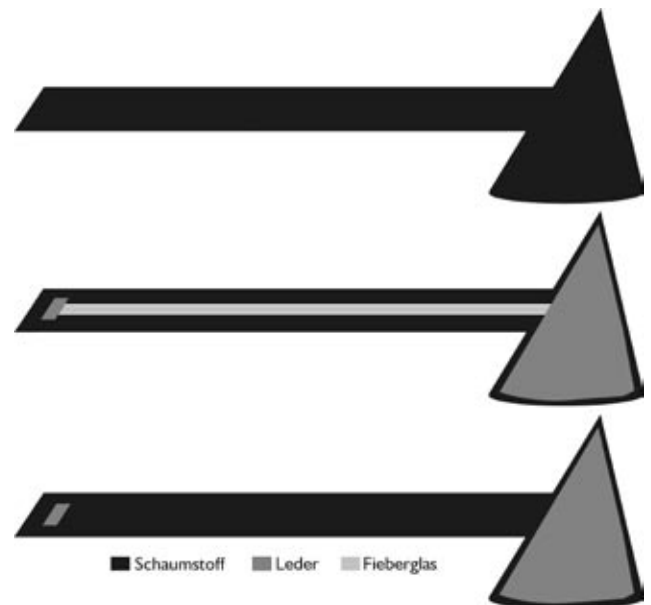
Bei Stabwaffen geht Ihr mit dem Griff so vor wie bei dem Kampfstab, nur dass Ihr dann auf einer Seite das Axtblatt

oder ähnliches so befestigt wie die Klinge bei einem Schwert. Aber bedenkt bitte, dass Axtblätter und ähnliches *keinen* Kernstab (außer dem vom Griff) benutzen dürft. Ihr könnt hier zur Stabilisierung Fieberglassmatten benutzen.

Wie baue ich ein Schild?

Ein Schild ist der Gegenstand, den man am schnellsten bauen kann. Man braucht dafür nur:

- eine Sperrholzplatte ca. 1 cm dick (blos keine Spahnplatten, da diese zu leicht brechen und dadurch gefährdet man sich und andere) in der Größe des Schildes (1m x 1m reicht auf jeden Fall für ein Rundschild),
- eine Stichsäge,
- eine Isomatte,
- Schleifpapier,
- Teppich- oder Cuttermesser,
- Gartenschlauch in der Länge des Umfangs vom Schild,
- Rohrisolierung,
- Flachkopfschrauben (mind. 6 Stück mit großen Unterlegscheiben),
- ein Reibbrett für den Griff,
- einen breiten, festen Lederstreifen (am besten alten Ledergürtel),
- Latex,
- lösungsfreie Abtönfarbe
- und eine Dose Pattex (keinen anderen Kleber, da dies der einzige Kleber ist, der nach dem Trocknen noch elastisch bleibt!)





Die meisten Dinge sind in jedem Haushalt zu finden oder im Baumarkt erhältlich. Latex bekommt man in Rollenspielläden die Larpwaffen führen oder im Internet (siehe Kasten auf dieser Seite).

Wenn man sich noch ein Wappen auf das Schild machen möchte eignet sich hierfür eine dicke Schaumstoffmatte. Man kann es aber auch mit Fell oder Stoff beziehen, um Latex zu sparen.

Bei meinem Schild bin ich folgendermaßen vorgegangen: Als erstes malt man sich die Form des Schildes auf die Sperrholzplatte und sägt diese mit einer Stichsäge aus. Bei einem Rundschild bewährt sich ein Loch in der Mitte um die Form auszufräsen. Nach dem Sägen oder Fräsen werden die Kanten mit dem Schleifpapier glatt geschliffen. Sie müssen wirklich glatt sein! (Sicherheit geht vor)

Nun wird der Gartenschlauch längs einmal aufgeschnitten (am besten mit dem Teppichmesser) um die Innenseite mit viel Pattex zu füllen. Dieser Schlauch wird nun langsam um den Holzrand gelegt und ständig gut angedrückt (geht zu zweit am besten).

Jetzt könnt Ihr euch überlegen wie Ihr den Griff macht. Ich habe für den Griff das Reibbrett und für die Stabilität den Lederstreifen genommen. Der Griff wird vorher eingezeichnet. Zum Befestigen bohrt ihr bei dem Reibbrett 4 Löcher (an jeder Ecke) und bei dem Lederstreifen 2 Löcher. Die Griffe befestigt Ihr dann mit den Flachkopfschrauben und den großen Unterlegscheiben. Wenn der Griff fest ist, bestreicht Ihr die Vorderseite des Schildes mit viel Pattex (Isomatte saugt viel auf, wenn man Schaumstoff nimmt saugt das noch mehr). Nun drückt Ihr die zurechtgeschnittene Isomatte fest auf das Pattex und lasst das ganze mindestens 24 Stunden trocknen! Wenn es getrocknet ist verfährt Ihr mit der Rohrisolierung genau so wie mit dem Schlauch. Auch hier wieder viel Pattex benutzen! Wieder sollte alles mindestens 24 Stunden trocknen! Falls Ihr ein Wappen haben wollt könnt Ihr dieses nun ebenfalls mit Pattex befestigen und trocknen lassen! Ich habe das Schild an dieser Stelle erstmal 2 Tage liegen lassen damit es auch wirklich ausgetrocknet ist!

Wenn es soweit ist könnt ihr es entweder mit Stoff oder Fell beziehen oder so wie ich mit Latex! Für jede Latexschicht solltet Ihr einen neuen Pinsel benutzen und nur eine Schicht pro Tag! Nach 8 bis 10 Schichten könnt ihr dann das Latex mit Abtönfarbe vermischen (man muss nur wenig Farbe nehmen). Ihr solltet pro Farbton einen verschleißbaren Topf

zum Anrühren nehmen und auch mehr Farbe mischen, damit Ihr immer den selben Farbton habt! Von der Farbe müßt Ihr dann nochmal 3 bis 5 Schichten auftragen!

Es kann sein, dass sich jetzt alles etwas weicher anfühlt, das ist aber normal!

Ihr seid nun fast fertig! Nun noch eine Schicht Elefantenhaut (Tapetenhaut reicht auch - beides ist im Baumarkt zu bekommen) auftragen um es vor Regen zu schützen und um es abwaschbar zu machen. Dann noch mit etwas Talkum (in Apotheken erhältlich) einreiben damit andere Waffen oder Schilde nicht kleben bleiben.

Das Schwert

Für ein Schwert benötigt man:

- Schaumstoffmatte
- Kernstab
- Cutter oder Teppichmesser
- Pattex
- Latex
- Lerderreste oder Spitzenschutz
- Verschleißbare Behälter zum Farbeanrühren
- Bandschleifer und/oder Schleifpapier
- Pinsel
- Spachtel

Auch hier gilt, Bilder zum Bau findet Ihr unter www.larp.de.

Macht als erstes eine Skizze von eurem Schwert mit Längenangaben. Hierbei ist zu bedenken, dass ein Schwert ab einer Gesamtlänge von 110cm als Zweihandwaffe gilt! Dann zeichnet Ihr die Klinge mit einem Kugelschreiber 3 mal auf die Schaumstoffmatte (lasst etwas mehr Abstand zwischen den einzelnen Klingen). Zieht dann zwischen den einzelnen Klingen eine gerade Linie und schneidet die Klingen an dieser Linie aus. Diesen Platz benötigt Ihr noch zum Schleifen, also auf keinen Fall die Klinge genau ausschneiden. Jetzt habt Ihr drei Rechtecke vor euch liegen. Legt auf eines der Rechtecke den Kernstab möglichst mittig und lasst von der Schwertspitze bis zum Kernstab ca. 5 bis 7cm Platz. Den Kernstab zeichnet Ihr jetzt nach und schneidet das Stück aus der Matte. Auf ein Ende des Kernstabes kommt jetzt ein Spitzenschutz oder Leder. Wenn Ihr Leder nehmen wollt, müßt Ihr euch noch ein zusammengerolltes Stück Leder zwischen Stab und Matte kleben. Zum Kleben immer Pattex benutzen. Die

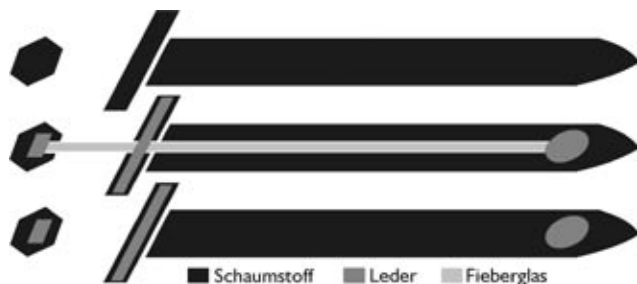
Wo bekomme ich das Material?

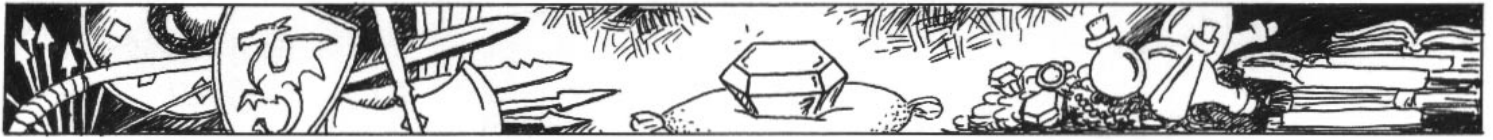
Sehr viel von den Material gibt es in jedem Haushalt oder auch in jedem Baumarkt. Die Abtönfarbe bekommt man auch im Baumarkt. Bastelfarbe bekommt man in Bastelläden oder auch in Rollenspielläden. In Rollenspielläden bekommt man oft auch Latex. Kernstäbe und Schaumstoffmatten bekommt man im Internet. Ich empfehle hier die folgenden Seiten um sich Material zu beschaffen:

- www.byzanz.de
- www.lederkram.de
- www.schatzkammer.de

Andere Läden findet man durch Suchmaschinen im Internet und den Begriff „LARP“.

Spitze des Kernstabes muss immer gut gesichert sein! Klebt die Seiten des Stabes gut an die Matte und lasst das ganze ca. 2 Stunden antrocknen. Jetzt werden die anderen beiden Mattenstücke von einer Seite gut mit Pattex eingestrichen und auf je eine Seite der Stabmatte gepresst. Das Ganze muss jetzt gut gepresst 24 Stunden trocknen. In der Zeit könnt Ihr das Parier schon 2 mal aufzeichnen und großzügig ausschneiden. Wenn die Klinge trocken ist könnt Ihr mit einem Cutter vor der Linie herschneiden. Zeichnet nun ein, wie weit die Klinge abgeschrägt sein soll (auf beiden Seiten) und schleift mit einem Bandschleifer die Schräge. Ihr könnt es auch mit der Hand abschleifen, aber das dauert... Jetzt zieht die Klinge ca. 2 mal ganz über den Bandschleifer. Es kann sein, dass Ihr jetzt die Klinge nochmal schleifen müßt. Wenn Ihr eine Blutrinne haben wollt könnt Ihr diese jetzt mit einem Driemel ziehen (so lang wie Ihr wollt, aber max. 3/4 der Klinge). Klebt jetzt die beiden Parierstücke mit viel Pattex auf. Auch das wieder gut gepresst 24 Stunden trocknen lassen. Um das Parier zu verstärken könnt Ihr hier wieder Leder einarbeiten. Nun könnt Ihr





den Knauf vorbereiten. Er sollte min. 5 cm lang und 3 Matten dick sein. Der Kernstab sollte nicht weiter als 2 cm in den Knauf gehen und dann muss noch mindestens 2 cm Schaumstoff da sein. Schneidet diesen dann 3 mal aus und schneidet dann in eine der Lagen wieder das Kernstabstück aus. Klebt auch das jetzt wieder mit viel Pattex fest, presst es wieder 4 Stunden und schleift es dann zurecht. Wenn alles soweit fertig ist könnt Ihr schon mit dem Latex anfangen. Auch hier gilt: nach einer Schicht 24 Stunden trocknen lassen. Nach 8 bis 10 Schichten könnt Ihr Farbe (Abtönfarbe ohne Lösungsmittel oder Bastelfarbe von Marabu (Decomatt)) zum Latex mischen. Am besten in einem verschließbaren Behälter eine größere Menge anrühren um immer den selben Farbton zu haben. Nach 2 bis 3 Schichten Farbe seid Ihr so gut wie fertig. Lasst es jetzt erstmal 2 bis 3 Tage trocknen und streicht es dann mit einer Schicht Elefantenhaut ein. Dann noch mit Talkumpuder einreiben. Jetzt fehlt nur noch den Griff. Entweder umwickelt Ihr es mit Gardienenbleiband, dann Isolierband und dann Leder ein. Ihr könnt auch bevor Ihr den Knauf draufmacht ein Stück Gartenschlauch drüberkleben und dann Leder oder auch ein Stück Besenstiel drüber schieben und dann Leder. Es geht hierbei nicht um Sicherheit sondern um das Gewicht und somit darum wie das Schwert in der Hand liegt. Jetzt seid Ihr mit dem Schwert fertig.

[andreas & marion großpietsch]

[talionmell@gmx.de]

Lederrüstungen

Lederrüstungen sind relativ einfach herzustellen und kommen materialtechnisch nicht allzu teuer. Historisch gesehen haben Lederrüstungen kaum einen wirklichen Hintergrund. Die reale Lederrüstung wurde als Cuir Bouise (ich habe diesen Namen aus einem alten englischen Manuscript und nehme mal an, dass es ein falsch ausgesprochenes französisches Wort ist) oder Quirbill bezeichnet. Es handelt sich dabei um Rüstung aus gekochtem Leder. Meist wurden extrem dicke Lederplatten verwendet, die in einer Mischung aus Carnauba-Wachs, Bienenwachs und bestimmten Ölen gekocht wurden. Danach wurde die Rüstung geformt (meist in Form eines ziemlich überzogenen männlichen Brustkorbes) und war fertig. Wenn Ihr euch selber die Mühe machen wollt sowas zu basteln - viel Spaß. Ich kann euch nicht viel darüber sagen, da ich selber noch nichts versucht habe, was in diese Richtung geht. Die Kochmischung besteht aus

45% Carnauba-Wachs, 45% Bienenwachs und 10% verschiedene Öle (das Manuskript schlug tierische Öle sowie einen geringen Anteil pflanzliche Öle (Olivenöl) vor). Angeblich können auch Harze Teil der Kochmischung sein, aber das konnte mir kein anderes Manuskript bestätigen. Auf jeden Fall solltet Ihr die Mischung in einer großen Wanne erhitzen, bis die Mischung fast kocht (fast - dass heißt nicht, dass sie sprudeln soll. Wenn das Zeug etwas dampft genügt das schon).

Ernstzunehmende Warnung: Heisse Wachs und Öle sind höchst brandgefährlich und hinterlassen bei Hautkontakt äußerst gemeine Brandwunden. Aus genau diesem Grund hat man sowas im Mittelalter von der Burgmauer auf die anrennenden Feinde gekippt. Höchste Vorsicht beim Umgang mit dem Zeug ist also angebracht.

Das Leder sollte nur kurz in der Mischung liegen. Am besten sollte man darauf achten, dass das Leder nur solange in der Mischung liegt, bis die kleinen Bläschen, die aus dem Leder aufsteigen, sobald man es in die Mischung legt, verschwinden. Das sollte so circa 2 Minuten lang dauern. Danach sollte man das Leder herausnehmen und erkalten lassen. Ich denke, dass man das Leder mittels eines Heißluft-Gebläses oder eines starken Föns gut formen kann. Naja, sollte es jemand versuchen, schreibt mir eine E-Mail, was passiert ist.

Ach ja. Noch eine sehr wichtige Sache: Prägungen und Bemalungen müssen vor dem Härten auf das Leder aufgebracht werden, Lederapplikationen müssen nachher aufgebracht werden. Sonst gibts nachher Probleme...

Wem all dies zuviel Arbeit ist, der kann es sich auch etwas einfacher machen: Schneidert euch euere Lederformen zurecht und erhitzt sie im Ofen auf circa 200° Grad Celsius. Erhitzt die oben erklärte Wachsmischung in einem Topf auf dem Herd und beginnt, sobald das Lederteil im Ofen heiß genug ist, dieses mit Wachs einzupinseln. Pinselt solange Wachs auf die Lederteile, bis sie eine gleichmäßige Färbung angenommen haben. Jetzt könnt ihr die Lederteile mit einem Fön formen wie ihr wollt. Ach ja, nach längerer Recherche bin ich zu dem Ergebnis gekommen, dass Parafin genau so gut ist wie andere Wachsmischungen ist - und dabei bedeutend billiger und einfacher zu besorgen ist. Nebenbei beginnt Parafin nicht unangenehm zu riechen, was euch mit bestimmten natürlichen Wachsorten passieren kann.

Ganz wichtig beim Arbeiten mit solchem gewachsen Leder ist, welches Leder ihr

verwendet. Das Leder sollte mindestens 3 mm stark sein und auf einer Seite glatt (Sieht einfach besser aus als nicht-geglättetes Leder.). Dünneres Leder oder Wildleder bricht, wenn man es härtet. Die besten Ergebnisse habe ich mit Leder ab einer Dicke von 5 mm erzielt. Ist vielleicht ein bisschen teuer, aber es gibt die besten Lederrüstungen überhaupt.

Die nötigen Schnittmuster könnt ihr in der Nähabteilung in jedem Kaufhaus kriegen. Je nachdem, was für eine Rüstung Ihr bauen wollt, solltet Ihr euch entweder ein Schnittmuster für ein T-Shirt oder eine Tunika besorgen. Ich persönlich finde die Poncho-Methode am besten. Man nimmt ein großes Stück Leder, schneidet einen Halsausschnitt hinein und zieht es über den Kopf. Jetzt zieht euch das Teil zurecht und zeichnet die entsprechenden Schnittlinien darauf. Hat bei mir ganz erträglich funktioniert. Nieten könnt Ihr in jedem Lederladen kriegen, ansonsten solltet Ihr das gesamte Teil mit Lederschnüren vernähen. Als Handschuhe empfehle ich einfache Schweißhandschuhe, die Ihr in jedem Baumarkt kaufen könnt. Das Paar kostet so 5,- bis 10,- €. Achtet darauf das die Nähte in Ordnung sind.

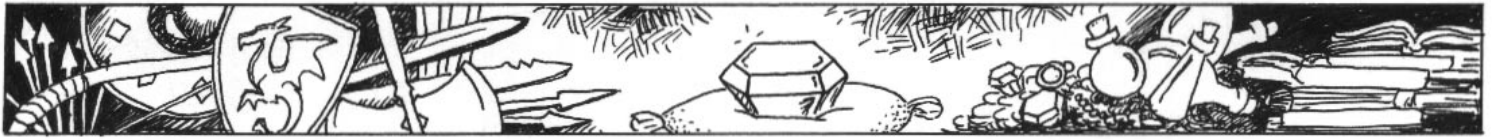
Liniothorax

Ich hab mal ein wenig Nachforschungen betrieben, und bin dann tatsächlich auf ein paar Informationen über diesen sehr sehr alten Rüstungstypus gestoßen. Diese Rüstung wurde von den griechischen Hoplitzen und den mykenischen Truppen getragen und war in Relation zu ihrem Gewicht ausgesprochen effektiv.

Grundsätzlich ist diese Rüstung sehr einfach herzustellen: Man benötigt ziemlich viel Leinen und guten, wasserfesten Leim. Leinen ist relativ teuer, deswegen schlage ich ein Alternativmaterial vor: Leinwand. Dieses Material ist relativ billig beim Großhändler für Künstlerbedarf zu bekommen. Ansonsten ist Zeltleinen eine sehr gute und sehr stabile Alternative. Mamas Betttücher sind nicht geeignet, da das Leinen viel zu fein ist und daraus kein schöner Panzer entsteht.

Als Leim schlage ich leicht verdünnten, modernen und vor allem wasserfesten Leim vor. Normaler Leim zieht Wasser - und damit auch Schweiß. Und die Rüstung würde mit der Zeit ziemlich unangenehm stinken.

Zuerst bastelt Ihr, wie bei jeder Rüstung, vorher eine Rüstung aus Wellpappe, um daraus später das Schnittmuster für die Rüstung anzulegen. Wenn die Papprüstung



sitzt, nehmt Ihr sie auseinander und fertigt daraus das Schnittmuster. Jetzt sollte man das Leinen bereitlegen und, je nach gewünschter Dicke der Rüstung, die Formen ausschneiden. Ein Test hat gezeigt, dass 10 bis 15 Schichten die beste Rüstung ergeben. Verdünntes Ponal ist gut geeignet, es gibt aber auch speziellen, wasserfesten Leim, der bedeutend besser geeignet ist. Es ist allerdings wichtig, dass es Leim ist, da der Leim teilweise flexibel bleibt. Tapetenkleister wird zu hart und damit wird die Rüstung brüchig. Wenn die Rüstung fertig geformt, 2 bis 3 Wochen durchgetrocknet und bemalt ist, könnt Ihr die komplette Rüstung mit etwas Lack einlassen, damit sie kein Wasser mehr ziehen kann.

Um den Torso gut zu formen sollte man einfach etwas »Hasendraht«-Zaun verwenden. Schneidet ein Stück von diesem Hasendraht so zurecht, dass es genau auf das Schnittmuster aus Pappe paßt und gebt etwa 3 cm Beschnitt dazu. Biegt den Beschnitt um damit das ganze stabiler wird. Jetzt legt Ihr das Teil auf den abzufomenden Körper und paßt ihn der Form an. Je perfekter Ihr die endgültige Form erwischt, um so besser wird nachher die entstehende Rüstung - also gebt euch gefälligst etwas Mühe. Mit ein wenig Arbeit ist es durchaus möglich, einen geformten Muskel-Torsopanzer hinzubekommen.

Um die besten Ergebnisse zu erhalten sollten die Leinenstücke circa 2 cm Beschnitt haben. Wenn ein Stück fertig ist, sollte es dann auf die benötigte Größe zurechtgeschnitten werden. Die Schnittkante solltet Ihr so sauber wie möglich halten. Schneidet jetzt einen Streifen Leinen ab, der etwas länger ist als der Gesamtumfang des Teiles, welches Ihr einfassen wollt. Klebt erstmal nur die Mitte des Bandes auf die Beschnittkante. Rollt jetzt die Ränder ein, tränkt sie mit Leim und klebt sie auf der Fläche des Teiles fest. Eine solche Einfassung sieht einfach bedeutend besser aus als ein unverkleideter Rand. Wer sich wirklich in Arbeit stürzen will, kann im Abstand von circa 7 bis 8 mm kleine Löcher mit einem Abstand von 10 mm zum Rand, in das Plattenteil bohren. Jetzt klebt man mit etwas Pattex einen Lederand, der circa 15 mm in die Platte geht auf den Rand und näht ihn durch die Löcher fest.

Es gibt eigentlich nicht so besonders viel über diese Technik zu sagen. Nur bei größeren Stücken gibt es einen Trick, um sie faltenfrei zu laminieren: Wickelt das leimgetränkte Stück Leinen um einen Besenstiel und rollt es dann langsam ab. Verstreicht vorsichtig alle Falten und stecht Blasen, die sich bilden, mit einer groben Spritzenadel an und laßt die Luft ab. Wenn sich

die Blase überhaupt nicht schließen will, spritzt einfach etwas verdünnten Leim in die Blase und drückt sie platt. Insgesamt müßte Ihr sehr feucht arbeiten, damit das Ganze was wird.

Der endgültige Panzer ist relativ hell weiß und eine sehr gute Maloberfläche. Die griechischen Originale waren wahrscheinlich sehr bunt bemalt. Meistens waren die Ränder mit einer kräftigen Farbe bemalt und die Brustplatte erhielt ein Einheitsmotiv. Also, viel Spaß beim Verziehen.

Pfeile und Bolzen

Dafür, dass man auf fast jedem Con mindestens einen oder zwei Pfeile verliert, sind die Dinger verflucht teuer. Bei 10,- bis 15,- € pro Pfeil oder Bolzen sind das schon mal 20,- € mehr die dieser Con dann gekostet hat. Aus diesem Grund bastel ich meine Pfeile und Bolzen selber. Jetzt schreien bestimmt wieder ein paar Leute, dass selbstgebaute Pfeile eine Gefahr für die Menschheit sind. Tja, dazu kann ich nur sagen, dass die „Profi“-Pfeile viel eher eine Gefahr sind. Die viel zu dünnen Schäfte sind aus billigem Holz, deren Maserung meist leicht schräg zur Längsachse des Schaftes verläuft. Bricht der Pfeil also, entsteht dabei eine langezogene, abgeschrägte Bruchkante - eine perfekte Pfeilspitze. Da ist jedes Sperrholz aus dem Baumarkt besser als diese Schäfte - abgesehen von den unverschämt teuren Pfeilen mit Fiberglasschäften.

OK, kommen wir zum Bastelteil: Geht in den Baumarkt und fragt dort nach Rundhölzern. Für Pfeilschäfte empfehle ich 10 mm starke Rundhölzer aus Buche oder einem anderen Holz mit sehr dichter Maserung. Fichte ist absoluter Schrott und für Pfeile ungeeignet. Bei Bolzen verwende ich 14 mm starke Schäfte, auch aus Buche oder entsprechendem Holz. Pfeile sollten Schäfte mit 80 cm bis 100 cm Länge haben. Längere Pfeile sind bei dieser Schaftstärke nicht anzuraten, da der Pfeil zu schwer wird und zu viel Momentum aufnimmt. Dadurch wird der Pfeil viel zu gefährlich um ihn zu verwenden.

Armbrustbolzen sollten eine Schaftlänge von ca. 30 cm haben. Das ist zwar ein gutes Stück länger als normale Armbrustbolzen, aber sie fliegen auch dementsprechend besser und weiter. Ein wichtiger Punkt bei den Bolzen ist, dass Ihr euere Armbrust modifizieren müßt, da die Bolzenauflage einer ArrowCaster-Armbrust nicht tief genug ist. Ihr solltet sie also von einem Schreiner ausfräsen lassen. Ich schlage eine Rinne von 16 mm Breite und 5 mm Tiefe vor.

Habt Ihr die Schäfte zurechtgeschnitten,

könnt Ihr anfangen die Lederauflagen zurechtzuschneiden. Auch hier kann das Leder wieder durch Gummimaterialien ersetzt werden. Weiches, faserverstärktes PVC-Material von mindestens 4 mm Dicke kann anstatt Leder verwendet werden. Lederauflagen sollten aus mindestens 3 mm starkem Sohlenleder oder Kernleder bestehen. Das Leder wird kreisrund ausgeschnitten, mit einem Durchmesser von mindestens 50 mm. Nehmt eine Aale und bohrt damit ein Loch durch das Leder und ein kleines Loch in die Spitze des Schaftes. Klebt das Leder genau mittig auf den Schaft und nagelt es mit einem Polsternagel von mindestens 10 mm Länge fest. Der Kopf des Nagels sollte einen Durchmesser von mindestens 5 mm Durchmesser haben und flach sein.

Sitzt diese gesamte Konstruktion, braucht Ihr kreisförmige Schaumstoffstücke. Der Schaumstoff, der direkt auf dem Leder liegt, sollte sehr viel stabiler sein als normaler Waffenbau-Schaumstoff. MOS-Schaumstoff ist hierfür hervorragend geeignet und Ihr könnt das Zeug in fast jedem Bastelgeschäft kaufen. Die erste Scheibe sollte mindestens 10 mm stark sein. Auf diese Scheibe klebt ihr dann ein tonnenförmiges Stück Polsterschaumstoff - kein Waffenbau-Schaumstoff. Hinter der Lederscheibe klebt Ihr dann noch ein Stück Rohrisolierung oder MOS-Schaumstoff um den Schaft der Waffe.

Wie Ihr den Bolzen dann im Endeffekt verzieht ist egal, kommt aber auf keinen Fall auf die Idee, den Bolzen aerodynamisch zurechtzuschneiden. Das vordere Ende muss immer flach bleiben, so dass keine stumpfen Augenverletzungen entstehen können.

Fletchings könnt Ihr in fast jedem Sportgeschäft kaufen, dass mit Sportwaffen, speziell Bögen, handelt. Der Einschnitt am hinteren Ende des Schaftes kann entweder von Hand gesägt und abgeschliffen werden, oder Ihr kauft im Sportgeschäft, wo Ihr auch die Fletchings gekauft habt, entsprechende Plastikaufsätze. Solltet es diese Aufsätze dort nicht geben, könnt Ihr in den nächsten Drachenladen (Flugdrachen...) gehen und dort Seilführungen kaufen. Diese Seilführungen sind ein passabler Ersatz für die normalen Pfeilaufsätze. Für Fletchings habe ich noch keine brauchbaren Ersatzmaterialien gefunden und mit normalen Federn wird es etwas schwer und aufwendig. Außerdem gehen Echtfeder-Fletchings unter Live-Rollenspiel-Bedingungen viel zu leicht kaputt.

[jörg weber]

[www.dreamlands.de]



MECKEREI

~ DINGE DIE IM LIVEROLLENSPIEL WIRKLICH NERVEN KÖNNEN ~

Es gibt so einige Verhaltensweisen über die man im Liverollenspiel mackern kann. Ich will hier mal nicht großkotzig werden denn ehrlich gesagt kann ich mir selber eine ganze Menge Dinge ankreiden, die ziemlich pappnasig sind. Ich weiß das ich meine Treffer oft nicht gescheit ausspiele und auch meistens keinen Bock habe, in den Schlamm zu fallen, wenn ich es eigentlich tun sollte. Das ich etwas zu hart zuschlage ist mir auch klar. Das sind aber Sachen, die sich fast alle ankreiden können und ich denke über diese Detail sollte man sich nicht aufregen - es kann mir so oder so keiner erzählen, dass es irgendjemanden gibt, der in einer Schlacht seine Trefferpunkte korrekt zählt. Nee, worum es hier geht sind Sachen, die mich wirklich aufregen, denen man auf Live-Rollenspielen aber immer wieder begegnet.

Schänden - Vergewaltigung gefällig ?

Nehmen wir mal das durchschnittliche LARP-Event. In den meisten Fällen trifft man auf jedem Live-Rollenspiel einen von diesen Leuten, die diesen „genialen“ Mittelalter-Schinken „Flesh and Blood“ gesehen haben - und Ihren Charakter nach diesem Film aufgebaut haben. Das bedeutet ungefähr soviel wie: mein Charakter ist ein MTK (Mächtig toller Krieger), er säuft, raucht und ist generell ein toller Kerl, den alle bestaunen müssen. Ausserdem hat er ein nettes Hobby: Schänden (meist trifft es weibliche NSCs). Für die Leute, die den Film tatsächlich noch nicht kennen, hier eine Kurzzusammenfassung:

Söldner arbeiten für Arnulfini (ich glaube so hieß der Kerl) - Söldner erobern und plündern Stadt - Arnulfini will Stadt ungeplündert haben - Arnulfini läßt Söldner aus der Stadt treiben und ein paar aufhängen - Anführer von kleiner Söldnertruppe verliert Sohn durch Vertreibung - Anführer ist stinksauer - Anführer schwört Rache - Anführer kriegt Braut von Sohn von Arnulfini in die Finger - Anführer vergewaltigt Braut - Braut findet das toll - Braut verliebt sich in Anführer - Arnulfini ist stinksauer - Arnulfinis Sohn ist stinksauer - beide schwören Rache - Söldneranführer findet wegen Pest fast verlassene Burg - Anführer nistet sich samt Truppe ein - längere Sequenzen mit sozialer Interaktion der Söldnertruppe (Prügeln, Essen

(?), Baden, Schänden, usw.) - Arnulfini rückt an - Arnulfini erobert Burg - alle Söldner bis auf Anführer sterben - Anführer haut ab - Sohn von Arnulfini kriegt Braut - Braut erinnert sich sehnsüchtig an Söldneranführer...

Jetzt mal zwei Punkte, die zwar hintereinander kommen, aber gleich wichtig sind:

Die meisten Frauen im Live-Rollenspiel, mit denen ich darüber gesprochen habe, finden den Film ziemlich daneben. Das kann ich durchaus nachvollziehen. Die wenigsten Frauen verlieben sich in ihren Vergewaltiger und noch viel weniger Frauen finden Vergewaltiger toll. Wer auch immer diesen Mist auf Live-Rollenspielen durchziehen will, sollte sich mal vorher überlegen, was er da für einen Mist baut.

Nein, der Film ist nicht mittelalterlich-korrekt! Im Gegensatz zu dem was viele immer behaupten, war Vergewaltigung in fast jedem Zeitalter strafbar - meist mit dem Tode. Landsknechte und andere Söldner, die dabei erwischt wurden, wurden meist aufgehängt. Wenn man euch auf einem Live sowas durchgehen läßt, dann nicht weil es mittelalterlich korrekt ist, sondern weil die Leute um euch herum Skrupel haben, euren Charakter umzubringen, was sie eigentlich korrekterweise tun sollten.

Aber was rede ich eigentlich? Ich dachte eigentlich immer, dass der eigene Spaß da aufhört, wo der des oder der Anderen anfängt. Vergewaltigung ist kein Spaß mehr. Wenn es zu euren Phantasien gehört, behaltet sie für euch. Die Mädels im Live finden es bestimmt nicht besonders lustig, wenn ihr sie mit euren Bedürfnissen nervt.

Saufen

Ich rede hier nicht von normalen Mengen Alkohol. Was auf Live-Rollenspielen teilweise gesoffen wird, geht auf keine Kuhhaut mehr. Klingt jetzt vielleicht lächerlich, aber da ich auf vielen Live-Rollenspielen als Sanitäter arbeite, bekomme ich eine ganze Menge mit. Einige schwere Verletzungen und andere Probleme wären zu vermeiden gewesen, wenn nicht derartige Mengen Alkohol konsumiert worden wären. Den Spielern will ich hier gar keinen Vorwurf machen - wir alle kennen die Stimmung in den Tavernen und wissen, das diese ziemlich mitreissend ist. (Alle trinken - ich auch...) Mein

eigentlicher Vorwurf geht an die Wirte. Auch als Live-Wirt sollte man darauf achten, wer wieviel Alkohol bekommt - und die Leute auch irgendwann nach Hause schicken. Wenn Ihr Wirt erstmal eine oder zwei Nächte neben einer Horde sinnlos Besoffener wachbleiben müßt, dann könnt ihr euch bestimmt vorstellen, wie lustig es ist wenn jemand beinahe an seinem eigenen Erbrochenen erstickt...

Das Gleiche gilt für Leute, die ein Live-Rollenspiel damit beginnen, erstmal fünf Kästen Bier im Bach kaltzustellen. Ich dachte eigentlich wir treffen uns wegen des Spiels und nicht wegen das Saufgelages.

Foltern - Sagt mal, wovon träumt Ihr eigentlich nachts?

Oh Leute, ich habe schon eine Menge üble Verletzungen gesehen - ein paar davon von Menschenhand verursacht - aber das, was sich einige Leute im Live so einfallen lassen, um ihre Gefangenen zu verhören, klingt schlimmer als alles, was normale, medizinische Lehrbücher über Folteropfer hergeben. Um mal ein Beispiel zu bringen, möchte ich mal an Frühjahrs-Offensive erinnern. Irgendwann hatte eine Truppe (wer, sage ich hier nicht) einige Spieler aus dem anderen Lager gefangen genommen. Um nun wichtige Informationen aus ihnen raus zu bekommen, kam was kommen musste: Die Folter. Ich habe die Sache zum Glück nicht ausgespielt miterlebt sondern nur vom Folterknecht später als eine Art „5-Uhr-Tee-Gespräch“ ziemlich nebenbei serviert bekommen. Das lautete dann ungefähr so: Also zuerst haben wir der Gefangenen die Nase geöffnet (Nasenflügel weggeschnitten und Nasenscheidewand entfernt.), danach haben wir die Augenlider abgeschnitten und die Lippen zugenäht. Am Schluß haben wir sie an die Dunkelelfen ausgeliefert, damit die auch noch ihren Spaß haben können.

Muss ich das echt kommentieren? Sagt mal Leute, wie kommt Ihr auf solche Sachen? Wie kann ein normal veranlagter Mensch auf die Idee kommen, jemanden die Nase abzuschneiden und Augenlieder zu entfernen. Ich kann Horrorfilme nicht ausstehen, aber scheinbar kann man sich darin einige „gute“ Anregungen



holen. Die Vorstellung einer solchen Folter reicht vollkommen, um mir eine Gänsehaut zu verpassen. Bin ich damit ein Weichei? Ich finde Ihr solltet mal wirklich versuchen, euch genau vorzustellen, wie ein Opfer einer solchen Folter leiden würde - vor, während und nach der Folter. Stellt es euch einfach mal vor.

Vor ein paar Jahren bin ich auf einem Live-Rollenspiel auch mal gefoltert worden (Ich war ein Räuber-NSC). Die Sache war allerdings etwas anders als das was ich eben beschrieben habe. Ich wurde auf einen Biertisch gebunden und mit einer Gänsefeder an den Fußsohlen traktiert. Klingt euch zu zahm? Nach 20 Minuten hätte ich unterschrieben, am Untergang der Titanik schuld zu sein und die Hindenburg angezündet zu haben. (Allerdings haben mich die Spieler vorher gefragt, ob sie wirklich kitzeln sollen, oder nur so tun sollen als ob.) Die Sache hatte zwei Effekte: Erstens hatten die Spieler ihre Informationen und zweitens konnte ich meinen Charakter noch weiterspielen. Ich glaube kaum, dass das Opfer der oben beschriebenen Folter auf Frühjahrs-Offensive, ihren Charakter noch weiterspielen konnte oder wollte. Klar kann man jetzt argumentieren, dass wir ja die Bösen auf Frühjahrs-Offensive gespielt haben und die Bösen nunmal sowas machen. Trotzdem finde ich, man opfert in dieser Situation der Rolle zuviel vom Spiel. Es gehört für mich zum Spiel, niemals einen anderen Charakter oder einen NSC in eine solche Situation zu bringen. Es ist wohl schwer nachzuvollziehen, bis man mal selber solche Hilflosigkeit erlebt hat. Nebenbei finde ich den Einfallsreichtum mancher Leute, gerade auf diesem Gebiet, ziemlich erschreckend.

Ach übrigens: Wenn jetzt jemand sagt: „Mal wieder die Dunklen, die hier Mist bauen...“ Das Argument kann ich schnell entkräften indem

ich mal kurz auf Summerslaughter vor ein paar Jahren hinweise: Da haben ein paar von den Guten (auch in diesem Fall, keine Namen) einen Dunkelelf erwischt. Nachdem man ihm sämtliche Sehnen durchgeschnitten hatte, gab man ihm einen Dolch und meinte, na mein Junge, nun lauf mal zurück zu deinem Lager... Finde ich auch kein bisschen besser.

Wenn Ihr findet das solche Sachen zum guten und konsequenten Rollenspiel gehört, viel Spaß wenn es mal euren Charakter erwischt. Ich für meinen Teil habe weder vor jemanden sowas anzutun, noch habe ich Lust, selber sowas abzubekommen. Wie ich oben schon erwähnt habe: Stellt euch einfach mal vor, wie diese Sache real aussehen würde und ob euere Charaktere tatsächlich so entmenschlicht sind, dass sie sich an sowas erfreuen. (Hat man eigentlich irgendwie gemerkt, dass mich dieses Thema in Rage bringt?)

Verhältnis Krieger - Magier

Fast alle von uns kennen die Geschichte: Krieger können Magier nicht ausstehen und Magier halten Krieger für dumme Barbaren die nicht gleichzeitig gehen und denken können. Das ist im Live-Rollenspiel etwas vollkommen normales und ich habe absolut nichts dagegen einzuwenden. Ich habe allerdings was dagegen einzuwenden, wenn manche Leute vergessen wo das Live endet und die Realität beginnt. Gibt's nicht! - Ha, meint Ihr. Ich habe es neulich tatsächlich geschafft, in einem vollkommen sinnlosen Streit zu landen, der darin gründete, dass der Spieler (nicht der Charakter, der Spieler) ein Problem mit Magieren hat, die ihn, wie er sagt, mit ihren ewigen Ritualen nerven.

Tja Leute, Live-Rollenspiel ist ein psycho-

logischer Extremsport - und wie bei allen Extremsportarten gibt es hier eine Regel: Wenn Ihr nicht damit zurecht kommt - hört auf damit! Sobald Ihr merkt, dass Ihr im realen Leben anfangt Magier (oder Krieger oder Orks oder sonstwas aus dem Live-Rollenspiel) zu hassen, solltet Ihr euch einen guten Psychologen suchen. Ich persönlich hasse MTKs (Mächtig tolle Krieger), die den ganzen Tag damit verbringen, Loblieder auf sich selber zu singen, zu saufen und dann im halb bis dreiviertel besoffenen Zustand Leute anzupöbeln oder viel zu hart mit ihren Waffen rumzuprügeln (fühlt sich jemand angesprochen?) - allerdings bezieht sich diese nicht gerade geringe Abneigung auf die Spieler dieser MTKs (MTK ist für mich ein Spielertypus, kein Charaktertypus.). Warum ich das hier erwähne? Ganz einfach: Meistens kommt diese Art von Ärger aus der MTK-Ecke.

Um hier mal was klarzustellen: natürlich gibt es jede Menge FMMs (Furchtbar mächtige Magier), die mit ihrem Ritualwahn das gesamte restliche Rollenspiel stören. Dazu gehört aber auch eine SL, die den Magieren nicht genug Möglichkeiten gibt, sich anderweitig zu beschäftigen. Wenn ich dann solche dämlichen Sprüche höre wie: „Unsere SL hat entschieden, dass jedes Ritual grundsätzlich erstmal fehlschlägt, außer der Magier kann uns irgendwie von was anderem überzeugen.“, muss ich ehrlich sagen: Leute, nicht die Magier sind das Problem, das Problem seid Ihr selber, weil Ihr erstens vergessen habt, dass Magier auch nur Spieler sind, die beschäftigt werden wollen - und zweitens: Fasst euch erstmal an die eigene Nase, was Ihr selber so alles verbockt, was man aus der Sicht eines Magiers als pappnasig betrachten könnte. (Ich sage da nur: Wege des Kriegers - Kraft: 4 Punkte Schaden pro Schlag. Dies und andere Sachen, die dann mehr in Richtung „an den Haaren herbeigezogene Magieresistenz“ gehen, hört man ziemlich häufig von MTKs...)

So, ich denke jetzt habe ich genug auf die Krieger geprügelt, um mal in Richtung Magier auszutreten: Zwar hat derjenige, den ich oben erwähnte nach meiner Meinung ein ernstes Problem, aber zumindest im Rahmen des Spieles hat er recht. Es gibt tatsächlich Magier, deren Macht und Ritualwut nerven. Wenn ich daran denke, was manchmal für Rituale ausgeführt werden, ist das wirklich zuviel. Wegen jedem Scheiß ein Ritual: Du bist in einer Burg gefangen, die von Monstern umstellt ist? Klarer Fall für das Teleportier-mich-nach-Hause-Ritual. Dir ist langweilig und du hast nichts zu tun? Na denn beschwören wir uns halt einen Sukkubus. Du





bist im Kampf hoffnungslos unterlegen? (Das solltest Du als Magier übrigens sein!) Dann beschwört man sich halt einen Kampfdämon, der alles wieder ausgleicht oder zaubert sich selber diese tolle 20 Punkte Rüstung, die regeltechnisch möglich ist. (OK, ich gebe zu, ich habe mir selber mal einen 12 Punkte Schild beschworen... Aus heutiger Sicht hinterläßt das einen sehr schalen Nachgeschmack.) Naja, und da wäre natürlich auch noch die allseits beliebte Wiederbelebung. Wenn man erstmal erlebt hat, wie ein Elementarmagier, der normalerweise mit Feuerbällen um sich schmeißt, zu einem Heilmagier mutiert, der ein Wiederbelebungsritual ausrichtet, kann man an diesen Ultimativ-ich-kann-Alles-Charakteren schon verzweifeln. Das Einzige, was ich an diesen Magieren sympathischer finde als an den MTKs, ist die Tatsache, dass sie die andere Seite im realen Leben wesentlich weniger Verachten, meist weniger Saufen und meist weniger Machowahn zeigen.

Also, um mal zum Schluß zu kommen: Solange Ihr dieses Problem ausspielt ist es wirklich kein Problem, auch wenn es langsam etwas stereotyp wird, wenn alle einander verachten und das alte Magier-Krieger-Spiel spielen. Wenn Ihr aber anfangt das Ganze auch real zu leben, solltet Ihr mit dem Live-Rollenspiel aufhören!

Das Dunkle Reich

Wie soll ich es jetzt ausdrücken, ohne die halbe deutsche LIVE-Gemeinde dazu zu bringen, ein Kopfgeld auf mich auszusetzen? OK, Schocktherapie-Outing: Ich spiele einen Dunkles Reich-Charakter. Schrecklich, nicht wahr. Ich verdiene es wirklich verachtet zu werden. Schlagt mich, tretet mich, gebt mir schmutzige Straßennamen...

Klingt übertrieben? Nicht wirklich. Es gibt leider in letzter Zeit eine Menge Leute im Deutschen LIVE, die nicht mehr ganz zwischen In- und OutTime unterscheiden können. Ach was war das lustig als die Spieler (Die Spieler, nicht die Charaktere) des Dunklen Reiches auf der Zusammenkunft der Reiche als „Faschisten“ beschimpft wurden. (Ach ja, ein Tipp für den Typen, der das nachher als InTime Beleidigung abtun wollte: Das Wort „Faschist“ ist nicht gerade InTime-tauglich.). Nun kann man sowas für einen Einzelfall halten, ist es aber nicht. Einige Leute sind in der Zwischenzeit ziemlich bekannt dafür, dass sie Charaktere aus dem Dunklen Reich spielen. Nun in letzter Zeit gibt es immer mehr Leute, die nicht bereit sind, mit diesen „Dunklen“ zusammen zu spielen, auch

wenn diese mit ganz anderen Charakteren auf dem entsprechenden Con sind.

Andere Spieler versuchen es auf die psychologische Tour: Bei Leuten die „Dunkle“ spielen muss schon eine Art „faschistische Grundtendenz“ vorhanden sein. So ein Mist! Die Leute die „Dunkle“ spielen sind genau so wenig „faschistisch“ wie jeder andere Live-Rollenspieler auch.

Ich gebe durchaus zu, dass es unter den „Dunklen“ ein oder zwei schwarze Schafe gibt, die mit ihrem Verhalten aber nicht nur die „Lichtlinge“ nerven, sondern auch eine ganze Menge „Dunkle“. Aber die paar Nervensägen sind wirklich kein Grund, alle Leute zu verachten, die dunkle Charaktere spielen. Abgesehen davon, gerade unter den „Lichtlingen“ gibt es einige Spezialisten, deren Hintergrundstory und Spielweise der des Dunklen Reiches nicht unähnlich ist - nur das diese Leute nicht den Mut besitzen, sich offen gegen den Rest der Mittellande zu stellen. Aber was versuche ich überhaupt das ganze zu rechtfertigen? Ist doch idiotisch genug. Ich bin bestimmt kein Faschist und ich habe es nicht nötig mich von Idioten, die nicht zwischen Charakter-Rolle und Spieler unterscheiden können, als solcher beschimpfen zu lassen. Aus diesem Grund ein möglichst unfreundliches „Rutscht mir den Buckel runter!“ an alle, die der Meinung sind, sie müßten hochpsychologisch daher polemisieren. Vielleicht solltet Ihr euch mal die ersten drei Seiten des Dunklen Playerguides durchlesen - vor allem das, was dort unter „Dunkles Reich und die Realität“ steht.

Allerdings gibt es auch eine oder zwei Sachen, die ich am Dunklen Reich auszusetzen habe: Ich selber habe angefangen einen dunklen Charakter zu spielen, weil ich eine Menge Bekannte habe, die dunkle Charaktere spielen. Ich habe damit vor ein paar Jahren, auf Summerslaughter, angefangen. Damals gab es noch relativ wenige Spieler in der Kerntruppe des Dunklen Reiches. Heute sind es eine ganze Menge mehr - und das war nicht unbedingt positiv. Aus der kleinen Gemeinschaft des Dunklen Reiches wurde eine relativ große Hierarchie von katzbuckelnden und nach unten tretenden Leuten, die nichts anderes zu tun hatten, als die Karriereleiter des Dunklen Reiches raufzufallen oder zu -liegen. Wenn ich so auf die Anfänge zurückschaue hat sich das Ganze nicht unbedingt zum Positiven entwickelt. Auch die Entwicklung der Hintergrund-Story des Dunklen Reiches ist nicht gerade positiv gewesen. Ich habe meine Meinung dazu schon mindestens hundert mal kund getan, ich sage es

aber gerne noch mal: Ich finde den Hintergrund weder besonders toll (Die Taskarer waren viel lustiger als Gegner - und man konnte sie wenigstens respektieren.) noch finde ich den Hintergrund besonders logisch. Mein Haupt-Kritikpunkt ist ganz einfach: Das Dunkle Reich ist ein fundamentalistischer Kirchenstaat. Man könnte es mit dem Iran oder einigen anderen Staaten des Nahen Ostens gleichsetzen. Aber selbst in diesen Staaten gibt es Gemäßigte oder sogar Widerstands-Gruppen. Nicht so im Dunklen Reich. Nein, wir sind alle religiöse Fanatiker. Ein „Dunkler“ muss ein Fanatiker sein, es geht ja nicht anders - laut Spielerhandbuch. (Im Gegenteil, es gibt nur noch fanatischere Gruppen, keine gemäßigten Gruppen.). Zum Glück spielen die meisten Spieler des Dunklen Reiches das nicht wirklich aus. Darum, mein ewiges Gejammer noch einmal: Bitte bastelt in das nächste Spielerhandbuch des Dunklen Reiches auch mal was Gemäßigtes rein. Nicht wieder nur noch fanatischere Gruppen.

Und noch was: Ich habe keinen Punkt im Spielerhandbuch gefunden, in dem steht, dass alle Dunklen dauerdeprimiert und super-ernst sind. Ich weiß auch nicht wer darauf gekommen ist und dafür gesorgt hat, dass viele Dunkle, die leider in der Hierarchie etwas zu sagen haben, beim kleinsten Anzeichen von





Humor und Gelächter ausflippen und einen gleich zum Verräter an Barghaan abstempeln. Auf Summerslaughter hatten wir eine Menge zu lachen, haben uns selber lange nicht so ernst genommen, wie es heute üblich ist, und hatten generell eine Menge Spaß am spielen. Aber seit neuestem muss man im Dunklen Reich mit Lektoren rechnen, die unangenehme Fragen stellen oder sich mit Volkslehrern (oder wie auch immer diese „Politoffiziere“ heißen mögen.) herumschlagen, die einen auf Linie trimmen wollen. Wenn es so weiter geht und noch mehr Kulturkontrollen eingeführt werden, sage ich so oder so „Auf Nimmer-Wiedersehen“ zum Dunklen Reich. Und ich denke dass das auch anderen auf die Nerven geht. Es ist im Spiel halt nicht alles so großartig, wie es auf einem Blatt Papier klingt.

Militärdrill, oder was ein paar schlechte Filme so anrichten können...

Appell, Appell. Appell... um 8.00 Uhr morgens, um 10.00 Uhr morgens und weil es gerade Spaß macht nochmal um 12.00 Uhr Mittags. Oh, ich habe vergessen zu sagen, das Ganze natürlich da, wo die Sonne am meisten brennt und ohne was zu trinken. Und die, die bis 6 Uhr morgens Wache stehen mussten, sollen natürlich auch antreten, sie können sich ja später wieder hinlegen... bis zum nächsten Appell. Dann kommt natürlich das Training (auch in der prallen Sonne...) und so weiter... Das ganze Programm, was man in schlechten Militärfilmen so sieht.

Von den Leuten, die sowas organisieren, war wahrscheinlich keiner jemals beim Militär oder einer ähnlichen Organisation. OK, mal ein paar medizinische Tips für alle, die Appelle um 8.00 Uhr morgens lieben: Wenn ein Mensch pro Tag nicht mindestens 6 Stunden Schlaf bekommt (mindestens) ist er müde und unaufmerksam. Seine „Kampfkraft“ sinkt und seine Effizienz könnt Ihr in die Tonne treten. Ähnliches gilt für die Wasserversorgung: 2 bis 3 Liter Wasser sollte ein Mensch unter normalen Bedingungen trinken, damit sein Körper funktioniert. Trainiert ein Mensch aber unter der prallen Sonne bei circa 30 °Celsius, benötigt er zwischen 4 und 5 Liter Wasser (mindestens). Kriegt er nicht so viel Wasser, hört er auf zu Schwitzen. Kurze Zeit später bekommt sein Körper akute Probleme mit dem Temperaturhaushalt (was durch die direkte Sonnen-Einstrahlung noch verschlimmer wird). Der Kreislauf destabilisiert sich, der Puls wird schnell und flach, kalter Schweiß bricht aus und der Mensch bricht in sich zusammen. Sowas nennt man Sonnenstich, Hitzschlag oder,

in einem leichteren Fall, Hitzeerschöpfung. Tolle Sache sowas... Vielleicht sollten unsere „tollen“ Offiziere mal darüber nachdenken, ob sie sowas erstens riskieren wollen und zweitens, ob sie sowas behandeln können, wenn sie es schon verursachen. Abgesehen davon kann ich jeden verstehen, der sich beim Morgenappell um 8.00 Uhr, OutTime erklärt, weil er etwas Schlaf braucht. Werde ich das nächste Mal auch tun - aus reiner Boshaftigkeit, weil unsere lieben Offiziere sich niemals selber zur Schweinewache eintragen und deswegen um 8.00 Uhr schon einigermaßen wach sind. Eine fröhliche gute Nacht und rutscht mir doch den Buckel runter mit diesem Kino-Militarismus.

PS.: Noch ein Tipp: Euer Soldaten benötigen auch manchmal ein paar Minuten Freizeit. Dann sind sie viel zugänglicher und vielleicht sogar auch noch motiviert. Zumindest sind sie bestimmt motivierter als wenn sie im Stundentakt irgendwelchen Reden lauschen dürfen. Andererseits ist es eine gute Methode die Scouts zu motivieren. Bevor ich mir vier oder fünf mal den selben Sermon anhöre, renne ich lieber durch den Wald und habe meine Ruhe.



Lagerkoller und Paranoia

Ja, da war es, das »Drachenfest«. Und neugierig waren wir. Ja, alle Lager wollten wir uns ansehen und alle Leute natürlich auch. Tja, war nur leider nichts - die ganze Sightseeing-Tour scheiterte an einem typischen LARP-Phänomen: Nimm eine Gruppe von 10 Leuten innerhalb einer Gruppe von 60 Leuten und gib ihnen die Chance eine Palisade zu errichten. In nur wenigen Minuten wird an der Palisade eine Torwache stehen, die jede isrealische Straßensperren am Rande eines Palästinenser-Gebietes wie die

erste Klasse im Kindergarten aussehen lassen. Innerhalb der Palisade redet man sich so in Paranoia, dass man auf alles Fremde sofort aggressiv reagiert und es am besten gleich mal prophylaktisch umlegt. Auf den meisten Cons ist dieses Phänomen nicht besonders störend, da sich eh niemand um die Paranoia-Truppe schert - aber auf Drachenfest war es wirklich nervig. Versteht mich nicht falsch: Sowas kann zum Spiel beitragen - wenn es einen gewissen Grad nicht übersteigt. Aber auf Drachenfest war es wirklich viel zu viel.

Da hätten wir mal das rote Lager, deren Torwachen alles im Umkreis von 10 Metern automatisch als feindlich betrachteten und angreifen wollten, was nur von der gewissen Feigheit verhindert wurde, den 4 Meter Sicherheitsradius des Tores zu verlassen. Dann hätten wir da das goldene Lager, deren Wachen Paß- und Passierscheinpflicht einführen wollten, wenn man Freunde in diesem Lager besuchen wollte (es war auch übrigens das einzige Lager mit internen Zäunen und Schutzkreisen). Auch das silberne und schwarze Lager waren keinen Deut besser. Und die lieben Kelten des grünen Lagers wollten dann nicht nur den Lagereingang kontrollieren sondern auch noch den Weg davor (der zufällig zu allen anderen Lagern führte). Die anderen Lager waren auch nicht viel besser - mit einer Ausnahme: Das Chaos-Lager, zu dem wir eine freundliche Einladung erhielten und dann auch noch mit heiler Haut wieder rauskamen.

Das ganze hätte ja noch Stil, wenn diese Wachen sich an größere Gruppen rantrauen würden, aber eigentlich haben sich die Wachen immer nur auf deutlich kleinere Gruppen gestürzt. Die Söldner haben dann ja auch gleich Wegzoll kassiert. Im Grundsatz zeigt das ganze nur eines: Nimm sämtliche staatlichen Kontrollinstanzen weg (Wachen, Adlige, usw.) und gib den Leuten einen fadenscheinigen Grund (Verschiedenfarbige Drachen, die einem einen „Du-darfst-Schein“ für jeden Scheiß ausstellen.) und schon versagen dir Grundsätze jeglichen menschlichen Zusammenlebens.

Und die Moral von der Geschichte: Leute, arbeitet mal an eurem Sozialverhalten. Nicht jeder will euer Lager überfallen und nicht jeder, der nicht zu euch gehört, ist automatisch gleich feindlich. Und für diesen unterbelichteten Rockträger vor dem grünen Lager: Das nächste mal zeige ich Dir gerne, was ein Langbogenpfeil auf eine Distanz von 2 Metern an Schaden anrichten kann - da hilft Dir auch der karierte Panzer-Rock nicht mehr.

[jörg weber]
[www.dreamlands.de]



RACHE DES FROSTHEXERS 44¹/₄

~ EIN SZENARIO FÜR DAS ROLLENSPIELSYSTEM SHADOWRUN ~

Einleitung

Das folgende Abenteuer verwendet die Idee des Abenteuers „Die Rache des Frosthexers“ aus der Frosthexer-Kampagne („Die Rache des Frosthexers“, „Im Reich des Frosthexers“ und „Das Testament des Frosthexers“) für das Rollenspielsystem Midgard von Pegasus Press. Wir wollen Euch damit zeigen, wie man Abenteuer eines anderen Systems auch für sein eigenes Lieblingssystem verwenden kann. Der Frosthexer hat sich dafür angeboten, da er eigentlich in einer Fantasywelt spielt, man ihn aber auch einfach in die Cyberpunkwelt von Shadowrun verlegen kann.

Die oben genannte Kampagne ist im Übrigen sehr gelungen und stellt eine Bereicherung für jede Fantasy-Kampagne - und wie wir gleich beweisen werden auch für anderen Kampagnen - dar. Viel Spaß damit!

Midgard ist ein eingetragenes Warenzeichen von Pegasus Spiele GmbH, 61169 Friedberg und Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele, Ringstraße 22, 67735 Stelzenberg.

Story

Bei diesem Run geht es um eine Beschaffung eines seltenen Artefakts einer magischen Waffe die über 1000 Jahre alt sein soll. Das Besondere an der Story ist, dass sie mitten im Plot anfängt, ohne dass die Spieler irgend etwas wissen, weil sie durch einen Zauber ihre Erinnerungen verloren haben.

Die Erfahrungsstufen der Runner sollten schon ein wenig höher sein, da es mitunter ziemlich übel abgeht. Optimale Besetzung besteht aus maximal einem Nahkämpfer der einigermaßen mit einem Schwert umgehen kann, vielen Fernkämpfern (Söldner o.ä.) und am besten einem Magier/Hexer der „Heilen“ kann. Rigger und Decker o.ä. sind kein Problem, sobald sie eine Schusswaffe geradeaus halten können. Bei dem durch die Gänge streifen soll so ne Art „the Rock“ Stimmung aufkommen, deshalb ist es ungünstig, mehrere mächtige Nahkämpfer dabei zu haben. Trolle sind tabu, weil einfach zu groß. Sorry Cummer's!

Die Runner müssen sich nicht untereinander kennen, im Gegenteil - wenn sich alle schon kennen, senkt das den Spielspaß bei diesem Run.

Vorgeschichte

Ein Herr Schmidt hat die Runner beauftragt in einem Gebirgssee im Vogelsberg zu tauchen und dort in eine sehr alte Tempelanlage einzudringen. Dort sollen sie ein magisches Artefakt eine Waffe von höchster Güte suchen und bergen. Dafür versprach er ihnen 150.000 ¥ und umfangreiche Spesen in Form von Ausrüstung. Die Runner fuhren daraufhin mit dem Schmidt nachts mit einem Boot auf den See und sind dort getaucht. Der See war sehr tief - fast 100 Meter. Die Runner müssten jedoch nicht bis ganz nach unten. Mit Hilfe eines fluoreszierenden Seils, in 60 Metern Tiefe wäre es sogar tagsüber absolut dunkel trotz des durchaus klaren Wassers (+8 bis +2 Modis.), gelangten sie an eine Steilwand mitten im See. An dem Steilhang ging es weitere 45m tiefer, allerdings schon 5m die Steilwand herab stießen die Runner auf einen ca. 1,5 Meter breiten Spalt in der Wand. Durch den senkrechten Höhleneingang gelangten sie ins innere einer rechteckigen Kammer 3 auf 9 Meter breit und sehr tief (15m), die jedoch nach oben hin offen war. Als sie auftauchten, kamen sie in einem ovalen Saal heraus, der von einem künstlichen Graben in zwei Hälften geteilt wurde. Der Graben war natürlich die Kammer aus der sie aufgetaucht waren. Das Wasser steht bis knapp unter den Rand des Grabens der von zwei kurzen Treppen an beiden Ufern vervollständigt wird. Diese Treppen führen aus dem Wasser heraus, ins innere des Tempels (Raum 12.). Auf der Südseite hatten die Runner das Artefakt gefunden, als ihnen beim Rückweg zwei Erdelementare und eine Handvoll Männer den Rückweg versperrten. Es kam zu einem heftigen Kampf bei dem der Magier des gegnerischen Teams getötet wurde und dadurch beiden Elementare fessellos wurden und diese dann Amok liefen und ihre eigenen Läufe töten. Den Runnern gelang es gerade noch durch

einen Seitengang in einen anderen Raum zu fliehen, als die Elementare zum Abschied noch den Seitengang (zu Raum 1) einstürzen ließen. Ein NSC Runner wurde dabei verschüttet und ist jetzt tot!

Raum 1: Die Kammer des Vergessens

>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<

„Langsam quält ihr euch durch die Dunkelheit zurück zum Licht des Bewusstseins. Endlich erwacht ihr wie aus einem tiefen Schlaf. Alles scheint fremdartig und feuchtkalt.

Ihr befindet euch in einem dunklen Raum, dessen Innenwände ihr im Schein einer einzelne auf dem Boden liegende Taschenlampe betrachten könnt. Die Mauern bestehen aus roh zusammengefügte Steinquadern. An ihrer Oberkante entlang verlaufen kleine Lüftungsschlitze. Der einzige Ausgang scheint eine nach abwärts führende Treppe in der Nordwand zu sein. In der Mitte des 4m hohen Raumes seht ihr ein altarähnliches Gebilde. Unsicher schaut ihr euch gegenseitig an. Die Gesichter scheinen fremd und doch vertraut. Ihr merkt schnell, dass sich keiner von euch mehr erinnern kann, was „gestern“ war, und verdutzt fragt ihr euch, was geschehen ist und wo ihr denn eigentlich seid.“

>>>[Hinter den Kulissen]<<<

Die Runner sollen sich ruhig untereinander misstrauen. Hilfreich dazu ist es, mit kleinen Zetteln geheime Botschaften mit einzelnen Spielern auszutauschen *g*. Die Geheimtür ist nicht gut getarnt (Wahrnehmung [6]: 2+ Erfolge). Ihr könnt erkennen, dass einige der Quader eine Tür in der westlichen Wand bilden. Sie lässt sich jedoch nicht öffnen. Auch nicht mit Gewalt. Sie kann aber evtl. durchbrochen werden. (Bar. 14). Dahinter ist der Gang vollständig verschüttet. In den Trümmern befindet sich noch eine ³/₄ verschüttete Leiche (Stärke [5]: 4+ Erfolge um sie auszugraben) die genau die selbe Ausrüstung wie die Runner (Standartzeug) hat.



Der altarähnliche Stein in der Mitte des Raumes ist mit verwitterten Steinmetzarbeiten verziert, die Menschen darstellen, die ihr Gesicht in den Händen verbergen. Der Boden des Raumes, sowie die Wände sind feucht und es herrscht eine hohe Luftfeuchtigkeit. Außerdem haben alle Runner Neoprenanzüge an, die ebenfalls feucht sind. [evtl. noch andere Ausrüstung, siehe Anhang] Der Astralraum des ganzen Klosters ist durch eine starke Hintergrundstrahlung [Stufe 4] verseucht.

>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<

Die Treppe herunter kommt ihr an eine Tür aus massivem schwarzem Stein (Bar. 14). Auf dieser sind zwei Vertiefungen in Form menschlicher Hände. Drückt man gleichzeitig mit beiden ganzen Händen in die Vertiefungen hört man ein Klicken und ein Knarren aber sonst passiert nichts.

>>>[Hinter den Kulissen]<<<

Wurde der Öffnungsmechanismus betätigt lässt sich die stark klemmende Tür mit vereinten Kräften aufdrücken. Dazu sind gleichzeitig 6 Erfolge bei einer Stärke [4] Probe nötig. Es können maximal drei Personen gleichzeitig an der Tür schieben.

Raum 2: Die Halle der Arbeit

>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<

Die Halle ist dunkel und still. Im Licht eurer Lampen sehr ihr, dass der Boden von trübem Wasser bedeckt ist. An den Wänden sind merkwürdige Metallkleiderhaken (Fackelhalter) an gebracht. Die Halle ist sehr hoch etwa 15m. Die Decke wird von 6 Säulen gestützt. Es führen vier Türen (einschließlich derer durch die ihr gekommen seid) aus der Halle. An den Schmalseiten der Halle befinden sich zusätzlich jeweils zwei riesige zweiflügelige Steintore, die weit offen stehen.

>>>[Hinter den Kulissen]<<<

Der Hallenboden ist mit allerlei Gesteinstrümmern übersät, die jedoch unter ca. 15cm hohem trübem Wasser nicht leicht zu erkennen sind. (Schnelligkeit [6] Probe um nicht zu Stolpern, Wahrnehmung [5] um die Trümmer zu umgehen.) Auf dem Boden ist ein Mosaik eingelassen, das sich aber nur durch gezieltes suchen oder ebenso gezieltes Wasser ablassen durch öffnen der beiden südlichen Türen, entdecken lässt es stellt ein Schwert dar. [Das

ist der Todesengel, ABER die Runner dürfen an dieser Stelle noch nicht herausbekommen, dass sie die ganze Zeit mit dem zu suchendem Objekt rumrennen.]

Die beiden Tore sind Steinmetzarbeiten und haben nur symbolischen Wert, da sie sich nicht bewegen werden können. Die anderen Steintüren haben alle auf der Hallenseite Inschriften (in Altgermanisch).

Diese lauten: Raum 1: Bedenke wohl, ob du gewillt bist dieses Tor zu durchschreiten, da alles was du erlebt hast, sein wird wie ein Halm im Sturm. Raum 2: Ist jener schwach, der kommt, dieses Tor zu öffnen, so ist jener stark, der wiederkehrt, es zu schließen. Raum 5: Der Segen Wotans gibt dem Trank die Kraft.

Raum 6: Tritt ein, und Aug' wie Ohr werden Deine Weisheit zu bereichern wissen.

Alle Türen sind aus schwarzem Stein (Bar. 14) aber mit Ausnahme zu Raum 6 nicht verschlossen aber verklemmt (Stärke [4] 6+ Erfolge zum öffnen).

Raum 3: Die Wohnstätte der Mönche

>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<

Ihr gelangt an eine Kreuzung. Links und rechts führen Gänge in dunkle Räume, geradeaus setzt sich der Gang anscheinend in die Dunkelheit hinein fort.

>>>[Hinter den Kulissen]<<<

Bei dem Raum nach links ist der hintere Teil vollständig verschüttet. Ausgrabungen werden mit kleineren Erdrutschen belohnt. Im Rechten Raum liegen mitten im Wasser zwei Leichen (Untote-Geister, Regeln ca. wie Phantome), die überraschend nach den Runner greifen, wenn diese in die Nähe kommen. (Wahrnehmung [8] +Lichtverhältnis)

Untoter-Geist:

Besessenheit: eigener untoter Körper!
Kon: 5 Sch: 4 Stä: 5 Cha: -4 Int: 0/4 Wil: 4
Reaktion 4 +IW6 KP: 6 Kraft: 4

Waffenloser Kampf 4: (5M), Immunität gegen normale Waffen (Bar. 8), altern, Gift, lähmende Berührung, Grauen

>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<

Die Decke dieses Saales wird von rautenförmigen Säulen gestützt. Der hintere Teil ist völlig verschüttet. Hier steht das Wasser 30 cm tief, da man zwei Stufen in den Raum gehen muss. Die Wände sind mit abstrakten Fresken

geschmückt; auf der linken Seite befinden sich zwei Nischen.

>>>[Hinter den Kulissen]<<<

In Nische a befinden sich zwei weitere Untote-Geister die an ihren vermoderten Körper gefesselt sind. Hinter dem Geröll zur Nische b, dass relativ einfach frei gegraben werden kann, befinden sich 2 weitere Untote-Geister. Außerdem liegt hier auf dem Boden unter Wasser ein stark verschmutzter und korrodiertes Kunstgegenstand herum (massive Goldkette, Materialwert ca. 15.000 €, Liebhaberwert bis 10fache).

>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<

Geht man von der Kreuzung gerade aus kommt man an ein großes steinernes Tor. Das Tor wird von einem starken Metallriegel verschlossen. Der Riegel ist ca. 1,50 m lang und leicht nach innen, Richtung Gang, gebogen. Es scheint fast als wäre einst Vielfrass von außen gegen das Tor gerannt, und hätte dieses leicht eingedrückt.

>>>[Hinter den Kulissen]<<<

Der Riegel kann mit 10+ Erfolgen Stärke [4] gehoben werden. Die Tür steht jedoch unter starkem Druck da Erdmassen und Wasser dagegen drücken. Die Runner die sich an dem Riegel zu schaffen gemacht haben werden von dem Tor an der Wand eingeklemmt (16S, Stoßpanzerung zählt), wenn ihnen keine Reaktion [8] Probe 2+ Erfolge gelingt. Zusätzlich müssen alle Charaktere jetzt den Erdmassen die hier heraus kommen ausweichen [5], mit 4 Erfolgen werden sie nicht verschüttet und erleiden nur (8M-Nahkampfschaden). Bei verschütteten Charakteren (12S) und jede Konstitution x KR Erstickungsschaden (6M-Bet.), da hier jetzt auch noch Wasser nachfließt.

Raum 4: Das Verlies des Dämons

>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<

Hinter der Steintür ist ein kurzer Gang mit einer Treppe die nach leicht nach oben führt, am Ende der Treppe befindet sich eine total morsche Holztür die kaum noch in ihren Angeln hängt. Der Raum hinter der Holztür, die in sich zusammen fällt sobald man sie berührt, ist aus dem Felsen gehauen und dementsprechend unregelmäßig. Die Wände sind aus einer Art Quarzgestein der im Lichtstrahl glitzert.



>>>[Hinter den Kulissen]<<<

Kurz hinter der Tür liegt ein Zauberspeicher (Stufe 10) in Form einer 2 m langen dünnen Goldkette auf dem Boden. Diese Kette ist jedoch unter einer schleimigen Staubschicht verborgen. (Wahrnehmung [10] 1+ Erfolg. Da ist irgend etwas auf dem Boden...) Mit Astraler Wahrnehmung sieht man jedoch noch etwas mehr, nämlich eine Astrale Barriere Stufe 10 die direkt von der Kette ausgeht und den Raum abschließt. Wird die Kette auch nur leicht bewegt, endet der Zauber und es materialisiert sich ein mächtiger Insektengeist, der hier sehr lange gefangen gehalten wurde.

Mantide: Gottesanbeter Männchen

Kon: 8/7 Sch: 11 Stä: 8 Cha: 6 Int: 6 Wil: 6

Reaktion 28 +IW6 KP: 11 Kraft: 6

Angriff[18]: (6M), Materialisierung, Gift, gest. Sinne (Geruch), Verwundbarkeit (Insektizide), reduz. Sinn (Sicht)

Er greift die Runner drei KR lang gnadenlos an, danach flieht er in seine Metaebene falls er den Raum verlassen kann. D.h. die Runner den Weg aus dem Raum freigeben.

Raum 5: Das Labor

>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<

Als ihr die stark klemmende Türe geöffnet habt, fließt Wasser in den dahinter liegenden großen rechteckigen Raum, in dessen Mitte zwei Feuerstellen zu sehen sind. Über diesen hängen diverse Apparaturen, deren Sinn und Zweck nicht eindeutig zu bestimmen sind. Außerdem gibt es noch drei größere Schränke und zwei Tische aus massivem Holz auf denen wieder merkwürdige Gerätschaften diesmal wohl aus erblindetem Glas stehen.

>>>[Hinter den Kulissen]<<<

Die Schränke befinden sich noch in einem einigermaßen gutem Zustand, jedenfalls bis man sie gewaltsam öffnen will (sie sind alle verschlossen!). Dann fallen sie nämlich auseinander und begraben ihren Inhalt unter sich. Die Schränke lassen sich leicht mit einer scharfen Waffe, aufschneiden da das Holz morsch und weich ist [Schnelligkeit [5] 2+ Erfolge und man kommt an den Inhalt ohne das dieser zerstört wird.

Der Inhalt besteht aus diversen antiken Laborgeräten die jedoch keinen realen Wert darstellen. Und mehreren Fläschchen von denen jedoch alle bis auf 5 eingetrocknet sind. 2 Fläschchen mit Zauberspruch: Frischzellenkur.

Dieser riecht modrig und hat eine dunkelblaue Farbe. 2 Fläschchen mit Zauberspruch: Heilen 5, riecht würzig und ist klar; und einer mit einem Gift der Stufe 6 das jede Konsti x5 Minuten 5M-Schaden verursacht und man zusätzlich noch Fieber bekommt (+1 auf Mindestwürfe). Nach 5 Stunden verfliegt die Wirkung und der Körper kann sich wieder erholen (nach den Standard-Regeln).

In einem der Schränke befindet sich ein doppelter Boden (Wahrnehmung [6] 2+ Erfolge) in dem sich ein Fläschchen mit Alchimistengold (sozusagen Orichalkum, in zähflüssiger Form, Wert: 60.000 ¥) befindet.

Raum 6: Die Bibliothek

>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<

Der Raum ist von innen verbarrikiert. Hier braucht man eine Stärke[4] Probe 10+ Erfolge um diese zu öffnen. Inne liegen diverse morsche Trümmer und ein massiver Steinerner Kubus mit einer Kantenlänge von einem Meter. Überall liegen halbvermoderte Bücher auf dem Boden, außerdem liegen ganz hinten in einer Ecke die skelettierten Überreste eines Menschen in einer Kutte. Der Körper ist eng zusammengerollt, die Arme sind über der Brust verschränkt.

>>>[Hinter den Kulissen]<<<

Der Kubus hat eine Mulde in seiner Oberseite, sonst jedoch keine weiteren Verzierungen. Die Bücher fallen allesamt auseinander, wenn man sie berührt. In den Trümmern befindet sich ein kleiner Kästchen, (Wahrnehmungsprobe [5]: 3+ Erfolge) in dem sich 5 kleine goldene Ringe befinden. Sie haben einen Radius von 3cm und scheinen keine Funktion zu besitzen.

>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<

Plötzlich passiert etwas grauenhaftes. [Grauen-Kraft: Stufe5] Aus dem Körper des toten Menschen erhebt sich ein weißer Dunst, der langsam die Gestalt eines in eine Kutte gekleideten Mannes annimmt.

„Helft, helft, die ihr die Einzigen seid, die meine Stimme noch zu erreichen vermag! Zerstört diese Waffe, die wir geschaffen haben, diese Waffe, die uns Wotan vergessen ließ in unserer Eitelkeit, diese Waffe, die ihn aus unseren Leben verbannte, die uns unseren glauben kostete, helft, helft...“

Mit einem leisen Seufzer erstirbt die Stimme und die Gestalt löst sich auf.

STILBLÜTEN

Ein kleiner Ork taucht plötzlich vor den Gefährten auf, sofort ziehen ein paar von ihnen ihre Waffen und stürmen auf ihn los. Doch bevor sie ihn erreichen, ruft einer der Helden: „Halt, das ist doch albern!“

Der Angriff stockt, und der Rufende wird als Orkfreund entlarvt. Denn woher sollte er sonst wissen, dass dieser Ork mit Namen ‚Albern‘ heißt...

Notiz auf dem Charakterbogen:
„Eine Handvoll Gold minus 1“

Ein Elf unterhält sich mit dem Oberst des nagelneuen Bombardenregiments an der Trollpforte.

Oberst: „Ja, erst gestern haben wir drei neue Zwergenkatapulte gekriegt!“

Elf: „Ach, und mit den Dingen schießt ihr dann Zwerge auf den Feind?“

„Freitags gibt es bei uns immer Fischer“, sprach der Kanibalenhäuptling

Spielleiter: „Die ganze Decke der Höhle scheint zu leben, immer mehr Blutfalken stoßen aus ihren Nestern auf Euch herab.“

Spieler: „Sorry, Ich muss weg!“

Kurz vor der Schlacht.

Spieler 1 (Paladin): „Wohl an“
Spieler 2 (Dieb): „Wohl kaum“

Reaktion des Geweihten auf ein plötzlich vor ihm aufsteigendes Skelett mit rotglühenden Augen:
„Wartet! Es könnte ein liebes Skelett sein....“

Spielleiter: „Ihr hört aus dem Gebüsch vor euch ein Stöhnen“

Spieler: „Oh-La-La!“



>>>[Hinter den Kulissen]<<<

In der Kutte des Toten kann man bei einer gelungenen Wahrnehmungsprobe [4] ebenfalls einen kleinen goldenen Ring entdecken, dieser fühlt sich jedoch warm an. Dreht man diesen Ring auf der Mulde des Blockes, ertönt eine klare, helle Stimme den Raum: „die, die ihr diese Nachricht hört, wisset, es sind die Wörter von Niam, dem letzten der Abtrünnigen, den nun auch bald die Strafe Wotans ereilen wird. Wir vergaßen unseren glauben und schmiedeten den Todesengel, um die Dämonen zu besiegen. Doch zu groß war unsere Vermessenheit, härteten wir doch die Klinge in Blut, vertrauten wir der weltlichen Magie; und Wotan strafte uns. Meine Brüder seelenlose Monster, der Abt ein Schatten in der Dunkelheit; Aron Dylac, der Hexenmeister, verflucht sei er auf ewig. Oh wie mächtig war unser Werk, wie falsch unser Glaube. Ihr, die ihr mich hört, vernichtet den Todesengel und gebt uns den Frieden.“ Danach fällt der Ring leicht klingend um und bleibt liegen. Mit 30% brennt er aus, so dass man eventuell die Nachricht kein zweites Mal hören kann.

Raum 7: Die Halle der Wappnung gegen das Böse

>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<

Hier ist es stockdunkel (+8) den euer Licht wird merkwürdigerweise wie absorbiert. (Dunkelheit Zauber Stufe 8)

>>>[Hinter den Kulissen]<<<

Bei Infrarot Sicht jedoch nur +4. Allerdings könnt ihr außer schemenhaften Gebilden im Raum höchstens eure Kameraden sehen. Der Hexer Aron Dylac ist zu einem Phantom geworden der sich jedoch nur in dem Bereich der Dunkelheit aufhalten kann. Er sieht in der Dunkelheit perfekt da er ein Dualwesen ist. Er greift Lebewesen am liebsten mit Zaubersprüchen an, die ihn nicht in Gefahr bringen, außerdem labt er sich an der Furcht seiner Opfer. Er ist noch begrenzt dazu in der Lage logisch zu denken, wird jedoch von sadistischen Trieben gelenkt.

Phantom-Geist: Aron Dylac

Kon: 5 Sch: 8 Stä: 4 Cha: 6 Int: 4/6 Wil: 6
Reaktion 7 + IW6 KP: 6 ZP: 5 Kraft: 6
Waffenloser Kampf 7: (4M), Immunität gegen normalen Waffen (Bar. 12), Grauen, Materialisierung, Hexerei 6; Todeshand 5T, Energiegeschoss 5M, Handlungen beherrschen 5, Zauberschild 5, Temperatur ändern 5

In dem Raum stehen Statuen die im Astralraum einigermaßen gut zu sehen sind und auch in der Dunkelheit ist eine der Statue zu sehen so bald man näher als einen halben Meter an diese herankommt. Die Statuen stehen selbst auf 50cm hohen und doppelt so breiten Sockeln. Sie sehen allesamt schrecklich aus, Dämonen mit ledrigen Schwingen und Insekten so groß wie Menschen. Im Astralraum sieht es sogar danach aus, als würden sich diese bewegen.

>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<

Der nördliche Teil wird nicht von Dunkelheit beherrscht. Dort befinden sich drei Nischen in der Wand. In diesen steht jeweils ein Statue in Form eines in eine Kutte gekleideten Menschen mit Masken aus einem silberähnlichen Metall, an denen aber die Augenschlitze fehlen. Die beiden äußeren sind menschengroß, die mittlere ist jedoch größer ca. 2,5 m hoch.

>>>[Hinter den Kulissen]<<<

Die Masken sind aus massiven Platin (30.000€ je Maske). Sie sind mit primitiven Fallen gesichert, mit einem hervorschnellendem Giftstachel, bei dem das Gift längst verflogen ist. (3L-Schaden jedoch keine Panzerung da er die Hand trifft.) Bei der mittleren Maske passiert gar nichts mehr, da Wotan seine Macht heutzutage eingebüßt hat. (Der Spielleiter sollte sich aber ruhig eine Notiz machen wer die Maske abgenommen hat und wer sie jetzt bei sich trägt, gelegentliches Nachfragen darüber hebt garantiert die Spannung! (*g*))

Gang: Es geht hier eine Treppe nach unten zu einen 6m langen mit 1,6 Meter tiefem Wasser bedeckt Gangteil. Auf der Anderen Seite geht es jedoch fast 2 m hoch so das dort auch kein Wasser die Räume erreichen konnte. (Je nach Zustand der Runner könnten im Wasser noch einmal 3 Untote-Geister rumliegen... *g*)

Raum 8: Die Kammer der Verzweiflung

>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<

Vor euch liegt eine Kammer mit einer Feuerstelle und einem schiefen Regal, auf dem viele morsche und verrostete Werkzeuge liegen; eine halb bearbeitete angelaufene Silbervase steht zudem auf dem Regal. Weiterhin sind große Gläser mit eingetrockneten Rändern zu sehen. Auf der linken Seite des Raumes steht ein länglicher Quader. Davor liegt eine kleine morsche Schatulle.

>>>[Hinter den Kulissen]<<<

In der Schatulle befinden sich drei kleine angelaufene Silberbarren. (Wert je 10.000 €) die Silbervase ist ebenfalls so viel Wert.

Raum 9: Die Gruft

>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<

Die Tür in der Wand besteht aus dunklem morschem Holz, in dem jedoch ein Schriftzug mit Silber eingelassen ist: (Wahrnehmung [5] I + Erfolg:) Lasset die Toten ruhen, auf dass sie euch ruhen lassen! (Natürlich in Altgermanisch) Es kommt euch ein bestialischer Gestank entgegen. Im Innern findet ihr einen langen Raum mit balsamierten Toten, die aber lustig vor sich her faulen. Sie liegen auf steinernen Blöcken die reich mit Silber verziert wurden.

>>>[Hinter den Kulissen]<<<

Am Fußende jedes Blockes befinden sich kleine Geheimfächer: Wahrnehmung [8] 2+ Erfolge. In denen sich je eine Silbervase mit eingelegtem Herzen befindet, die Herzen sind erstaunlicher Weise nicht angefault. Vergreift man sich an den Herzen, wird ein alter Schutzzauber wirksam (der einen Manablitz 5S, mit 6 Würfeln auslöst).

Raum 10: Die Schmiede

>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<

Allem Anschein nach handelt es sich bei diesem großem Raum um eine Werkstatt. An der rechten Wand sind mehrere Arbeitsplätze an morschen Tischen eingerichtet, die einst wohl durch eine große Zahl von Fackeln in Fackelhaltern an der Wand darüber gut beleuchtet waren. Man erkennt verschiedenste handwerkliche Werkzeuge wie z.B. die eines Schusters, eines Töpfers, sowie mehrere filigrane Schmiedewerkzeuge. An der dem Eingang gegenüberliegenden Wand steht eine große Esse mit einem Blasebalg. In Ihrer Nähe ist ein schwerer Amboss zu sehen und an Haken hängen Zangen und Hämmer verschiedenster Größe.

>>>[Hinter den Kulissen]<<<

An der Wand befindet sich eine Zeichnung (Wahrnehmung [5] I + Erfolg um sie zu finden).

Auf dieser ist der Plan einer Waffe gezeichnet, es handelt sich um ein großes Schwert dessen Griff über und über mit winzigen Totenschädeln übersät ist. Weiterhin sind überall magische Zeichen zu erkennen. (Magietheorie [4] I



Erfolg: Einige Zeichen sind vermutlich zur Bindung eines Fokus gedacht. Ab jetzt sollte der Spielleiter für jeden Runner eine Wahrnehmung [6] würfeln:

1-2 Erfolge: Das Schwert hast du schon irgendwo gesehen, jedenfalls scheint es dir vertraut.

3+ Erfolge: HEY! Ähm sag mal, was hast du da eigentlich auf deinem Rücken, das ist doch...!!!

2-3 Erfolge: Viele Zeichen beschäftigen sich mit Insektengeistern.

4-6 Erfolge: Es handelt sich um einen Waffenfokus mit zusätzlichen Verzauberungen wobei eine eine Geisterbarriere gegen Insektengeister und etwas anderes zu sein scheint. Zusätzlich handeln ein paar Symbole von Blutmagie.

9+ Erfolge: Alle Infos: siehe Todesengel!

Unter einer der Arbeitsbänke findet sich ein vergoldeter Streitkolben (Wahrnehmung 5+) in einer verborgenen Schublade: Waffenfokus Stufe 2, vergoldet! (wie Knüppel; Tarn 4, Reichweite +1, Gewicht 1,5 kg, (STR+1) M)

>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<

Als ihr die Schmiede über die Treppe nach oben verlassen habt, hört ihr plötzlich Geräusche, die euch das Blut in den Adern gefrieren zu lassen drohen:

„Ein Zischen dann hämmernde laute Schläge, ein flackerndes rötliches Licht erhellt den unteren Teil der Treppe. Als ihr vorsichtig zurück schleicht, bietet sich euch ein überwältigender Anblick:

In der Esse lodert eine fauchende Flamme, die selbst zu beleben scheint. Zwei Männer mit bloßem muskulösem Oberkörper bewegen den mächtigen Blasebalg, und ein Zauberer in prachtvollem Gewand schleudert machtvolle blau schimmernde Zauberformeln in das Feuer. Ein anderer Mann, in eine prunkvolle Robe gekleidet, schlachtet gerade ein merkwürdig aussehendes verlumptes Wesen. Dessen Blut fließt geradewegs auf die lodernden Flammen zu und scheinen diese zu nähren, da diese darauf hin noch heller aufleuchten. In mitten dieses Geschehens steht ein riesiger muskelbepackter Kerl mit wirren krausen Haaren, der ein großes Schwert aus dem Feuer hebt und es mit mächtigen Schlägen auf dem Ambos formt.“

Bei einer Wahrnehmung 5+ sieht man, dass in einer dunklen Ecke eine andere in Robe gekleidete Gestalt steht, mit einem Ausdruck tiefster Traurigkeit auf seinem Gesicht. Langsam wendet sich dieser Mann von den Ereignissen ab und verschwindet beim weggehen. Ganz zum

Schluss taucht der Schmied noch einmal das Schwert in eine mit dunkler Flüssigkeit gefüllte Schale worauf es mächtig anfängt zu dampfen und alles in dunkelrote Wolken gehüllt wird. Ein gurgelndes, blubberndes Schreien erklingt und hält in euren Ohren wieder. Einige Sekunden später ist alles fort.

(geht einer der Runner näher an das Ereignis heran oder attackiert es sonst wie, werden die Bilder und Töne abgehackt und verschwinden immer wieder kurz bis sie schließlich ganz verschwinden! Es kann durchaus möglich sein, dass die Runner dann nicht alles sehen können, aber dann halt Pech gehabt *g*)

Raum I I: Das Tor zur Halle des Schwertes

>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<

Ihr seht einen Raum, in dessen gegenüberliegender Wand ein dunkles, fast schwarzes Tor eingelassen ist, das über und über mit verwirrenden Schnitzereien bedeckt ist. Plötzlich greift eine schattenhafte Gestalt nach euch!

Todesschatten: Der Abt

Kon: 3 Sch: 2 Stä: - Cha: 3 Int: 3 Wil: 3

Reaktion I + IW6 KP: 4 Kraft: 6

Materialisierung, Essenzentzug, Besessenheit + Zwang (Blutrausch), Immunität gegen normalen Waffen (Bar. 12)

Der Abt ist nur in der Lage die Abtei zu verlassen, wenn er einen Körper besessen hat. Er zwingt die Runner gegenseitig auf sich loszugehen.

Nach dem Kampf mit dem Abt erkennt ihr in dem verschlossenen Tor eine eingelassene Inschrift (in Altgermanisch): Ihr seht, der Weg ist euch verwehrt, sprecht ihr es leis`, ist es verkehrt, doch ihr dürft hoffen, der weg steht offen, sprecht ihr es laut und umgekehrt!

>>>[Hinter den Kulissen]<<<

Das Zauberwörtchen heißt SE, und sobald man es laut ausruft antwortet eine Stimme: „...lig sind die, die ihren Gott nicht vergessen!“ Daraufhin öffnet sich das Tor unter lautem Knirschen.

Raum 12: Die Halle des Schwertes

>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<

Hinter dem Tor blickt ihr in eine große Halle, in der ein fahles Licht den hinteren Teil ausleuchtet.

Der Boden ist mit einem marmornen Pflaster bedeckt. Der Raum wird durch einen Graben in zwei Hälften geteilt. In dem Graben befindet sich dunkles Wasser.

>>>[Hinter den Kulissen]<<<

Auf dem Boden liegen überall große Steinbrocken herum. Außer dem Geröll sind Spuren eines Kampfes zu entdecken, es liegen mehrere Männer in Neoprenanzügen tot auf dem Boden. Sie sind mit schwarzen Gesichtsmasken, Sichtgläsern, Maschinenpistolen und kleinen Sauerstoffgeräten ausgerüstet. An der einen Wand ist die Halle eingestürzt, dort liegt auch noch ein Toter halb von den Trümmern begrabener Mann, er hat jedoch andere Ausrüstung dabei. (Es handelt sich um einen Runner der ursprünglich zu der Gruppe gehörte, jetzt aber ein bisschen tot ist.) Es liegen auch noch eine Anzahl der Runner +1 Taucherausrüstungen herum. In der hinteren Wand ist ein großer Block aus Marmor aus dem die Waffe, zur Hälfte aus dem Stein herausragend, steckte. Das Licht stammt von einem mittelgroßen Halogenleuchter der auf den Marmorblock gerichtet ist. Diese Marmorblock (1m³) war der Aufbewahrungsort des Todesengels. Hier wird dieser durch einen äußerst komplizierten magisch/alchemistischen Vorgang schon seit hunderten von Jahren mit Lebensenergie direkt aus Mutter Erde versorgt. Steckt man den Todesengel in den Block fängt dieser rötlich an zu pulsieren.

Der Graben ist in 2 Metern Tiefe unter Wasser von einem großen Riss in einer Seitenwand aufgebrochen. Durch diesen Riss kann man nach draußen in den See tauchen.

Alles gute kommt von unten...

>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<

Tauchen-Probe (4+): 1 Erfolg reicht.
Hintergrund Tauchen (Wissensfertigkeit)
Probe (5+): Tauchzeit ermitteln

>>>Optional<<<

Beim Tauchgang kommen den Runnern eine Anzahl Runner Kon-Truppen entgegen. Unterwasserkampf: Zwei Mann haben Harpunen und einer ist Magier und hat einen Wasser Elementar Stufe 5 dabei...

>>>[Sag's ihnen ins Gesicht]<<<

Die Runner tauchen ca. 60 Meter nach oben, um dann nachts auf einer Seeoberfläche herauszukommen.



Dort hat ein Boot geankert das gerade von einem feindlichen Angriffsteam geentert wurde.

Tauchen die Runner besonders laut oder nahe am Boot auf, dann werden sie vom Angriffsteam entdeckt und prompt beschossen.

Schleichen sie sich heran, bekommen sie mit, wie das Angriffsteam nach dem „Artefakt“ fragt und gerade entdeckt das wohl Taucher im Moment dabei sein müssten dieses zu beschaffen. Darauf hin schauen sie sich auch die Oberfläche des Sees direkt um das Boot an. Die Runner müssen sofort tauchen sonst werden sie entdeckt.

>>>[Hinter den Kulissen]<<<

Die Runner müssen sich entscheiden ob sie das Boot stürmen wollen oder lieber versuchen zu fliehen. Das entscheiden stellte sich aber als problematisch heraus, da die Runner unter Wasser nur nonverbal kommunizieren können.

Auf dem Boot befinden sich Herr Schmidt und seine beiden Leibwächter, die jedoch beide verwundet sind (M und S-Schaden) sowie ein toter Rigger, der dieses Boot steuerte. Das Angriffsteam besteht aus Anzahl der Charakter KON-Soldaten + einem Magier. An Bord sind sie mit einem Hubschrauber gekommen, der jetzt am südlichen Ufer gelandet ist und auf Befehle wartet. An Bord des Hubis befinden sich ein Rigger und ein Bordkanonier, der die montierte Vindicator mit Explosivmuni bedient.

Retten die Runner den Schmidt, gibt es die versprochenen 250.000 Nuyen und einen Bonus von 30.000 für gute Arbeit. *g* Ansonsten könnte ein Runner versuchen das Schwert zu behalten. Das geht aber nicht lange gut, weil der Todesengel Essenz benötigt. Wird die nicht regelmäßig „zugeführt“, versucht sich der Blutgeist der Essenz seines Trägers zu bemächtigen!

KON-Angriffsteam:

Kon: 5(8) Sch: 5(8) Stä: 4(7) Cha: 2 Int: 4 Wil: 5
Reaktion: 3W6 +6(9) KP: 8 E: 3,84
Prof: 3

Athletik 5(6), Klingenwaffen 4(5), MP 7, Pistolen 5, Karate 6(7) [9M] (Fußtritt, v. Angriff, Blindkampf), Wurfaffen 5(6), Heimlichkeit 4(5), Gebräuche (Straße/Konzern) 2(4/4), Biotech (Erste Hilfe) 2(4)

Cyberware [Alpha]: Dermalpanzerung 2, Smart II, verstärkte Reflexe 3, Kompositknochen [Plastik]

Bioware: Muskelstraffung 3, -verstärkung 3, Hochleistungsgelenke, Schadenskompensator 2;(BI 3,4)

Ausrüstung: Leichte Sicherheitspanzerung m. Helm (7/6); Rettungsweste (Schwimm), Überlebensmesser (9L), Heckler & Koch Urban Enforcer (MP), Tarn 5/-, 36(s), HM-AM, 7M, 4 kg, Smart II, Rückstoßdämpfung 3 u. integrierter Minigranatwerfer, 6(m), EM, wie Granate; biometrischer Sicherheitsschaltung

KON-Magier: (Elf, LV-Augen)

Kon: 2 Sch: 5 Stä: 2 Cha: 7 Int: 5 Wil: 6
Reaktion: 1W6 +5 KP: 8 Magie: 6 Prof: 3
Athletik 4, Pistolen 5, Karate 4 [2M] (Fußtritt, v. Angriff), Hexerei 6, Beschwören 6, Auren lesen 5, Gebräuche (Magie/Konzern) 3 (6/5), Magietheorie 5

Zaubersprüche: Behandeln 7 (Exklusiv-Entzug), Manawelle 5 (Schaden: 5S, Entzug 2T), Levitieren 5, Stille 5, Energieblitz 5 (Schaden: 5S, Entzug 3S), Magie aufspüren 5, Hellsicht 5, Panzer 5 (Zauberspeicher Stufe 5)

Wasserelementar Stufe 5 (3 Dienste): Kon: 7 Sch: 5 (x2) Stä: 5 Wil: 5 Reaktion: 1W6 +16 KP: 7

Angriff[6Würfeln]: 5S-Betäubung, oder Verschlingen[5Würfeln]: 5M-Betäubung

Anhang

Ausrüstung:

Jeder Charakter hat folgende Ausrüstung dabei - und nur diese!

- Gepanzerter Taucheranzug (4/2) und am linken Oberarm ein Halogenlichtstrahler Reichweite bis max. 20m
- Taucheruhr (mit Kompass, usw.)
- 2x Colt M24A3 Water Carbine Tarn 5, 30(s), HM/SM, 6M, 3,5 kg mit Unterlauf "Blitzlicht" Taschenlampe
- Seine persönliche Primärwaffe in einem einigermaßen wasserdichten Halfter.
- Ein Charakter mit Talentleitung bzw. Datenbuchse reicht auch, hat einen Sprachchip Alt-Germanisch Stufe 6 dabei um irgend etwas zu übersetzen was geschrieben steht, muss dieser eine Sprache Probe Mindestwurf 3+ schaffen je nach Anzahl der Erfolge so viele Wörter werden übersetzt.
- Charakter mit Talentleitung haben einen Tauchen Chip bis max. Stufe 6. bzw. Wissensfertigkeit Tauchen 6!
- Ganz wichtig: Einer der Charakter hat ein Schwert auf dem Rücken geschnallt, es handelt sich um den Todesengel was dieser Runner nicht weis und auch nicht herausbekommen soll, jedenfalls jetzt noch

nicht.

- Ganz wichtig: Einer der Runner findet in seiner Headware-Memory oder auf einem Daten-Chip eine
- Nachricht: „Finden Sie den Todesengel und bringen sie ihn mir. Denken sie an die großzügige Belohnung, die ich ihnen zugesichert habe. Und wagen sie es nicht mich zu enttäuschen!“ (je nach dem, welches Format der Runner lesen kann, handelt es sich entweder um eine Video, reine Audio oder Textnachricht.)

Todesengel:

Bei dem Todesengel handelt es sich um ein großes Schwert das nur mit Kraft 5+ einhändig getragen werden kann: Tarn 3, Reichweite +1, (STR+3) M, Gewicht 3,5 kg. Es ist von blutroter Färbung und sehr scharf geschliffen.

Die Waffe ist ein Waffenfokus Stufe 4 mit integriertem Zauberspeicher Geisterbarriere Stufe 8 die jedoch hauteng anliegt. Was jedoch die wahre Macht dieses Artefakts angeht; ein Blutgeist (Stufe 6) wurde darin permanent gefangen. Dieser setzt eigenhändig seine Kräfte ein: Verschlingen oder Grauen gegen Gegner des Schwertkämpfers, jedoch nur wenn er das Schwert kampfbereit in den Händen hält (aktiviert hat), wobei er jedoch keinesfalls seine Opfer tötet nur kampfunfähig macht denn es will ja Essens. Diese entzieht er jedem angegriffenen Ziel, falls dieses Schaden erleidet, was natürlich auch zum Tod führt aber irgendwie eindrucksvoller. Die Kraft Schutz setzt er gegen Geisterkräfte ein, falls diese die Geisterbarriere überwinden sollten. Wird die Waffe allerdings mehrere Minuten in der Hand gehalten, ohne das ihr Essenz zugeführt wurde, setzt sie bei einer 1 auf W6 ihre Kraft des Essenzentzugs gegen den Träger ein. Pro 2 Stunden die keine Essens zugeführt wurde erhöht sich dieser Wurf um Eins. Nach 10 Stunden ist er also bei 1-6 auf W6 = 100% Chance. Nur in dem Marmorblock in Raum 12 ist der Blutgeist ununterbrochen „versorgt“.

[„vielfrass“]

[www.technoschamane.de]

[karte von tommy heinig]



Stimme in meinem Kopf

Da ist es wieder – dieses Wispern
Zunächst ganz leise, wird es schnell lauter
Bis es brüllt – Schließt alles andre aus

Ich presse meine Hände fest auf beide Ohren
Doch das bringt nichts, hilft rein gar nichts
Denn dieses Flüstern, dieses Brüllen ist in mir selbst

Da ist eine Stimme in meinem Kopf
Sie ist fremd, gehört nicht zu mir
Doch ich werde sie nicht los

Sie befiehlt mir, unterwirft mich
Steuert all mein Handeln, all mein Tun
Die Stimme lenkt mich wohin sie will

Sie lässt mich Dinge tun, schmutzig und mies
Und mies fühle ich mich dabei auch
Doch was gibt es, kann ich denn schon tun?

Einmal habe ich mich gewehrt
Wollte nicht tun, wie sie mir gebot
Erst war sie weg – doch dann kam die Strafe

Die Stimme flüsterte mir Dinge zu
All das, was ich nicht hören wollte
Was ich einst verdrängte, vergessen musste

Weil ich zu schwach bin, es zu verkraften
All dieses Leid, das ich schon durchlebte
All die Menschen, die ich liebte und verlor

Oh, dieser Schmerz – er ist zu groß
Oh, diese Pein – sie hört nicht auf
Und die Stimme – sie lässt mich nicht los

Ich presse meine Hände fest auf beide Ohren
Doch das bringt nichts, hilft rein gar nichts
Denn dieses Flüstern, dieses Brüllen ist in mir selbst

Es ist die Stimme in meinem Kopf
Sie ist fremd, gehört nicht zu mir
Nein, aber ich gehöre ihr

Und werd' sie niemals los

[tobias schumacher]

Im Frühltau zu Berge...

Im Kühlschrank sind Zwerge, die frier'n, fallera,
Im Kühlschrank sind Zwe-herge, die frier'n, fallera,
Sie tanzen ohne Hosen
Um die Butterdosen.
Im Kühlschrank sind Zwerge, die frier'n, fallera!

Die Riesen im Steinbruch sind tot, fallera,
Die Riesen im Stei-heinbruch sind tot, fallera,
Sie sangen Zwergenlieder,
Das tun sie jetzt nie wieder,
Die Riesen im Steinbruch sind tot, fallera!

Die Elfen im Walde sind taub, fallera,
Die Elfen im Wa-halde sind taub, fallera,
Sie ha'm den Kopf verloren,
Drum fehl'n ihn'n auch die Ohren,
Die Elfen im Walde sind taub, fallera.

Der Magier im Turme der flennt, fallera,
Weil er keine Za-hau-ber mehr kennt, fallera.
Beim Saufen und beim Fressen
Hat er sie all' vergessen.
Der Magier im Turme, der flennt, fallera.

Der Krieger sitzt weinend im Fluß, fallera,
Weil er ,ne neue Rüstung kaufen muss, fallera.
Die alte ist verrostet,
Wer weiß, was sowas kostet!
Der Krieger sitzt weinend im Fluß, fallera.

Es war einst ein Druide im Tal, fallera,
Es war einst ein Drui-hi-de im Tal, fallera.
Der war kräftig am Fluchen,
Beim Komponenten suchen.
Es war einst ein Druide im Tal, fallera.

Der Hauptmann der Wache ist schwul, fallera,
Der Hauptmann der Wa-hache ist schwul, fallera,
Er treibt es mit den Knaben
Und tut sich dran erlaben,
Der Hauptmann der Wache ist schwul, fallera.

Der Kaiser ist nekro-ho-phil, fallera,
Der Kaiser ist ne-he-kro-ho-phil, fallera,
Er treibt es mit den Toten:
Ihm ist ja nichts verboten.
Der Kaiser ist nekro-ho-phil, fallera.

DÄMONENFRATZE

~ EIN DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 4-8 HELDEN DER STUFEN 3-5 ~

Ein paar Worte vorweg

Das folgende Abenteuer ist zeitlich nicht auf ein bestimmtes Jahr festgelegt. Die Geschichte spielt im Sommer, genauer gesagt im Rahja.

Eine gemischte Heldengruppe ist, wie so oft, auch für dieses Abenteuer empfehlenswert, jedoch nicht Voraussetzung. Da es im Laufe des Abenteuers entweder zu einer abenteuerlichen Seefahrt oder einem Ritt durch das Orkland kommt, wird von den Helden einiges an Durchhaltevermögen, und von dem Meister hin und wieder ein wenig Improvisationstalent verlangt. Zum Spielen wird das erweiterte Standardregelwerk („Mit Mantel, Schwert und Zauberstab“) sowie die Kreaturenbox („Drachen, Greifen, schwarzer Lotus“) empfohlen.

Da wir, die Verfasser des Abenteuers, selbst noch keine langjährige DSA-Erfahrung aufweisen können und dies unser erstes selbstverfasstes Abenteuer ist, bitten wir um Nachsicht. Erfahrene Meister können das Abenteuer selbstverständlich nach eigenem Ermessen umändern bzw. ihren Bedürfnissen anpassen.

Viel Spaß beim Spielen...

Der Einbruch ins Kolleg

(Meisterinformationen)

Auslöser der Geschichte ist eine kleine Gemeinschaft, bestehend aus drei recht unerfahrenen Schwarzmagiern, die bei ihren Forschungen im Bereich der Dämonologie auf ein altes Schriftstück gestoßen sind, welches die Beschwörung eines besonders niederträchtigen Dämons, den Agribaal, beschreibt (siehe Anhang). Zur Ausführung dieser Beschwörung wird ein spezieller Spiegel benötigt, der an einer bestimmten Stelle Aventuriens (genauer gesagt auf einer kleinen Insel nahe Thorwal) in eine eigens dafür angefertigte Vorrichtung eingesetzt

werden muss. Bei dem Spiegel handelt es sich um ein eher unscheinbares Artefakt, welches zu jener Zeit in der Sammlung des Stoorrebrandt Kolleg zu Riva sein trostloses Dasein fristet. Die Magier beauftragen die Diebesgilde mit dem Einbruch in das Kolleg und den Diebstahl des Spiegels...

mit der Diebesgilde von Riva, welche sich unter der Stadt ein Netzwerk aus Geheimgängen, größtenteils bestehend aus den städtischen Abwasserkanälen, angelegt hat. Die Helden werden dort Eindringen und erfahren, dass der Spiegel per Schiff nach Thorwal gebracht wurde.

Sie werden die Verfolgung aufnehmen. Wahlweise ebenso über den Seeweg, oder, um Zeit zu sparen, auf direktem Wege quer durch das Orkland. In Thorwal angekommen, werden sie herausfinden, dass der Spiegel vor der Ankunft in Thorwal auf einer Insel nördlich von Runin abgeladen wurde.

Daraufhin werden sich die Helden zu dieser Insel begeben und dort auf eine alte Ruine stoßen, in deren Kellergewölben die Magier gerade ihren finsternen Mächtschaften nachgehen.

Hafenstadt Riva

Allgemeine Informationen:

Endlich könnt ihr die Stadttore Rivas in der Ferne erkennen. In Kürze werdet ihr die Stadt erreichen und somit, nach den langen Strapazen der Reise, endlich wieder ein ordentliches Dach über euren Köpfen haben und eure von den bisherigen Abenteuern prall angefüllten Geldbeutel um den einen oder anderen Dukaten erleichtern können...

Die Praiosscheibe steht hoch am Himmel, als Ihr das Tor passiert und die Hafenstadt betretet.

Meisterinformationen:

Die Helden können nun Einkäufe erledigen oder sich über die Sehenswürdigkeiten in Riva informieren. Da überall ein angenehmer Essensduft in der Luft liegt, sollten sie aber zunächst in einer der Tavernen ihren aufkommenden Hunger stillen.

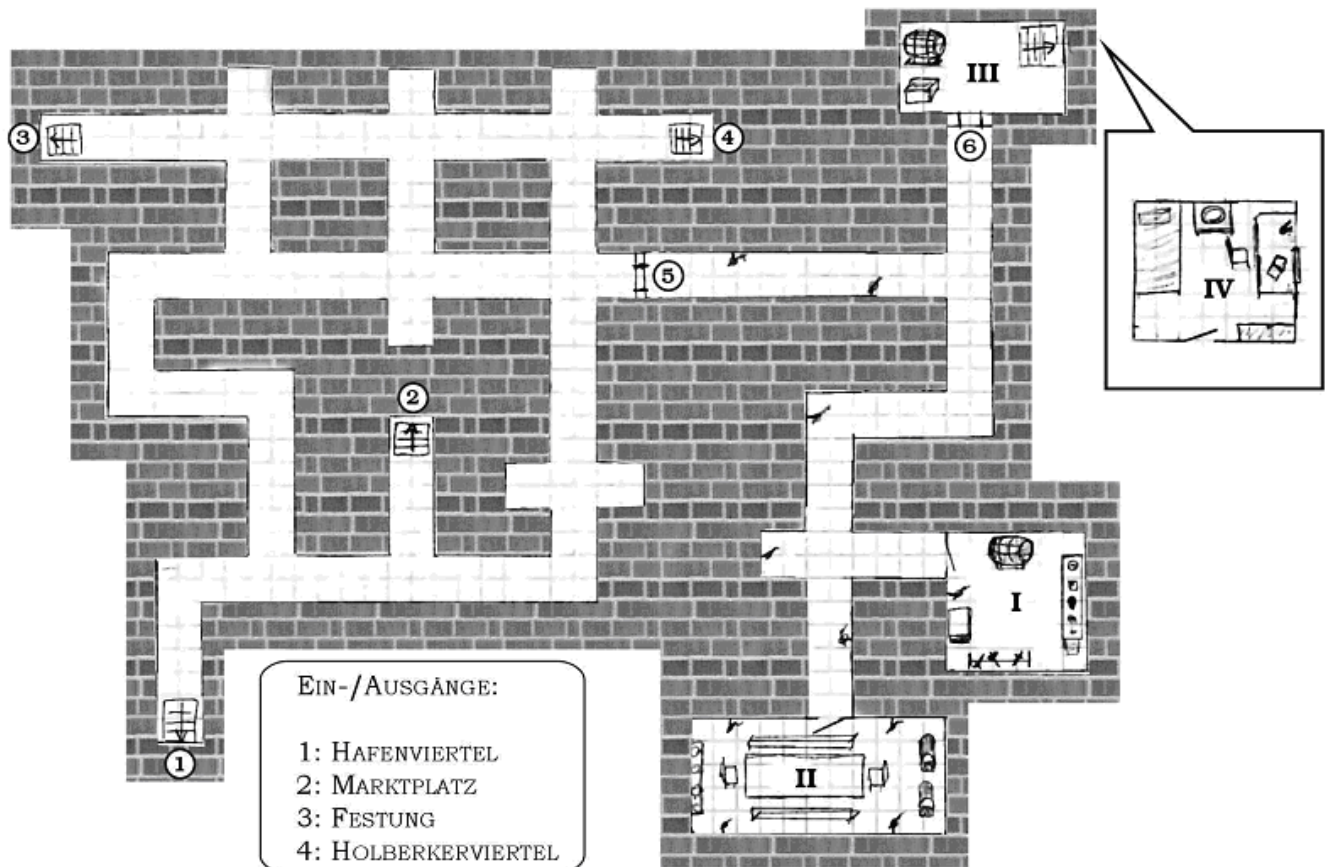


Die Handlung im Überblick

(Meisterinformationen)

Die Handlung beginnt am Morgen nach dem Einbruch in das Stoorrebrandt Kolleg. Die Helden, gerade frisch in Riva eingetroffen, werden von dem Vorfall erfahren und sich dazu bereit erklären, den Fall aufzuklären. Ein erster Hinweis bringt den Einbruch in Zusammenhang

KANALISATION VON RIVA



Allgemeine Informationen:

Ihr betretet die „Kronenschenke“, eine angenehm ausgestattete Gaststube, die zur Mittagszeit gut besucht ist.

Spezielle Informationen:

Es sind noch 2 Tische frei, einer davon ist groß genug um euch allen Platz zu bieten. In der Taverne halten sich vorwiegend Kaufleute und Reisende auf, die ebenso wie Ihr, nicht zu der ärmsten Sorte Menschen gehören. Die Preise liegen dementsprechend leicht über dem Durchschnitt. Der Wirt stellt sich als Torben Toberen vor und bietet euch allerlei Leckerbissen an (ein leckeres Fischgericht für 15 H oder einen Rinderbraten mit frischen Bohnen für 2 S).

Meisterinformationen

Fragt man den Wirt über diverse Gerüchte und Neuigkeiten aus, wird er folgende Dinge zu berichten wissen:

- ❖ Heute Nacht wurde im Stoorrebrandt Kolleg außerhalb der Stadt eingebrochen.
- ❖ Die Rattenplage scheint dieses Jahr besonders schlimm zu werden, hoffentlich schafft man

es wenigstens sie oberhalb der Kanalisation zu bekämpfen.

- ❖ Hier kommen viele Reiche Kaufleute vorbei, die können auch allerhand Berichten...

Die Helden werden sich nach dem üppigen Mahl sicherlich genauere Informationen über den Einbruch einholen wollen und sollten deshalb dem Kolleg einen Besuch abstatten. Es liegt außerhalb der Stadt und nahezu jeder Einwohner Rivas kann den Helden eine zuverlässige Wegbeschreibung geben. Falls die Helden die Bevölkerung Rivas über den Einbruch ausfragen, werden sie nicht viel mehr als z.B.: „Was, das ist nicht euer Ernst... ins Kolleg eingestiegen?“ oder „Schlimm, jetzt machen sie nicht einmal mehr vor einer Akademie halt“, etc. hören.

Sollten sie in der Taverne nicht nach Neuigkeiten gefragt haben, müssen Sie, als Meister, die Helden im Laufe ihrer nachmittäglichen Unternehmungen auf den Einbruch aufmerksam machen, z.B. in Form eines Herolds oder einer Versammlung auf dem Marktplatz.

Das Stoorrebrandt Kolleg

Allgemeine Informationen:

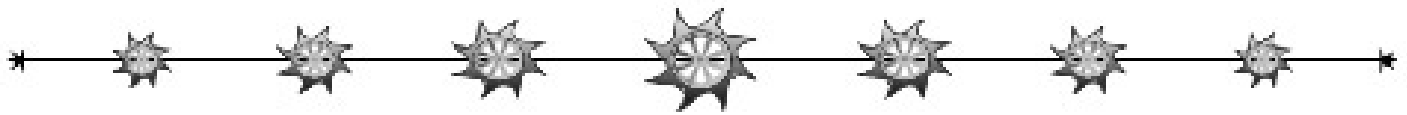
„Collegium der Arcanen Künste und Wissenschaften sowie deren praktischer Anwendung zu Riva“ steht auf dem großen Schild neben der Tür, als diese sich öffnet und ein junger Mann euch nach eurem Begehrt fragt.

Meisterinformationen:

Im Kolleg herrscht schon den ganzen Tag lang ein reges Treiben. Überall laufen Männer und Frauen mit allerlei obskuren Gegenständen durch die Gegend und wirken hektisch und angespannt. Die Helden werden, wenn sie erklären, dass sie wegen des Einbruchs kommen, in die Empfangshalle geführt. Nach einigen Minuten kommt eine Frau mittleren Alters, die in eine edle Samtrobe gekleidet ist, auf sie zu.

Allgemeine Informationen:

„Guten Tag, ich bin Magistra Rhenaya Cerillio, Leitering des Kollegs. Ich hörte Ihr interessiert euch für den Vorfall von letzter Nacht. Wie



Sie sehen, herrscht seitdem das Chaos hier im Kolleg... Wie sich mittlerweile herumgesprochen hat, wurde hier letzte Nacht eingebrochen. Zum Glück, oder besser gesagt, seltsamerweise wurde nicht viel entwendet. Neben ein paar kleineren Wertgegenständen aus Silber und Gold wurde ein Spiegel aus der Artefaktsammlung entwendet. Verglichen mit dem Aufwand des Einbruchs, sind die erbeuteten Gegenstände von so geringer Bedeutung, dass uns unklar ist, warum jemand dieses Risiko auf sich nimmt. Wir sind hier schließlich in einer Magierakademie, die besser geschützt ist als die Nordlandbank. Es benötigt schon einen Meister seines Fachs, um überhaupt in die Artefaktkammer zu gelangen, geschweige denn wieder herauszukommen.“

Meisterinformationen:

Bei dem Spiegel handelt es sich um einen etwa 4 Spann durchmessenden, ovalen Spiegel, der in einen kunstvollen Rahmen eingearbeitet wurde (siehe Anhang). Die Leiterin der Akademie kennt jedoch die eigentlichen Bedeutung dieses Artefakts nicht. Das einzig auffallende ist, dass jeder, der in den Spiegel blickt, nicht sein Spiegelbild sieht, sondern eine Dämonenfratze. Neben dem Spiegel wurden noch ein paar goldene Becher, silbernes Besteck und ein paar Ringe und sonstige Schmuckstücke entwendet.

Allgemeine Informationen:

„Wir stellen gerade Nachforschungen über den Spiegel an und sind dabei unsere alten Schriftstücke zu durchforsten. Es käme uns jedoch sehr zur Hilfe, wenn sich jemand ein wenig in der Stadt umhören könnte. Sagen wir 20 Dukaten für Euch, wenn Ihr mit brauchbaren Informationen über den Diebstahl hierher zurückkommt.“

Meisterinformationen:

20 Dukaten sind ziemlich viel für eine simple Information, aber damit will die Magistra bestärken, dass kein Aufwand zu gering ist, um später keine bösen Überraschungen zu erleben. Vielleicht ist der Spiegel einfach nur ein nettes Schmuckstück, das einen guten Preis auf dem Schwarzmarkt erzielen kann, vielleicht ist er aber auch die mächtigste Waffe, die jemals auf Aventurien existierte? Wer weiß das schon?

Ein weiterer Hinweis sollte die Heldenohren jedoch noch erreichen, bevor sie sich wieder auf den Weg machen: In Riva gibt es eine gut organisierte Diebesgilde, es ist nicht ausgeschlossen, dass sie ihre Finger mit im Spiel hat. Wo sich die Gilde üblicherweise aufhält, weiß jedoch niemand.

Die Diebesgilde

Meisterinformationen:

Wie genau nun die Helden an genauere Informationen über die Diebesgilde kommen, bleibt größtenteils der Meisterlichen Improvisation überlassen. Es bietet sich an, sich mit Hilfe vonbarer Münze den einen oder anderen Hinweis in einer der vielen kleinen Hafenkneipen Rivas (z.B. „zum Seebär“ „Hafenmaid“ oder „zum Dreimaster“) zu erkaufen. Es könnte hilfreich sein, der Kanalisation einen Besuch abzustatten, da sich dort, den Gerüchten nach zu urteilen, ein geheimer Zugang zum Hauptquartier der Gilde befinden soll. Was auch immer Sie ihren Helden erzählen, drehen Sie es so, dass es am Ende auf eine Systematische Untersuchung des städtischen Abwassersystems hinausläuft...

Allgemeine Informationen:

Ihr macht euch also auf den Weg, der Unterwelt Rivas einen Besuch abzustatten. Als ihr den nächstbesten Kanaldeckel mit vereinten Kräften aufhebelt kommt euch schon der einladende Geruch von Fäulnis und Verwesung entgegen. Mißmutig steigt ihr hinab in die Dunkelheit...

Meisterinformationen:

Elfen machen bitte beim Abstieg eine Selbstbeherrschungsprobe um nicht gleich Ohnmächtig hinunterzufallen (W6 SP).

Allgemeine Informationen:

Unten angekommen könnt ihr eine weitere Sehenswürdigkeit Rivas nun genauer in Augenschein nehmen. Die feuchten Wände der Kanalisation bestehen aus gemauerten, großen Steinblöcken, die zur etwa 2-3 Schritt hohen Decke hin rund verlaufen. Überall klebt Moder und hier und da verläuft ein kleines, stinkendes Rinnsal. Unter euren Füßen huschen quiekende Ratten hinweg, verscheucht durch den Schein eurer Lampe/Fackel.

Meisterinformationen:

Die Kanalisation von Riva ist eigentlich ein riesiges, verworrenes Labyrinth, das Stoff genug für ein eigenes Abenteuer bietet. Da in diesem Abenteuer aber nur ein kleiner Ausflug in die Unterwelt Rivas geplant ist, haben wir die Pläne ein wenig vereinfacht.

Einstiegs- und Ausstiegsmöglichkeiten sind die Punkte (1) - (4). An Punkt (5) endet der Weg vor einer Wand, die bei genauerer Betrachtung 2 Fingerdicke, etwa 1 Spann auseinanderliegende

Löcher aufweist. Es handelt sich hierbei um eine Geheimgangtür die durch einen einfachen, aber wirksamen Mechanismus geöffnet werden kann. Steckt ein Held jeweils einen Finger in die Löcher kann er durch geschicktes abwinkeln und verdrehen seiner Finger den Durchgang öffnen (FF-Probe +6). Mißlingt die Probe erleidet er durch eine Sicherungsvorrichtung 2 SP. Derselbe Held kann es erneut versuchen und muss dann nur noch eine FF-Probe +3 machen. Mißlingt auch diese, erleidet er 4 SP und sollte wohl besser einen anderen Helden ran lassen. Will ein Held ein drittes mal versuchen den Mechanismus zu knacken, muss er vorher eine Selbstbeherrschungsprobe ablegen um überhaupt noch seine blutigen Finger in die Löcher zu stecken. Danach braucht er nur noch eine normale FF-Probe ohne Zuschläge um die Tür zu öffnen (da er mittlerweile den Mechanismus gut genug kennen sollte). Wenn auch die dritte Probe mißlingt - tja - dann tritt der „worst-case“ ein und der Held verliert durch den Sicherungsmechanismus seine beiden Finger, was eine permanente Reduzierung seiner Fingerfertigkeit um 4 Punkte bedeutet.

Allgemeine Informationen:

Zuerst ein Klicken, dann ein Poltern künden an, dass sich irgendetwas zu bewegen scheint. Und kurz darauf bewegt sich die Wand vor euch und öffnet einen weiteren Gang, der anders als die bisherigen aus kleineren Steinen gemauert ist. Auch ist der Gestank bei weitem nicht so schlimm und die Wände sind größtenteils trocken. Erhellet wird der Gang durch brennende Fackeln, welche vereinzelt in Halterungen an den Wänden angebracht sind.

Meisterinformationen:

Da der Großteil der Gilde außer Haus ist, können sich die Helden nahezu unbemerkt in den Gängen bewegen. Nur in Raum II werden sie auf jemanden treffen.

Raum I: Waffen- und Vorratsraum

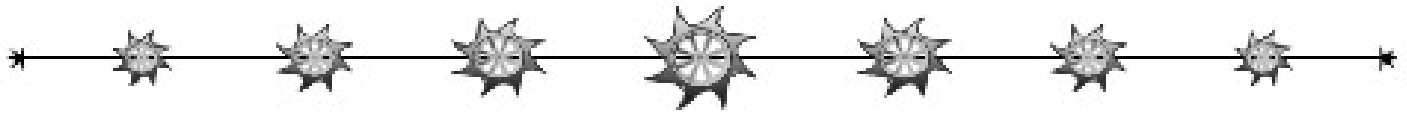
(Holztür, verschlossen)

Allgemeine Informationen:

In dem Raum befinden sich drei Fässer, zwei Kisten und zwei Waffenständer

Spezielle Informationen:

In den Fässern ist Wein, in den Kisten ist Kleidung (Hosen, Hemden, Stiefel). Ein Waffenständer ist leer, im Anderen sind diverse Hieb- und Stichwaffen: 2 Säbel, 3



Rapier, 2 Kurzschwerter sowie noch 5 leere Halterungen.

Raum II: Versammlungsraum

(Holztür, nicht verschlossen)

Meisterinformationen:

In dem Raum sitzen gerade 5 Diebe bei einer Unterhaltung. Die Diebe greifen sofort zu ihren Waffen, wenn sie bemerken dass ein Fremder in ihr Versteck eingedrungen ist. Sie lassen nicht mit sich reden und nicht verhandeln. Aus ihnen ist auch nichts über den Spiegel herauszubekommen. Wird ein Dieb schwer verletzt (LE<8) flieht er in die Kanalisation. Die Diebe tragen bis auf ihre Waffen und Kleidung nichts am Leib. Nur einer der Diebe hat um seinen Hals einen Schlüssel hängen.

Werte der Diebe:

MU 14 LE 40 RS 3 (Lederwams)
AT/PA 14 / 12TP IW+3 (Säbel) WV 7/7
MR 5 AU 54

Allgemeine Informationen:

Einrichtung des Raumes ist ein großer Tisch, 2 lange Bänke 2 Stühle, ein Regal mit Tonkrügen und 2 Truhen.

Spezielle Informationen:

Auf dem Tisch stehen 5 Tonkrüge voller Wein. Die zwei Truhen sind schwere und stabile Metalltruhen. Beide sind mit einem Vorhängeschloß verschlossen.

Meisterinformationen:

Der Schlüssel des toten Diebes paßt in eine der Truhen. In ihr befinden sich 2 silberne Armreife, eine kleine Obsidianstatue, die einen Frau ohne Arme darstellt sowie feinste Seidenstoffe.

Die andere Truhe ist durch eine Giffalle gesichert. Für das Schloß ist eine Schloßer-Knack-Prob- +2 nötig. Wird die Truhe mehr als einen Finger breit aufgemacht, schießt ein Giftpfeil direkt aus dem Spalt vorne aus der Truhe (IW6 SP + Vergiftung: Drachenspeichel Stufe 7 Gift, Wirkung: IW6 SP/SR für W6 SR). Der Mechanismus kann bei einer kleinen Spaltöffnung nicht erkannt werden. Nur wenn man davon weis, kann man die Falle rechtzeitig durch einen Knopf an der Innenwand der Truhe entschärfen.

In der zweiten Truhe befindet sich: Beutel mit 40 Dukaten, 2 Rubine, 1 goldener Ring, 1 Heiltrank (D, 4W6 LP).

Raum III: Kellerraum

(Geheimtür)

Allgemeine Informationen:

Auch hier findet ihr bei genauerer Betrachtung zwei fingergroße Löcher in der Wand.

Meisterinformationen:

Dieser Raum ist nur durch eine Geheimtür zu erreichen, die analog zu Punkt (5) zu öffnen ist.

Allgemeine Informationen:

Die Wand vor euch schiebt sich zur Seite und ihr könnt in einen kleinen Raum hinein sehen, in dem ein altes Faß, eine Kiste mit Kartoffeln sowie ein Regal mit ein paar Flaschen (Schnaps) sind. Weiterhin könnt ihr eine Leiter sehen, die zu einer Luke in der Decke führt (Raum IV).

Raum IV: Wohnraum

(Luke)

Allgemeine Informationen:

Es handelt sich hierbei wohl um einen Wohnraum in irgendeinem der vielen Häuser Rivas. Die Einrichtung besteht aus einem Bett, ein Schrank, ein Tischlein mit Waschschüssel, ein Stuhl, ein Schreibtisch. Außerdem gibt es ein Fenster, dessen Vorhänge zugezogen sind und eine Tür.

Spezielle Informationen:

In dem Schrank hängt lediglich ein Hemd und eine Hose, er ist fast leer. Auf dem Schreibtisch steht ein Tintenfaß mit einem Federkiel. Die Tür führt nach draußen, in eines der Randviertel Rivas und ist von innen mit einem Riegel verschlossen.

Meisterinformationen:

Unter dem Bett liegt ein Buch. Es handelt sich hierbei um das Auftragsbuch der Diebesgilde. Die Gilde ist erstaunlich gut organisiert, achtet jedoch bei ihrer Buchführung peinlichst genau darauf, dass ihre Geschäfte nicht offensichtlich sind, um somit den Schaden bei einer Entwendung möglichst gering zu halten. Deshalb sind alle Einträge in einer Geheimsprache niedergeschrieben.

Da die Helden das Buch nicht ohne Fachmännische Hilfe entschlüsseln können, und auch nicht auf die Hilfe der Diebesgilde hoffen müssen, damit man es dort entschlüsselt.

Spezielle Informationen:

Die Eintragungen im Buch sind in einer

seltsamen Sprache mit teils bekannten, teils unbekanntem Schriftzeichen gemacht. Es ergibt sich für euch kein logischer Zusammenhang.

Zurück im Kolleg

Allgemeine Informationen:

Als die Magistra, die gerade dabei ist sich mit zwei Gardisten zu unterhalten, euch bemerkt, setzt sie ein Lächeln auf und kommt auf euch zu. „Nun, habt ihr etwas herausfinden können?“ Ihr streckt ihr das Buch entgegen und wartet bis sie es aufgeschlagen hat...

„Hmm, das sieht nach einer Art Geheimsprache der Gilde aus. Zum Glück bilden wir hier am Kolleg die besten Dolmetscher des Landes aus.“ Sie überfliegt die Zeilen noch einmal. „Wir werden es sofort untersuchen. Kommt morgen früh wieder, dann werden wir hoffentlich sehen, ob uns dieses Buch weiterhelfen kann.“...

Ihr kommt euch ein wenig abgewiesen vor, als ihr das Kolleg wieder verlaßt und unter der Abendsonne wieder die Stadt betretet.

Immerhin wurde euch eine feine Belohnung versprochen, derer ihr jetzt aber noch nicht sicher sein könnt.

Meisterinformationen:

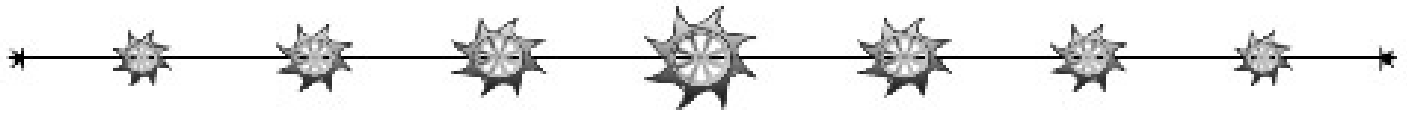
Müde und matt werden die Helden eine Herberge für die Nacht aufsuchen. Hier bietet sich z.B. der „Singvogel“ oder „Traviaheim“ an. Beide sind sehr gut ausgestattet, von komfortablen Einzelzimmern (4S) bis hin zum ordinären Schlafsaal (8H).

Allgemeine Informationen:

Am nächsten Morgen, der Tag beginnt wieder einmal viel zu früh, macht ihr euch direkt nach einem schmackhaften Frühstück auf zum Kolleg. Nachdem man euch eingelassen hat, kommt auch schon die Magistra die Treppe herunter. In der einen Hand das Buch, in der Anderen einen kleinen Beutel.

„Guten Morgen, Ihr seid recht früh, aber wir haben es vor etwa einer Stunde geschafft die letzten Worte der Sprache zu deuten“. Erst jetzt bemerkt ihr die dicken Augenringe der Magistra, und ihr zerzaustes Haar. Sie muss wohl die ganze Nacht wach gewesen sein.

„Doch zu allererst zum Geschäftlichen Teil“ - Sie drückt [Held] den Beutel in die Hand. „Zählt nach, es sind 20 Dukaten. Das Buch war seine Mühe wert. Wir haben nun sogar sovielle Informationen über die Diebesgilde, dass sich auch der Graf und seine Gardisten danach die



Finger lecken werden. Doch nun zu unserem Fall“ – Ihr Blick verfinstert sich – „Auch wenn wir nun ihre Sprache lesen können, hilft uns das nur bedingt weiter, da die Gilde in ihrer Vorsicht nur Stichworte niederschreibt. Aber was wir herausfinden konnten, läßt darauf schließen, dass gestern in den frühen Morgenstunden hier im Hafen ein Schiff, „die Klippenfaust“, in See stach, welches Kurs auf Thorwal nimmt und den Spiegel an Bord haben soll. Doch das ist noch nicht alles. Wir haben unsere Schriftstücke hier in der Akademie nach Hinweisen über den Spiegel durchsucht, und es sieht nicht gut aus. Wir wurden zwar fündig, aber was wir fanden, gefällt mir ganz und garnicht. Der Spiegel scheint mächtiger zu sein, als wir angenommen hatten. Wenn ihr mir bitte folgen würdet.“

Spezielle Informationen:

Ihr betretet einen großen Raum, voller Regale mit Büchern, Pergamenten und weiteren Schriftstücken. In der Mitte steht ein großer Schreibtisch auf dem verschiedene aufgeschlagene Dokumente liegen. „Seht, es gibt alte Aufzeichnungen, die ein Artefakt beschreiben, welches dem gesuchten Spiegel sehr nahe kommt. Sie sind jedoch so alt, dass wir Schwierigkeiten hatten sie zu entziffern. Der Spiegel ist ein Werkzeug der Dämonologie. Mit Hilfe des Spiegels soll es möglich sein an einem ganz bestimmten Ort Aventuriens einen Agribaal zu beschwören, einen Dämon, der durch keine uns bekannte Macht vernichtet werden kann, einzig und allein durch den Spiegel selbst“.

Meisterinformationen:

Weiteres ist aus den alten Aufzeichnungen nicht ersichtlich. Genauere Informationen zum Dämon finden Sie im Anhang. Die Magistra wird alles daran setzen, dass sich die Helden der Sache annehmen, da sie sich bisher als hilfreich erwiesen haben und zudem die derzeit einzige Heldengruppe in ganz Riva ist, die dazu in der Lage ist.

Spezielle Informationen:

„Da wir leider sehr unter Zeitdruck stehen, müssen wir auf das zurückgreifen, was zu haben ist.“ Die Magistra sieht euch eindringlich an. „Ihr wißt was das bedeutet ? Ihr habt euer Können bereits unter Beweis gestellt und seid die Einzigen, die wir in der Kürze der Zeit losschicken können.“

Wir müssen den Spiegel finden, um schlimmeres zu verhindern.

Da sich die thorwaler „Schule der Hellsicht“ auf das Analysieren alter Artefakte spezialisiert

hat und sich deshalb in diesem Bereich besser auskennt als das Kolleg, wird es am Besten sein, wenn ihr den Spiegel dorthin bringt. Ich werde eine Nachricht an die Leiterin der Akademie verfassen, welche veranlaßt, euch bei Gelingen eurer Aufgabe im Namen des Kollegs zu entlohnen.“

Meisterinformationen:

Die Belohnung beläuft sich auf 200 Dukaten. Wer sich damit nicht zufrieden gibt, und in Anbetracht der Situation versucht noch mehr Geld herauszuschlagen, dem sei gesagt, dass die finanzielle Lage der Magierschule nicht mehr die Beste ist. Zusätzlich erhalten die Helden bis zu 150 Dukaten zur Reisevorbereitung und ein Schreiben für die Akademie in Thorwal, dass sie ausweisen wird. Bei der Wahl der Reiseroute gibt es nur die zwei Möglichkeiten, die in Anbetracht der zeitlichen Beschränkung in Frage kommen: Entweder sie nehmen die Verfolgung mit einem Schiff auf, was bei so einer langen Reise durchaus abwechslungsreich und auf keinen Fall langweilig sein wird und am Ende sogar noch mit einem kleinen Scharmützel mit einer waschechten Bande thorwaler Piraten belohnt wird, oder sie versuchen den Vorsprung der Gilde durch eine direkte Abkürzung durch das Orkland zu kompensieren, was durchaus eine heldenhafte, oder sollte man sagen, lebensmüde Alternative darstellt.

Allgemeine Informationen:

Die Magistra rollt eine Karte auf dem Tisch aus. „Im Hafen gibt es sicherlich Schiffe, die in Frage kommen würden. Die besten Chancen die Pläne der Gilde zu vereiteln hättet ihr jedoch, wenn ihr Thorwal noch vor ihnen erreichen könntet, aber es dürfte schwer werden, ein geeignetes Boot zu finden. Dazu müßtet ihr schon auf direktem Landwege mit schnellen Pferden unterwegs sein. Zudem führt euch diese Route direkt durch das gefürchtete Orkland, welches ihr ohne einen erfahrenen Begleiter nicht betreten solltet. Ihr habt, so wie es aussieht, nur diese zwei Alternativen.“

Meisterinformationen:

Bevor die Helden jedoch in See stechen bzw. losreiten können, müssen noch ein paar Dinge erledigt werden. Genaueres hierzu steht in den folgenden Reisekapiteln...

Reiseroute I: Durch's wilde Orkland

Meisterinformationen:

Wenn sich die Helden tatsächlich mit der tollkühnen Idee angefreundet haben, quer durchs Orkland zu reiten, sollten sie ihnen als Meister soviel Rückendeckung wie möglich geben, denn ohne Verstärkung in Form eines erfahrenen Orkland-Veterans werde sie diese Reise nicht überleben. Aber woher nehmen, wenn nicht stehlen? Nun ja, die Magistra kann den Helden den Tip geben, sich in den Tavernen Rivas umzusehen.

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet die Schenke „zum alten Gardisten“. Eine Söldnerkneipe wie sie im Buche steht.

Spezielle Informationen:

In der Kneipe sind gerade fünf Gäste. Ein alter Mann mit einem langen, abgenutzten Umhang, der sich mit einem weiteren alten Mann unterhält. Zwei Männer, mittleren Alters mit langen Bärten sitzen an der Theke und trinken ein kühles Bier. An einem weiteren Tisch sitzt ein Norbarde, der gerade eine Suppe schlürft.

Meisterinformationen:

Der Norbarde heißt „Beril Burtinen“ (siehe Anhang) und ist ein Experte in Sachen Orklandexpeditionen. Wenn sich die Helden bei dem Wirt oder den anderen Gästen erkundigen, werden diese auf ihn verweisen.

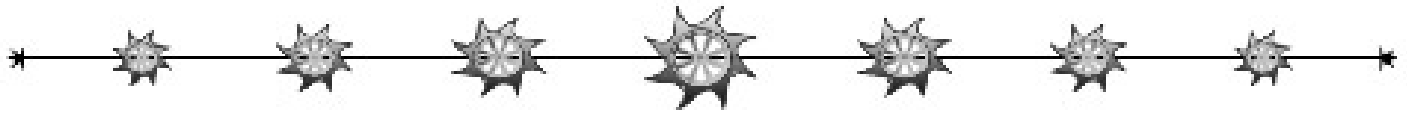
Allgemeine Informationen:

Der Mann schaut in eure Gesichter, hebt noch einmal einen Löffel voller Suppe an und schlürft sie laut herunter. Dann beginnt er zu reden: „Was wollt ihr von mir?“...

Meisterinformationen:

Beril erklärt sich bereit die Helden durch das Orkland zu führen, verlangt aber dafür 6 Dukaten pro Tag sowie 25 Dukaten Vorschuß für die Reisevorbereitungen. Sind alle Formalitäten geklärt, wird Beril den Helden eine geeignete Reiseroute vorschlagen und sie auffordern ihre Ausrüstung zu vervollständigen. Da es wahrscheinlich erst gegen Mittag ist, kann noch am gleichen Tag aufgebrochen werden. Beril trifft sich mit den Helden dann am Stadttor.

Wenn die Helden sich entscheiden, alleine bis nach Tjolmar zu reisen und dort nach einem geeigneten Begleiter Ausschau halten, werden sie dort auf einen Verwandten Berils, „Boril“



treffen, der sie für 30D Vorschub und 7D pro Tag begleitet. Alles weitere verläuft analog zu Riva.

Die Reise beginnt

Allgemeine Informationen:

Als ihr auf das Stadttor zureitet seht ihr schon Beril, auf einer stattlichen Langmähne sitzen, mit einem Bündel Felle auf seinem Sattel gelegt. „Nehmt diese Fellumhänge. Damit werdet ihr im Orkland weniger auffallen“ (Fellumhang mit Kapuze, RS 1, BE 0, 120u). Dann reitet ihr gemeinsam durch das Stadttor hinaus ins Abenteuer.

Meisterinformationen:

Die Reise verläuft in 3 Etappen: nach Tjolmar von dort durch das Orkland nach Phexcaer und schließlich nach Thorwal.

Abschnitt I: Riva - Tjolmar (~5 Tage)

Tag 1-5

Allgemeine Informationen:

Ihr reitet durch offenes Weideland, entlang einer kleinen, aber befestigten Straße. Eure Pferde kommen gut voran, so dass ihr gegen Ende des Tages eine große Wegstrecke zurückgelegt habt.

Meisterinformationen:

Die folgenden fünf Tage bis Tjolmar verlaufen nahezu ereignislos. Sie dürfen als Meister ruhig ein wenig improvisieren, z.B. Nachts irgendwelche seltsamen Geräusche beschreiben etc., sollten den Helden aber keinen Schaden zufügen, denn dafür gibt es noch genug Gelegenheiten. Ab und zu gibt es am Wegrand auch eine Herberge, in der übernachtet werden kann. Einige Meilen vor Tjolmar werden die Helden am Abend von einem hungrigen Steppentiger angegriffen.

Steppentiger:

MU 22, LE 50, RS 2,
AT 16 (2 AT / KR)*, PA 5
TP 3W+2 (Rachen), 1W+5 (Pranken)
AU 50, MR -2

* Beide AT gegen einen Gegner, entweder 2 Prankenhiebe oder je 1 Biß und 1 Prankenhieb (damit kann er den Gegner auch niederwerfen)

Tag 6/7

Allgemeine Informationen:

Gegen Mittag eures sechsten Reisetages erreicht ihr das kleine Städtchen Tjolmar...

Nachdem ihr euch frischen Proviant besorgt habt, und euren Pferden eine kurze Pause gegönnt habt, geht die Reise weiter...

Abschnitt 2: Tjolmar - Phexcaer (~12 Tage)

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr den Svellt überquert habt, reitet ihr eine Zeitlang durch ein dichtes Waldgebiet, in dem es angenehm kühl ist und somit eure Reise etwas angenehmer macht.

Tag 8

Meisterinformationen:

Am achten Reisetag werden die Helden bei einer Rast von einer Meute Waldwölfe angegriffen.

Waldwölfe (9 Stück):

MU 10-15, LE 20-25, RS 2
AT 11, PA 6, TP 1W+3 (Biß)*
AU 80, MR 4, GS 12

* 5 % Wahrscheinlichkeit auf infiziertes Tier im Rudel. Es verbreitet bei einem Biß entweder den Raschen Wahn (1-15 auf W20) oder die Tollwut (16-20).

Tag 9/10

Meisterinformationen:

Die Reiseroute verläuft ab dem neunten Reisetag entlang einer großen Gebirgskette.

Gegen Mittag des zehnten Reisetages erreichen die Helden die Grenze des Orklandes. Beril wird die Helden hier noch einmal explizit darauf aufmerksam machen, sich möglichst unauffällig zu verhalten, d.h. Ärger so gut es geht aus dem Weg gehen, ohne dabei aufzufallen. Außerdem sollte es vermieden werden abseits der „befestigten“ Wege zu reisen, da die Flora und Fauna des Orklandes ebenso feindselig ist, wie seine Bewohner.

Die Helden können natürlich jederzeit nach seltsamen und vor allem seltenen Pflanzen suchen, deshalb haben wir eine besondere Zufallstabelle für die Pflanzensuche zusammengestellt:

(auf Erklärungen wird verzichtet, da die meisten Spielgruppen, in denen Helden auf

Pflanzensuche gehen, sowieso das „Herbarium Aventuricum“ bzw. das „Bestiarium Aventuricum“ zur Hand haben und dort alle relevanten Daten finden können)

Pflanzensuche im Orkland (W20):

1-3 Wirselskraut (W4)
4-6 Tarnele (W4)
7-8 Naftanstaude (W4)
9-10 Traschbart (W4)
11-12 Messergras
13-14 2 Grimwölfe
15 Wollnashorn
16-17 Scheinbasilisk
18-19 Klippchse
20 Todeshörnchen

Allgemeine Informationen:

Ihr reitet nun schon seit einiger Zeit den schmalen Pass entlang, der durch die Bergkette führt. Nach einer kleinen Biegung des Weges, seht ihr plötzlich vor euch eine Barrikade aus Baumstämmen, hinter der sieben Orks und ein Oger postiert sind. Kurz darauf springen zwei der Orks auf, und kommen auf euch zu.

Meisterinformationen:

Es handelt sich hier um eine Art Zollstation der Orks. Sie verlangen 2 Dukaten Wegzoll pro Person. Die Orks kommen vom Stamm der Thasch. Weigern sich die Helden den Wegzoll zu bezahlen, werden die Orks ungemütlich. Das Gebiet zu umreiten ist durch die Tatsache, dass es sich um ein Gebirge handelt, nicht sehr ratsam. Wie Beril den Helden erklären kann, haben sich die Orks einen idealen Ort ausgesucht.

Orks (erfahrene):

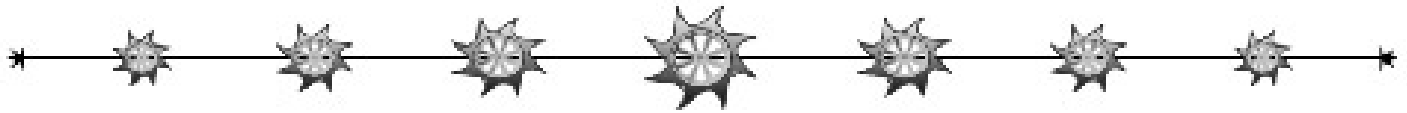
MU 12, LE 28, RS 3 (Leder/Fell)
AT 11, PA 7, MR -2
TP 1W+4 (Arbach), WV 7/7, AU 62
Neben der Ausrüstung lassen sich noch 18 Dukaten und 4 Silberstücke erbeuten.

Oger:

MU 20, LE 55, RS 2 (Haut)
AT 10/9*, PA 6/5*, MR -1
TP 2W+2 (Faust), 3W+4 (Keule), WV 7/3
* Keule / Faust

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr euren Wegzoll entrichtet habt, hebt der Oger einen der gewaltigen Baumstämme beiseite und ihr werdet durchgelassen.



Meisterinformationen:

Weiter geht es nun durch das Orkland. Schon am nächsten Tag verlassen die Helden die Ausläufer des Gebirges und treffen auf das nächste Ereignis:

Tag 11

Allgemeine Informationen:

Die Landschaft wird zunehmend flacher, jedoch wird euer Ritt nicht weniger anstrengend. Gegen Nachmittag seht ihr in einiger Entfernung, genauer gesagt etwa 200-300 Schritt voraus einen größeren Wagenzug, zumindest sieht es danach aus.

Meisterinformationen:

Es handelt sich tatsächlich um einen Wagenzug fahrender Orkhändler. Es sind etwa 40 Orks des Stammes der Truanzhai, die allerlei Waren mit sich führen. Natürlich wollen sie auch mit den Helden handeln und bieten ihnen diversen „Schrott“ an. Da die Helden aber nicht einfach ohne zu handeln weiterziehen „dürfen“, müssen sie wohl das eine oder andere liebgewonnene Ausrüstungsteil gegen den wertlosen Plunder (alte Felle, diverse Tierzähne, Blechgeschirr, etc.) tauschen. Man muss eigentlich nicht erwähnen, dass ein Kampf gegen die Übermacht der Händler aussichtslos ist. Die Helden können sich natürlich auch in die spärlich vorhandenen Büsche schlagen, was allerdings mit den Pferden ein hoffnungsloses Unterfangen darstellt und Beril keinesfalls befürwortet, zudem das Orkland noch diverse andere Gefahren birgt und sie durch diese Aktion ohnehin mehr auffallen würden.

Allgemeine Informationen:

Fröhlich, wieder einen neuen Rattenzahn zu besitzen, setzt ihr eure Reise fort. Zum Glück bleibt ihr an diesem Tag vor weiteren Orkhändlern verschont, so dass ihr schließlich am späten Abend euer Lager aufschlagen könnt.

Tag 12

Allgemeine Informationen:

Am nächsten Morgen brecht ihr früh auf. Die Landschaft sieht mittlerweile noch gefährlicher aus, als in den letzten Tagen. Überall seht ihr unbekannte Pflanzen, dornige Büsche und die Straße kann man schon seit einiger Zeit nicht mehr als Straße bezeichnen. „Gegen Mittag“, so berichtet Beril, „werden wir eine Orkstadt, Khezzara, erreichen. Es ist die einzige annähernd zivilisierte Ansammlung der Schwarzpelze.

Immerhin ist es sicherer als einen Weg durch die Wildnis zu suchen, das könnt ihr mir glauben“...

Schließlich könnt ihr in der Ferne die ersten Anzeichen von Behausungen erkennen. Ihr zieht eure Umhänge weiter ins Gesicht und folgt Beril, der voraus auf die Stadt zureitet.

Orkstadt

Meisterinformationen:

In der Stadt beginnt eine Serie von größeren Ereignissen auf der Reise, von denen die Helden zumindest eines erleben sollten. Es richtet sich jedoch ganz nach dem Verhalten bzw. Würfelglück der Helden.

Abenteuer in Khezzara

Meisterinformationen:

In der Stadt macht jeder Held als erstes eine Verkleiden-Probe -3, um in der Stadt nicht aufzufallen. Gelingt diese, kommen die Helden nahezu ungeschoren durch die Stadt. Jedoch wird einem der Helden sein Geldbeutel gestohlen (⇒ Diebstahl)

Mißlingt die Verkleidung, werden die Helden von einer Orkpatrouille angehalten, die sie entweder Bestechen können, oder die Helden versuchen zu fliehen (⇒ Flucht).

Nach der Bestechung können die Helden ohne weitere Probleme aus der Stadt reiten (⇒ Ausgang).

Ausgang

Allgemeine Informationen:

Sichtlich erleichtert reitet ihr aus der Stadt hinaus und habt sie schon nach einigen Minuten weit hinter euch gelassen.

Diebstahl

Meisterinformationen:

Der betroffene Held macht eine Sinnen-schärfe-Probe +5:

Bei Gelingen bemerkt er, wie ein kleiner Goblin gerade seinen Geldbeutel stehlen möchte. Läßt er den Goblin laufen ohne Aufsehen zu erregen, läuft alles glatt, ansonsten Endet die Sache in einer Flucht (⇒ Flucht)

Mißlingt die Probe, bemerkt der Held nicht, dass er bestohlen wurde. Er wird es erst feststellen, wenn er wieder etwas bezahlen möchte. (⇒ Ausgang)

Flucht

Meisterinformationen:

Bei einer Flucht macht jeder Held eine Gassenwissen-Probe -6:

- Jeder der es schafft, bleibt an Berils Seite (Beril muss keine Probe machen) und findet ein sicheres Versteck.
- Alle anderen Helden müssen sich selbst verstecken (Sich-Verstecken-Probe):
 - Gelingt die Probe, finden Beril und die Helden nach einer Weile wieder zusammen und entkommen unbemerkt aus der Stadt. (⇒ Ausgang)
 - Mißlingt die Verstecken Probe, wird der Held gefangen genommen (⇒ Gefangen)

Gefangen

Meisterinformationen:

Wird einer oder mehrere Helden gefangen genommen, wird er in eine Art Gefängnis am Rande der Stadt gebracht (8 Schritt tiefes Loch mit glatten Wänden). Daneben steht eine kleine Wachhütte die mit einer Wachmannschaft, bestehend aus mindestens 2 erfahrenen Orks, besetzt ist. Für jeden weiteren freien Helden (zusätzlich zu Beril, der nicht gefangen genommen wird) kommt jeweils ein Veteranen-Ork zur Wachmannschaft hinzu. Bis auf den Rucksack, Waffen und Rüstung der gefangenen Helden sind alle Gegenstände noch auf ihren Pferden welches neben der Wachhütte steht. Der Rest liegt in der Wachhütte. Die Befreier sollten auf dem Einbruch der Dunkelheit warten und dann mit einer Schleichen-Probe an das Loch herantreten, ein Seil herunterlassen und wieder mit einer Schleichen-Probe verschwinden (⇒ Ausgang) bzw. versuchen die Wachmannschaft zu überrumpeln.

Mißlingt eine der Schleichen-Proben, kommt es ebenfalls zum Kampf mit der Wachmannschaft.

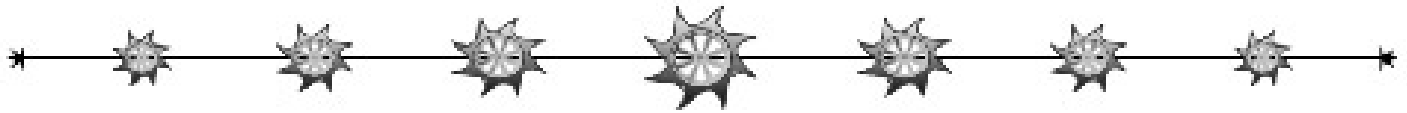
Erfahrener Ork:

MU W6+7, LE 28, RS 4 (Leder/Helm)
AT 11, PA 7, MR -2
TP IW+5 (Byakka), WV 9/4, AU 60

Veteranen-Ork:

MU W6+9, LE 37, RS 4 (Leder/Helm)
KK W6+11, AU 60, MR 2
AT 14, PA 10, TP IW+6 (Gruufhai),
KK -15, WV 10/3

Neben der Ausrüstung lassen sich noch 14 Silberstücke erbeuten.



Ist der Kampf vorüber, können die Helden noch die Sachen in der Wachhütte holen und dann endgültig aus der Stadt verschwinden (⇒ Ausgang).

Tag 13

Meisterinformationen:

Tag 13 verläuft, zum Vorteil der Helden, ohne nennenswerte Ereignisse. Die Helden befinden sich mittlerweile tief im Orkland und sollten nun dementsprechend vorsichtig sein.

Tag 14

Meisterinformationen:

Am 14. Tag steht dann schon das nächste Ereignis an. Wenn die Helden jedoch bereits in der Stadt gefangen genommen wurden, tritt hier nur der kleine Lückenfüller **Orklandbovisten** ein (siehe weiter unten). Falls die Helden allerdings ohne Gefangennahme durch die Stadt gekommen sind, tritt folgendes ein:

Die Gharrachai

Allgemeine Informationen:

Der Weg führt euch immer tiefer in einen Wald hinein, der voll mit seltsamen Bäumen ist, die bedrohlich auf euch herabblicken. Euer Gefühl sagt euch, dass ihr hier nicht alleine seid.

Meisterinformationen:

Jeder Held macht eine Sinnenschärfe-Probe +8. Wenn Sinnenschärfe-Probe gelingt:

Allgemeine Informationen:

Die Pferde schnauben unruhig. [Held] schreit plötzlich „Ein Hinterhalt! Schnell, weg hier!“. Ihr gebt euren Pferden die Sporen als hinter euch einige Orks aus dem Unterholz preschen und ein paar schlecht gezielte Pfeile an euch vorbeizischen (⇒Reiten)

Meisterinformationen:

Wenn die Sinnenschärfe-Probe mißlingt:

Allgemeine Informationen:

Eure Pferde werden immer unruhiger. Im selben Moment schießen mehrere Pfeile aus dem Unterholz und bohren sich in eure Taschen und Rüstungen. Beril schreit „Ein Hinterhalt! Nichts wie, weg!“ und prescht mit seinem Pferd davon, ihr hinterher. (⇒Reiten)

Meisterinformationen:

Jeder Held bekommt W4 Pfeile ab (je 2 SP)

Reiten

Meisterinformationen:

Jeder Held muss eine Reiten-Probe machen: Bei Gelingen entkommt er (⇒Flucht), ansonsten Stürzt er (⇒Sturz)

Sturz

Allgemeine Informationen:

Dein Pferd bäumt sich auf und schmeißt dich zu Boden. Du schlägst hart auf und verlierst das Bewußtsein (2 SP). (⇒Gefangen)

Gefangen

Allgemeine Informationen:

Du (Ihr) erwachst kopfüber an einen Baum gehängt, deine Hände am Rücken gefesselt. Du bist in einem Orklager, in dem mehrere Orks gerade laut grölend ein Saufgelage abhalten. Du versuchst dich ein wenig in die ihre Richtung zu drehen um mehr zu erkennen, als ein Ork auf dich zukommt dich mit einem gezielten Schlag auf den Kopf wieder zum Ruhen bringt.

Meisterinformationen:

Der gefangene Held befindet sich in einem kleineren Lager des Stammes der Gharrachai. Da er sich nicht aus eigener Kraft befreien kann, muss er wohl auf die Hilfe seiner Kameraden hoffen. Alle nicht gefangenen Helden (im Extremfall Beril alleine), können, nach einer Weile, der Spur der Orks folgen. Hierzu sind folgende Proben notwendig:

1. Fahrtensuche
2. Wildnisleben
3. Fahrtensuche

Mißlingt eine der Proben können sich die Helden mit jeder gelungenen Orientierungs-Probe -2 noch einmal ein der mißlungenen Probe versuchen. Wenn sie das Lager gefunden haben, sollten sie wieder den Schutz der Dunkelheit abwarten. Da die Orks ausgiebig gefeiert haben, haben sie die Wachmannschaft auf ein Minimum reduziert. Während der Nacht paßt eine Wache auf den Gefangenen auf. Ein kleiner Trupp, bestehend aus max. 2 Veteranen und 2 erfahrenen Orks, hält sich in einem Zelt bereit (die aktuelle Stärke der Orks paßt sich, analog zum Stadtereignis, der Stärke der Befreier an.

Mit einer gelungenen Schleichen-Probe kann

man die einzelne Wache überwältigen oder auch mit einer gut gezielten Fernattacke erledigen.

Das Pferd mit der Ausrüstung des Gefangenen steht im Lager. Rüstung, Waffen und Rucksack sind im Zelt der Wachen, die Überwältigt werden müssen, wenn man seine Waffe liebt. Ein Kampf mit der Wachmannschaft bleibt von den schlafenden und betrunkenen Orks 30 KR unbemerkt. Danach kommt alle 10 KR ein weiterer, erfahrener Ork hinzu (Werte der Orks: siehe Stadt).

Sind die Ork-Wachen und eventuelle Nachzügler überwältigt, bleibt nicht mehr viel Zeit, bis die gesamte Orkmeute von dem Angriff aufgeschreckt wird, und egal ob betrunken oder nicht, werden die Helden nicht sehr lange gegen sie Ankommen. Deshalb gilt es jetzt die restliche Ausrüstung zu holen und Fersengeld zu geben. (⇒Flucht)

Flucht

Allgemeine Informationen:

Ihr hört hinter euch die wütenden Schreie der Orks, die nicht auf eine derartige Aktion vorbereitet waren. Nach einigen Minuten, hält Beril sein Pferd an und schaut zurück. „Sie verfolgen uns nicht mehr. Wir können wieder normal weiterreiten. / - aber wo ist [Held]?“

Lückenfüller: Orklandbovisten

Allgemeine Informationen:

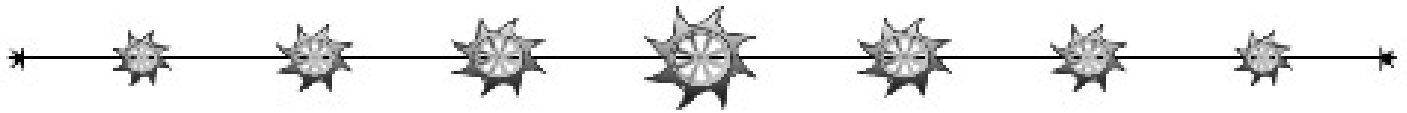
Der Weg führt euch immer tiefer in einen Wald hinein, der voll mit seltsamen Bäumen ist, die bedrohlich auf euch herabblicken. Das Blätterdach über euch bietet zwar Schutz vor der Sonne, jedoch ist es unnatürlich warm. Plötzlich hält Beril sein Pferd an und schaut mit einem Gesichtsausdruck, der euch nichts Gutes ahnen läßt, nach vorne.

Spezielle Informationen:

Ein paar Schritt voraus stehen links und rechts am Wegrand einige Gruppen großer Pilze. „Das sind Orklandbovisten“, meint Beril. „So wie es aussieht müssen wir da durch“.

Meisterinformationen:

Der Orklandbovist ist eine Pilzart, der im Hochsommer, bei geringen Bodenerschütterungen aufplatzt und seine Sporen in einem Umkreis von etwa 5 Schritt



verschießt. (Weitere Daten siehe „Herbarium Aventuricum“). Nicht nur am Wegesrand, sondern im gesamten Waldabschnitt lauern einige Pilzgruppen, weshalb sich die Helden wohl oder übel vorsichtig an den Pilzen vorbeischieben müssen. Auf Pferden jedem Helden zwei Reiten-Proben gelingen. Wenn sie vorher absteigen braucht jeder Held drei gelungene Schleichen-Proben.

Die Helden können mit Hilfe großer Steine oder Äste, die am Wegrand herumliegen (es sind nicht viele dabei, deren Größe ausreicht um eine ausreichende Bodenerschütterung zu erzeugen), einige Orklandbovisten vorzeitig zur Explosion bringen. Die Proben werden dann um 3 Punkte erleichtert.

Tag 15

Meisterinformationen:

Tag 15 verläuft, zum Wohle der Helden, ohne nennenswerte Ereignisse.

Tag 16

Allgemeine Informationen:

Der dichte Wald ist seit einer Weile wieder einer offeneren, von kleinen Wäldchen durchzogene Landschaft gewichen. Die Vegetation um euch herum wirkt bald schon wieder vertrauter und [Held] meint sogar, einen Büschel Wirselskräuter dort vorne am Wegesrand zu erblicken.

Meisterinformationen:

Es handelt sich natürlich nicht um Wirselskräuter, sondern um sogenannte „Basilamine“, besser bekannt unter dem Namen „Chamäleon-Springkraut“. Das Springkraut verschießt bei Kontakt etwa 5 Schritt weit linsengroße Früchte, die von einem Säuremantel umgeben sind und die Haut und Rüstung angreifen. Jeder Basilaminentreffer ruft 1/10 SP hervor. Kleidung und Rüstung, sofern nicht aus Metall, verlieren pro Treffer 1/100 ihres Rüstungsschutzes. Da es sich um mehrere Pflanzen handelt, muss jeder Held, in Reichweite, W20 x W20 Treffer einstecken.

Spezielle Informationen:

Du bückst dich nach einer der Pflanzen, doch als du sie berührst, platzt diese auf und du und deine Gefährten werden von einem Hagel kleiner, linsengroßer Samen eingedeckt, die nun von allen umliegenden Pflanzen zu kommen scheinen und sich wie Säure in eure Haut und Kleidung fressen.

Tag 17

Allgemeine Informationen:

Der Wald wurde seit gestern zwar wieder etwas dichter, jedoch habt ihr vor einigen Stunden das Ufer des Flusses Bodir erreicht, der euch letztendlich bis nach Thorwal führt.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden bisher keine Gefangennahme hinter sich haben (entweder in der Stadt, oder bei den Garrachai) bzw. noch etwas vertragen können, werden sie im Laufe des Tages von einer Horde Goblins angegriffen (Ereignis C). Ansonsten verläuft der Tag ohne Zwischenfälle. Gegen Abend erreichen unsere Helden dann schließlich die Stadt Phexcaer.

Goblins

Allgemeine Informationen:

Stellenweise ist es zwischen Wald und Flußufer nur wenige Schritt breit, so dass ihr hintereinander reiten müßt. Wieder einmal sind es eure Pferde, die unruhig schnaubend ein weiteres Ereignis ankündigen. Unmittelbar vor und neben euch springen mehrere Goblins aus dem Wald und greifen an.

Meisterinformationen:

Es handelt sich um neun gewöhnliche und drei Veteranen-Goblins. Nachdem die Angreifer besiegt wurden, kann die Reise weitergehen.

Goblins:

MU 6, LE 13, RS 1 (Lederfetzen)
AT 9, PA 7, MR -5
TP IW+3 (Speer), WV 5/4, AU 20

Veteranen-Goblins:

MU 8, LE 38, RS 2 (Leder)
AT 14, PA 11, MR -3
TP IW+6 (Gruufhai), WV 10/3, AU 47

Allgemeine Informationen:

Der Weg wird mehr und mehr zu einer ausgebauten Straße auf der ihr wesentlich schneller vorankommt, als in den letzten Tagen. Zwar neigt sich die Sonne schon allmählich gegen den Abendhimmel, doch in der Ferne könnt ihr die Umriss einer Stadt erkennen. „Dort vorne liegt Phexcaer, die Stadt der Diebe“, meint Beril. „So wie es aussieht haben wir das Schlimmste unserer Reise überstanden“.

Abschnitt 3: Phexcaer - Thorwal (~3 Tage)

Phexcaer

Meisterinformationen:

Da Phexcaer sehr nah am Orkland liegt und dementsprechend heruntergekommen ist, gibt es hier nicht sonderlich viel zu sehen. Das ist auch gut so, denn eine längerer Aufenthalt in der Stadt wäre für die Geldbeutel der Helden nicht gerade erfreulich (versuchen sie die Helden beim Streifzug durch die Stadt das eine oder andere Mal zu bestehlen). Die Helden können z.B. dem riesigen, halb zerfallenen, Phextempel einen Besuch abstatten und dort mit einer kleinen Spende die Diebe fernhalten.

Neben einem Peraine-Tempel gibt es noch einige kleinere Versammlungsgebäude diverser Sekten, die hier in Phexcaer einen besonders reichhaltigen Nährboden haben und deshalb wie Pilze aus dem Boden schießen. Eine Mahlzeit bekommen die Helden in der Taverne „Wilder Bodir“ („Speck mit Bohnen“ für 3S, ein Krug Bier kostet 2H) und übernachten können sie gegenüber in der Herberge „Grauer Vogt“ (Schlafsaal 1S bzw. Einzelzimmer für 4S).

Tag 18

Allgemeine Informationen:

Nach der Übernachtung in Phexcaer setzt ihr eure Reise am nächsten Morgen zu früher Stunde fort. Auf der gut ausgebauten Straße haben eure Pferde keine Mühe so dass ihr gegen Abend eine recht große Wegstrecke zurücklegen könntet.

Tag 19

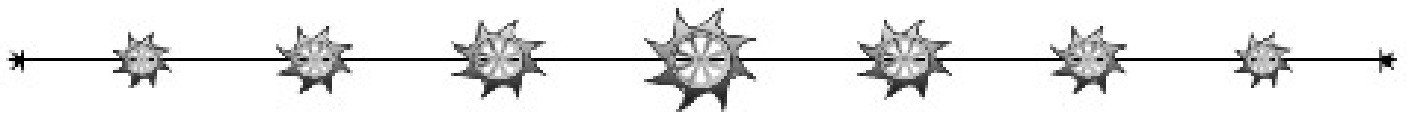
Meisterinformationen:

Am Vormittag erreichen die Helden eine kleine Fahrstation, die sie für 1S pro Person über den Bodir bringt. Am Abend erreicht sie die Herberge „Ochsenknecht“.

Tag 20: Ankunft in Thorwal

Allgemeine Informationen:

Gut gestärkt geht die Reise weiter. Bis nach Thorwal ist es nicht mehr weit und schon am Nachmittag könnt ihr die ersten Häuser der Hafenstadt erblicken. Wenige Minuten später reitet ihr durch das Stadttor, vorbei an zwei stämmigen Thorwaler Gardisten.



Meisterinformationen:

Die Helden haben endlich Thorwal erreicht, und ihr abenteuerlicher Ritt durch das Orkland wird wohl noch lange im Gedächtnis bleiben. Beril verlangt seinen Sold und verabschiedet sich dann von den Helden. Vielleicht kreuzen sich ja ihre Wege eines Tages wieder. Wer weiß? (weiter im Kapitel: „Thorwal, Stadt der Freien“)

**Reiseroute 2:
Die Seefahrt**

Meisterinformationen:

Eine Seefahrt die ist lustig, vor Allem in Aventurien ;) Zunächst wird ein Schiff benötigt. Im Hafen liegen zwar mehrere Schiffe, meist aber nur kleine Frachtschiffe und Fischerboote. Wenn sich die Helden in der Hafenmeisterei erkundigen, werden sie erfahren, dass frühestens in 10 Tagen das nächste größere Schiff in Richtung Thorwal segeln wird. Aber es gibt da ein Schiff, auf dass Sie die Helden im Laufe der Suche aufmerksam machen sollten...

Allgemeine Informationen:

Als ihr so am Pier entlang schlendert und euch die größeren Schiffe etwas genauer anschaut fällt der Blick von [Held] (vornehmlich ein Thorwaler/Seefahrer) auf ein mittelgroßes, zweimastiges Schiff, das gerade vor Anker liegt und dessen Deck gerade eine schlanke, rothaarige Frau verläßt...

Meisterinformationen:

Bei der Frau handelt es sich um die Kapitänin Janda Swafnildsdotter (siehe Anhang). Das Schiff ist die „Seefeuer“ eine „Hylailer Karavelle“, die vor zwei Tagen von einer langen Seereise zurückkam und dessen Besatzung zur Zeit in der Hafenstadt dem wohlverdienten Urlaub nachgeht. Janda wäre bereit, das Schiff und ihre Dienste als Kapitän zur Verfügung zu stellen, solange die Helden für ihren Lohn, und den Lohn der Besatzung aufkommen. Sie verlangt 30 Dukaten als Vorschuß für die Überfahrt. Als Kapitän verlangt sie 3 Dukaten pro Reisetag. Der Rest der Besatzung setzt sich folgendermaßen zusammen:

- 1 Steuermann(Bootsmann) (1D / Tag)
- 1 Schiffskoch* (2S / Tag)
- 14 Leichtmatrosen* (je 5H / Tag)
- 6 Vollmatrosen* (je 15 H / Tag)

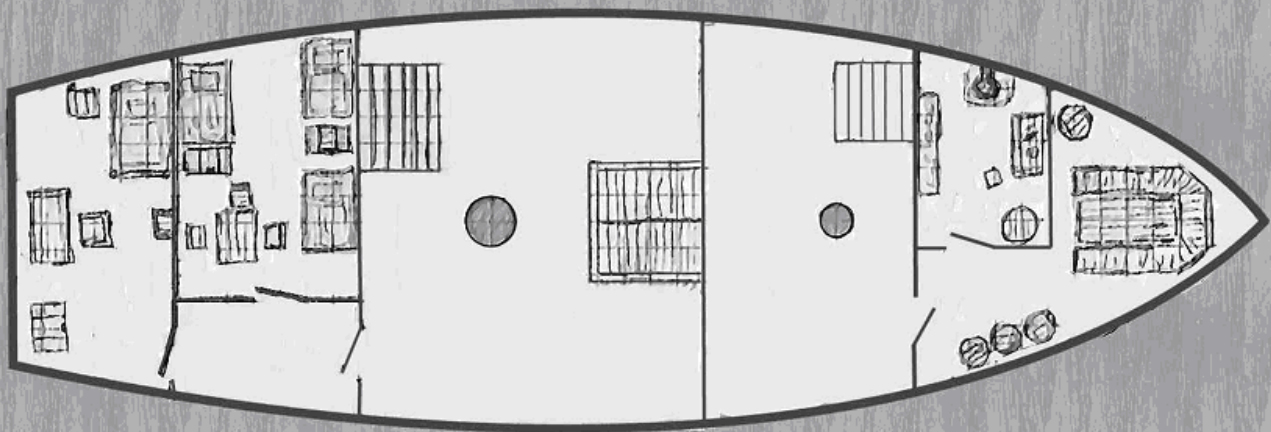
* dieser Posten kann auch von entsprechend erfahrenen Helden übernommen werden (evtl. Talentproben bei bestimmten Situationen)

Hinzu kommen etwa 50 Dukaten für Proviant für die erste Reiseetappe Riva – Olport. (ca. 12 Tage). Von Olport geht es dann mit frischem Proviant nach Thorwal. Auf dem Schiff gibt es außerdem Platz für die Pferde der Helden (wenn sie welche dabei haben sollten). Da Janda erst wieder ihre Besatzung zusammensuchen muss, kann frühestens in ein bis zwei Tagen in See gestochen werden, was aber, in Anbetracht der Tatsache, dass dieser Schiffstyp zu den schnellsten ganz Aventuriens zählt, nicht weiter schlimm ist.

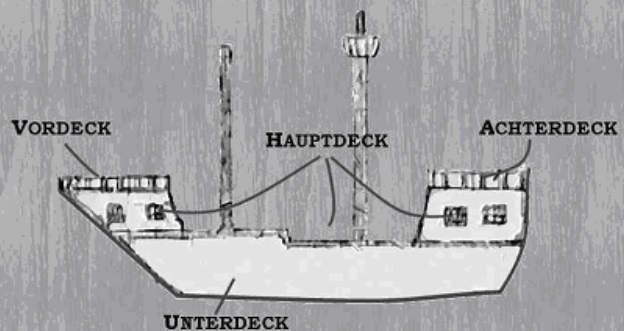
Allgemeine Informationen:

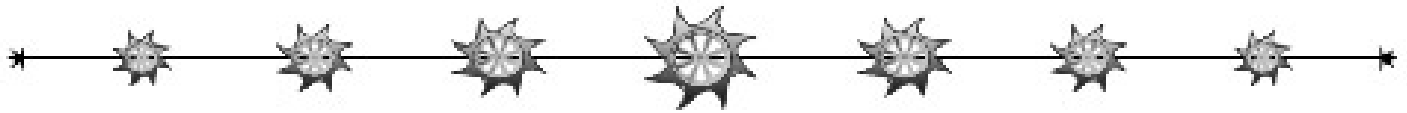
„Gesagt, getan“, meint Janda. „Ich werde mich sofort um alles kümmern. Wenn ich genug seetaugliche Matrosen finde, können

DIE SEEFEUER



HAUPTDECK





wir vielleicht schon morgen Nachmittag in See stechen. Ihr solltet eure eigene Ausrüstung noch überprüfen und eure Pferde sollten vor der Reise etwas gestärkt werden. Eine Seefahrt beansprucht die Tiere meist mehr, als ein Ritt durch die Khom.“...fügt sie lächelnd hinzu.

Meisterinformationen:

Da es mittlerweile Nachmittag sein dürfte, sollten die Helden ihre restlichen Besorgungen machen und schließlich wieder in der Herberge einkehren.

Spezielle Informationen:

In dieser Nacht hat ein Held (vorzugsweise ein Thorwaler, Seefahrer oder Efferdgeweihter) einen seltsamen Traum:

Es ist Nacht. Du stehst am Bug eines Schiffes und siehst in die Ferne.

Die See ist ruhig und im Schein des Madamals schwach erleuchtet.

Plötzlich kannst du weit draußen ein Licht

erkennen. Ein Licht, dass auf dich zukommt. Schneller, und immer schneller. Es hat dich beinahe schon erreicht, als du erkennen kannst dass es eine gewaltige Seeschlange ist, deren leuchtende Augen die Nacht zum Tage werden lassen. Du stehst wie angewurzelt da, kannst Dich nicht bewegen. Unaufhaltsam pflügt das Ungeheuer durch die See, direkt auf das Schiff zu. Du willst deine Augen schließen, aber das Licht ist so hell, dass Du dennoch geblendet wirst. Das Wesen bäumt sich vor Dir auf. Es stößt einen markerschütternden Schrei aus und taucht in die Tiefe des Meeres hinab.

Eine Flutwelle erfaßt das Schiff und schleudert Dich zu Boden...

Dann erwachst Du, schweißgebadet...

Meisterinformationen:

Was es mit diesem Traum auf sich hat ? Nun, eigentlich nichts besonderes. Er soll die Helden nur ein wenig einschüchtern und für etwas Atmosphäre sorgen. Die werden sich danach sicherlich besonders auf die Reise freuen.

Der erste Reisetag

Allgemeine Informationen:

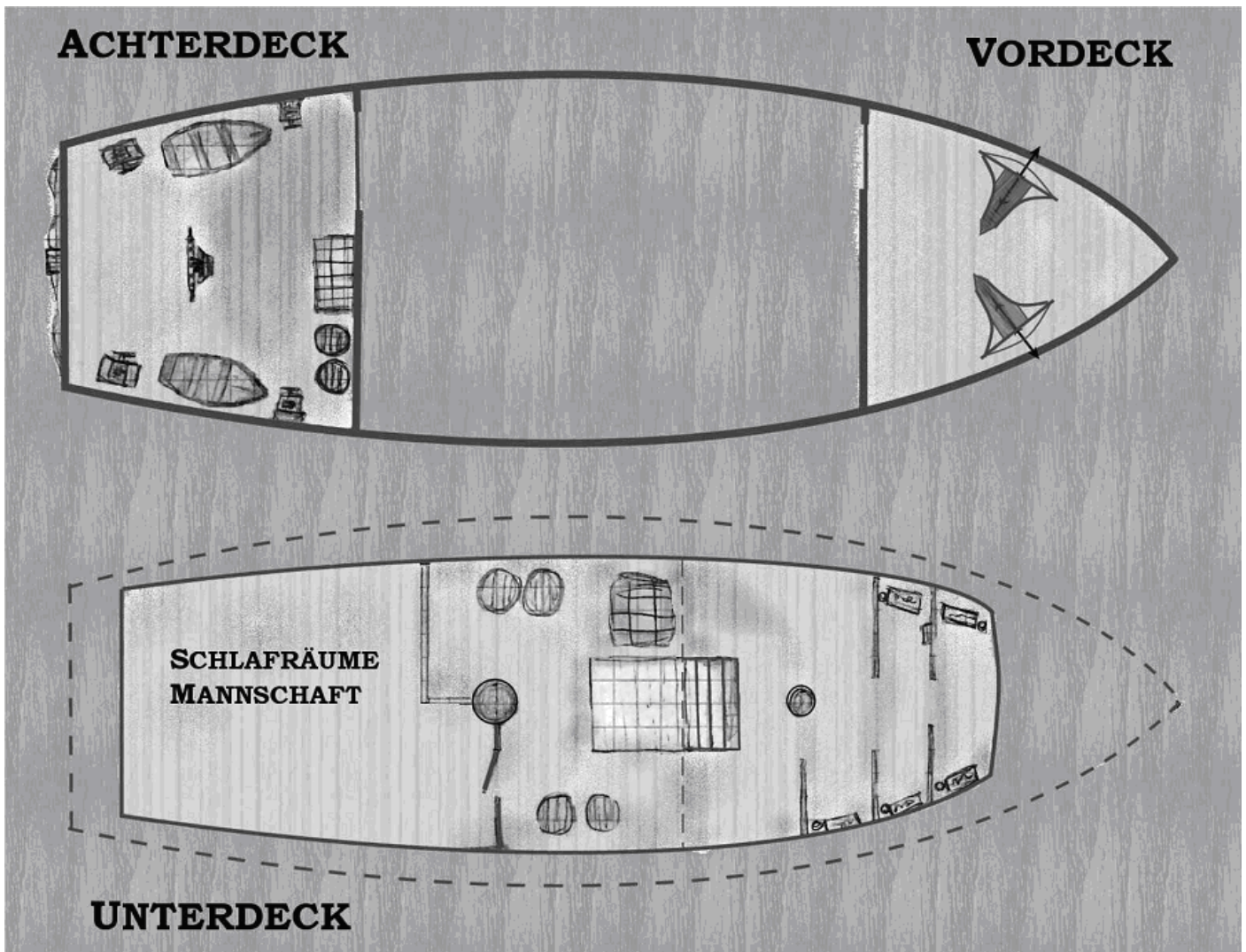
Nach der mehr oder weniger erholsamen Nacht, begeben ihr euch, am Morgen, nach unten zu eurem, warscheinlich letzten Frühstück auf festem Boden, für die nächsten Wochen.

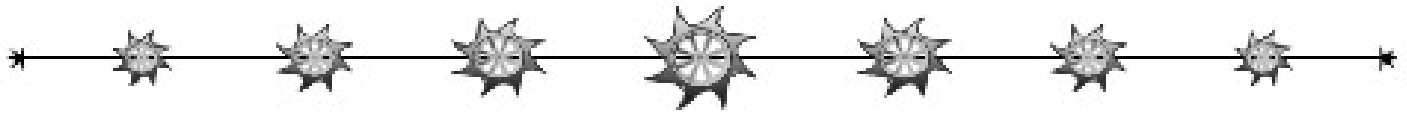
Meisterinformationen:

Am Vormittag können die Helden noch einmal in Riva einkaufen oder die Magistra besuchen. Am Hafen ist derweil reges Treiben, da ein Großteil der Besatzung mittlerweile dabei ist, das Schiff zu beladen. Janda kann den Helden berichten, dass Sie genug Matrosen auftreiben konnte, und sie gegen Nachmittag auslaufen können.

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet die „Seefeuer“ und werdet von einem stämmigen Matrosen, der sich euch als „Laske“ vorgestellt hat, zu euren Kajüten geführt. Kurz darauf erscheint auch schon





Janda: „Wir wären dann soweit.“ Ihr sucht euch einen gemütlichen Platz an der Reling und versucht möglichst Keinem im Weg zu stehen. Die Hauptsegel werden heruntergelassen, die Tauen gelöst und schließlich, beginnt sich das Schiff zu bewegen. Zuerst langsam, dann immer schneller. Schon bald darauf ist von dem Hafen Rivas nur noch ein kleiner Punkt hinter euch zu erkennen. Nun seid ihr auf euch allein gestellt.

Meisterinformationen:

Den Plan der Seefeuer finden Sie im Anhang. Die Helden haben genug Zeit haben das Schiff zu erkunden.

Hauptdeck

Allgemeine Informationen:

Hier befinden sich die Quartiere der Helden (1) und die Kapitänskajüte (2) sowie am Bug die Kombüse (3) und der Speiseraum (4). In der Mitte des Hauptdecks geht es zum Unterdeck.

Vordeck

Allgemeine Informationen:

Auf dem Vordeck ist die Schiffsbewaffnung, bestehend aus zwei Hornissen, angebracht.

Meisterinformationen:

Die Helden können die Hornissen im Kampf jederzeit einsetzen. Sie kann gegen Personen- bzw. Kraken-Attacken eingesetzt werden und wird unter dem Talent „Armbrüste“ geführt. Alle 2 KR kann ein Bolzen abgeschossen werden.

	w	sk	k	m	g	sg*	TP
extrem nah	-5	-4	-2	0	2	4	4W+6
sehr nah	-6	-5	-3	-2	1	3	4W+4
nah	-8	-7	-5	-3	-2	1	4W+2
mittel	-11	-10	-8	-5	-3	0	3W+5
weit	-13	-12	-9	-7	-6	-1	3W+2
sehr weit	-17	-16	-13	-10	-8	-4	2W+5
extrem weit	-21	-20	-17	-13	-12	-8	2W+2

*winzig, sehr klein, klein, mittel, groß, sehr groß

Achterdeck

Allgemeine Informationen:

Der Steuermann, ein stämmiger Thorwaler, begrüßt euch, als ihr das Achterdeck betretet. Hier befinden sich neben dem großen Steuerrad noch 2 Beiboote.

Spezielle Informationen:

Der Thorwaler heißt „Jurge Thurboldson“ und ist Bootsmann und Steuermann in einer Person. Er versteht sein Handwerk und hat die

Seefeuer schon durch manchen Sturm gebracht. Er kennt Janda schon seit vielen Jahren und es hat sich mittlerweile eine tiefe Freundschaft zwischen ihnen gebildet.

Unterdeck (I. u. II)

Allgemeine Informationen:

Im Unterdeck sind die Schlafräume der Mannschaft (5) und die Boxen für die Pferde (6). Ein Stockwerk tiefer ist ein Großteil der Vorräte verstaut.

Der Reiseverlauf

Meisterinformationen:

Die Schiffsreise läuft nach der nachfolgenden Zufallstabelle ab, d.h. pro Reisetag wird ein Ereignis aus der Tabelle ausgewürfelt.

Außerdem werden die Helden auf ihrer Reise genau einmal von einem Riesenkraken angegriffen und insgesamt zweimal von Piraten überfallen (einmal vor, einmal nach dem Zwischenhalt in Olport).

Piraten: (Anzahl: W6 + 10)

MU W6+9, LE 30, RS 1 (Seekleidung)
 AT W6+8, PA W6+5, MR 3
 TP IW+3 (Entermesser), WV 7/5

Riesenkraken:

MU 25, LE 450 (30 je Fangarme, 150 am Rumpf)
 AT 7 (je nach Situation: 1 bis 10 AT / KR), PA 0
 TP 2W (Umschlingen, Würgen), 4W+4 (Biß)
 RS 2, AU 200, MR 15, GS 4

Der Kraken hat 10 Fangarme. Er flieht ins Meer wenn seine LE unter 50 fällt (Rumpf) oder wenn er 6 Fangarme verloren hat. Eine gute Attacke umschlingt ihr Opfer und verursacht pro weitere KR IW6 SP. Mit einer GE-Probe anstelle von Kampfaktionen, kann man sich aus der Umschlingung befreien.

Ereignisse auf See

W20 Ereignis

- 1-6 Seekrank: jeder Held macht eine Selbstbeherrschungs-Probe +5. Bei Mißlingen: für einen Tag KK-4, GE-2, keine Regeneration.
- 7-12 Keine Besonderheiten (oder Zeit für Spezialereignisse)
- 13-14 Fische gesichtet (Pottwale oder Haie)
- 15-16 Sturm: Jede SR eine KK-Probe für alle Helden, die sich im Freien aufhalten. Bei Mißlingen IW SP. Folgende Schäden treten auf (W20):

- 20 Mastbruch (halbe Geschwindigkeit bis Reparatur im nächsten Hafen)
- 19 Segel gerissen (1 Tag Verzögerung)
- 17-18 Proviant verdorben (IW6 Tagesrationen der kompletten Besatzung)
- 2-16 Leichte Schäden (geringe Verzögerung)
- 1 Matrose über Bord
- 17-18 Windflaute (sehr langsame Fahrt)
- 19-20 Vorbeifahrendes Schiff (W6):
 - 1 Karracke
 - 2 Kogge
 - 3-4 Karavelle
 - 5 Drachenschiff
 - 6 Schivone

Meisterinformationen:

Nach zwölf Tagen Seefahrt wird Olport erreicht. Dort wird der Proviant erneuert und, solange keine größeren Reparaturen anstehen, die Reise noch am selben Tag fortgesetzt.

Allgemeine Informationen:

Vor euch erheben sich die Kreidelfelsen von Olport aus dem Wasser. Zwischen den schroffen Giganten könnt ihr die Hafeneinfahrt erblicken.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden sich in der Stadt ein wenig umschauen wollen, müssen Sie als Meister ein wenig improvisieren, da hier auf eine Stadtbeschreibung verzichtet wird. Eine sehr gelungene und kostenlose Stadtbeschreibung findet man übrigens im Internet unter www.vinsalt.de. Nach wenigen Stunden geht die Reise auch scho wieder weiter.

Allgemeine Informationen:

Mit frischem Trinkwasser und Nahrungsmitteln beladen, legt ihr nach dem kurzen Aufenthalt wieder ab, um den Vorsprung der Klippenfaust nicht allzu groß werden zu lassen.

Meisterinformationen:

Das Reiseziel, die Stadt Thorwal, wird nach 8 weiteren Tagen auf See erreicht. Auch hier gilt die oben stehende Tabelle. Sie sollten in dieser Zeit auch noch einmal einen Piratenangriff durchspielen (Werte s.o.). Wenn Sie denken, dass die Helden noch etwas vertragen, dann empfehlen wir Ihnen folgendes spannendes Ereignis:



Die Meuterei (optional)

Meisterinformationen:

Wenn Sie als Meister noch etwas Würze in die Sache bringen wollen, können sie, in Anbetracht der Strapazen der Reise, einige Tage vor Thorwal eine kleine Meuterei durchspielen. Machen Sie die Helden mit einigen gezielten Bemerkungen auf die allgemeine schlechte Stimmung der Besatzung an Bord aufmerksam. Wenn diese daraufhin auf die Matrosen eingehen und ihnen gut zureden oder einen Gehaltsbonus geben, werden sie sich wieder beruhigen. Ansonsten kommt es Nachts zu folgender Situation

Allgemeine Informationen:

Ihr habt euch gerade schlafen gelegt, als ihr nebenan, in Jandas Kajüte ein poltern und schreien hört. Sofort springt ihr auf und lauft in den Gang, wo ihr auch schon von gut einem Duzend wütend dreinschauender Matrosen in Empfang genommen werdet. Einer von ihnen hält Janda sein Messer an die Kehle und fordert euch auf, eure Waffen niederzulegen und keinen Widerstand zu leisten.

Meisterinformationen:

Der Matrose ist nicht dumm. Sollten die Helden, sprichwörtlich „den Helden spielen“ wollen, so sollten Sie als Meister keine Gnade walten lassen und Janda die Kehle durchschneiden. Zwar werden die Spieler keine Probleme beim Kampf mit den Matrosen haben, da diese sich nach den ersten Verlusten freiwillig ergeben, aber ohne vollständige Besatzung und vor allem ohne Kapitän, wird es schwer sein (aber nicht unmöglich), das Schiff sicher an Land zu bringen.

Viel „filmreifer“ verhält es sich z.B. wenn einem Helden ein geschickter Wurf, mit einem aus dem Ärmel gezogenen Wurfmesser, auf den Matrosen gelingt, der Janda bedroht. Das ist nicht einfach, und sollte wirklich nur von einem erfahrenen Messerwerfer in Betracht gezogen werden (Wurfmaschinen-Probe + 5), hat aber die Wirkung, dass der getroffene Matrose zu Boden sinkt und die restlichen Meuterer sich widerstandslos ergeben. Bei Mißlingen der Probe wird Janda getroffen und die Matrosen greifen die Helden an.

Wenn kein Meisterschütze zur Verfügung steht, muss wohl eine diplomatische Lösung angestrebt werden. Jetzt heißt es Redegewandtheit zeigen. Die Helden sollten den Matrosen klar machen, dass eine Meuterei Niemandem von Nutzen ist. Da noch niemand zu Schaden gekommen ist, gibt es sicherlich auch eine friedliche Lösung,

die jede Partei zufriedenstellt (vor allem da die meisten Matrosen sowieso keinen Kampf mit den Helden wollen, und sich mit 1-2 Dukaten Extralohn schon zufriedengeben würden). Wenn die Helden zwar bereit sind, eine friedliche Lösung anzustreben, ihnen aber die richtigen Worte fehlen, können sie auch ein oder maximal zwei Bekehrungs-Proben zulassen. Letztendlich werden die Matrosen von ihrem Plan ablassen und auch der Matrose, der Janda bedroht, sein Messer an die Helden übergeben. (Was diese dann mit ihm anstellen, bleibt den Helden überlassen).

Werden die Helden überwältigt oder ergeben sie sich widerstandslos, werden sie zusammen mit Janda und Jurge in ein Beiboot gesetzt (mit Proviant für eine Woche). Ihnen bleibt dann nichts anderes mehr übrig als zum nächsten Ufer zu rudern oder auf ein vorbeifahrendes Schiff zu hoffen...

Werte der 12 Matrosen:

MU 11, LE 28, RS 1 (Seemannskleidung)
AT 9, PA 7, MR 2
TP IW+3 (Entermesser), WV 7/5

Ankunft in Thorwal

Allgemeine Informationen:

Nach unzähligen Tagen auf See, könnt ihr es zuerst nicht so recht glauben, als der Matrose hoch oben im Ausguck „Thorwal in Sicht“ herabrufft. Doch als Janda es bestätigt und ihr euch selbst mit dem Fernrohr vergewissern könnt, setzt sich ein Grinsen auf eure Gesichter. Ihr habt es geschafft.

Drei Wochen auf See sind eine lange Zeit für Landratten wie ihr es seid, oder besser gesagt, einmal wart.

Die Praiosscheibe steht hoch, als ihr im Hafen von Thorwal anlegt. Mit schnellen Schritten springt ihr vom Schiff und werft euch zu Boden, was, dem Gelächter nach zu urteilen, ein sehr komisches Bild abgeben muss.

Nachdem ihr euch wieder aufgerichtet und gefaßt habt, kommt Janda schon auf euch zu um euch darauf aufmerksam zu machen, dass es da noch eine kleine Vereinbarung gab...

Meisterinformationen:

Die Helden müssen natürlich noch die Besatzung gemäß dem ausgehandelten Betrag auszahlen. Janda und ihre Männer werden eine Weile in Thorwal bleiben, da viele Matrosen abgeheuert haben um ihr Geld zu verprassen. Wer weiß, vielleicht benötigen die Helden in

Kürze noch einmal die Dienste der Seefeuer. Doch dazu mehr im nächsten Kapitel...

Thorwal, Stadt der Freien

Meisterinformationen:

Mit über 8000 Einwohnern ist Thorwal kein kleines Städtchen. Man muss schon gut aufpassen wenn man sich nicht verlaufen oder von einem breitschultrigen Thorwaler über den Haufen gerannt werden will. Die Helden werden sich wahrscheinlich am **Hafen** bzw. in der nächstbesten **Schenke** nach der **Klippenfaust** erkundigen oder der **Akademie** einen Besuch abstatten.

Hier eine kleine Auswahl an Herbergen und Tavernen:

- „Drachenschiff“ (Hafenkneipe)
- „Betrunkener Kaiser“ (Taverne)
- „Schwert und Zauberei“ (Herberge/Taverne)
- „Efferds Trunk“ (Herberge)

Preise für eine Mahlzeit (Hausmannskost) 3 S, Bier 8 K, Wein 1H, Premer Feuer 1H, Schlafsaal 4H, Einzelzimmer 3 S, Doppelzimmer 5 S.

Hafenmeisterei

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet die Hafenmeisterei. Ein älterer Mann sitzt an einem Schreibtisch und grüßt euch freundlich. „Guten Tag, wie kann ich euch helfen?“

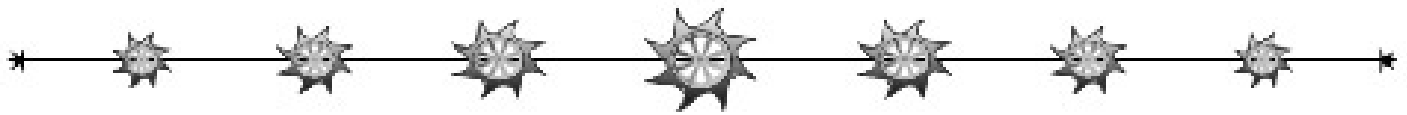
Meisterinformationen:

Der Hafenmeister kann den Helden berichten, dass die Klippenfaust, eine Dreimaster-Karavelle am Vortag angelegt habe und seitdem Besatzungslos im Hafen liegt. Wenn die Helden an Bord schleichen wollen, um sich dort umzuschauen, werden sie jedoch nichts besonderes entdecken (verwenden Sie dazu die Pläne der Seefeuer im Anhang und ändern Sie diese ein wenig ab bzw. improvisieren Sie ein wenig).

Die Hafen-Taverne „Drachenschiff“

Allgemeine Informationen:

Die Gaststube ist brechend voll. Vor allem Seefahrer, Matrosen und Thorwaler sind um diese Tageszeit anzutreffen.



Spezielle Informationen:

Nur an der Theke ist noch Platz für euch. Der Wirt ist gerade an einem der Tische und verteilt eine Runde Premer Feuer.

Meisterinformationen:

Bei dem Wirt oder einem Tresennachbar können sich die Helden nach Besatzungsmitgliedern der Klippenfaust umhören. Und sie haben Glück. In einer der hintersten Ecken des Gasthauses sitzt eine zwielichtige Gestalt, mehr Pirat als Seefahrer, der einiges zu Berichten weis.

Der Mann stellt sich den Helden als Vito vor.

Sein Auftreten und seine Erscheinung lassen darauf schließen, dass er kein Edelmann ist. Er hat eine lange Narbe an seiner linken Backe und trägt einen kleinen, spitz zulaufenden Bart.

Nun sind wieder die Überredungskünste der Helden gefragt. Mit ein wenig Kleingeld (~2 Dukaten) und einem Bier für die trockene Kehle, bekommt man schon einmal heraus, dass Vito auf der Klippenfaust segelte...

Ein paar Dukaten später (oder einem passenden Zauberspruch, der wegen dem Lärm in der Taverne um 3 Punkte erschwert ist), bekommt man aus dem Matrosen heraus, dass das Schiff vor seiner Ankunft in Thorwal an einer

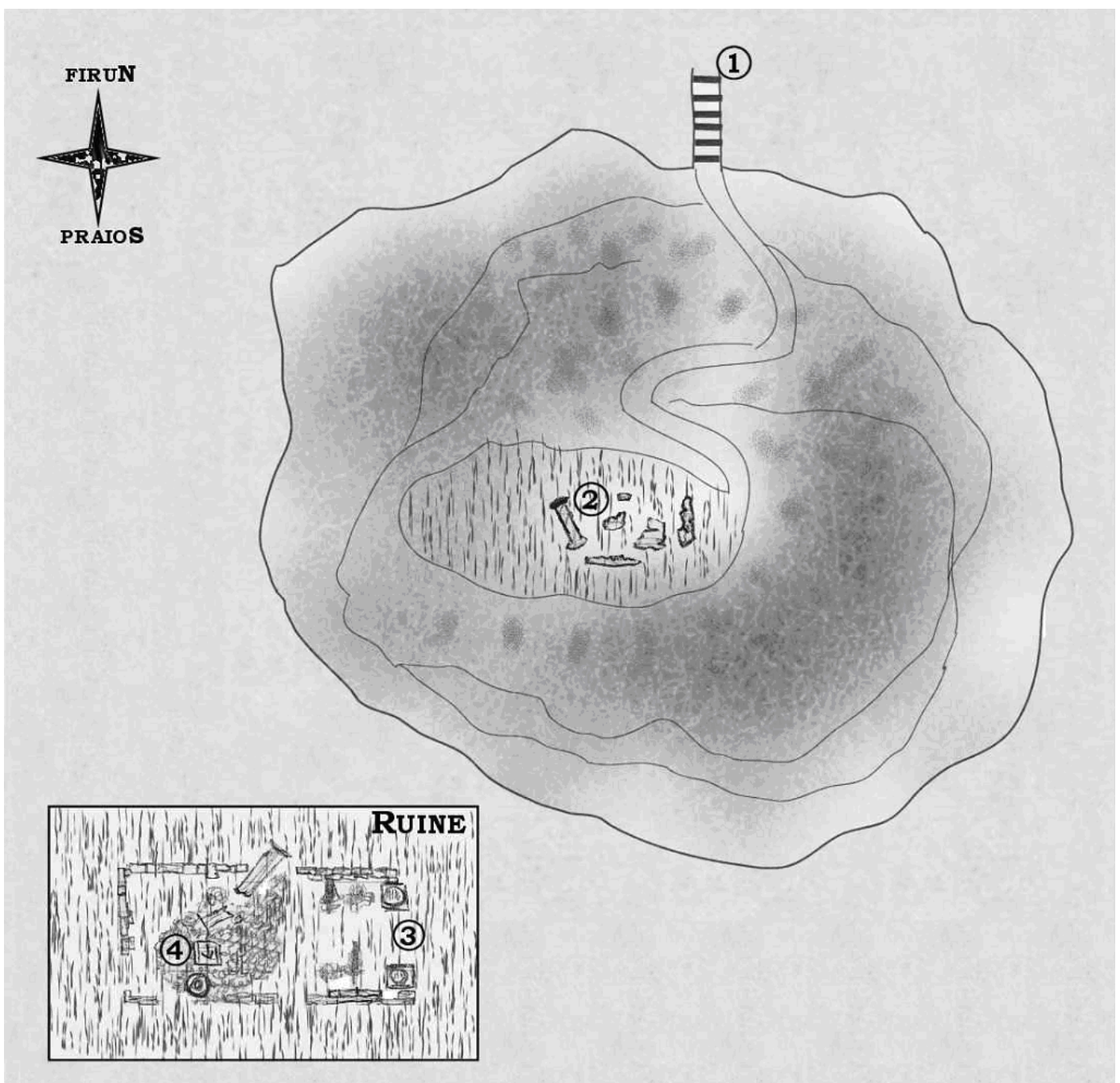
kleinen Insel, nördlich der Insel Runin, angelegt hat und dort eine Holzkiste abgeladen wurde.

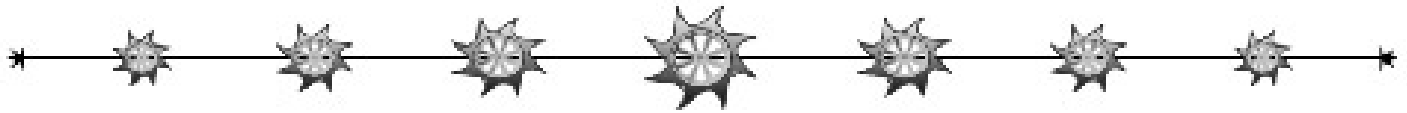
Mehr ist jedoch nicht mehr zu erfahren, da genau in diesem Moment eine Keilerei im Wirtshaus ausbricht und die Helden sich, ebenso wie Vito, schnellstens verdrücken sollten bevor noch jemand zu Schaden kommt.

Die Schule der Hellsicht

Meisterinformationen:

Vielleicht wollen die Helden auch die „Schule der Hellsicht“ aufsuchen und sich dort nach dem Stand der Dinge erkunden. Die Akademie liegt





im Norden der Stadt in einem dreistöckigen Natursteinbau. Leiterin ist ihre Spektabilität „Cellyana von Khunchom“. Wie schon erwähnt, hat sich die Akademie auf dem Gebiet der Hellsicht einen Namen gemacht.

Allgemeine Informationen:

„Magische Akademie zur Erforschung seherischer Phänomene sowie deren Erkennung und Umsetzung in Neu-Hjaldingard“ steht auf dem Schild vor dem großen, dreistöckigen Gebäude. Als ihr an das Tor tretet und anklopft, öffnet ein junger Mann in einem dunkelblauen Gewand und fragt euch nach eurem Begehren.

Meisterinformationen:

Die Leiterin der Akademie ist zur Zeit außer Haus und wird frühestens in zwei Tagen zurück erwartet (so ein Pech aber auch). Natürlich stehen den Helden die Lehrmeister der Akademie zur Verfügung, falls also irgend jemand ein noch nicht analysiertes Artefakt mit sich herumträgt, wäre das jetzt die Gelegenheit. Von einem Spiegel weiß keiner etwas.

Wieder im Hafen... auf der Suche nach der Insel.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden mit dem Schiff gekommen sind, können sie mit der Seefeuer am nächsten Morgen zur Insel fahren. Im Hafen liegt außerdem die „Orkbutt“. Ein Linienschiff das ebenfalls am nächsten Morgen Richtung Prem segeln wird. Der Kapitän, Ottaran Brandsonn kann die Helden für 2D pro Person mitnehmen und auf der Insel bei Runin absetzen (sowie bei seiner Rückfahrt am darauffolgenden Tag wieder abholen).

Allgemeine Informationen:

Am Morgen geht ihr nach einem gutem Frühstück wieder zum Hafen. Dort ist alles zur Abreise bereit. Ihr geht an Bord und wartet darauf, dass euch der Wind hinaus aufs weite Meer treibt.

Die geheimnisvolle Ruine

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr eine Nacht an Bord des Schiffes verbracht habt, erreicht ihr am Vormittag des darauffolgenden Tages die Insel. Das Schiff legt an einen alten, morschen Steg im Norden der Insel an (1). Von dort aus führt ein Pfad weiter in das Innere der Insel zu einem Hügel in der Mitte

(2), auf dessen Spitze ihr Mauerreste erkennen könnt. (Karte der Insel siehe Anhang)

Meisterinformationen:

Es bedarf einer gelungenen GE-Probe von Bord des Schiffes zu gehen, ohne ins Wasser zu fallen. Helden, die ins Wasser fallen, können sich entweder von ihren Kameraden herausziehen lassen, oder ans Ufer schwimmen (Schwimmen-Probe -2). Die Karte der Insel finden Sie im Anhang.

Allgemeine Informationen:

Ihr folgt dem Pfad, den Berg hinauf. Nach ein paar Minuten steht ihr vor einer Ruine, eine Art Tempel. Im Eingangsbereich stehen zwei Säulen (3), auf denen zwei steinerne Wasserspeier sitzen. Die Mauern und die restlichen Säulen sind eingefallen und man kann nur noch mit einiger Mühe die Ausmaße des Gebäudes ausmachen.

Meisterinformationen:

Die Helden können beim betreten der Ruine mit einer Sinnenschärfe-Probe +10 sehen wie sich die Augen der Wasserspeier bewegen. Solange die Helden die Wasserspeier im Auge behalten, verhalten diese sich ruhig. Drehen die Helden ihnen den Rücken zu, greifen die Gargyle an.

Werte der Gargyle:

MU 12, LE 40, RS 4

AT 10, PA 4, MR -6**

TP 2 x (1W+5)*

* 2AT/KR

** Bei Kampfzaubern wirkt RS entgegen

Im hinteren Teil der Ruine befindet sich ein alter Eingang in das Kellergewölbe (4), der zwei Schritt weit mit „Efeuer!“ zugerankt ist. Eine kurze Berührung mit der Haut (auch durch leichte Kleidung) verursacht 1 SP. Pro Schritt verursacht das Efeuer W6 SP.

Im Kellergewölbe

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr das widerspenstige Unkraut vor dem Eingang freigelegt habt, könnt ihr erkennen, dass eine alte, zerschlissene Steintreppe weit nach unten in die Dunkelheit führt.

Meisterinformationen:

An Stelle (1) kommen die Helden runter.

Zellentrakt (2):

Allgemeine Informationen:

Links und Rechts vom Gang befinden sich jeweils drei halb kaputte Holztüren mit Eisengittern. Am Ende des Ganges befindet sich ein kleiner Opferschrein mit einer Opferschale.

Spezielle Informationen:

Die Türen lassen sich ohne Probleme öffnen. In den Zellen riecht es etwas streng und es liegt überall verfaultes Stroh herum. In drei Zellen liegt jeweils ein Skelett, wohl einst Gefangene. Nun ist von ihnen nicht mehr viel übrig. In der Opferschale liegen eine Goldmünzen, unbekannter Prägung.

Meisterinformationen:

In der Zelle links - oben befindet sich hinter einem halb aus der Mauer hervorragenden Stein ein Geheimfach. Darin liegt ein recht gut erhaltener, mit Edelsteinen verzierter Schmuckdolch (ca. 8 Dukaten). Wenn die Helden das Geld aus der Opferschale entwenden (12 Dukaten), erwachen die Skelette in den Zellen und greifen die Helden an.

Allgemeine Informationen:

Als ihr die Münzen aus der Opferschale nehmt, fängt es hinter euch an grünlich zu leuchten. Kurz darauf hört ihr ein Splittern und Krachen und aus den Zellen kommen drei Skelette mit magisch leuchtenden Schwertern heraus und greifen euch an.

Meisterinformationen:

Jeder Held macht eine Totenangst-Probe -5. Wenn diese mißlingt, steht er für 2 KR wie angewurzelt da und kann nichts tun.

Die Waffen der Skelette sind magisch und lösen sich auf, sobald der Kampf vorüber ist.

Werte der Skelette:

MU 18, LE 24, RS 0

AT 11, PA 11, MR 12

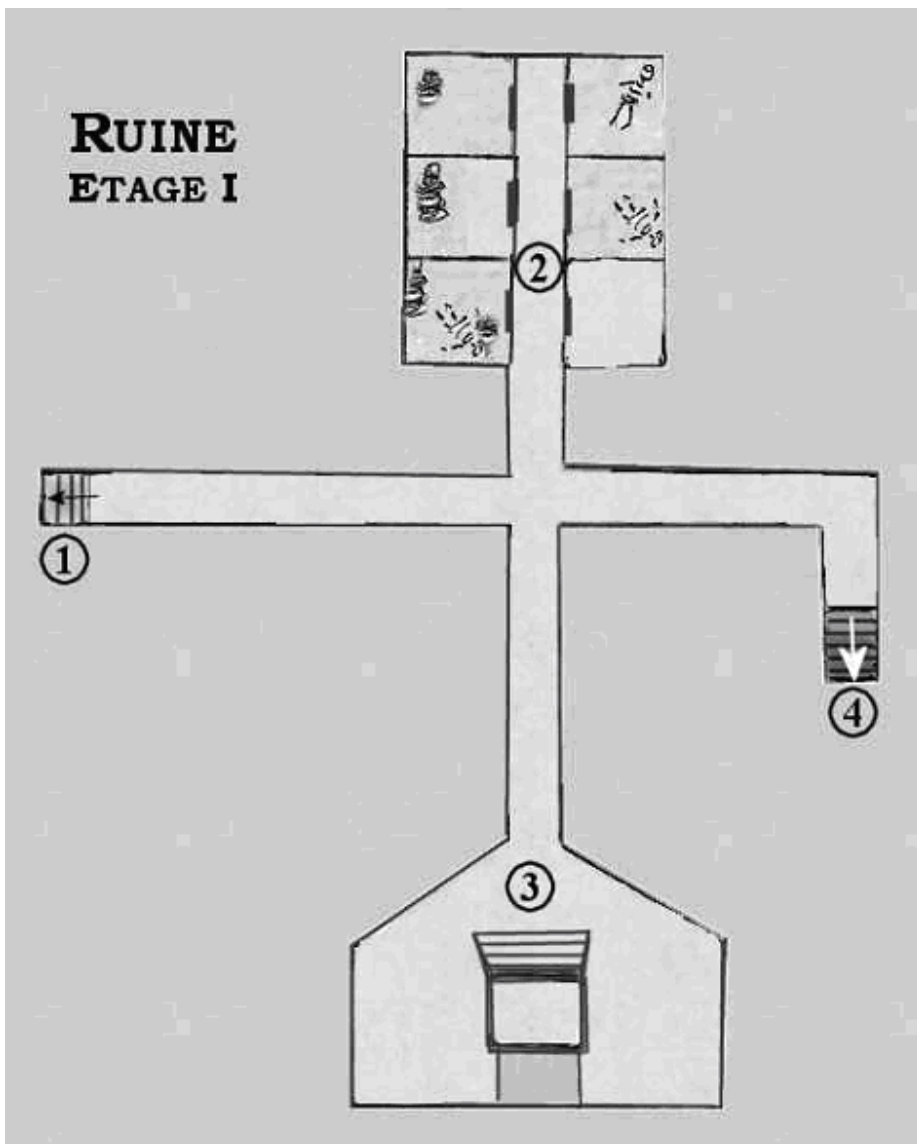
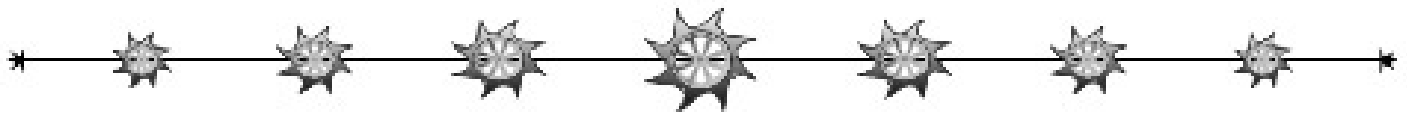
TP(=SP) 1W+4* magisch (Schwert), WV 7/7

* gegen die magischen Schwerter nützen normale Rüstungen nichts.

Altarraum (3):

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet einen etwas größeren Raum. In der Mitte steht ein großer Steinaltar. Dahinter ist ein Loch im Boden. Links und Rechts an den Wänden stehen mehrere Tonvasen, die teilweise zerbrochen sind.



Sumpfkraakenmolch, der die Helden angreift, sobald sie das Becken genauer untersuchen.

Fallgrube (2):

Meisterinformationen:

Der Held, der voraus läuft, macht eine Sinnenschärfe-Probe. Bei Gelingen entdeckt er am Boden die Umrisse einer Fallgrube, die mit einer Gewandheitsprobe übersprungen werden kann. Mißlingt die Probe, oder wird die Falle nicht rechtzeitig erkannt, stürzt der Held 5 Schritt nach unten in ein Wasserbecken (2 Schritt tief). Ist der Sumpfkraakenmolch noch am leben, wird er den Helden im Wasser nach 1 SR angreifen.

Sumpfkraakenmolch:

MU 19, LE 60 (5 je Tentakel, 20 am Rumpf)
AT 10 (je nach Situation: 1 bis 8 AT / KR), PA 0
TP 1W+4 (BiB), RS 0, AU 40, MR 8, GS 4/4

Pfeilfalle (3):

Meisterinformationen:

Der vorauslaufende Held, macht erneut eine Sinnenschärfe-Probe. Gelingt diese, kann er links und rechts an der Wand mehrere kleine Löcher erkennen. Untersuchen die Helden den Boden mit einer weiteren gelungenen Sinnenschärfe-Probe, werden sie eine Druckplatte erkennen, die dann einfach umgangen werden kann. Mißlingen die Proben, aktivieren die Helden (wenn sie weiterlaufen) die Falle und jeder von ihnen erleidet W6 Pfeiltreffer (zu je W6 TP).

Raum (4) - Gruftasseln:

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet einen Raum, der voll mit Steinschutt, Holzbalken und sonstigem Geröll ist. Außerdem liegt ein Menschliches Skelett einer der Ecken. Ihr vernehmt ein Schaben und Krabbeln und plötzlich schnellen fünf Gruftasseln aus dem Geröll heraus um euch anzugreifen.

Meisterinformationen:

Beim Skelett liegt ein verrostetes Kurzschwert (BF 9) und 7 Heller.

Werte der Gruftasseln:

MU 9, LE 30, RS 4
AT 11*, PA 5, MR 12
TP 2 x 1W+3 (Zangen), AU 30

* Die Gruftassel hat 2 AT pro KR, die Angriffe der Zangen gelten beide dem gleichen Gegner.

Spezielle Informationen:

Die Vasen sind leer. Auf dem Alter kann man eingetrocknetes Blut erkennen. Das Loch dahinter ist etwa 5 Schritt tief. Unten kann man Wasser erkennen.

Meisterinformationen:

Was in diesem Raum wohl einst geschehen sein mag, bleibt Ihrer Phantasie überlassen. Das Loch hinter dem Altar führt in das zweite Untergeschoß der Ruine, genauer gesagt in ein größeres Wasserbecken, in dem sich ein Sumpfkraakenmolch befindet.

Meisterinformationen:

An Punkt (4) führt eine weitere Steintreppe tiefer in das Gewölbe.

2. Untergeschoß

Allgemeine Informationen:

Ihr folgt den Stufen, die immer weiter nach

unten führen. Schließlich steht ihr in einem weiteren Gang.

Meisterinformationen:

Hier unten ist wesentlich mehr los, als im ersten Stock. Es gibt zwei mit Fallen und Geheim-Mechanismen bestückte Hauptwege, die in den Beschwörungsraum (11) führen, in dem sich die Schwarzmagier aufhalten.

Raum (1) - Sumpfkraakenmolch:

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet einen großen Raum, in dessen Mitte sich ein großes Wasserbecken befindet. Boden und Wände sind feucht und glitschig. Außerdem stinkt es erbärmlich.

Meisterinformationen:

Das Becken ist einige Schritt tief und das Wasser ist sehr trüb. In dem Wasser lauert ein



Klingengang (5):

Allgemeine Informationen:

Im Gang vor euch ragen von allen Seiten große, scharfe Metallklingen aus den Wänden heraus.

Spezielle Informationen:

Man kann an den Klingen noch eingetrocknetes Blut erkennen. Die Klingen lassen sich nicht bewegen oder verbiegen.

Meisterinformationen:

Es handelt sich hierbei um eine bereits ausgelöste Falle, die den Helden nun den

Weg versperrt. Mit etwas Geschick kann man sich durch die (immernoch scharfen) Klingen winden, dazu ist eine Akrobatik-Probe notwendig. Mißlingt die Probe, schneidet sich der betreffende Held und bekommt 2W+2 TP.

Druckplatten (7 / 8):

Allgemeine Informationen:

Ihr hört ein leises Poltern.

Meisterinformationen:

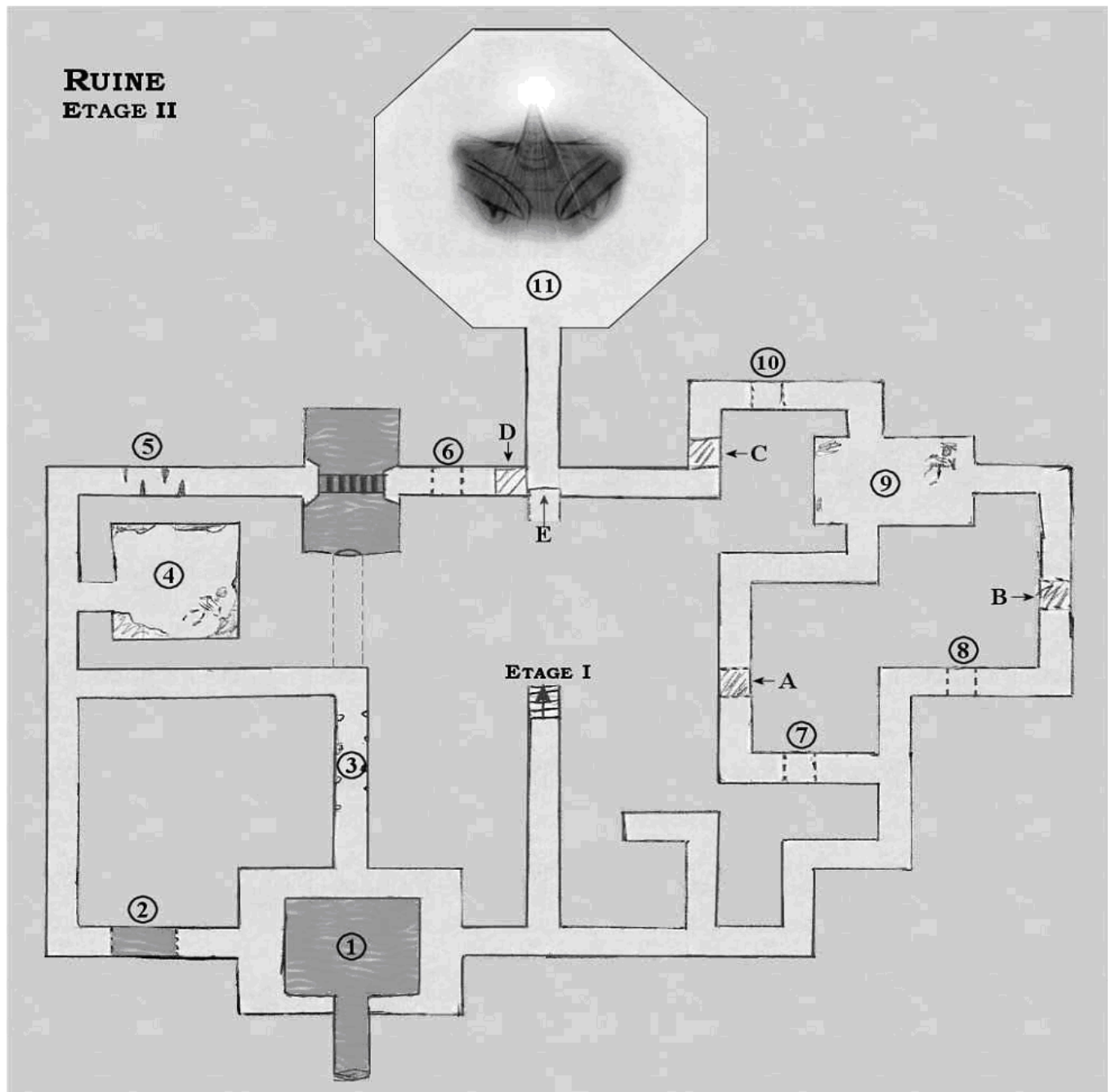
Überschreiten die Helden Punkt (7), wird der Gang bei A von einer Steinwand versperrt. Bei Punkt (8) ist es die der Gang bei B. Wenn

sie den Boden untersuchen (Sinnenschärfe-Probe+4) können sie die einen Schritt breiten Druckplatten erkennen.

Raum (9) - Grottschrate:

Allgemeine Informationen:

Als ihr dem Raum betretet bemerkt ihr wie um euch herum mehrere Schatten vorbeihuschen. Mit einem schrillen Schrei springen 6 Grottschrate vor euch aus der Dunkelheit.





Meisterinformationen:

Grottschrate sind normalerweise nicht so angriffslustig. Normalerweise fürchten sie auch das Licht von Lampen oder Fackeln. Aber diese hier sind von dem Treiben der Schwarzmagier im Beschwörungsraum so aufgebracht, dass sie wahllos alles angreifen, was ihnen bei ihrer Flucht in die Quere kommt.

Werte der Grottschrate:

MU 7, LE 50**, RS 8

AT 7, PA 3, MR 7

TP IW+4 (Faust)*, AU 100

* Bei einer Meisterattacke gelingt ihm ein Angriff mit seinen scharfen Zähnen (W20+5 SP)

** fällt seine LE unter 30, ergreift er die Flucht.

Druckplatten (6 / 10):

Meisterinformationen:

Diese Druckplatten werden von den Helden nicht wahrgenommen und sind nur bei einer genauen Suche am Boden an der entsprechenden Stelle mit einer Sinnenschärfe-Probe +20 zu erkennen. Passieren die Helden Druckplatte (6), schiebt sich bei Punkt C eine Mauer in den Gang (um zu verhindern, dass die Helden geradeaus weiter gehen). Bei Druckplatte (10) geschieht dies an Punkt D.

Beschwörungsraum (II):

Allgemeine Informationen:

Ihr steht in einem langen, geraden Gang. Am Ende könnt ihr ein gleißend helles Licht erkennen... Je näher ihr dem Licht kommt, desto mehr werdet ihr von ihm geblendet. Nach einigen Schritten nimmt die Intensität jedoch wieder ab und ihr könnt erkennen, dass vor euch ein gewaltiger Raum liegen muss. Außerdem vernehmt ihr einige Stimmen. Teilweise Sprache, teilweise Gesang.

Meisterinformationen:

Die Helden nähern sich dem Beschwörungsraum in dem gerade drei Schwarzmagier das Ritual zur Beschwörung des Agribaal durchführen.

Allgemeine Informationen:

Ihr seht drei in schwarz gehüllte Gestalten, die in einem Halbkreis vor dem Spiegel stehen, der in eine Halterung in der Mitte des Raumes angebracht wurde. Oben in der Decke ist ein Loch, durch das Sonnenlicht genau auf den Spiegel fällt und von ihm im Rhythmus des Gesangs in verschiedenen Farben und unterschiedlicher Intensität reflektiert wird.

Genau in diesem Moment werdet ihr erneut von einem gewaltigen Lichtstrahl geblendet. Ihr könnt nichts sehen, aber der Gesang ist gesprochen Worten in einer euch unbekannt Sprache gewichen. Außerdem vernehmt ihr ein unheimliches Schnauben. Kurz darauf könnt ihr erkennen, was diese Geräusche verursacht. Aus dem Spiegel ist eine schwarze Nebelwolke ausgeströmt, aus der sich bereits der Kopf eines eingehörten Dämons gebildet hat...

Meisterinformationen:

Jetzt sollte die Helden dem Treiben Einhalt gebieten und losstürmen. Wenn sie das nicht tun, sollte Sie ihnen klar machen, dass sich die Wand [E] im Gang hinter ihnen seit einigen Sekunden unaufhaltsam nach vorne schiebt und die Helden in Kürze erfassen wird. Vielleicht kommt ein Held mit einer Fernwaffe auf die Idee, einen gezielten Pfeil auf einen der Magier oder den Spiegel selbst abzufeuern (was diesen allerdings nicht zerstört). In beiden Fällen werden die Magier ebenfalls in ihrer Konzentration gestört und die folgende Textpassage muss am Anfang entsprechend angepaßt werden.

Allgemeine Informationen:

Mit lautem Kampfgeschrei stürzt ihr aus dem Gang heraus. Die Magier drehen, sichtlich überrascht ihre Köpfe zu euch. Auf diese Gelegenheit scheint der Dämon gewartet zu haben. Noch ehe ihr in der Mitte des Raumes seid, beginnen seine Augen zu glühen und erneut erhellt ein gewaltiger Lichtblitz den Raum so dass ihr für einige Sekunden die Orientierung verliert. Das Chaos ist groß. Ihr könnt Schreie hören, einige Zauberformeln und schließlich läßt eure Erblindung wieder nach. Vor euch liegen die drei zeretzten Leichen der Magier, dahinter schwebt der Dämon, aus dessen Oberkörper sich mittlerweile zwei gewaltige, klauenbewehrte Arme gebildet haben.

Meisterinformationen:

Spätestens jetzt sollten sich die Helden an die Worte der Magistra erinnern. Nur der Spiegel kann den Dämon vernichten, was soviel bedeutet, dass sie den Spiegel selbst vernichten müssen. Um das zu tun benötigt es 3 KR um an den Spiegel zu kommen (dabei kann den Angriffen des Dämons nur Ausgewichen werden). Mit einem gelungenem Hieb kann der Spiegel, eine weitere Kampfrunde später, zerstört werden (den Spiegel einfach aus der Fassung zu nehmen, hilft hier nicht weiter, da das Beschwörungsritual schon zu weit fortgeschritten ist). Die Kampfwerte des Dämons finden Sie im Anhang.

Allgemeine Informationen:

Der Spiegel zerbricht in tausend Stücke. Wieder fangen die Augen des Dämons an zu glühen, doch ihr könnt euch rechtzeitig die Hände vor das Gesicht halten. Diesmal ist es jedoch ein markerschütternder Schrei, der euch zusammenfahren läßt. Langsam, aber unaufhaltsam dematerialisiert sich der Dämon wieder. Im selben Moment beginnt die Erde zu beben. Steine brechen aus der Decke, das gesamte Gewölbe droht einzustürzen. Der Gang durch den ihr gekommen seid, ist bereits verschüttet.

Meisterinformationen:

Es gibt einen weiteren Ausgang aus dem Gewölbe. Einen Tunnel der direkt an den Strand führt. Die Helden können ihn mit einer gelungenen Sinnenschärfe-Probe erkennen. Es empfiehlt sich jedoch vorher noch den Metallrahmen des Spiegel mitzunehmen. Mann will ja schließlich nicht mit leeren Händen in der Akademie auftauchen. Erinnern Sie die Helden aber nicht daran, die müssen das schon selbst erkennen, ansonsten gibt es eben keine Dukaten.

Allgemeine Informationen:

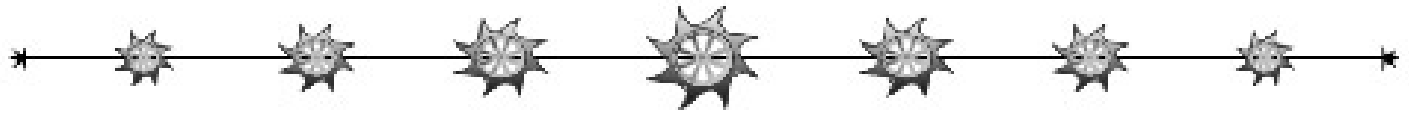
In nahezu letzter Sekunde erkennt [Held] einen weiteren Ausgang am anderen Ende des Raumes. Mit letzten Reserven hechtet ihr darauf zu und kommt gerade noch rechtzeitig an, ehe die gesamte Decke des Gewölbes herabbricht. Der Tunnel führt euch nach einer Weile nach draußen, an die Oberfläche der Insel.

Meisterinformationen:

Zurück in Thorwal (Wie die Helden das anstellen hängt ganz davon ab, wie sie auf die Insel gekommen sind) werden die Helden die Akademie aufsuchen. Haben sie den Spiegelrahmen im Gepäck, werden sie die versprochene Belohnung erhalten. Ansonsten müssen sie sich mit dem Rest des Vorschusses zufrieden geben (wenn davon überhaupt noch etwas übrig sein sollte).

Die Abrechnung

Alles in Allem dürfte es sich für die Helden (selbst ohne die Dukaten) gelohnt haben. Immerhin waren sie es, die Aventurien vor einem großen Unheil bewahrt haben. Und das ist doch alles, wovon so ein Held von Welt, tagtäglich träumt, oder etwa nicht? Ach so, ich vergaß. So ein Abenteuer ist natürlich auch voller neuer Erfahrungen. Und deshalb darf sich



jeder Held 350 Abentuerpunkte auf seinem Heldenbrief notieren. Helden, die zum ersten mal im Orkland unterwegs waren (Reiseroute 1), bekommen noch einmal zusätzlich 150 AP. Helden, die zum ersten Mal eine größere Schifffreise gemacht haben (Route 2), bekommen 100 AP extra. Ausserdem können Sie noch bis zu 100 AP nach eigenem Ermessen für gute Ideen, Rollenspiel, etc. vergeben.

Der Spiegel



Er war einst ein Besitzstück des Erzdämons Agrimoths. Dieser band vor vielen tausenden von Äonen den Agribaal, einen einhornigen Dämon, dort hinein. Während den Dämonenkriegen geriet der Spiegel in Vergessenheit und wurde viele Jahre später als obskures Artefakt in die Sammlung eines reichen Kaufmannes, Stover Regolan Stoerrebrandt aufgenommen, woraufhin er ihn, neben vielen anderen seltsamen Stücken, seinem neu gegründeten Kolleg stiftete, dem Stoerrebrandt Kolleg zu Riva. Der Spiegel ist oval und hat einen Längen-durchmesser von etwa 4 Spann. Seine Oberfläche besteht aus beschichtetem Glas, sein Rahmen besteht aus unterschiedlichen Metallen, und schimmert in allerlei Farben, sobald er in das Licht der Praiosscheibe getaucht wird. Das einzig offensichtlich Merkwürdige an dem Spiegel selbst, ist, dass man darin nicht sein eigenes Spiegelbild, sondern die Fratze eines Dämons sieht.



Eigenschaften: MU 13, KL 11, IN 10, CH 14, FF 10, GE 13, KK 14
AG 4, HA 2, RA 5, TA 2, NG 3, GG 4, JZ 2

MR 2 AU 63
LE 49 Stufe 6

Talent	TaW
AT-Basis	8
PA-Basis	8
FK-Basis	9
Ausweichen	9
Scharfe Hieb Waffen	9
Wurfäxte	9
Akrobatik (MU/GE/KK)	5
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)	6
Schwimmen (MU/GE/KK)	10
Orientierung (KL/IN/IN)	10
Geographie (KL/KL/IN)	11
Sternkunde (KL/KL/IN)	9
Boote führen (FF/GE/KK)	14
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)	7

Anhang

Der Agribaal

Dieser Dämon ist ein Diener Agrimoths, der ihn vor vielen Jahren einst in den Artefaktspiegel eingebunden hat um ihn zu beseelen. Die Erscheinungsform des Dämon ist zunächst eine schwarze Nebelwolke, aus der sich zuerst sein Kopf formt. Dieser ist mit einem Horn und scharfen Reiszähnen bestückt. Seine Augen leuchten so stark, wie das Licht der Praiosscheibe. Den Rest seines Körpers kann der Dämon je nach Bedarf materialisieren.

MU 25, LE 500, AT* 14/9/6, PA 7

MR 40, RS** 12/4/1, AU unendlich

* Attacke 1: Klauenhieb, 2W6+2 TP (2 Helden/KR = 2 AT würfeln), Attacke 2: Blenden, (IKR Blindheit für alle Helden, AT halbiert, PA 0, keine Orientierung), Attacke 3: Biß, W20 SP (1 Held/KR)

** RS 12 gegen normale Waffen, RS 4 gegen geweihte oder magische Waffen, RS 1 gegen magische Attacken

Ein gute Attacke mit den Klauen bedeutet, dass der Dämon seine Opfer festhält und die Attacken der restlichen Helden sind um 3 erschwert (mißlingt die Attacke eines daraufhin angreifenden Helden, wird das Opfer mit 50% Wahrscheinlichkeit getroffen). Das Opfer kann sich in jeder KR mit einer KK+4 Probe aus der Umklammerung befreien.

Eine gute Blende-Attacke bedeutet Blindheit für 2 KR.

Eine gute Biß-Attacke wird über die folgende Tabelle ausgewertet (W20):

- 1: Der Kopf des Helden wird abgebissen (sofortiger Heldentod)
- 2-3: Waffenhand abgebissen: FF halbiert, GE -3, CH - 2, TaW (Linkshändig beachten) zzgl. W20 SP
- 4-8: Held erleidet schwere Bißwunden an Körper und Gesicht (dauerhaft CH - 2) zzgl. W20 SP
- 11-20: Held wird entwaffnet (IKR zum Waffe aufheben) zzgl. W20 SP

Die (Meister-) Personen

Janda Swafnildsdotter

Die Kapitänin der SEEFUEER ist recht schlank und gutaussehend. Ihre Arme sind muskulös und ihre etwas mehr als schulterlangen, roten Haare sind zu zwei Zöpfen geflochten und werden von einem Stirnband gehalten. Janda trägt eine Tuchhose und darüber ein ärmelfreies Oberteil. Um den Hals trägt sie, so wie jeder gottgefällige Seefahrer, ein Efferdsamulett. An ihrem Gürtel hängen ein Entermesser und zwei handliche Wurfäxte, mit denen sie sich im Notfall zur Wehr setzen kann. Das Schiff, eine Hylailer Karavelle, hat sie von ihrem Vater geerbt.. Janda ist trotz ihrer 32 Jahre eine recht erfahrene Kapitänin, da sie schon im Kindesalter zur See gefahren ist.

Name: Janda Swafnildsdotter
Typus: Seefahrer
Titel: Kapitän der Seefeuer

Waffe Gew WV AT PA TP BF
Entermesser 70 7/5 14 11 IW+3 2

Rüstungsstück RS BE Gew
Seemannkleidung 1 1 120

Beril Burinen

Der Norbarde Beril Burinen ist von großer Statur und kräftig gebaut. Er trägt robuste Kleidung, einen Fellumhang und Schwere Fellstiefel. Als Waffe führt er eine „Orknase“ sowie einen „Orkischen Reiterbogen“, den er einst einem Schwarzpelz abgenommen hat. Sein Pferd „Taross“ ist eine erprobte Langmähne. Das Orkland übt auf Beril eine enorme Faszination aus. Schon gut ein Duzend mal war er als Söldner oder Führer bei mehr oder weniger erfolgreichen Orklandexpedition beteiligt. Und so wie es aussieht hat er es jedesmal geschafft, wieder in einem Stück zurückzukommen. Er ist abgehärtet und vor allem abgebrüht genug

um sich ein weiteres Mal durch das Orkland zu schlagen, solange die Bezahlung stimmt. Er besitzt ausreichend Kenntnisse zum Überleben in der Wildnis und ist im Umgang mit Waffen und Pferden geübt. Beril spricht fließend „Orkisch“, „Ogrisch“, „Trollisch“ und „Goblinisch“.



Name: Beril Burtinen
 Typus: Norbarde
 Titel: Orklandveteran
 Eigenschaften: MU 13, KL 12, IN 13, CH 12,
 FF 11, GE 13, KK 17
 AG 2, HA 4, RA 5, TA 4, NG 4,
 GG 6, JZ 5
 MR 8 AU 78
 LE 61 Stufe 10

Talent	TaW
AT-Basis	9
PA-Basis	9
FK-Basis	10
Ausweichen	9
Äxte und Beile	9
Schußwaffen (Bogen)	11
Klettern (MU/GE/KK)	8
Körperbeh. (MU/IN/GE)	9
Reiten (CH/GE/KK)	11
Schleichen (MU/IN/GE)	9
Verstecken (MU/IN/GE)	9
Verkleiden (MU/FF/GE)	7
Fährtsuche (KL/IN/GE)	10
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)	7

Waffe	Gew	WV	AT	PA	TP	BF
Orknase	110	9/4	16	11	IW+8*	4
Langdolch	30	3/4	13	9	IW+3*	3

* inklusive KK-Zuschlag

Rüstungsstück	RS	BE	Gew
Fellkleidung	2	2	220
Fellumhang	1	0	120
Verst. Lederhelm	2	1	120

[mathias leidecker]
 [martin schumacher]
 [www.blautann.de]ü

DIE ANDUIN CD-ROM

Vorzugspreis (bis 01.08.02): 4,00 €

Verkaufspreis (ab 01.08.02): 5,00 €

Bereits jetzt, da ich diese Zeilen schreibe, muss Eure Telefonleitung circa 70 MB ertragen, um alle Ausgaben der Anduin herunterzuladen. Rechnet man alle Extras (also zusätzliche Karten und Handouts) dazu ist man schon fast bei 100 MB. Gerade für Leute mit Modem dauert der Download sehr lange, was wohl auch die in letzter Zeit häufiger auftretenden Fragen nach einer CD-Rom der Anduin erklärt.

Nach einigen Überlegungen planen wir nun zur Ausgabe 75 (genauer gesagt ein paar Wochen nach ihrem Erscheinen) eine CD-Rom mit allen verfügbaren Dateien und diese zum Selbstkostenpreis zu vertreiben. Der bisher geplante Inhalt sieht wie folgt aus:

- alle Ausgaben des eZines Anduin (Ausgabe 61 bis 75)
- alle Ausgaben des Fanzines X-Zine/Anduin (Ausgabe 1 bis 6)
- einige ältere Ausgaben der Anduin, die bisher nicht online sind (Ausgaben 56 bis 60)
- alle Extras, Handouts, Charakterbilder und Karten der entsprechenden Ausgaben (so weit verfügbar)
- Sonderausgabe der Anduin extra für diese CD-Rom (nicht online verfügbar)
- Tools und Programme zum Thema „Rollenspiele“
- Ausgaben anderer Fanzines
- freie Rollenspielsysteme
- was uns noch so einfällt...

Die CD-Rom wird im Slim-Case ausgeliefert und per Post verschickt. Der Preis im Vorverkauf wird bei 4,00 € liegen (2,50 € Produktionskosten der CD-Rom plus 1,50 € Versand). Der eigentliche Verkaufspreis liegt dann bei 5,00 €. Wer sich also eine Anduin CD-Rom zum günstigen Vorzugspreis sichern möchte, der überweist bitte 4,00 € pro gewünschter CD-Rom auf folgendes Konto:

Thomas Heinig
 VR Bank Starnberg
 BLZ 700 932 00
 Konto 2 77 67 66

Bitte nicht vergessen, Eure Adresse und das Stichwort „CD-ROM“ anzugeben! Wer seine eMail-Adresse mit angibt bekommt eine Bestätigungsmail von uns (das kann aber 1-2 Wochen dauern - nur Geduld!). Wir verschicken die CD-Rom sobald sie fertig gestellt ist (spätestens Oktober 2002).

Wahlweise könnt Ihr das Geld auch in Banknoten (keine Münzen!) oder in Briefmarken per Post an folgende Adresse schicken:

Thomas Heinig
 Stuckstraße 6
 82319 Starnberg

Der Grund für diese Preisstaffelung ist, dass wir die Anduin selber nur als Hobby betreiben. Die Produktion der CD-Rom kann aber ins Geld gehen, dass wir privat auslegen müssen. Um die Last etwas zu verkleinern bieten wir die Anduin CD-Rom zum Vorzugspreis an, damit wir nicht alleine das ganze Geld auslegen müssen. Dafür bekommen die Vorbesteller die CD-Rom auch wirklich zum Herstellungspreis. Wer später kauft, der bezahlt das Risiko mit, dass wir nicht alle CD-Roms losbekommen und einen Verlust einfahren. Ich hoffe, Ihr könnt diese Vorgehensweise verstehen und legt sie uns nicht als Geldmacherei aus - wir verdienen an der Anduin kein Geld und haben das auch noch nie. Und weil wir es wirklich als unser Hobby ansehen haben wir auch keine Bestrebungen das in absehbarer Zukunft zu ändern.

Bei Fragen schreibt bitte eine eMail an: tommy@anduin.de.



HEXENTAGE

~ FEIERTAGE IM HEXENKALENDER ~

Anhand der Religion der Wicca möchte ich Euch beschreiben, welche sogenannten Hexenfeiertage es gibt, die auch von den Kithain gefeiert werden. Mein Dank gebührt an dieser Stelle Tara, die mich an ihrer Religion teilhaben lies.

„Wicca ist eine Religion, die dem Heidentum entstammt, der ältesten Religion der Welt. Grundsätzlich gesprochen ist in unserer Symbolik die Erde die Mutter, und der Himmel ist der Vater. Es ist eine Erdorientierte Religion, die sich ökologischen Ideen verbunden fühlt und nicht für die Herrschaft über die Erde steht. Wir sind ein Teil all dessen, was um uns herum vorgeht. Die Menschen tragen Verantwortung für ihr Handeln und wie sie die Erde, Pflanzen, Tiere, Vögel, Fische oder selbst Steine behandeln.“

Das Rad des Jahres

Winter, Frühling, Sommer, Herbst – Geburt, Wachstum, Verwelken, Tod – Das Rad des Lebens dreht sich immer weiter. Ideen werden geboren, Vorhaben durchgeführt, Ziele erweisen sich als unerreichbar und werden aufgesteckt. Wir verlieben uns, wir erleiden Verluste, wir vollziehen die Ehe und gebären neues Leben, wir werden alt und gehen zu Grunde.

Das ist das Rad des Lebens. Es steht symbolisch für das Leben, das Jahr, den Jahreszyklus. Es ist in acht Speichen aufgeteilt, die acht Sabbatfeste Jule, Brigid, Ostara, Beltane, Litha, Lughnasad, Mabon und Samhain. An ihnen feiert man die Höhepunkte des Jahres.

Die Große Mutter

Aus den Tiefen der Urzeit tauchte eine geheimnisumwitterte Gestalt auf, die „Große Göttin“, auch die „Große Mutter“ genannt. Sie gebar alles aus sich heraus, wo vorher nichts war; und ebenso riß sie wieder alles mit sich in den Tod. Sie war unerbittlich, jenseits von gut und böse. Sie war die vorchristliche „Dreifaltigkeit“. Sie war die „Jungräuliche, die Gebärende und die alte“, Große Mutter! Die vorzeitlichen Menschen vertrauten ihr, nahmen ihr stirb und werde an, fühlten sich geborgen und fürchteten sich nicht vor dem Tod. An Ihrer Seite weilte meist eine gehörnte Gestalt, die die männliche Zeugungskraft vertrat, aber auch das wachsen und vergehen der Natur im Jahreskreislauf. Als der „Geliebte“ der Großen Mutter und als ihr „Sohn“, musste er immer wieder sterben

um dann wieder aufzuerstehen. Er war der Vegetationsgott „Pan, Tammuz, Osiris oder Adonis“, der in jedem Herbst betrauert und im Frühling stürmisch begrüßt wurde. So verehrte man ihn durch die Jahrtausende hindurch, bis er durch die Christianisierung mit Bocksfüßen, Schwanz und Hörnern verteuelt wurde. Und mit ihm die Priesterinnen und Priester der alten Religion. Diese wurden zu Hexen und Ketzern verschrien und auf bestialische Art und Weise gefoltert und umgebracht. Und das von den Priestern die angeblich die Religion der Liebe vertraten. In alten Zeiten herrschte die Große Mutter über die Tiefe und Fruchtbarkeit der Erde, sowie über den Himmel. Und sie wachte über Leben und Tod. Der Mond war ihr Zeichen und er half den Menschen besser ihr Wesen zu verstehen.

Die Jahresfeste

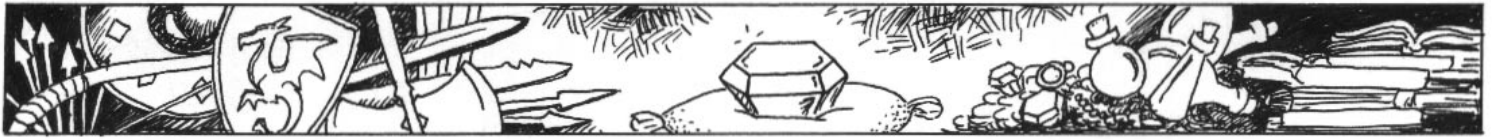
Hexen feiern die bekannten heidnischen Jahresfeste, die Sonnenwenden, Tag- und Nachtgleichen und die vier großen Vollmondfeste Imbolc, Beltane, Lughnasad und Samhain. Aber auch die anderen Vollmondfeste werden regelmäßig gefeiert. Der Vollmond erhöht die magischen Fähigkeiten des Menschen. Bei Vollmond sind die Geister besonders aktiv und alle Pflanzen sind bis zum Bersten mit Saft gefüllt. Auch Speisen die im Licht des vollen Mondes zubereitet wurden sind besonders schmackhaft. Wer die Vollmondnächte auf heiligen Plätzen durchtanzt, ist am nächsten Morgen nicht müde, sondern mit Kraft aufgeladen. Astrologisch regiert der Mond das Weibliche, das Mütterliche, die Fruchtbarkeit, die Instinkte, das Unbewusste und das Geheimnisvolle. Viele Hexen bezeichnen den Mond daher auch als Mondin, wegen seinem starken Bezug zur Frau. Die Mondin ist die Tochter der Erdgöttin, denn einst wurde ein Stück aus der Erde herausgeschleudert und kreist seit dieser Zeit als Trabant um sie herum. Im Volksglauben und in der Mythologie gilt der Mond zum Teil als männlich, teils als weiblich. Das gleiche gilt auch für die Sonne.

Von den Kirchen wurden die Kultfeste als Hexensabbate bezeichnet und zwar in Anlehnung an das jüdische Sabbatfest, denn auch den Juden wurde wie den Hexen Kinderopferung, Hostienschändung und Teufelsanbetung vorgeworfen. Man vergaß zum

Teil, dass das Jüdische und das Heidnische ganz unterschiedliche Wurzeln und Auffassungen hatte. Wollte jemand in einen Hexenbund eintreten, so musste er unter Beweis stellen, dass er wirklich Heide und kein Christ war. Darum gab man ihm eine Hostie in die Hand, in die er hineinstecken oder Wasser lassen musste. Nur so konnte der Hexenbund sicher sein, dass er durch keinen Spion der Christlichen Kirche unterwandert wurde. Der Hostienfrevler war also ein reiner Selbstschutz. Obwohl nach und während der Inquisition, auf vielen heidnischen Kultplätzen Kirchen errichtet wurden, gibt es doch noch viele heilige Orte, die von den Hexen auch noch in späterer Zeit für die Jahres- und Vollmondfeste benutzt wurden. Noch heute deuten viele Ortsnamen auf alte Hexentanzplätze hin, wie z.B.: Hexengraben, Teufelsschlucht und Hexenstein. Berge und Schluchten waren als Festplätze besonders beliebt. Während man sich auf den Bergen den kosmischen Strahlen näher fühlte, so war man in einer Schlucht mehr mit den Erdkräften verbunden.

Auf den Kultplätzen herrschte eine ganz besondere Schwingung, welche den Menschen äußerst beflügelte. Jede Hexe wußte mit dieser besonderen Schwingung genau umzugehen. Jeder dieser Kraftplätze war bestimmten Gottheiten geweiht. Zum Beispiel der Blocksberg (Bocksberg) im Harz dem Gott Donar (Pan), dem Herrn der Ziegen. Man trug Bocksmasken beim Kulttanz und so war es kein Wunder, dass die Bauern bei diesem Anblick verschreckt waren. Sie glaubten allen ernstes die Hexen würden den Teufel verehren. Pan ist ein Fruchtbarkeitsgott und bei den Festen ging es recht fröhlich zu, so war es kein Wunder dass die pruden christlichen Beobachter zu den Inquisitoren liefen um die wollüstigen Weibspersonen dort anzuzeigen. Es wurden aber auch genauso viele Männer angeklagt und als Hexer umgebracht. Für die Hexen spielte die Göttin natürlich eine besondere Rolle. Vor allem die Erdmutter mit ihren verschiedenen Aspekten und Namen.

Die Jahresfeste des Hexentums, sind im „Grunde“ genommen zum einfühlen in die Naturkreislauf gedacht, innerhalb dessen unser Leben ausgerichtet ist. Sie fallen mit dem Zeitenwechsel des Sonnenlaufes zusammen. Eigentlich sind sie schon der Einstieg in die



rituelle Magie, denn gerade zu den Jahresfesten, wird im Ritual dargestellt, was im Grunde genommen draußen in der Natur passiert oder passieren sollte. Unsere Vorfahren, wußten um die Dinge und die alten Götter die man anrufen musste, wenn die Natur nicht im Einklang stand und Mißernten zu erwarten waren. Da die Jahresfeste aus familiären Treffen bestehen und in der Regel einen ganzen Tag, einschließlich des geselligen Teil andauern, sind sie grundsätzlich als sozioreligiöse Zusammenkünfte zu sehen.

Das Jahresrad hat acht Speichen, die wichtigsten sind der Frühling, wo im magischen Sinn Wünsche in die Erde gelegt werden können (Erdmagie), die im Sommer nach ihrer Geburt gegossen, im Herbst nach Ihrer Reife geerntet und im Winter rituell gereinigt werden. Im wesentlichen sind die Jahresfeste Zusammenkünfte von gleichgesinnten Menschen, die das Mysterium auf ihre eigene Art und Weise feiern und sich als Teil des großen Plans fühlen, der alles Leben umfaßt. Im heidnischen Sinn also die Verehrung der großen Mutter in ihrem dreifachen Aspekt. Bei diesen Festen, die allumfassend sind, sind Gottheiten, Wesen anderer Seinsbereiche, nicht anwesende Freunde, die Geister der Toten eingeladen mitzufeiern. Für die Dauer des Festes sind sie zumindest für die Feiernden anwesend. Das um das Feuer sitzen ist ein Grundmuster dieser alten Feste, bei denen jeder traditionell etwas zu essen mitbringt, zum Verzehr der gemeinschaftlichen Gaben, die durchaus auch als persönliches Opfer trachtet werden können. Es kommt nicht darauf an, wie viel jemand zum Fest mitbringt, sondern das er sich auf irgendeine Art und Weise im Fest einbringt.

Weiterhin bestehen die Feste aus Liedern, Unterhaltungen, Mahnungen, Belehrungen und Rezitationen vorliegender alter Texte, die durch aus auch magisch, mantrisch zu betrachten sind. Weiterhin wird musiziert und getanzt, wobei gerade im neuen Heidentum schamanistische Züge zu sehen sind. Der Mensch findet wieder zu den Göttern und die Götter wieder zum Menschen, alles erwacht, besonders im archetypischen Sinn.

Da die Jahresfeste durch die bestialische Christianisierung vernachlässigt wurden, sollten sie so gut es geht erneuert werden. Dadurch wird nicht nur die Natur geheilt, sondern auch die Menschen, die zu ihrem natürlichen Bewusstsein zurückfinden, wodurch Körper und Seele wieder im Einklang zusammenfinden können. Gerade die Ritual Praktizierenden, haben sich ein großes Ziel gesteckt, denn die

alten Rituale müssen zum Teil neu ausgearbeitet werden. Da aber die Natur sowie die Gottheiten positiv reagieren, wird die Mühe reichlich belohnt.

„Bedenket bei diesen alten Göttern immer um was ihr bittet, ihr könntet erhört werden.“

Die wichtigsten Götter der Kelten

Sonne = Lugh

Einer der höchsten keltischen Götter; Kriegsherr, Spender des Heils, Harfenspieler, Dichter und Magier; in Gallien verschmolz sein Kult mit dem des Merkur. Sein heiliges Tier war der Rabe. Lugudunum, das heutige Lion, gilt in seinem Ursprung, als die dem Gott Lugh geweihte Stadt. Bei ihrer Stiftung sollen Raben vom Himmel herabgefliegen sein. Die Forschung kennt im keltischen Gebiet insgesamt 15 Orte dieses Namens. In Irland wurde sein Vater als Cian, ein Sohn des Heilgottes Dian Cecht genannt; als seine Mutter Ethniu aus dem Geschlecht der Fomore. Doch wurde er auch unter den Kindern der Göttermutter Dana erwähnt. Genährt und erzogen wurde er von der Amme Tailtiu. Sein Name Lugh Samildanach weist ihn als Herrn der Künste des Handwerks aus. Er war ein schöner starker Jüngling, der einen unfehlbar, treffenden, magischen Wurfspieß und eine Steinschleuder besaß. Es heißt er sei nach Tara zu dem Gott-König Nuada gekommen und habe ihm nacheinander seine verschiedenen Kunstfertigkeiten als Magier, Krieger, Arzt und Schmied usw. angeboten. Sei aber abgewiesen worden, weil für all diese Tätigkeiten genug Leute zur Verfügung standen. Da ließ Lugh Nuada fragen, ob er denn nicht einen Mann gebrauchen könnte, der das nicht alles gleichzeitig beherrschte. Da nahm ihn Dunada an seinem Hofe auf. Fortan wurde Lugh bewacht, weil sein Leben kostbar war. Er organisierte die Vorbereitung zur zweiten Schlacht von Mag Tured, durfte aber nicht mitkämpfen. Doch begab er sich heimlich auf das Schlachtfeld, umschritt auf einem Fuße hinkend und ein Auge zuhaltend, unter dem Gesang von Zaubereden das Herr der Tuatha De Danann und half ihnen durch seine Magie zum Siege. Mit seiner Schleuder zielte er so gewaltig gegen das Auge de Riesen Balor, das der Stein durch dessen Kopf hindurchflog und der Riese tot hinfiel, dies war das Signal zur Flucht für die Fomore. Er war der Herr aller Künste und vereinigte ebenso wie Dagda alle 3 Klassen in sich, deshalb war er auch anderen Göttern übergeordnet. Er stammte einerseits von den Tuatha De Danann (einem

Göttervolk) und andererseits von den Formore (Kräften des Chaos) ab, deshalb vereinigte er die Kräfte des Chaos und der Ordnung in sich. Folglich war seine Aufgabe auch, die starke soziale und spirituelle Macht mit der instinktiven, triebhaften und chaotischen zu vereinigen. Sein Name bedeutet „Licht, Helle“ und seine Attribute sind der Rabe und die Lanze, ein Licht- und Todessymbol, das genauso ambivalent wie Lugh selbst war. Einer Sage nach wurde eines der 4 großen Feste, Lugnasad am 1. August, von Lugh selbst zu Ehren seiner Amme und Ziehmutter Tailtiu eingerichtet.

Mond = Arianrhod,

die Göttin des Mondes, silbernes Rad, Kymerische Göttin; Tochter der kymerischen Göttermutter Don und des Gottes Beli; Gattin des Zauberers Gwydion; Mutter von Lleu. Nach Ihr ist das nordische Sternbild der Krone „Caer Arianrhod“ benannt.

Vater = Dagda,

höchster Gott der Tuatha De Danann, Sohn der Göttermutter Ana (Dana, Danu); Vater von Brigit und Oengus; wurde als >>Ollathir<< = Allvater, sowie als >>Ruad Ro-fhessa<< = Herr des vollkommenden Wissens bezeichnet; von abstoßender Häßlichkeit, mit einem Schmerbauch, bekleidet mit einer kurzen Tunika und Kapuze, größter Zauberer; unerschrockener Krieger und meisterhafter Kunsthandwerker.

Seine Attribute: Eine magische Keule, die so schwer war das sie auf Rädern bewegt werden musste. Von dem einen Ende berührt starben neun Krieger zugleich, das andere Ende erweckte sie wieder zum Leben.

Ein magischer Kessel, der dem Volk unerschöpfliche Nahrung gab, der aber auch als heiliges Opfergefäß verstanden werden kann, da Dagda Gott der Druiden war, die den Opferkessel versorgten.

Eine Harfe, die drei Melodien spielte, die Schlafmelodie, die Lachen erregte und die des Jammers. Mit dem Klang der Harfe rief Dagda die Jahreszeiten herbei.

Weisheit und Rechtschaffenheit zeichneten den Gott aus, der in Stellung und Charakter dem gallischen Jupiter entspricht, der aber auch mit dem gallischen Sucellos verglichen werden kann. Den Überfluß dokumentierte Dagda in eigener Person durch seine Freßsucht. Vor der zweiten Schlacht von Mag Tured wurde er als Kundschafter zu der feindlichen Fomore geschickt. Diese bereiteten in einem Kessel aus vielerlei Fleisch und anderen Zutaten ein gewaltiges Mahl, schütteten es in ein riesiges



Erdloch und zwangen Dagda bei Todesstrafe, alles auf zu essen. Dieser löffelte alles aus, kratzte noch den Boden aus und legte sich in dem Loch schlafen. Die Fomore verspotteten ihn wegen seines kesselgroßen Bauches. Zu bestimmten Jahreszeiten vermählte sich Dagda mit Erdgottheiten, ein symbolischer Akt der Vereinigung, um die Fruchtbarkeit spendenden Unterweltgötter günstig zu stimmen. Morrigan, die Königin der Geister und des Krieges, gab Dagda nach der Vermählung, Anweisungen für die Vernichtung der Fomore.

Mutter = Dana,

auch Danu oder Ana; Mutter des irischen Göttergeschlechts der Tuatha De Danann; die große Stammesmutter. Ihre Kinder sind Dagda, Nuada, Ogma, Dian Cecht, Goibnui, Lugh, Lir Midir. Vermutlich handelt es sich um die weibliche Verkörperung der keltischen Urmacht (Urmutter) aus vorindogermanischer Zeit. Ihr Wesen deckt sich mit der Ana oder Anu. Sie nährte nicht nur die Götter sondern galt auch als Mutter Erde schlechthin, die Irland Fruchtbarkeit schenkte. In Ihrer überragenden Stellung dokumentierte sich die Verehrung, die Kelten allgemein den Muttergottheiten entgegenbrachten.

Erde = Cernunnos,

gallischer Gott mit Hirschgeweih; häufigste Darstellung auf dem Kessel von Gundestrup und dem Pariser Denkmal in Nauten, in Buddhahaltung, in einer Hand die Schlange mit dem Widderkopf. Ein Basaltrelief in Reims zeigt ihn mit einem Sack, aus dem Münzen hervorquellen. Er wurde als Gott der Unterwelt, aber auch als Gott der Fülle interpretiert.

Feuer = Govannon = Goibniu,

irischer Gott der Schmiedekunst; Sohn der Göttermutter Dana; mit magischen Kräften ausgestattet. Während der Schlacht von Mag Tured fertigte er mit seinen Gehilfen, dem Zimmermann Luchtaire und dem Schmied Credne, mit nur drei Handbewegungen in Windeseile unfehlbare Schwerter und Speere für die Tuatha De Danann, so dass die feindlichen Fomore gewaltige Verluste erlitten. Von diesen wurde daher Ruaddan geschickt, um Goibniu zu töten. Er traf den Gott mit einem Speer, doch dieser riß sich ihn aus der Wunde, tötete damit Ruaddan und wurde im Gesundbrunnen wieder geheilt. Da Goibniu den Met des ewigen Lebens besaß, wurden alle, die an seinem Fest teilnahmen, der Unsterblichkeit teilhaftig. Der Schmiedegott überlebte als Volkstümliche

Gestalt in der Sagentradition den Untergang der Kelten. einige St. Galler Handschriften nannten ihn noch im 8. Jahrhundert neben Dianin Cecht, dem Gott der Heilkunst.

Wasser = Lyr = Manannan, auch Ler = Meer,

keltischer Gott; Vater des Gottes Manannan, als tapferster Mann der Tuatha De Danann bezeichnet; wurde im Kampf getötet. Die Dichtung nennt das Meer >>Lirs Ebene<<. Manannan keltischer Gott der Meere, auch Totengott; Sohn des Lir; sein Name bezieht sich auf die Insel Man. Es heißt, er habe zwischen der irischen Insel und Schottland Handel getrieben. Aus der Himmelsbeobachtung könne er das Wetter voraussagen und sei der beste Schiffer der irischen See. In seinem Götterwagen durchquerte er die Meere, wo er den ertrunkenen Schiffen begegnete, die Insel der Glückseligen suchten, deren Herrscher er war. Er verlieh den Göttern Unsterblichkeit, versorgte sie mit magischer Speise aus seinem immer gefüllten Kessel und konnte sie unsichtbar machen. Zwei Kühe lieferten ihm ununterbrochen Milch und sein Pferd war geschwinder als alle anderen. Die schäumenden Brandungswellen wurden die >>Pferde des Mac Lir<< genannt. Der irische Mythos kannte vier Manannan.

Krieg = Bran,

Kymrischer Heldengott; Sohn des Lyr; Bruder des Mannawyddan. Er besaß einen Kessel, aus dem Tote, die man tags zuvor hinein geworfen hatte, lebendig, doch nicht mehr in der Sprache mächtig, wieder erstanden. Er galt als Beschützer der Barden, spielte selber Harfe und blies Flöte. Er war groß und stark, so dass er seine Spielleute übers Meer auf dem Rücken nach Irland hinüber trug. Als er im Kampf von einer vergifteten Lanzenspitze am Fuß getroffen wurde, befahl er seinen Gefährten ihm den Kopf abzuschlagen. Sie entsprachen seinem Wunsch und trugen das Haupt, das mit ihnen sprach und sie fröhlich stimmte, 87 Jahre mit sich herum. Dann begruben sie es auf dem weißen Berg in London, das Antlitz gegen Süden gerichtet. So lange es dort ruhte sollte Britannien vor jeder Invasion gefeit sein. Der König Bron aus der Artus-Sage ging auf Bran zurück.

Gwydyon = Weisheit,

walisischer Gott; Sohn der Göttermutter Don; Krieger, Dichter und Magier; mit dem irischen Lugh und dem germanischen Odin verwandt, als Sagengestalt im kymrischen mabinogion-

Zyklus erwähnt. Durch Verschlagenheit erwarb er von Pryderi, dem Sohn des Unterweltgottes Pwyll, die Schweine und brachte sie heim nach Gwynedd, dem Land des Königs Math, wo diese Tiere bisher unbekannt waren. Doch Pwyll und Pryderi wurden seiner habhaft und sperrten ihn aus Rache in den Kerker. Dort soll ihm die Gabe der Dichtkunst zuteil geworden sein. Im Volksglauben hieß die Milchstraße >>Caer Gwydyon<<.

Schönheit, Liebe = Rhiannon = Oengus,

Rhiannon, aus dem keltischen Rignatona = die >>große Königin<<; Stutengöttin in Wales; im Mabinogion-Zyklus als Gemahlin von Pwyll und Manawyddan erwähnt.

Bote = Gwion,

keine Angaben, mit dem römischen Merkur vergleichbar.

Unterwelt = Pwyll,

auch „Pen Anwn“ = „Haupt der Unterwelt“ genannt; Fürst im kymrischen Mythos; Gemahl der Rhiannon; Vater der Pryderi.

Musik = Taliesin, Brigid,

irische Muttergöttin; Schutzpatronin der Schmiede, der Ärzte und Dichter; Tochter des Gottes Dagda; Gattin des Bress. Ihr ist das Imbolc-Fest am 1. Februar geweiht. Sie wurde später unter die christlichen Heiligen aufgenommen. Als heilige Brigitta hütete sie in Kildare mit 19 Nonnen ein heiliges Feuer.

Opfer = Bran,

siehe Krieg.

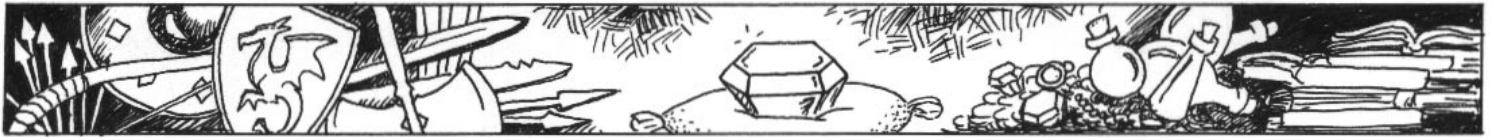
Keltische Hexenfeiertage

Im folgenden nun werden die typischen Hexenfeiertage der Wicca etwas genauer beschrieben. In der keltischen Mythologie gibt es im Jahreslauf eine Geschichte, die von der Göttin (Mutter Erde) und dem Gott (dem gehörnten Sonnengott) erzählt. Sie erneuern sich Jahr um Jahr.

Samhain

Allerheiligen: 1. November

Samhain ist das keltische Totenfest, das seine Entsprechung im christlichen Allerheiligen findet. Nach altem Brauch werden Feuer angezündet, furchteinflößende Kostüme getragen und das Feuer angerufen. Es ist die Zeit der dunklen magischen Riten. An diesem Tag stirbt der Sonnengott und die Göttin übernimmt die alleinige Herrschaft über die Erde.



Diese mystische Nacht des Jahreswechsels war günstig für Weissageungen. So wagten keltische Druiden einen Blick in die Zukunft und führten verschiedene Rituale zur Vertreibung von Dämonen und toten Seelen durch, wie z.B.: das Anzünden großer Feuer. Die ehrten in dieser Nacht auch Samhain, den Gott der Toten, der den Seelen der Verstorbenen zu Halloween erlaubte, in ihr Heim zurückzukehren. Im Jahre 837 nach Christus ordnete Papst Gregor IV. an, dieses heidnische Fest mit einem eigens dafür geschaffenen katholischen Feiertag zu verbinden - dem christlichen Allerheiligen. Der Name „Halloween“ hat seinen Ursprung in „All Hallows Eve“, dem Vorabend von Allerheiligen „All Hallows Day“.

Der irische Brauch der Halloween-Feier kam mit den irischen Einwanderern im frühen 19. Jahrhundert nach Amerika. Schon zu dieser Zeit wurden von Kindern zahlreiche Streiche gespielt, und daraus entwickelte sich der Brauch des „trick-or-treat“ (englisch: entweder kriegen wir was oder wir spielen dir einen Streich). Heute noch ziehen amerikanische Kinder von Haus zu Haus und sammeln so Süßigkeiten und Obst. Der leuchtende Kürbiskopf, der „jack-o'-lantern“, hat seinen Ursprung in einer irischen Legende, die von einem Betrüger und Trinker namens Jack erzählt, der den Teufel austrickst und ihn auf einen Baum lockt. Als der Teufel in der Baumkrone saß, ritzte Jack ein Kreuz in den Baumstamm, und der Teufel war gefangen. Er musste mit Jack einen Handel eingehen: er käme nur dann wieder runter, wenn er Jack nie wieder verführen würde.

Als Jack dann starb und ihm der Eintritt in den Himmel wegen seiner Missetaten verweigert wurde, blieb ihm das Tor zur Hölle auch versperrt, da er dem Teufel einen Streich gespielt hatte. So musste Jack durch völlige Dunkelheit wandern, und das einzige Licht, das ihm der Teufel mitgab, war ein Funke. Dieser Funke brannte in einer ausgehöhlten Rübe. Erst in Amerika wurde aus der Rübe ein Kürbis.

Yule

Wintersonnenwende: 21. Dezember

Zu Mitwinter wissen wir, dass die dunklen Tage gezählt sind, denn dies ist der dunkelste Tag von allen. Der Tag, in dessen Nacht der Sonnengott als kleines Kind wiedergeboren wird. Wir können uns darauf freuen, dass die Tage nun wieder länger werden. Um dies zu symbolisieren, zünden wir Feuer und viele Kerzen an. Nach diesem Tag erleben wir etwa 12 Rauhächte in denen die verschiedenen Welten sehr durchlässig sind.

Imbolc

Lichtmess: 1. Februar

An diesem Tag feiern die Hexen das Wiedererwachen des Lebens und das Zunehmen des Lichtes. Es war das freudige Fest der drei Brigitten, der dreifachen Göttin der Heilkunde, der Heilkräuter und des Schmiedens. Am 1. Februar ist das neue Licht schon deutlich spürbar. Die Tage werden zusehens länger. Es ist, als ob das kleine Sonnengott-Kind laufen lernt. Wir zünden große weiße Kerzen an, um den Lichtwerdungsprozess zu unterstützen.

Ostara

Frühlings-Tag- und Nachtgleiche: 21. März

An diesem Tag ist ein wunderbarer Punkt im Jahreslauf erreicht. Die Tage sind genau gleich lang wie die Nächte. Und dennoch werden die Tage immer länger. Der weite Weg vom tiefen Winter zum blühenden Frühling ist geschafft. Dementsprechend feiern wir diesen Fest, mit allem was der Frühling zu bieten hat. Der Ostereierbrauch der Christen ist ein Teil dieser alten Frühlingstradition und soll Fruchtbarkeit bewirken. Der Sonnengott wächst unterdessen heran. An warmen Tagen spüren wir seine Kraft.

Beltane

Walpurgisnacht: 1. Mai

Nun haben wir eins der wichtigsten der Hexenfeste erreicht. Der Sonnengott tritt seine Regierungszeit an, denn er ist zum vollen Mann geworden und er befruchtet Mutter Erde und verwandelt sie von der Jungfrau zu Mutter. Jetzt steht der Frühling in voller Blüte. Das Leben und die Erde strotzen nur so. Der Fruchtbarkeit sind keine Grenzen mehr gesetzt. Daher ist Beltane meistens mit sehr lustvollen Festen gefeiert worden. Große Feuer lodern über das ganze Land. Auch heute noch, in dieser christlichen Welt wird der 1. Mai mit Feuer, Lustbarkeiten und dem Maibaum gefeiert. Hier konnten die alten heidnischen Bräuche nicht ausgerottet werden, weil sie in dieser saftigen Jahreszeit einfach zuviel eigene Kraft haben.

Litha

Sommersonnenwende: 21. Juni

Die Sommersonnenwende ist einerseits ein Höhepunkt, andererseits ein Abschied. Der Höhepunkt des Sonnenjahres - soviel Sonne aufeinmal gibt es sonst nie. Ein Abschied von den längerwerdenden Tagen. Ab jetzt werden sie kürzer. Dennoch feiern wir an diesem Tag die volle Sommerfreude, mit allem was der Sommer zu bieten hat. Immerhin folgen diesem Tag noch

die heißesten Tage des Jahres, der Hochsommer beginnt gerade.

Lugnasad / Lammas

1. August

Dieser Tag zeigt nun das allmähliche Ende des Hochsommers an. Wir können aber schon die ersten Ernten einbringen. Es wird auch vom Tod des Korngottes berichtet, der an diesem Tag stattfindet. Nun lebt nur noch der dunkle Gott, der noch bis Samhain durchhält. Wir freuen uns noch einmal gründlich an der Wärme des Sommers und bereiten uns innerlich auf den Abschied vor.

Mabon

Herbst-Tag- und Nachtgleiche: 21. Sept.

Jetzt wird der Herbst allmählich sichtbar. Die Nächte sind schon genauso lang, wie die Tage. Es gilt Abschied zu nehmen vom Sommer. Jetzt ist er wirklich vorbei. Wir können eine reiche Ernte genießen und in vollen Zügen feiern. Dieses Ende des Sommers beschenkt uns mit all seinen Früchten.

Sonstige Feiertage

- Laubmond (Oktober - November) höchste Fülle und Vergehen
- Frostmond (November - Dezember) Suchen; nach Innen kehren
- Blauer Mond (zwischen den Jahren) Bewußtseinsveränderung, Feiern, Extase
- Wintermond (Dezember - Januar) Klarheit, Grenzen abstecken, Planen
- Schneemonat (Januar - Februar) Realisieren, Ideen umsetzen, Freundschaft
- Knospenmond (Februar - März) Intuition, Gefühle begreifen
- Frühlingsmond (März - April) Sinnlichkeit, Selbstbewußtsein, Offenheit, neue Projekte
- Regenbogenmond (April - Mai) Beharrlichkeit, Sicherheit, Selbstwertgefühl
- Blumenmond (Mai - Juni) Beweglichkeit, Kommunikation, Wissen
- Sommermond (Juni - Juli) Zugang zum Unterbewußtsein; Träume, Fürsorge; mitfühlen
- Grillenmond (Juli - August) Willen, Lebenskraft, Sexualität, Reisen, Freude
- Erntemonat (August - September) Analysieren, Resume ziehen, ernten
- Herbstmond (September - Oktober) Altes Abwerfen, Meditation, danken

[thomas weghofer]
[www.cthulhulive.de]



MIT PFEIL UND BOGEN

~ ÜBER DIE KUNST DES BOGENSCHIESSENS ~

Eine typische Szene, die aus einer historischen Erzählung, einem „Robin Hood“-Abenteuer, aber auch einer Fantasy-Geschichte stammen könnte: *Der zum Tode verurteilte Held steht unter dem Galgen, den Hals schon in der Schlinge. Zum Glück hat sich sein Freund unter das gaffende Publikum gemischt - ein hervorragender Bogenschütze. Mit einem wohlgezielten Pfeil zerschießt er den Henkerstrick.*

Eine andere Szene: *Ein fahrender Ritter beugt sich über eine Quelle, um zu trinken. Im Gebüsch lauert aber ein Meuchelmörder. Aus wenigen Schritten Entfernung schießt er seinen Pfeil auf den ahnungslosen Ritter ab. Zum Glück trägt der Ritter unter seinem Wams ein feinmaschiges Kettenhemd, das ihm das Leben rettet.*

Wenn jemand beim Lesen dieser Szenen breit grinst, ist es nicht unwahrscheinlich, dass er (oder sie) etwas vom Bogenschießen versteht. Obwohl die Sache eigentlich nicht zum Grinsen ist: In beiden Fällen wäre das Opfer in Wirklichkeit wohl tot gewesen!

Im europäischen Mittelalter kannte man zwei sehr verschiedene Bogentypen: Den Langbogen und den zusammengesetzten Bogen (auch Kompositbogen genannt).

Der **Langbogen** sieht im entspannten Zustand unscheinbar aus - er ist nicht anderes als ein bis zu zwei Meter langer Holzstab, allenfalls in der Mitte mit einigen Schnüren als Griff versehen. Das Holz wurde aller-dings sehr sorgfältig ausgesucht und bearbeitet. Der klassische englische Langbogen bestand aus Eibenholz, genauer gesagt, dem feingemasterten rötlichen Holz der inneren Schichten. Er ist so elastisch, dass der Bogen ohne zu Brechen zum Kreis gebogen werden kann. Als Sehne verwendete man neben Schafdarm und Hanfschnur auch festen Leinenzwirn.

Der Langbogen war seit der Jungsteinzeit in ganz Nordeuropa bekannt und wurde vor allem als Jagtwaffe verwendet. Seine große Zeit als Kriegswaffe erlebte er jedoch erst im Mittelalter, namentlich bei den Normannen und später in England. Da er relativ „preiswert“ war, war er neben Streitaxt und Speiß die Hauptwaffe des „kleinen Mannes“, vor allem der freien Bauern. Ab dem 12. Jahrhundert begannen englische Feldherren den taktischen Wert der zunächst nur als Hilfstruppen eingesetzten bäuerlichen

Bogenschützen immer mehr zu schätzen. Das englische Wort für „Freisasse“ (Bauer auf eigenem Land) „Yeoman“, erhielt die Nebenbedeutung „Bogenschütze“. Im Spätmittelalter, vor allem im „Hundertjährigen“ Krieg gegen Frankreich (1339 - 1453), waren die „Yeomen“ längst keine zum Waffendienst eingezogenen einfachen Bauern mehr, sondern eine bestens trainierte Elitetruppe, die sich allerdings nach wie vor hauptsächlich aus der Landbevölkerung rekrutierte. Ihre Leistungen waren so gut, dass sie im englischen Heer die Armbrustschützen fast völlig verdrängten. Mit dem Aufkommen handlicher Feuerwaffen war die Zeit des Langbogens vorbei, auch wenn in England die Bogentruppe erst 1627 aufgelöst wurde. Das Wort „Yeoman“ erhielt die neue Bedeutung „Leibgardist“.

Der **zusammengesetzte Bogen** wurde von den Reitervölkern Innerasiens erfunden, bei denen es kein hochwertiges Holz gab. Er bestand aus verschiedenen Lagen Horn, Metall und Holz und wurde manchmal genietet, meist aber von Tiersehnen zusammengehalten. Als Sehne dienten die langen Rückensehnen von Tieren, Lederstreifen und gezwirnte Därme. Da er handlicher als der Langbogen war, gewann er vor allem nach der Invasion Osteuropas durch die Mongolen um 1200 auch in Europa an Bedeutung. Der moderne, aus verschiedenen Materialien in Verbundbauweise gebaute Sportbogen ist technisch gesehen der direkte Nachkomme des zusammengesetzten Bogens der Reitervölker.

Die **Pfeile** bestanden im Mittelalter aus massivem Holz, wobei sich Birkenholz am besten bewährte, oder (manchmal) aus Schilfrohr. Sie waren zwischen 70 und 90 cm lang, im Einzelfall auch länger. Zur Stabilisierung waren sie in der Regel mit drei kurzgeschnittenen Federn befiedert, und besaßen hin und wieder einen beweglichen Vorschaf, der es der Pfeilspitze ermöglichte, sich nach dem Treffer vom Schaft zu lösen. An Pfeilspitzen gab es - je nach Verwendungszweck - eine große Vielfalt an Typen. Jagtspitzen mit Blutrinne, nadelscharfe Spitzen, die besonders tief eindringen, Spitzen mit mehreren Widerhaken, sägezahnähnliche Spitzen, die besonders unangenehme Wunden

rissen usw. Es gab spezielle Pfeilspitzen für genaues Zielen und solche für eine besonders große Reichweite. Besonders bekannt war der englische Breitkopfpfeil. Im allgemeinen bestanden die Pfeilspitzen aus Metall (Eisen, selten Messing oder Bronze) und waren zwischen 3 und 5 cm lang. Eine Sonderform waren Brandpfeile, meistens mit einer Mischung aus Holzteer und Schwefel bestrichen, deren Klebrigkeit sprichwörtlich wurde („hält zusammen wie Pech und Schwefel“).

Einige Grundbegriffe zum Bogenschießen:

Der **„Wurf“** eines Bogens ist seine Fähigkeit, einen Pfeil zu befördern. Unter dem **„Gewicht“** eines Bogens versteht man seine Spannkraft, die Kraft, die nötig ist, die Sehne um eine bestimmte Strecke vom Bogenstab wegzuziehen (in England in Pfund (lb) bei um 71 cm aus gespanntem Bogen angegeben). Traditionell wurde sie mit an der Sehne angehängten Gewichten gemessen, heute verwendet man Federkraftmesser. Neben dem traditionellen „Gewicht“ wird die **Spannkraft** eines Bogens auch in Newton gemessen. *Wenn ein Sportbogen (umgerechnet) 20 kg Gewicht hat, heißt das, dass er auf 71 cm gespannt eine Spannkraft von 196 Newton erreicht.*

Die 71 cm sind keine „britische Willkürlichkeit“, denn der durchschnittliche Bogenschütze kann einen Bogen nicht weiter als etwa 75 cm spannen, was (beim Rechtshänder) etwa der Entfernung vom ausgestreckten linken Arm zum gebeugten rechten Arm entspricht. Die kleine Differenz läßt sich mühelos damit erklären, dass die Durchschnittsgröße der Bogenschützen seit damals zugenommen hat.

Ein moderner Bogen hat zwischen 12 und 22 kg „Gewicht“ und ist in der Regel etwa 1,70 m lang. Die üblichen Schußdistanzen sind 90, 70, 60, 50, 40 und 30 m, in der Halle auch 25 und 18 m. Die maximale Schußweite eines schweren Sportbogens liegt etwa bei 150 m. Die Pfeilfluggeschwindigkeit liegt übrigens bei durchschnittlich ca. 36 m/s, das sind ca. 130 km/h.

Die **Reichweite** hängt außer vom „Gewicht“ von der Geschwindigkeit, mit der der Bogenstab sich entspannt (Flexibilität) und der Art des Pfeils ab. Sie ist rechnerisch bei einem Schußwinkel von 45° am größten. Da der Pfeil aber auch



aerodynamischen Auftrieb erfährt, hat jeder Bogen mit jedem Pfeiltyp in der Praxis seinen eigenen optimalen Weitschußwinkel.

Mit der Zielgenauigkeit mittelalterlicher Bögen war es - nach moderner Maßstäben - schlecht bestellt. Es gab noch nicht einmal einfache Visiere, von Dioptern, wie sie bei Sportbögen üblich sind, ganz zu schweigen. Die Pfeile waren von der Perfektion moderner Leichtmetallpfeile meilenweit entfernt. Meines Wissens hat selbst im olympischen Bogenschußwettbewerb es noch niemand geschafft, mit einem Pfeil einen in der Zielscheibe steckenden anderen Pfeil zu spalten (wie *Robin Hood* dies angeblich *routinemäßig* tat). Ein guter Sportbogenschütze und Live-Rollenspieler hatte Probleme mit einem nachgebauten mittelalterlichen Langbogen auf 70 m Entfernung überhaupt die 1,22m durchmessende Zielscheibe zu treffen. Zugegeben, die alten Bogenschützen kannten ihre Waffen sehr viel besser und waren sicherlich zielsicherer. Leistungen à la *Robin Hood* dürften allerdings völlig utopisch gewesen sein. Wegen dieser auf größere Distanz bescheidenen Zielgenauigkeit wurden Pfeile in der Schlacht auch meistens salvenweise abgeschossen, eine ganze Schützenreihe schoß dabei jeweils gleichzeitig.

Im Gegensatz zu ihrer Zielgenauigkeit war die Spannkraft und Reichweite der mittelalterlichen Bögen mit der moderner völlig vergleichbar, manchmal sogar erheblich höher.

Ein leichter tatarischer zusammengesetzter Bogen, wie er von jungen Schützen zu Übungszwecken benutzt wurde, war 1,88 m lang, hatte bei 71 cm Spannweite ein Gewicht von 13,7 kg und schoß im Experiment 91 m weit. Die Tataren bauten aber auch sehr schwere Bögen, so einen ebenfalls 1,88 m langen Bogen, der ein Gewicht von ca. 45 kg hatte! Selbst ein starker Mann kann solch einen Bogen nicht längere Zeit mit einer Hand gespannt halten, was für einen gezielten Schuß unbedingt nötig ist. Der Bogen wurde abgeschossen, indem der Schütze sich auf den Rücken legte, die Füße gegen den Bogen stemmte und ihn mit beiden Händen spannte. So waren Schußweiten von bis zu 400 m (!) möglich (für eine Armbrust waren im 14. Jahrhundert 80 m schon „weit“).

Berittene Bogenschützen bevorzugten kürzere Bögen, deren „Wurf“ keineswegs schlecht war: Ein türkischer zusammengesetzter Bogen, der allerdings aus dem 19. Jahrhundert stammte, war 1,22 lang, hatte bei 74 cm Spannweite ein Gewicht von ca. 40 kg und schoß ca. 250 m weit. Ein 1,14 m langer Bogen mit einer Spannweite

von nur ca. 50 cm (somit sehr handlich) hatte ein „Gewicht“ von ca. 30 kg und schoß immerhin 150 m weit. Das recht hohe Gewicht störte bei Reiterbögen weniger, da ein langes, sorgfältiges Zielen vom Pferderücken aus sowieso nicht möglich war. Sicherlich legten die berittenen Schützen auch weniger auf große Reichweite als auf möglichst große Durchschlagskraft wert. Noch heute finden in der Mongolei Wettkämpfe berittener Bogenschützen statt, bei denen aus kurzer Distanz auf gefüllte Ledersäcke gezielt wird. Das Ziel gilt nur als dann als getroffen, wenn der Sack von Pfeil *völlig* durchbohrt wird.

Die scheinbar primitiveren Langbögen erzielten bei relativ geringem „Gewicht“ beachtliche Reichweiten. Ein englischer Langbogen von 2 m Länge hatte bei 71 cm Spannweite ein Gewicht von 24,7 kg und trug einen Breitkopfpfeil 169 m weit. Auf volle 91 cm ausgespannt (das ging nur im Liegen) hatte er ein Gewicht von 32,7 kg und schoß 194 m weit. Aus dieser nur bescheidene Reichweitzunahme bei vollen Bogenspannung kann geschlossen werden, dass auch sehr lange Bögen nicht zum „Liegendschießen“ konstruiert waren (wie einige Historiker meinten). Interessanterweise erzielten relativ „kurze“ Langbögen größere Reichweiten: Ein englischer Langbogen von „nur“ 1,73 m Länge erreichte bei 71 cm „Standardspannung“ ein Gewicht von 31,7 kg und schoß 224 m weit! Der Vorteil der längeren Bögen schien darin gelegen zu haben, dass sie nicht voll ausgespannt wurden. So ließen sich eine gegebene Reichweite mit einem geringeren Gewicht als beim zusammengesetzten Bogen erzielen. Damit war weniger Muskelkraft zum Schießen nötig, der Schütze ermüdete nicht so schnell und konnte ohne Ruhepause häufiger schießen.

Bei den Pfeilen zeigte sich, dass der Breitkopfpfeil nicht der optimale Pfeil für große Reichweiten war. Ein leichter Rohrpfel mit kleiner, schwerer Spitze schien der ideale Pfeil für Weitschüsse gewesen zu sein.

Wie sieht es nun mit der **Durchschlagskraft** aus? Tests, die um 1900 in England durchgeführt wurden, zeigten, dass die *primitive* Bogenwaffe in dieser Hinsicht nicht unterschätzt werden darf. (Das taten britische Kolonialsoldaten damals offenbar recht oft. Eine im Buschkrieg manchmal tödliche Arroganz des „technisch Überlegenen“!) Ein Kiefernholzpfel mit Stahlspitze, von einem Bogen mit 29,5 kg „Gewicht“ abgeschossen, durchdrang auf 7 m Entfernung 140 Blatt der Penetrationsblocks für Feldgeschütze (die Blätter waren aus steifem

Papier genormter Dicke und Festigkeit). Grobes Schrot aus einer Flinte durchdrang nur 35 Blatt!

Schon sehr viel frühere Berichte erzählen von spanischen Conquistadores in Florida, die einem gefangenen Indianer die Freiheit versprachen, falls es ihm gelingen sollte, auf 150 Schritt Entfernung einen Harnisch zu durchschließen. Er tat es und durchschloß zwei Kettenpanzer mit einem Rohrpfel mit Feuersteinspitze. Das brachte die Spanier dazu, die Kettenpanzer aufzugeben.

Der britische Archäologe *Pope* führte 1918 praktische Experimente auf diesem Gebiet durch. (*Die Briten haben offensichtlich ein besonders intimes Verhältnis zum Bogenschießen.*) Besonders spektakulär war ein Versuch, der an den der Spanier in Florida erinnert. Ein Damaszener Kettenpanzer aus dem 16. Jahrhundert wurde auf einen nachgemachten Körper gezogen. Auf dieses Ziel wurde aus einer Entfernung von 75 m mit einem Pfeil mit pfriemförmiger Stahlspitze geschossen. Der benutzte Bogen hatte eine Spannkraft von 34 kg. Der Pfeil durchschlug den Panzer mit einem Funkenschauer, ging durch die 20 cm des simulierten Menschen hindurch und blieb erst in der Rückseite des Kettenpanzers stecken. In Anbetracht dessen „schien das Experiment, einen Pfeil mit breiter Metallspitze auf dieses wertvolle Museumsexemplar zu schießen, nicht gerechtfertigt“, wie *Pope* schrieb.

Ich erinnere mich an einen alten Wildwestfilm, in dem Indianer eine Postkutsche mit Pfeilen aus nächster Nähe beschossen. Beim genaueren Hinsehen merkte man, dass die Pfeile, die im Holz der Kutsche „steckenblieben“ offensichtlich präpariert waren (sie wurden von dünnen Drähten geführt und hatten stumpfe Spitzen). Mit echten Pfeile wären die Dreharbeiten für die Kutscheninsassen recht ungesund gewesen.

Besseren Schutz als Harnische boten dicke Polster aus nachgiebigem und zähem Material, das die Schußenergie absorbierte. Zielscheiben z. B. bestehen deshalb traditionell aus Stroh. Die dick „aufgeplusterte“ Uniform eines frühen Landsknechts mit ihrer Filzpolstern bot u. U. mehr Schutz vor Pfeilen als die Rüstung eines Ritter.

Erfahrungen bei der Jagt mit dem Bogen bestätigen die tödliche Wirkung. Ein laufender Rehbock wurde mit einem einzigen Pfeil erlegt, der aus 75 m Entfernung abgeschossen wurde. Der Pfeil drang in die Brust des Tieres ein und kam aus der anderen Seite wieder heraus. Vor einigen Jahren gingen Berichte über Wilderer durch die Presse, die im Columbia-Nationalpark



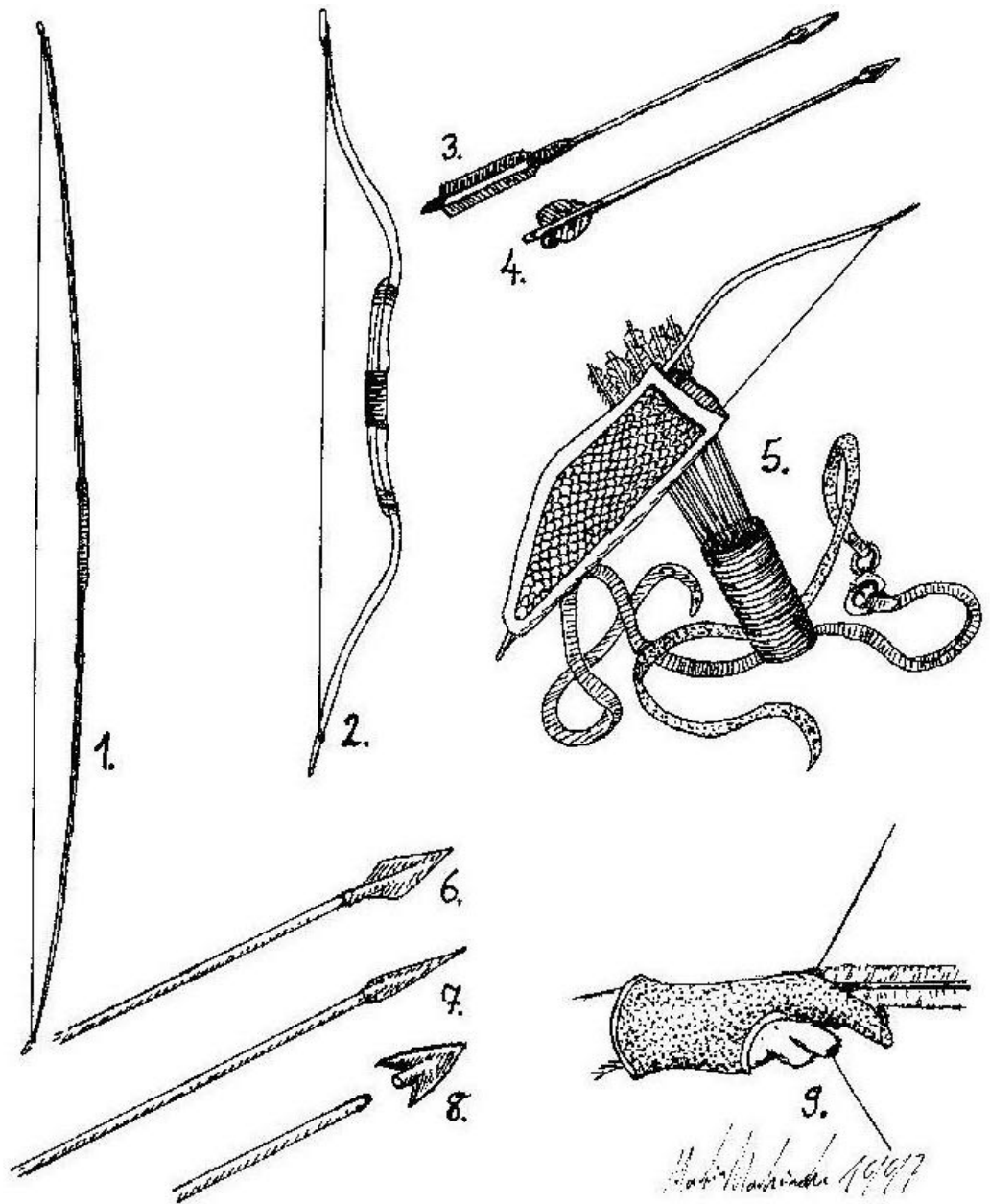
in Kanada mit Pfeil und Bogen illegal Hirsche, Elche und sogar Grizzlybären erlegt hatten.

Bei Pfeiltreffern tritt der Tod in der Regel rasch durch Verbluten ein, die Gewebsschäden der glatten und sauberen Wunde sind geringer als beim Treffer einer Gewehrkugel. Das heißt, auch spektakuläre Pfeiltreffer können, wenn die Blutung rechtzeitig gestillt wird, ohne bleibende Schäden überlebt werden (von Treffern ins Auge usw. einmal abgesehen), während Schußwaffenverletzungen ihre überlebenden Opfer sehr oft verkrüppeln. Ob die Bogenwaffe damit „humaner“ war, ist allerdings Ansichtssache.

Nachtrag:

Von einer Bogenschützin, die auch mit dem klassischen Langbogen Erfahrung hat, musste ich mich belehren lassen dass ein im Langbogenschießen sehr geübter Schütze mit einem klassischen Langbogen so zielgenau wie sein mit einem modernen Bogen schießender Sportkamerad treffen kann. Die „Yeomen“ des späten Mittelalters taten fast nichts anderes als Üben, denn sie waren faktisch Berufssoldaten. Sprich: Ich habe die Möglichkeiten des Langbogens in der Hand eines exzellenten Schützen unterschätzt.

Übrigens: Wer jetzt der nächsten Eibe zu Leibe rückt, um sich den perfekten Langbogen zu schnitzen, der handelt rücksichtslos gegenüber der gebeutelten heimischen Pflanzenwelt und verstößt gegen das Naturschutzgesetz, denn die Eibe ist bei uns leider arg selten geworden! Er riskiert außerdem seine Gesundheit, denn alle Pflanzenteile der Eibe sind giftig.



1. Langbogen, englisch, aus Eibe
2. zusammengesetzter Bogen, tatarisch, aus Horn und Holz
3. Pfeil für große Distanzen, mongolisch, mit langer Befiederung und Ausgleichsgewicht
4. Jagtpfeil
5. kurzer Köcher und Bogenfutteral für Reiter, tatarisch

6. breite Pfeilspitze für Jagtzwecke, Eisen, scharf geschliffen
7. pfriemartige Pfeilspitze, Eisen
8. breitköpfige Pfeilspitze, löst sich nach dem Treffer vom Schaft und bleibt in der Wunde stecken
9. Fingerschutz, mongolisch

[martin marheinecke]

PLOTTING FÜR SPIELLEITER

1. Was ist eigentlich ein Plot?

Um es nochmal zu wiederholen: Der Plot ist im Prinzip der Handlungsverlauf einer Geschichte. Wenn man allen Schnickschnack, wie Erzählperspektive, Beschreibungen, Dialoge usw. weglässt und eine Story auf das Wesentliche reduziert, hat man ihren Plot. Es gibt einfache Plots und etwas komplexere Plots. Folgender einfacher Plot liegt beispielsweise den meisten Detektivgeschichten zu Grunde:

“Eine Leiche wird gefunden. Ein Detektiv versucht den Mörder zu finden.”

2. Was ist plotting?

Von solchen einfachen Plots gibt es Hunderte. Beim Vorbereiten eines Rollenspiel-Abenteuers kommt es darauf an, einen der vielen möglichen Plots zu nehmen und ihn auf eine originelle Weise so auszugestalten, dass eine interessante Geschichte dabei heraus kommt. Diesen Vorgang nennt man plotting.

3. Worauf kommt's beim Plotting an?

Als Spielleiter musst du beim Plotting für ein Abenteuer daran denken, dass der Plot genug offene Stellen hat, an denen die Spieler in die Geschichte eingreifen und sie wesentlich verändern können.

Viele Spielleiter verzichten aus diesem Grund aufs Plotting, weil sie befürchten, mit einer ausgefeilten Geschichte die Spieler zu sehr einzuschränken. Sie wollen ihren Spielern möglichst viele Freiheiten lassen und entwerfen für ihre Spielrunden nur Charaktere und Schauplätze, verzichten aber darauf alles mit einem Plot zu verbinden.

Natürlich gibt es immer Naturtalente, denen das Erzählen von Geschichten und das Plotting so sehr im Blut liegen, dass sie ohne Vorbereitung einfach während des Spielabends improvisieren können. Solche beneidenswerten Talente sind jedoch selten.

Meistens ist das Ergebnis von mangelndem Plotting ein langweiliger Spielabend. Charaktere und Schauplätze sind für ein Abenteuer sehr wichtig. Wenn die Motivationen der Nichtspielercharaktere stimmen, wenn sie ausgefeilte Hintergrundgeschichten besitzen und vom Spielleiter auch noch gut dargestellt werden und wenn es im Abenteuer originelle Schauplätze gibt, ist das die halbe Miete.

Aber eine gute Geschichte braucht mehr. Charaktere - vor allem die Spielercharaktere

- können sich nur in einer guten Geschichte entfalten. Oder um es anders auszudrücken: Helden wachsen mit ihren Aufgaben. Je größer die Aufgabe ist, umso aufregender werden auch die Heldentaten. Und je aufregender die Aktionen der Spielercharaktere werden, umso mehr Spaß haben die Spieler und im Endeffekt auch du als Spielleiter.

4. Woraus besteht ein guter Plot?

Am Anfang deiner Vorbereitungen steht immer das Thema des Abenteuers. Worum wird es gehen? Planst du ein actionreiches Dungeon-Abenteuer oder eine komplexe Intrigen-Geschichte? Geht es um eine Queste oder den Konflikt zweier Adelshäuser? Müssen die Spielercharaktere einen Mord aufklären oder ihren Mut in einer Schlacht beweisen?

Alle möglichen Themen eines Abenteuers zu besprechen ist nicht unmöglich, da es so viele gar nicht gibt. Aber immerhin sind sie doch so zahlreich, dass sie diesen Rahmen sprengen würden. Außerdem ist das Finden eines Themas beim Plotting der leichteste Teil. Orientiere dich einfach an Filmen, Fernsehserien oder Romanen. Hier findest du eine Fülle an Anregungen. Selbst wenn du die Idee oder den Handlungsrahmen eines Film- oder Romanhandlung unverändert übernimmst, musst du deswegen kein schlechtes Gewissen haben. Immerhin geht es im Rollenspiel nicht darum, die originellste Geschichte der Welt zu finden, sondern nur darum, einen Abend spannend zu gestalten. Und dazu ist jedes Mittel recht.

Charakterbezogene und handlungsbetonte Plots

Zunächst einmal kann zwischen zwei Typen von Plots unterschieden werden: Es gibt charakterbezogene und handlungsbetonte Plots.

Ein charakterbezogener Plot orientiert sich stark an den Eigenschaften und Hintergrundgeschichten der Spielercharaktere. Aus ihnen wird eine Handlung entwickelt, die mit anderen Charakteren gar nicht möglich wäre. Im Prinzip ist das der Idealfall eines Rollenspiel-Abenteuers. Denn je genauer die Handlung zu den Charakteren passt, umso mehr wird jeder einzelne Spieler in das Abenteuer mit einbezogen. Charakterbezogene Plots zu entwerfen setzt allerdings voraus, dass die Spieler sich viele Gedanken über ihre Charaktere

gemacht haben. In ihren Hintergrundgeschichten muss es genügend so genannte Plot-Hooks geben - also Punkte, an denen die Handlung von Abenteuern ansetzt.

Hat beispielsweise einer der Charaktere einen Gegenstand, von dem er nicht weiß, woher er ihn bekam und was er mit ihm anfangen kann? Oder sucht einer von ihnen nach seinen verschollenen Eltern? Ist ein guter Bekannter oder vielleicht sogar er selbst von einer tödlichen, seltenen Krankheit befallen, für die er ein Heilmittel suchen muss? Oder sucht der Charakter vielleicht einfach nur nach der großen, wahren Liebe?

Besprich solche Dinge mit deinen Spielern, wenn sie ihre Charaktere erschaffen. Du wirst sehen, dass es sich für deine Vorbereitungen lohnt und dass sich schon aus solchen Ansätzen viele Abenteuerideen ableiten lassen.

Handlungsbezogene Plots findet man in den meisten vorgefertigten Abenteuern. Bei ihnen ist es im Prinzip egal, von welchen Charakteren sie gespielt werden. Es gibt einen klar definierten Auftrag, der auch die Motivation der Charaktere klärt. Die meisten Detektiv-Abenteuer sind handlungsbetonte Plots. Aber auch Action-Abenteuer sind meistens handlungsbetont. Die Motivation und die Hintergrundgeschichte spielen keine Rolle, es geht nur ums Überleben. Solche Abenteuer stehen oft am Anfang einer Kampagne, weil die Spieler sich erst in ihre Charaktere hinein denken und ihre Hintergrundgeschichten und Motivationen erforschen müssen.

Ziel und Motivation:

Der Aufbau eines Abenteuers ist stets der gleiche: Es gibt ein Ziel, welches die Charaktere erreichen wollen und Schwierigkeiten, die sie daran hindern. Je stärker die Motivation für die Spielercharaktere ist, ihr Ziel zu erreichen und je größer die Schwierigkeiten sind, die sie überwinden müssen, umso spannender wird das Abenteuer. Wichtig ist aber auch, dass das Ziel klar umrissen werden kann. Sobald sich ein Spieler fragt: “Warum mache ich das eigentlich hier?” ist das Abenteuer misslungen.

Das Ziel eines Abenteuers muss also für alle Charaktere interessant sein. Im besten Fall ist es zwingend, sodass es gar keine andere Möglichkeit gibt, als es zu verfolgen. Die Motivation der Charaktere muss also eindeutig und stark sein.

Mögliche Ziele sind beispielsweise: Das eigene überleben, das Erlangen von Reichtum, das Wiederherstellen der Ehre, das Aufklären eines Mordes usw.

Das führt uns zum nächsten wichtigen Stichwort einer guten Geschichte: Motivationen. Ein guter Plot steht und fällt mit der Motivation der Spielercharaktere. Dabei ist es wichtig, dass du beim Auswählen möglicher Motivationen für die Spielercharaktere versuchst, die Gefühle der Spieler anzusprechen, nicht die ihrer Charaktere. Ein noch schlimmerer Fehler wäre es, nur auf den Intellekt der Spieler abzielen. Wer denkt, dass das Lösen eines Rätsels oder das Auffinden eines Mörders als intellektuelle Herausforderung Motivation genug für die Spieler ist, verschenkt die halbe Miete.

Man spricht beim Plotting vom "Sog der Gefühle": Je stärker die Gefühle eines Lesers oder Zuschauers (in unserem Fall also der Spieler) angesprochen werden, umso größer ist die Wirkung der Geschichte und (beim Rollenspiel-Abenteuer) die Motivation der Spielercharaktere, bzw. der Spieler.

Eigentlich gibt es nur wenige, wirklich starke Gefühle, die du als Spieler bei deinen Spielern ansprechen kannst, um sie fürs Abenteuer zu motivieren: Liebe, Hass, Wut, Angst, Gier und Rachegefühle. Gier ist eine der schlechtesten

Motivationen, die man im Rollenspiel bei den Spielern ansprechen kann (obwohl ist im Großteil aller Abenteuer getan wird). Denn alle Reichtümer, die es im Spiel zu verdienen gibt, kommen ja nur den Charakteren zugute und bleiben somit für die Spieler abstrakt.

Viel besser steht es hingegen mit so starken Gefühlen wie Wut oder Angst aus. Je abscheulicher es dir beispielsweise gelingt die grausamen Taten eines Bösewichts zu darzustellen, je mehr die Charaktere von ihnen betroffen sind, umso eher werden die Spieler motiviert sein, ihn zu fangen.

Konflikte:

Stehen das Ziel des Abenteuers und die Motivationen der Spielercharaktere fest, gehören natürlich noch Konflikte und Komplikationen, die die Charaktere vom Erreichen des Ziels abhalten, zu einem guten Plot.

Es ist gar nicht so leicht, wirklich gute Konflikte und Komplikationen für ein Abenteuer zu finden. Denn einerseits müssen Spieler und Spielercharaktere bis an ihre Grenzen gefordert werden - andererseits musst du natürlich vermeiden, sie zu überfordern.

Ein Konflikt oder eine Schwierigkeit im Abenteuer, die schnell überwunden werden können, sind wertlos. Eine Komplikation, die die

Spieler nicht meistern können, verdirbt ihnen den Spaß. Konflikte und Komplikationen können in Gestalt von Gegnern und Monstern auftreten. Sie können aber auch Naturkatastrophen, Rätsel, Krankheiten usw. sein. Frage dich einfach bei deinen Vorbereitungen, was alles schief gehen könnte. Mach eine Liste von möglichen Unglücken, die den Charakteren passieren können und von möglichen Gegnern, die ihnen begegnen könnten.

Es ist wichtig, dass sich die Konflikte zum Ende des Abenteuers hin verschärfen. Der größte Konflikt sollte den Höhepunkt und damit den Schluss des Abenteuers bilden. Am Schluss muss ALLES auf dem Spiel stehen. Je mehr sich die Konflikte im Laufe des Abenteuer steigern, je komplizierter das Abenteuer wird und je dramatischer der Konflikt am Ende des Abenteuers ist, umso befriedigender wird der Spielabend für dein Spieler.

Achte deswegen nach Möglichkeit auch immer darauf, dass ein Spielabend mit einem dramatischen Konflikt oder wenigstens mit der Ankündigung einer Komplikation endet. Lass niemals eine Spielrunde - und schon gar nicht ein ganzes Abenteuer - an einem entspannten, ruhigen Punkt enden.

[marcus johanus]
[www.spiel-leiter-tipps.de]





LAGERFEUERGESCHICHTEN

~ GESCHICHTEN UND LEGENDEN ~

Das grauenhafte Heulen

Hört ihr das? Dieses Heulen? Seid froh, dass es nicht euch galt. Warum fragt ihr? Ihr seid wohl nicht aus dieser Gegend oder was? Dieses Heulen stammt von einem riesigen schwarzen Bären. Oh nein, dies ist kein gewöhnlicher Bär. Dieser Bär kommt nur zu jenen, die dem Tode geweiht sind. Er streift des Nachts durch diesen Ort und schnuppert an jedem Haus. Dort wo er feststellt, dass des Bewohners Lebensuhr abgelaufen ist, lässt er dieses markerschütternde Heulen hören. Es ist schon fast zu einem Ritual der Bewohner geworden nicht eher zu schlafen, bis sie sich sicher sein können, dass das große Übel an ihrem Haus vorbeigegangen ist. Aber ihr müsst doch scherzen, wenn ihr sagt, dass ihr diese Geschichte nicht kennt...

Bemerkung: Auch wenn in Großbritannien der Glaube weit verbreitet ist, dass man bald stirbt, wenn man einen großen, schwarzen Hund mit rotglühenden Augen sieht, so gilt in East Riddlesden dies für den Bären, der Nachts vor den Fenstern von Todeskandidaten heult.

Schreckensbilder

Die folgende Geschichte ist besonders für „modernere“ Spiele (besonders für Rollenspiele wie „Call of Cthulhu“, „Kult“ oder ähnliches) geeignet. Am besten bringt ihr diese ein, indem ein etwas verwirrter Parapsychologe dies der Gruppe erzählt. Denn die Geschichte hat ihm den Verstand geraubt...

Hehehe... Wie könnt ihr nur so unbedacht durch die Welt streifen? Wisst ihr denn nicht, dass es bald so weit ist. Bald ist die Zeit abgelaufen. Von was ich spreche? Die Geister, sie werden uns angreifen, denn sie sind richtig sauer geworden... Ihr wollt wissen warum? Wollt es wissen... hehehe... Schaffe es zu wissen... Was wisst ihr über Exorzismen. Denkt ihr etwa auch, dass die Geister dadurch vollkommen verbannt werden... Verbannt, das ist gut... Aber nicht gut genug, denn zumeist wurden die Geister nur in eine Hülle gepackt und dort für 100 Jahre versiegelt... Der Grat... Der Grat ist schmal und der Damm wird brechen... Ja... brechen... Bald ist es soweit... Die Siegel sind schwach und bald werden sie brechen... Die hundert Jahre sind fast vorbei... Dann KAWUMM!!!! Wisst ihr eigentlich wie sauer die ganzen Geister sind? Wisst ihr, wie viele Geister vor hundert Jahren

exorziert wurden? Nein... Nicht wissen... Lieber verschließen... Oh Vater steh uns bei... Uns allen... hehehehe... Die Schäflein sie wissen es nicht... Nein nein nein nein nein... Nicht wissen... Hihihih... Aber bald bald wissen... Ja, bald Qualen und wissen...

Bemerkung: Der Exorzismus ist die Möglichkeit ruhelose Geister von einem Ort zu verbannen. Bei manchen funktioniert dies schon mit gutem Zureden. Manche sind jedoch um einiges störrischer und man benötigt einen Priester, der einen Exorzismus durchführt. Wie bereits oben erwähnt wurde dies früher mit Behältnissen (die dann an unzugänglichen Orten aufbewahrt wurden) und vor allem zeitlich begrenzt durchgeführt. Nun kann man sich vorstellen welche Wut diese Geister in der Zwischenzeit aufgebaut haben dürften... Da bald einige dieser Geister wieder frei werden, wird es eine schwierige Zeit für Exorzisten werden...

Das Bild des Schnitters

Ihr wollt auf den Friedhof? Dann haltet euch am besten von der Gruft des Grafen Easthem fern. Dort haben schon viele und wohl auch tapferere Recken als ihr es seid den Verstand verloren. Dort an der Gruft, über dem Eingang, hängt ein Bild. Es zeigt den Schnitter vor einem Feld stehen. Das Feld der Lebenden. Anstatt Kornähren tragen die Halme dort Menschenköpfe. Für jeden Lebenden einen. Wenn man nun einen Blick auf dieses Bildnis wirft, und sei es auch nur ein ganz kurzer, so kann es sein, dass man nicht mehr lange lebt. Denn wer in der Abbildung den Wind durch die Halme wehen sieht und wem der Tod zuwinkt, der stirbt in den nächsten Tagen. Ihr glaubt mir nicht. Dann geht doch mal in den südwestlichen Teil des Friedhofes, dort steht die Gruft und um die Gruft herum sind all die Gräber derer angelegt, die genau so töricht wie ihr ward. Die nicht glaubten und dann den mähenden Tod sahen. Die Grabessprüche beweisen ihr Schicksal. Denkt an meine Worte...

Bemerkung: Dieses Gemälde hängt übrigens in der Gruft von George Hopper in der Nähe von Barnard Castle, das in Nordost England liegt. Wer sieht wie sich die Sense bewegt, der gehört schon bald zur Ernte des Schnitters.

[christian dodel]

STILBLÜTEN

Spieler 1: „Was ist denn mit ihm passiert?“

Spieler 2: „Ihm steckt ein Pfeil im Kopf.“

Spieler 1: „Warum holt ihr denn nicht den Heiler?“

Spieler 2: „Das ist unser Heiler...“

Spielleiter: „Auf euch kommen 4-5 Meter große Kreaturen zu.“

Spieler 1: „Mist... das sind Wölfe“

Die Heldengruppe hat durch grosses Glück (und nur dadurch) die Konfrontationen mit einem Lindwurm, einem grünen Drachen, einem Orkstamm und einer handvoll böser Krieger überlebt.

Nun wird man etwas übermütig...

Magier zu zwei Hügelriesen:

„Gebt uns all euer Gold!“

Hügelriese: „Moment mal, das ist mein Satz!“

Spieler 1: „Wir nehmen einen Hundeschlitten mit.“

Spieler 2: „Und wer soll den ziehen?“

Spieler: „Ich mache Vorahnung“.

Was würde es bedeuten, wenn wir die Burg aufsuchen würden?“

Spielleiter: „Den Tod.“

Gruppe kollektiv: „Gäh!“

Spielleiter: „Ihr solltet euch eine große Portion abschneiden.“

Spieler (Zwerg): „Vom Elf?“

Spieler: „Ich will seine Wunde kühlen und sprech einfach mal einen Frostzauber...“

MORGEN

~ EINE KURZGESCHICHTE VON h.h. HÖLZEL ~



Markus blickte angestrengt durch den schwarzen wabernden Smog, der ihm die Sicht auf das vor ihm liegende Land versperrte. Seit seiner Kindheit, im Klan der Europs hatte er in dieser düsteren Welt gelebt und die Legenden aus alter Zeit gehört. Einer Zeit in der man die Sonne nicht als schmutziggraue Scheibe am Firmament wahrnahm, sondern als feurigleuchtendes Juwel am azurblauen Himmel.

Markus hatte noch nie einen blauen Himmel gesehen oder jene riesigen Pflanzen namens Baum oder jenes mystische Wesen namens Katze oder diese seltsamen Wesen namens Vögel, von denen sich die Alten erzählten, dass sie einst vor vielen Jahrzehnten durch die Luft geflogen seien. So unrealistisch ihm diese Legenden auch erschienen waren, so hatte er sich doch mit dem Rest der Europs aufgemacht, auf der Suche nach einem heiligen Ort namens Bodensee, von dem man sich erzählte, dass er aus trinkbarem Wasser bestehen soll. Doch die Wanderung durch die öden Gebiete hatten seine Gruppe immer stärker dezimiert.

Zuerst hatte es Nadine erwischt, als ihr Luftfilter während eines Sturzes riss. Die düsteren Schwaden giftiger Luft hatten sich ihren Weg unerbittlich in ihre Lunge gesucht und Nadine starb qualvoll vor ihren Augen, als sich ihre Lunge in einen blutigen Brei auflöste. Einst sollten Menschen hier ohne Atemmasken gewandelt sein. Unter freiem, klarem Himmel, umgeben von grünem Gras und bunten Blumen.

Dann starb Kevin, als er eine der wenigen, übriggebliebenen Nahrungskonserven durch

den Maskenschlauch konsumierte. In dem einen Moment hatte er noch genüsslich seine Konserve durch den kleinen Schlauch geschlürft und im anderen Moment brach er zitternd vor ihnen zusammen und starb. Erst später stellte sich heraus, dass sein Nahrungsschlauch ein Leck hatte, durch das seine vakuumverpackte Nahrung mit der Luft in Berührung kam. Einst sollten hier Menschen unter freiem Himmel Nahrung zu sich genommen haben, Fleisch, Gemüse und andere Dinge, die er nur aus Erzählungen kannte. Selbst seine Großmutter konnte sich nur schwach an jene Zeit erinnern, als sie mit ihrem Auto an einen Ort namens „Italiener um die Ecke“ fuhr um dort eine „Pizza Salami“ zu essen.

Nach Kevins Tod wollten die anderen nicht weiter, sie wollten zurück nach Frankfurt, ihrer Heimat und dort in den Ruinen nach Nahrung suchen, anstatt in dieser trostlosen Welt einer Legende von trinkbarem Wasser zu folgen. Markus wusste, dass er sie nicht zwingen konnte ihm zu folgen und er wusste, dass sie den Weg zurück nicht finden würden. Bei einer Sichtweite von höchstens 5 Metern war eine Orientierung fast unmöglich. Doch er hatte sie ziehen lassen. Und so war alleine weitergewandert, auf der Suche nach seinem Paradies, dem legendären Bodensee.

Und so schritt er weiter, einen Fuß vor den anderen setzend immer weiter, immer weiter, bis er ihn fand. Sein Ziel, den Bodensee. Eine grüne, stinkende Lache mit riesigen Pfützen klebrigem Öls. Ein See aus Chemie, aus Abwasser, aus Tod und verderben.

Irgendwo in den Tiefen des Alls regte sich eine Intelligenz, als Markus in das grüne Wasser des Bodensees fiel und sein Schutzanzug von der giftigen Substanz des Sees zerfressen wurde. Auf einem fernen Planeten sprach ein kleiner Affe das erste echte Wort. Eine neue intelligente Rasse war erstanden, um einen neuen Planeten zu bevölkern - und zu zerstören.

Auf Terra war das letzte Lebewesen in den Abfällen seiner eigenen Kultur erstickt, während sich auf jenem noch namenlosen Planeten ein Lebewesen bereitmachte seinen Planet zu vernichten.

[heiko herbert hölzel]

FANTASY BOWLING

~ EIN HOBBY DER ZWERGE EROBERT DIE WELT... ~

Geschichte

Bowling ist eine der ältesten Untergrundsportarten. Es wird gespielt in dem man eine Kugel eine gut Pollierte hölzerne Bahn entlang rollen läßt, so dass sie möglichst viele der am unteren Ende aufgestellten Kegel umwirft. Diese Sportart wurde von Zwergen erfunden. Sie lebten tief unter der Erde und waren auf der Suche nach einer Sportart bei der man kein großes Spielfeld benötigt. Schließlich entwickelten sie das Bowling. Mit einer Steinkugel begannen sie auf hölzerne Flaschen zu kegeln. Seit dieser ersten grundlegenden Erfindung, wurden viele unterschiedliche Varianten dieses Siels von verschiedenen Rassen entwickelt. Dazu gehören zum Beispiel das Kopf-Bowling der Bergriesen, eine kleinere Variante des Bowlings das von den Gnomen entwickelt wurde und „Jagende Nuss“ genannt wird, das Bowling-um- Blut der Goblins, und das magische Bowlen, das bei höhergestellten Menschen mit magischen Fähigkeiten und/oder viel Geld regen Anklang findet.

Die Ausrüstung

Die lage hölzerne Rollbahn auf der die Kugel entlang läuft wird schlicht und einfach ‚Bahn‘ genannt. Ihre Oberfläche ist eben und glatt polliert. Die Faullinie ist an ihrem vorderen

Ende. Der Bowler darf diese Linie nicht überschreiten wenn er seinen Wurf macht. Der Anlauf bis zu dieser Linie beträgt nicht weniger als 10 Fuß. Der Abstand von der Faullinie bis zu dem ersten Kegel beträgt 50 Fuß. Hinter dem Bereich in dem die Kegel in form eines Dreiecks aufgestellt sind, gibt es meißt eine gut gefederte Rückwand, damit die Kugeln ihren Schwung verlieren. Neben der eigentlichen Bahn gibt es links und recht von der Faullinie bis zum Bereich mit den Kegeln eine Rinne. Wird eine Kugel nicht gerade geworfen landet sie in dieser Rinne und rollt dort bis zum Ende der Bahn.

Die Kegel und die Kugeln

Jeder der 10 Kegel wiegt mindestens 3 Pfund und wird normaler weise aus hartem, massiven Ahornholz gefertgt. Jeder Kegel ist 15 Inch hoch und hat einen Bodendurchmesser von 2 ¼ Inch. Die Kegel werden in Form eines Dreiecks aufgestellt, wobei eine Spitze in richtung Faullinie zeigt. Die kegel werden aus unterschiedlichen Materialien hergestellt. Da gigt es welche aus Holz, aus Metall, aus Gummibaumharz, oder ganz klassisch aus Stein. Die dürfen einen Umfang von 27 Inch nicht überschreiten und dürfen nicht mehr als 16 Pfund wiegen. Jede Kuge hat zwei oder drei Löcher, damit man sie gut greifen kann.

Die Spielregeln

Grundsätzlich geht es darum mit der Kugel möglichst viele der Kegel umzu kegeln. Es gibt einen Spielplan, der aus zehnh Ramen oder Quadraten besteht in die der Spielstand eingetragen wird. Ein Bowler kegelt pro Zug (= Ramen) zweimal. Falls er mit seinem ersten Wurf einen Strike (alle Kegel falle auf einmal) erzielt wirft er nur einmal. Das Ergebnis wird dann in den Spielplan eingetragen.

Das Punkten

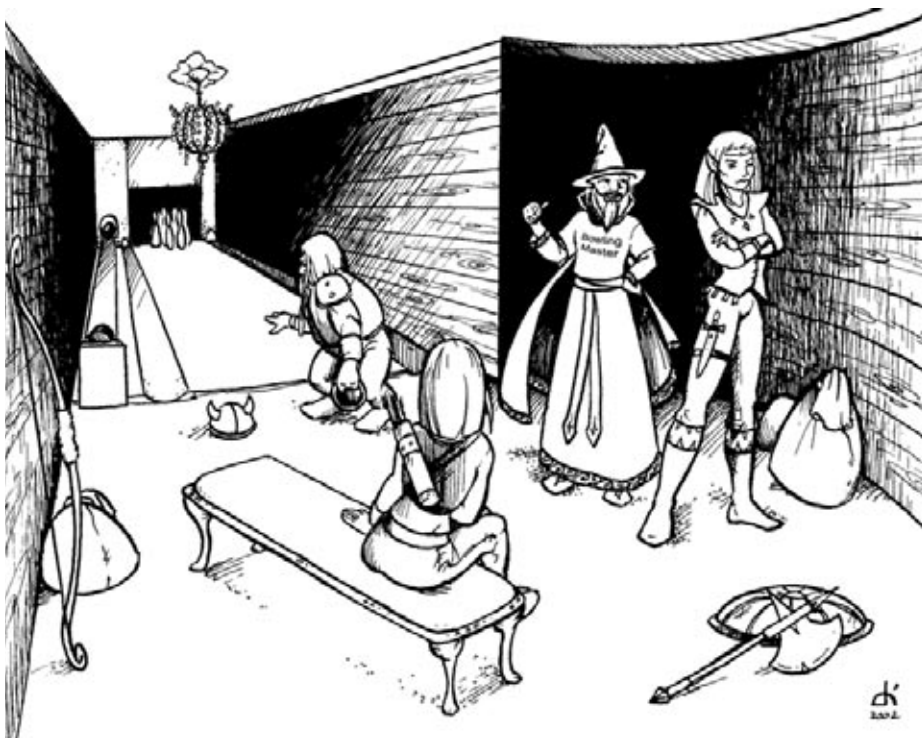
Jeder Bowler hofft auf einen Strike bei seinem ersten Wurf pro Ramen. Sein Punktestand erhöht sich enorm wenn ihm das gelingt. Wenn der Bowler keinen Strike erzielt ist das nächst Beste was er erreichen kann ein Spare. Das bedeutet das er in zwei Würfen alle Kegel zu Fall bringt. Durch einen Strike beim ersten Wurf erzielt ein Bowler zehn Punkte, plus alle umgekegelten Kegeln die er in den nächsten zwei Würfen erzielt. Durch einen Spare erhält ein Bowler zehn Punkte plus alle umgekegelten Kegel in seinem ersten Wurf im nächsten Ramen. Gelingt einem Bowler werden ein Strike noch ein Spare so zählt er nur die umgekegelten Kegel seiner beiden Würfe pro Ramen zusammen und erhält pro Kegel einen Punkt.

Bowlen mit Würfeln

Die folgenden Werte beziehen sich auf das System AD&D (2. edition). Sie können vom Spielleiter aber leicht an sein eigenes System angepasst werden.

Bowlingmodifikator

Eigenschaftswert	Geschicklichkeit	Stärke
1	-12	-5
2	-8	-3
3	-6	-3
4	-4	-2
5	-2	-1
6	0	-1
7	0	0
8	0	0
9	0	0
10	0	0
11	0	0
12	0	0
13	0	0
14	0	0
15	0	0



16	+ 2	0	
17	+ 4	+ 1	
18	+ 4	+ 1	61-65
19	+ 6	+ 3	
20	+ 6	+ 3	
21	+ 8	+ 4	66-70
22	+ 8	+ 4	
23	+ 8	+ 5	
24	+10	+ 6	71-74
25	+10	+ 7	

Zum Bowlen muss ein Spieler mit einem W12 würfeln. Für den ersten Wurf in einem Ramen muss folgende Gleichung verwendet werden.

$$\text{Ergebnis der Bowlingprobe} = 1W12 + \text{Bowlingmodifikator}$$

Steht das Ergebnis der Bowlingprobe fest wird auf der Tabelle nachgesehen was passiert. Wird mit dem ersten Wurf kein Strike erreicht wird ein zweiter Wurf benötigt:

$$\text{Ergebnis der Bowlingprobe} = 1W12 + \text{Bowlingmodifikator} - \text{der Anzahl der im ersten Wurf umgekegelten Kegel}$$

Im zweiten Wurf werden alle Ergebnisse, die über 12 liegen, auf 12 abgerundet. Wenn der erste Rahmen vorbei ist werden die Ergebnisse notiert.

Ergebnisse

Tabelle A

Ergebnis Resultat

-0	Auf Tabelle B würfeln
1	Die Kugel rollt in die linke Rinne
2	Die Kugel rollt in die rechte Rinne
3	1 Kegel fällt um
4	2 Kegel fallen um
5	3 Kegel fallen um
6	4 Kegel fallen um
7	5 Kegel fallen um
8	6 Kegel fallen um
9	7 Kegel fallen um
10	8 Kegel fallen um
11	9 Kegel fallen um
12	Strike!
13+	Strike! Auf Tabelle C würfeln

Tabelle B

Ergebnis Resultat

01-30	Das Publikum buht den Bowler aus und verspottet ihn.
31-40	Jemanden tut der Bowler leid und spendiert ihm einen Drink.
41-60	Der Bowler überschreitet die

	Faullinie und sein Wurf gibt automatisch Null Punkte
61-65	Der Wurf war so schlecht dass die Kugel zerbricht. Automatisch Null Punkte.
66-70	Der Bowler wirft die Kugel auf die benachbarte Bahn. Der Spielleiter muss improvisieren.
71-74	Der Bowler verliert die Kugel aus der Hand. Alle Personen im Umkreis von 3 Metern müssen eine Probe auf Ausweichen ablegen. Bei nicht geschaffter Probe: 1W4-1 Schaden.
75-77	Der Bowler rutscht ein Stück mit seiner Kugel mit. Automatisch Null Punkte.
78-80	Die Kugel fällt dem Bowler auf den Fuss. Automatisch Null Punkte. Der Bowlingmodifikator verschlechtert sich um einen Punkt.
81-90	Zur freien Verfügung des Spielleiters
91-00	Nichts.

Tabelle C

Ergebnis Resultat

01-30	Die Zuschauer applaudieren dem Bowler.
31-40	Jemand ist sehr beeindruckt von dem Bowler und spendiert ihm einen Drink.
41-60	Der Bowler übertritt die Faullinie. Automatisch Null Punkte.
61-65	Der Bowler hat zuviel Kraft angewendet, die Kugel zerbricht: Automatisch Null Punkte.
66-70	Der Wurf war so kraftvoll, dass die Kegel auf der beachbarten Bahn auch umfallen. Der Spielleiter entscheidet was weiter geschieht.
71-74	Dem Bowler wird ein Platz in einer renommierten Mannschaft angeboten.
75-79	Der Bowler erregt beim anderen Geschlecht großes Aufsehen und wird heftig angemacht.
80-90	Zur freien Verfügung des Spielleiters.
91-95	Für den Rest des Spiels erhält der Bowler ein +1 auf seinen Bowlingmodifikator.
96-00	Für den Rest des Spiels erhält der Bowler ein +2 auf seinen Bowlingmodifikator.

Artefakte des Bowlings

Bowlingtasche

Eine glatte schwarze Bowlingtasche aus Leder. Diese Tasche ist die Hülle eines Dimensionslochs. Es ist 3 mal 6 Fuss groß. Die Tasche wird nicht schwerer egal was man in sie hineinpackt. Wenn der Besitzer sie öffnet liegt das zu Oberst was er sich wünscht.

Stimmungskugel

Die Kugel ändert die Farbe je nach der Stimmungslage des Benutzers. Eine blaue Kugel ist ein Zeichen für Traurigkeit, eine rote für Aufregung, eine grüne für Unwohlsein.

Glückskugel

Diese Kugel hat keine besonderen eigenschaften. Aber der Besitzer ist fest davon überzeugt, dass diese Kugel ihm besonders viel Glück bringt.

Bowlinghandschuh des Schutzes

Der Handschuh passt sich der Hand des Trägers perfekt an. Dieser schwarze lederne Bowlinghandschuh verbessert die Bowlingfertigkeiten seines Trägers definitiv nicht. Wer ihn trägt erhält lediglich einen Rüstungsbonus von +2.

Kreidetasche

Um die Kugel gut greifen zu können benötigt man trockene Hände dazu verwenden viele Bowler Kreide die sie in einer kleinen Tasche mit sich führen. Diese spezielle Kreidetasche wird niemals lehr und die Kreide ist absolut geruchsneutral.

Einheits-Bowlingschuhe

Diese knallroten Schuhe sind extra für die glatte Oberfläche von Bowlingbahnen gemacht. Egal welche Schuhgröße ein Bowler auch hat, diese Schuhe passen wie angegossen. Auf einem der Schuhe ist ein silbernes ‚R‘, auf dem anderen ein goldenes ‚L‘ zu sehen.

[übersetzung von peti heinig]
[zeichnung von dani kufner]



ALINA & RAY

Alina Takemura

Geschichte & Herkunft: Alina ist eine Asiatin, die aber irgendwo im Osten der UCAS aufwuchs. Dort schien sie einer eher geheimen Tätigkeit nachzugehen, genauere Informationen sind selbst ihr nicht bekannt. Fakt ist, dass sie eines Tages ohne Gedächtnis mitten in einer Seitengasse von New York zu sich kam. Alles, was sie bei sich hatte, war ein Messer und ein defektes Headware MP. Nachforschungen über ihre SIN führten zu keinem Erfolg, die Daten waren entweder professionell gelöscht oder klassifiziert. Von ihren Feinden, an die sie sich nicht mal erinnern konnte, durch die halbe UCAS verfolgt, gelangte sie schließlich nach Seattle, wo sie den letzten Verfolger entgültig beseitigen konnte. Wochenlang irrte sie durch die Straßen von Downtown Seattle, bis sie eines Abends über eine Gang und Mr. Edwards stolperte. Dieser war in Bedrängnis geraten, als er wieder einmal sein Viertel mit der von ihm gegründeten Bürgerwehr vom größten Gesindel reinigen wollte.

Doch dieses hatte sich zusammengerotet und war drauf und dran, ihn ins Nirvana zu befördern, als Alina zu seinen Gunsten in den Kampf eingriff. Knapp die Hälfte der Gangers konnte dem Kampf lebend entkommen, die meisten wurden dann von dem (zu spät eintreffenden) Star inhaftiert.

Ray, froh noch am Leben zu sein, nahm sich Alina an. Die beiden verstanden sich auf Anhieb und Ray konnte sogar ein wenig über Alinas Vergangenheit rausfinden, als er ein paar seiner Bekannten auf das Problem aufmerksam machte. Anscheinend war Alina in irgendeiner hochgeheimen Spezialeinheit tätig gewesen und hatte beschlossen, auszusteigen. Die Gedächtnislöschung war ein freundliches Abschiedsgeschenk ihrer alten Arbeitgeber.

Bereit, sich ihrer Zukunft mit einer nagelneuen Identität zu stellen, wurde Alina von den überlebenden Gangers in Folge eines Racheaktes fast getötet, als diese sie auf offener Straße mit dem Auto anfuhr und dann halbtot schlugen und schossen. Wenn sie nicht von einem Mitarbeiter von DocWaggon gefunden worden wäre, wenn Edo nicht sofort alles stehen und liegen gelassen hätte, wenn, wenn, wenn...

Durch welches gnädige Schicksal auch immer, sie überlebte schwerstverletzt. Edo war klar, dass

sie, selbst wenn sie weiterleben würde, immer an irgendwelche Apparate gefesselt wäre. Also forderte er schweren Herzens einen Gefallen ein, den ihn jemand bei seinem Arbeitsgeber, Shiawase, noch schuldete. Diesem allerdings kam die Anfrage sehr gelegen. Nachdem Shiawase ein Drittel von Fuchi geschluckt hatte, um genauer zu sein, den Bereich, der sich mit Cybertech beschäftigt hatte, waren sie froh, endlich ein Versuchsobjekt für eine neue Art von Cyberware zu haben, die gerade über den Status als Labortechnik hinausgekommen war. Folglich schlossen Edo und Shiawase einen Vertrag ab: Shiawase stellte sämtliches Equipment sowie eine Prototypenversion ihrer neuen Tech, Edo und Alina würden sie dafür mit allen Daten versorgen, die diese im Zuge des als Dauerbelastungstests angelegten Feldversuches erhalten sollten. Und knapp drei Monate später war Alina wieder in Ordnung, auch wenn jetzt ein Großteil ihres Körpers aus synthetischen Materialien bestand.

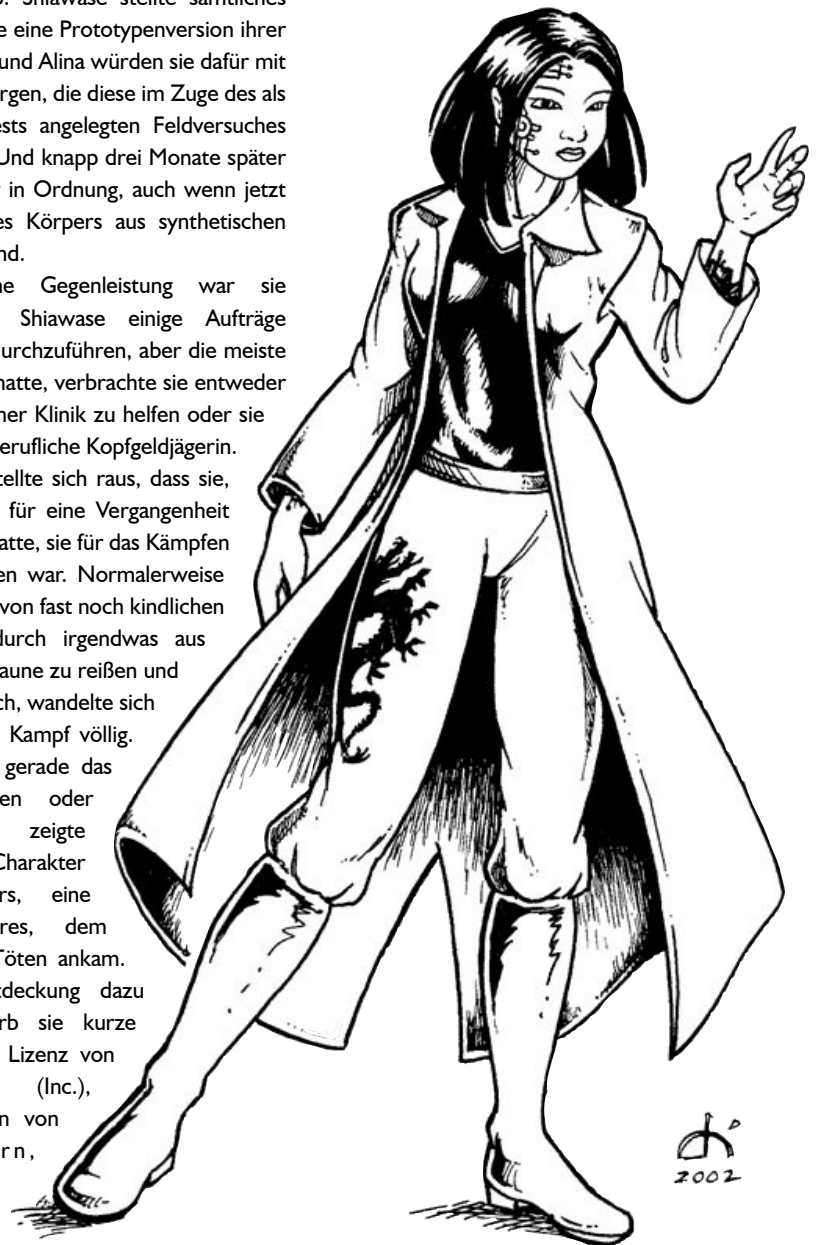
Als zusätzliche Gegenleistung war sie verpflichtet, für Shiawase einige Aufträge speziellerer Art durchzuführen, aber die meiste Zeit, die sie nun hatte, verbrachte sie entweder damit, Edo in seiner Klinik zu helfen oder sie arbeitete als freiberufliche Kopfgeldjägerin.

Mit der Zeit stellte sich raus, dass sie, was auch immer für eine Vergangenheit sie nun wirklich hatte, sie für das Kämpfen geschaffen worden war. Normalerweise eine junge Dame von fast noch kindlichen Gemüt, kaum durch irgendwas aus ihrer fröhlichen Laune zu reißen und immer optimistisch, wandelte sich ihr Charakter im Kampf völlig. Wenn Blut floß, gerade das von Schwächeren oder Unschuldigen, zeigte sie eher den Charakter eines Berserkers, eine wilde Raubtieres, dem es nur auf das Töten ankam. Von dieser Entdeckung dazu getrieben, erwarb sie kurze Zeit später eine Lizenz von HuntingWarrior (Inc.), eine Organisation von Kopfgeldjägern, in der all die Leute drin sind,

die gerne töten, aber nur ungern das Gesetz verletzen wollen. In kurzer Zeit schuf sie sich einen respektablen Namen als fähiger Bounty Hunter und ist momentan noch immer als solcher tätig.

>>Jaja, Kopfgeldjäger. Wenn es um Alina geht, sollte man das wortwörtlich nehmen. Aus irgendwelchen Gründen nimmt sie nur Aufträge an, bei denen es hinter dem Geldbetrag heißt: 'Tot oder lebendig'. Hab' aber noch nie erlebt, dass sie einen ganzen Typen angeschleppt hätte. <<

- Liskar, HuntingWarrior (23.05.59//13:55:41)





NPC-ECKE



Charakter: Beim ersten Treffen wird man sich denken, das sie sehr freundlich ist. Ihre recht hohe Stimme, das freundliche, unschuldig wirkende Gesicht, die eher kleine Körpergröße... alles wirkt verniedlichend, abschwächend... Tatsache ist, dass sie wirklich etwas naiv sein kann, aber man darf auch nicht vergessen, was sie bereits alles durchgemacht haben muss, bevor sie aus ihrem „Dienst“ entlassen wurde. Sie ist, wenn es darauf ankommt, ein knallharter Profi, der über Leichen geht, wenn es sein muss. Und gerade dieser Aspekt tritt durch das Übermaß von Cyberware noch deutlicher hervor. Man könnte sagen, dass sie nur deshalb in der Lage ist, in ruhigen Zeiten so freundlich aufzutreten, weil sie sich im Kampf abregiert. Dabei ist es egal, ob es nun auf Geheimhaltung zu achten gilt oder man offen vorgehen kann: sie liebt es, ihre neuen Fertigkeiten bis zur Belastungsgrenze anzuwenden und stellt dabei selbst einen wütenden Troll in den Schatten. Ihre Feinde sollten sie fürchten, ihre Freunde achten und repektieren.

Momentan ist sie eigentlich nur darauf aus, möglichst viel Geld zu scheffeln und Ruhm zu ernten, damit alle sie fürchten. Sie orientiert sich aber auch zu einem Großteil an Edo, sodass man davon ausgehen kann, dass sie auch auf lange Sicht zu den „Guten“ zu zählen ist, selbst wenn sie den Bösewicht am Ende nicht in den Knast steckt, sondern enthauptet.

Ein weiterer Einflußfaktor dürfte sein, dass sie einen neuen Freund gewonnen hat, einen gewissen Hugo Parker, der in der Organ(ischen) Abteilung der Yaks arbeitet...

Aussehen: 1,65 groß; 55 kg; ihre Bewegungen deuten auf jemand gut durchtrainierten hin, die Statur selber ist eher schlank zu bezeichnen; schwarzes, glattes Haar, schulterlang; dunkle Augen, etwas größer als normal; versteckt ihre Cyberware meist sehr erfolgreich; ockerfarbene, weite Hose, fast kniehohe Stiefel, einen schwarzen Body und einen dunkelbeigen, weiten Mantel sowie solche Handschuhe, bei denen noch die Hälfte der Finger durchschauen (man sieht, dass sie über Cyberware verfügt, aber von den Armen mal abgesehen, nicht was oder wieviel); Alter ca. 25

Werte:

St:5(9), S:6(9), K:6(10), Int:5(7), Wil:6, Ch:5
Reaktion:7, Ini:W6+7 (4W6+7), Essenz:0,01
Karma/Prof:7/4, Kampfpool 10

Aktionsfertigkeiten:

Waffenlos (AM-Fist)	4 (6+1)
Cyberimplantatwaffen (Sporn)	5 (7+1)
Klingenwaffen (Wakizashi)	4 (7+1)
Pistolen (Desert Eagle)	5 (7+1)
MPs	5
Athletik	5 (je 6+1)
Heimlichkeit (Schleichen)	4 (6+1)
Elektronik	4
Computer	4
Gebräuche	4
Verhandlung	3
Biotech (Nachbehandlung)	3 (5)
Motorrad	5
Elektronik (Cyberware) B/R	2 (4)

Wissensfertigkeiten:

Bushido 3; jap. Kultur 1; jap. Gesellschaft 2; Combat Biking 4; lokale Gangs 3; lokale Gesetze 1; lokale Bounty Hunter 4; Randgruppen 2; Schattengerüchte 2; Straßengerüchte 2; Schlupfwinkel finden 5; Cybertechnologie 3;

Sprachfertigkeiten:

Englisch 5; japanisch 4;

Cyberware:

Funktionalitätstyp MAKRO/EXO
Level BETA

Cyberschädel:

- Balance Augmenter
- Internal Voice Mask
- Induktion Datajack
- Wissenssoftverbindung
- 200MP Headware Memory
- Data Compactor Stufe 4
- Cyberaugen (elektr. Vergrößerung St. 3; Infrarotsicht; Blitzkompensation; Cyberkamera)
- Cyberohren (Verstärker; Dämpfer; Recorder; Geräuschfilter St. 5)
- Bodyplating (2 Punkte Ballistic, 2 Punkte Impact)

Cyberarme (ST/S 6+3/6+3):

- 2 Cybersporne, einziehbar
- 2 dikotebeschichtete Nagelmesser in Form von Kletterkrallen
- 2 Schockhandsysteme
- 2 Magnetsysteme
- Bolzenschußwaffe, einziehbar (rechter Arm, ca. 100m Reichweite, 5 Schuß Magazin)
- Monofilamentseilrolle, einziehbar (linker Arm, ca. 250m, 250kg Tragkraft)

Cybertorso:

- Orientierungssystem
- Internes GPS
- Jolt Alert System
- Adjunctable Balance Tail
- verst. Reflexe Stufe I
- Bodyplating (je drei Punkte Ballistic vorn u. hinten)

Cyberbeine (ST/S 6+3/6+3):

- 2 Fußanker
- 2 Sätze Nagelmesser in Form von Kletterkrallen, dikotebeschichtet, einziehbar
- 2 Magnetsysteme
- 2 Cyberholster (links: Wakizashi; rechts: Desert Eagle)
- Body Plating (8 Punkte Ballistic, 4 Punkte Impact)

vergütete Boni durch Cyberware:

- Ini +1W6
- Klettern, Springen, etc. MW-3
- Knockdown MW-2
- Kon 4 (Arme 1, Beine 2, Torso 1, Schädel 1)
- 3 Punkte ballistische und 1 Punkt Stoßpanzerung

Bioware:

- Cerebralbooster Stufe 2
- Synaptic Accelerator Stufe 2
- Reflexrecorder (Klettern, Springen, Laufen, Schleichen, AM Fist, Sporne, Wakizashi, Desert Eagle)

vergütete Boni durch Bioware:

- Int+2
- Ini +2W6
- +1 auf Klettern, Springen, Laufen, Schleichen, AM Fist, Sporne, Wakizashi, Desert Eagle

Ausrüstung:

- Desert Eagle .357, dazu 1 Clip PB, 1 Clip Ex-Ex, 2 Clips Gel, 2 Clips Vollmantel
- Schalldämpfer
- Wakizashi
- mittlere Sicherheitspanzerung (dikotebeschichtet), die sie aber nur anzieht, wenn sie in den „Krieg“ zieht; insgesamt hat sie Panzerung (10/7), Behinderung wie durch (9/6)



NPC-ECKE



Anmerkungen zur neuen Cyberware:

Zur Funktionsweise:

Die bei Alina verwendete Cyberware basiert auf einem komplett neuen, technischen Ansatz. Anstatt fest Teile durch Gelenke zu verbinden, daran die Muskeln, egal in welcher Form, zu befestigen und das Ganze mit einer Außenhülle zu umgeben, vereint bei dieser Technik, unter dem Arbeitsnamen „Makro/Exo Tech“, die Hülle die Funktionen eines Schutzüberzuges und des Stützskelettes. Es handelt sich also um ein Exoskelett, ähnlich dem der Insekten, mit dem Unterschied, dass es nicht starr ist, sondern aus zueinander beweglichen Metallplatten verschiedenster Form und Größe besteht. Diese werden intern durch Monofilamentsehnen und neueste Myomer-Kunstmuskelfasern zusammengehalten und bewegt. Diese Art von Cyberware hat gegenüber den Standardformen einige entscheidende Vorteile.

Da die Außenhaut die Funktion des Skelettes übernimmt, ist sie natürlich wesentlich robuster als die Chromhülle von Standardware und schützt so die innenliegende Systeme wesentlich besser, ohne dass man eine Extrapanzerung braucht.

Durch das Verlegen der Muskeln IN die 'Knochen', d.h. durch Nachahmung eines insektoiden Exoskelettes ermöglicht diese Technik es einem, die Ansatzpunkte für die Kunstmuskeln zu verbessern, was bei gleicher Muskelmasse in einer größeren Stärke und höheren Bewegungsgeschwindigkeit resultiert.

Da die Außenhaut aus modularen Platten besteht, ist sie in einem gewissen Maße veränderbar. Zwar kann ein Zwerg damit nicht aussehen wie ein Troll, aber eine grobe Strukturumwandlung, um als Mensch die Statur eines Elfen oder Orks zu erhalten, ist möglich. Des weiteren bietet die Makro/Exo Tech aufgrund des Fehlens fester Gelenke (sie werden lediglich durch eine Arretierung einiger Filamentsehnen simuliert) eine schon fast unglaubliche Belastbarkeit und Beweglichkeit. Endlich ist es möglich, ohne große Probleme das gesamte Bewegungsmuster eines menschlichen Körpers zu emulieren.

Ein Körper, basierend auf dieser Technologie, ist unglaublich gelenkig. Da es keine festen Gelenke mit nicht veränderbaren Anschlag gibt, ist fast jede denkbare Bewegung möglich, da die Platten der Außenhaut individuell bewegt werden können. Dies wirkt sich einerseits auf die gesamte Gelenkigkeit aus, andererseits aber auch die Stärke, da bei Kraftanstrengungen die gesamte Muskelmaße genutzt werden kann

und diese durch eine leichte Umstrukturierung der Außenhülle jeweils die rentabelste Form wählt. Zudem ist es mit dieser Technik fast schon problemlos, aus Handschellen oder sogar Cyberwareblockern zu entkommen.

Arme und Beine dieser Technik haben ein größeres 'Nutzvolumen' als z.B. offensichtliche Cyberware, da sie zum Teil hohl sind.

Zur Anwendung:

Chummers, beruhigt euch, diese Technik kommt frühestens in zehn Jahren auf den offenen Markt. Und selbst dann nicht auf einen, zu dem Standardrunner Zugang haben werden.

Tatsache ist, dass Alina, sowie (das bleibt aber unter uns) einige weitere Personen, mit dieser Technik ausgerüstet wurden. Sie ist allerdings noch immer als Forschungsarbeit anzusehen. Shiawase führt momentan ein Fünfjahresforschungsplan durch, um, wenn man das mal so als kleinen Vergleich sagen darf, herauszufinden, welche Stellen als erstes 'rosten'.

Es besteht keinerlei Möglichkeit, dass irgendwelche Spielercharaktere an diese Technik in diesem Stadium rankommen.

Auch ist, sofern sich das nicht etwas lau klingt angesichts der Leistungsfähigkeit dieser Technologie, es nicht möglich, sie weiter aufzurüsten. Die Werte, die Alina hat, stellen wirklich die maximalen Wert da, die man erreichen kann. Anders ausgedrückt: sie bewegt sich immer knapp am Leistungs- und vor allem Belastungsmaximum ihrer Cyberware, was häufig zu Ausfällen in den ungünstigsten Momenten führt.

Die Daten, die Shiawase aus diesem Feldtest erhält, sind in der Hinsicht wichtig, als das sie ihnen zeigen, wo die Grenzen liegen und wie man die Cyberware einstellen muss, damit sie nicht durch ihre eigenen Leistungen beschädigt werden kann.

Der Basiswert von Schnelligkeit und Stärke, den diese Betaware hat, liegt bei 6, beide Werte können maximal um weitere 4 Punkte aufgerüstet werden, was aber individuell geschehen muss. Des weiteren kann man, sofern man über mindestens drei Teile dieser Cyberware verfügt, die Konstitution um weitere 4 Punkte erhöhen (funktioniert wie bei Dermalpanzerung). Dies geht aber erheblich auf Beweglichkeit (für zwei Punkte sinkt die Schnelligkeit um einen) und vor allem auch das Aussehen.

Es bleibt abzuwarten, inwieweit Shiawase mit dieser Technik verfahren wird. Jedenfalls tun sie

alles, um Alina's Existenz geheim zu halten.

Alein Ray Edwards weiß über sämtliche Zusammenhänge Bescheid, in den Shiawasedateien wird Alina nur als „Testperson“ geführt.

Ray „Edo“ Edwards

Herkunft und Geschichte: Ray, in Seattle geboren und aufgewachsen, ist einer der alten Garde. Er gehörte mit zu den ersten Menschen, die während der UGE zum Elfen wurde. Aber er ist nicht in nach Tir'Tairne'gir oder Tir'Na'Nog ausgewandert, sondern blieb in seiner Heimatstadt, die er in seinem mittlerweile schon über siebzig Lebensjahren nur ein paar Mal verlassen hat. Fast fünfzehn Jahre lang lief er als Runner, später als Headhunter in den Schatten, um die Straßen Seattle's von anderen Runner zu säubern, im Auftrag verschiedener Megakons.

Als er jedoch bei einer Konfrontation mit einem Cyberzombie fast draufgegangen wäre, hat er seinen alten Berufs als Hunter an den Nagel gehängt und angefangen, als Streetdoc zu arbeiten, vor allem den Bereich der Cybertech. Und erlangte im Laufe der nächsten zwanzig Jahre einen guten Ruf als Streetdoc für die, die es nötig hatten.

Er arbeite in dieser Zeit in den verschiedensten Kliniken und karrativien Einrichtungen der Stadt.

Irgendwann gegen so gegen '47 war er dann wie vom Erdboden verschluckt. Shiawase hatte sich für ihn interessiert, ihm einen guten Posten angeboten und er hat zugestimmt. Dort arbeitete er nun fast zehn Jahre in der Abteilung Forschung&Entwicklung an neuer Cyberware.

Irgendwann wurde es ihm aber schließlich zu dumm. Mit einiger Überredungskunst und ein paar Gefallen schaffte er es, aus dem Job auszusteigen und sich mit einem Bodyshop selbstständig zu machen. Nicht aber, ohne sich in Shawase's Gehaltsliste als freier Mitarbeiter einzutragen.

Er hat eine kleine Klinik, wo er hauptsächlich selbst reparierte Secondhandware in die Leute einbaut, die sich richtige nicht leisten können, aber darauf angewiesen sind.

Tatsache ist, dass er seine guten Connections zu Shiawase und Yamatetsu dazu benützt, an Material und Arbeitskräfte zu kommen, die er sich sonst nicht leisten könnte. Als Gegenleistung führt er mit seinen Kunden heimlich Feldversuche für Cyberware (von Shiawase) durch, die zwar läuft, aber erst noch eine Genehmigung für Tests an Menschen benötigt.



Charakter: Ray, oder Edo, wie er auf der Straße noch immer genannt wird, dürfte für die meisten einfach undurchschaubar sein, was seine Motivation angeht. Es scheint zwar, dass Geld und Forschung bzw. allgemeine Anerkennung und Ruhm für ihn eine treibende Kraft sind, sonst würde er nicht dafür sorgen, dass sein Name auf der Straße nicht vergessen wird. Allerdings muss es da noch mehr geben. Etwas bringt ihn dazu, sich mehr und mehr Einfluß zu verschaffen. Er arbeitet auf ein Ziel hin, welches wirklich allein ihm bekannt ist. Und um dies zu erreichen, würde er wahrscheinlich alles tun. Es steht zu vermuten, dass dieses Ziel irgendetwas mit der Tätowierung auf seiner Stirn zu tun hat sowie dem Fakt, dass er (angeblich) freiwillig nicht in die eflischen Lande zog. Auch die Beziehungen zu anderen angesehenen Elfen in den oberen Schichten ist eher zwiespältig. Zwar ist bekannt, dass er unter anderem Kontakt zu Dodger hat, einem der bekanntesten Decker der Szene, aber es ist zu bezweifeln, dass diese Verbindung freundschaftlich ist, da sich Edo schon mehrmals anderer Decker bedient hat....

Aussehen:

1,90 m groß; 75kg; gelbblondes, kurz geschnittenes Haar; freundliche, blaue Augen; 'langes' Gesicht mit hohem Haaransatz und leicht vorstehendem Kinn und flacher Nase; typische Bohnenstangenfigur; eine halbmondförmige, violette Markierung auf der Stirn; ungefähr 35-40 Jahre alt (vom Aussehen her); in seiner Klinik in Arztklamotten gekleidet, beim Einsatz komplett schwarze Kleidung mit alten Wild-West-Hut mit breiter Krempe und Koffer;

Werte:

St:6(8), S:6(8), K:5(7), Int:6, Wil:4, Ch:3
 Reaktion:6(8), Ini:6(8)+1W6 (3W6),
 Karma/Prof:6/4, Essenz:0,92, Kampfpool 9

Aktionsfertigkeiten:

Computer (Cybernetik)	2 (4)
Elektronik (Cybertechnologie)	3 (5)
Knüppel (Technohammer)	4 (8)
Biotech (Cyberimplantation)	7 (8/5)
Pistole	5
MP	5
Heimlichkeit (Schleichen)	4 (7)
Projektilwaffen	7
Gebräuche (Konzern/Straße)	3 (6/4)
Verhandlung	5
Cyberware B/R	6
Nahkampf (Kung Fu/Kalari Payat)	5 (8/5)

Wissensfertigkeiten:

Schlupfwinkel finden; Medizin (Cyberware) 5(7); Cybertechnologie 6; Kriminelle Organisationen 3; Megakonzernstrategien 3; Konzernpolitik 4; Cyberware schätzen; (einige Wissensfertigkeiten, die er hatte, sind mittlerweile nicht mehr aktuell und somit nicht aufgeführt... z.B. Runnertreffpunkte)

Sprachfertigkeiten:

Englisch 6; Japanisch 5; Chinesisch 4; Sperethiel 2;

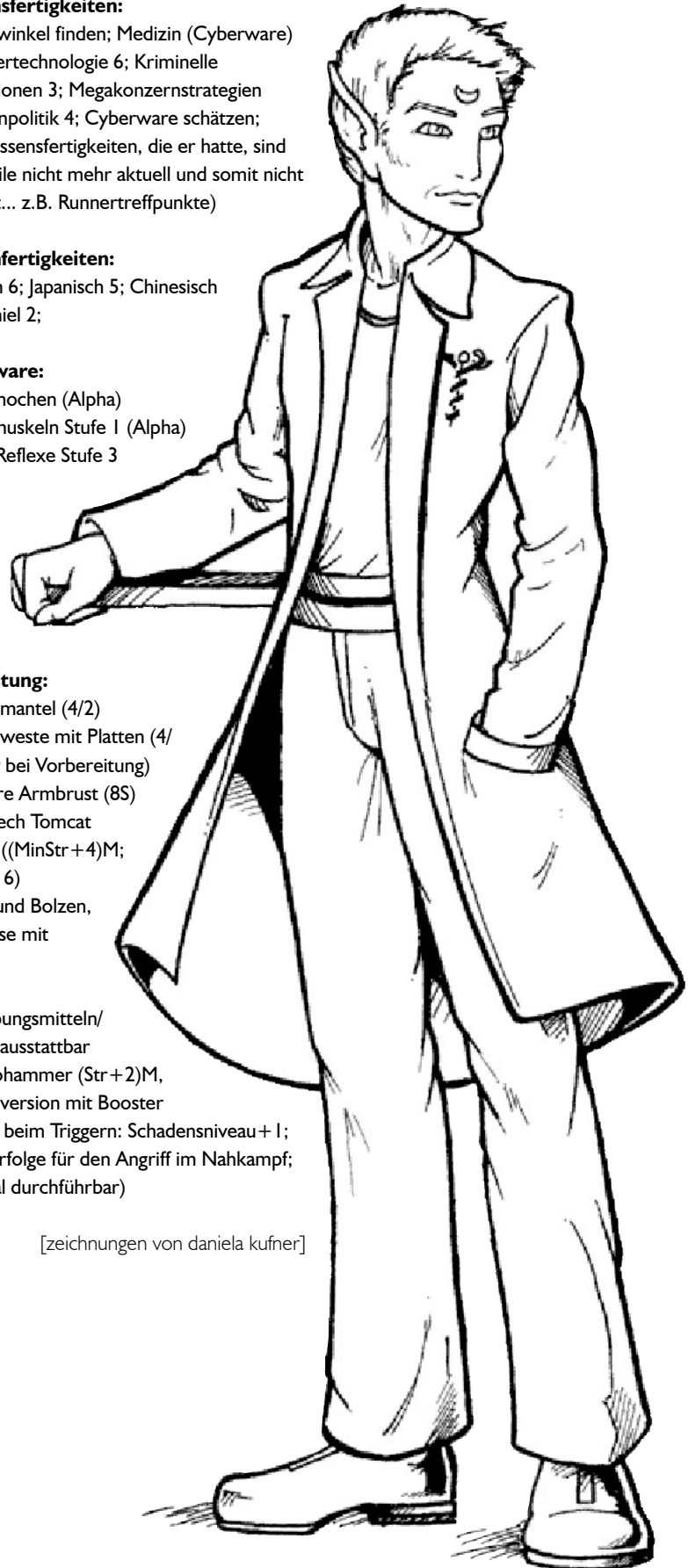
Cyberware:


- Titanknochen (Alpha)
- Kunstmuskeln Stufe 1 (Alpha)
- verst. Reflexe Stufe 3 (Beta)

Ausrüstung:

- Panzermantel (4/2)
- Panzerweste mit Platten (4/3) (nur bei Vorbereitung)
- schwere Armbrust (8S)
- EagleTech Tomcat Bogen ((MinStr+4)M; MinStr 6)
- Pfeile und Bolzen, teilweise mit Betäubungsmitteln/ Giften ausstattbar
- Technohammer (Str+2)M, Spezialversion mit Booster (bringt beim Triggern: Schadensniveau+1; zwei Erfolge für den Angriff im Nahkampf; dreimal durchführbar)

[zeichnungen von daniela kufner]




2002



Wie schön, dass euch der Weg wiedereimal an meinen Tisch geführt hat. Ich möchte euch heute mit verschiedenen Pasta Variationen verwöhnen. Diese sind nicht nur gar köstlich, sondern liegen auch nicht zu schwer im Magen. Es soll ja keiner sagen können, mein Essen wäre daran schuld, dass die Damen und Herren ihre Körper unter weiten Hemden und Pullovern verstecken müßten, jetzt wo es wieder wärmer und freizügiger wird.

Cannelloni mit Spinat-Ricotta-Füllung

Für 6 Personen

Zutaten:

18 Cannelloni
2 El Olivenöl
1 große Zwiebel, feingehackt
1-2 Knoblauchzehen, zerdrückt
1 kg Blattspinat, feingehackt
650g frischer Ricotta, zerdrückt
2 Eier
eine Prise Muskat

Tomatensauce:

1 EL Olivenöl
1 mittelgroße Zwiebel, feingehackt
500g reife Tomaten, gehackt
2 El Tomatenmark, 2fach konzentriert
1 Tl brauner Zucker
150g geriebener Mozzarella

Zubereitung:

Das Öl in einer großen Pfanne erhitzen und die Zwiebel und den Knoblauch unter ständigem Umrühren goldgelb dünsten. Den gewaschenen Spinat im Öl 2 Minuten goldgelb dünsten. Den Spinat in einen Topf mit kochendem Wasser geben und mit geschlossenem Deckel 5 Minuten garen. Danach abtropfen lassen und dabei die Flüssigkeit sorgfältig ausdrücken. Den Spinat mit dem Ricotta, den Eiern und dem Muskat gut vermengen, mit Salz und Pfeffer abschmecken und beiseite stellen.

Die Cannelloni in einem weiten Topf bissfest kochen.

Für die Tomatensauce das Öl in einer Pfanne erhitzen und die Zwiebeln und den Knoblauch ca. 10 Minuten lang bei niedriger Hitze und gelegentlichem Umrühren dünsten. Dann die

gehackten Tomaten mit ihrem Saft und dem Zucker hinzugeben. 120ml Wasser hinzugeben und mit Salz und Pfeffer abschmecken. Für eine glatte Konsistenz kann die Sauce auch in der Küchenmaschine püriert werden. Den Backofen auf 180°C vorheizen. Eine feuerfeste Form mit etwas Olivenöl einstreichen. Ein Drittel der Tomatensauce auf den Boden der Form geben. Die Cannelloni mit der Spinat-Ricotta-Masse füllen. Die Cannelloni in die Form legen, die restliche Sauce darüber geben und mit Mozzarella bestreuen. Ca. 25 bis 30 Minuten backen bis sich der Käse goldbraun färbt und Blasen wirft. Etwas auskühlen lassen und mit Kräutern garnieren.

Ratatouillesuppe mit Pasta

Für 6 Personen

Zutaten:

1 mittelgroße Aubergine
1 große Zwiebel, gehackt
2 Knoblauchzehen, zerdrückt
3 Zucchini, in Ringe geschnitten
1 große rote Paprika, gehackt
2 El Olivenöl
800g Dosentomate, zerkleinert
1 Tl getrockneter Oregano
eine Messerspitze getrockneter Thymian
1 L Gemüsebrühe
50g Fusilli

Zubereitung:

Die Aubergine zunächst grob hacken. Um ihr die Bitterstoffe zu entziehen, großzügig mit Salz bestreuen und in einem Sieb etwa 20 Minuten abtropfen lassen. Mit kaltem Wasser gründlich abspülen und dann mit Küchentuch vorsichtig trockentupfen. Das Olivenöl in einer großen Pfanne erhitzen und die Zwiebelstückchen bei mittlerer Hitzezufuhr in ca. 10 Minuten glasig dünsten. Dann die Paprika, Knoblauch, Zucchini und Aubergine hinzugeben und 5 Minuten anbraten. Die Gemüsebrühe hinzugeben und die Tomatenstückchen und Kräuter unterrühren. Das Ganze aufkochen lassen und das Gemüse bei schwacher Hitze 10 Minuten köcheln lassen bis es weich wird. Die Fusilli hinzugeben und in der Suppe laut Packungsangabe bissfest kochen. Mit gehobeltem Parmesan bestreuen und servieren.

Conchiglie mit Huhn-Pesto-Füllung

Für 4 Personen

Zutaten:

20 große Conchiglie (ca. 5 cm groß)
2 El Olivenöl
2 Lauchstangen, in feine Röllchen geschnitten
500g Hühnerfilet, in der Küchenmaschine püriert
1 El Mehl
250ml Hühnerbrühe
4 El eingelegte Paprika aus dem Glas, feingehackt
50g frisch geriebener Parmesan

Pesto:

50g frisches Basilikum
3 El Pinienkerne
2 Knoblauchzehen, zerdrückt
60ml Olivenöl

Zubereitung:

Den Backofen auf 180 °C vorheizen. Eine flache, feuerfeste Form mit etwas Olivenöl ausstreichen. Die Conchiglie in einem großen Topf bissfest kochen, dann gut abtropfen lassen. Das Öl in einer großen Pfanne erhitzen und den Lauch bei mittlerer Hitze 2 Minuten anbraten. Nun das Hühnerfleisch hinzugeben und bräunen, bis alle Flüssigkeit verkocht ist. Dabei das Fleisch mit einer Gabel ständig durchrühren, damit es keine Klümpchen gibt. Das Mehl bei hoher Hitze eine Minute unterrühren. Die Brühe und die Paprika hinzugeben und bei mittlerer Hitze einrühren, bis die Sauce aufkocht. Bei niedriger Hitze die Sauce köcheln lassen bis sie eindickt.

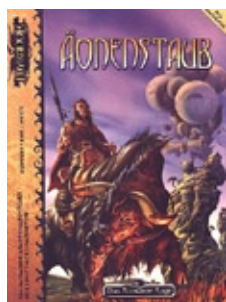
Für das Pesto das Basilikum, die Pinienkerne den Knoblauch und das Öl in einer Küchenmaschine glatt pürieren. In eine Schüssel geben und Folie fest an die Sauchenoberfläche drücken, damit die Luft vom Pürieren heraus gedrückt wird. Die Hühnerfüllung in die Pasta füllen und in die Backform legen. Die Conchiglie mit Alufolie abgedeckt 15 Minuten backen, bis die Pasta gut durchwärmt ist. Das Pesto darüberlöffeln und den Parmesan darüber geben.

[peti heinig]

Äonenstaub

Art: Abenteteuer
System: DSA
Verlag: FanPro
Preis: ca. 13,78 €

Bewertung: ★★★★★



Im 2. Güldenland-abenteuer bekommen es Helden und Spieler mit der Hinterlassenschaft einer ehemaligen Hochkultur zu tun, welche die Geister, die sie rief, nicht mehr unter Kontrolle hat.

Wie schon unzählige Male zuvor, werden die Helden "zufällig" in einen Strudel von Ereignissen hineinmanövriert, an dessen Ende sie (hoffentlich) als umjubelte Retter hervorgehen, oder als eine weitere Gruppe von Wagemutigen, die auszogen und den Tod fanden. Vorher werden sie jedoch in wolkenschwangere Lüfte, sengende Steppen und klamme Felsgrotten geführt. Es gilt ein Übel abzuwenden, das vor über 4.000 Jahren durch Machtgier und Rücksichtslosigkeit seinen Anfang nahm.

Im ersten Abschnitt werden die Helden eines Diebstahls beschuldigt, den sie nicht begangen haben. Es handelt sich um die Teile einer geheimnisvollen Statue, die, wie sich später noch zeigen wird, der Schlüssel für eine ganze Armee von Chimären ist. Nachdem die Schuldigen gefunden sind, kommt es zum Kampf auf Leben und Tod und um das Luftschiff der Schurken.

Vom befreiten Kapitän des Schiffes erfährt man den Namen einer Forscherin, die mehr über die Statue wissen könnte. Sogleich schwingen sich die Helden also in die Lüfte empor, wo es gilt, gegen gigantische Quallen und feindliche Schiffe zu bestehen.

Nach einer unsanften Landung geht es durch die sengenden Steppen zu einem Gebirge, in dem sich das letzte Stück der Statue befindet. Um den Berg betreten zu dürfen, müssen sich die Helden "nur" noch in den Augen eines wilden Leonirstammes als würdig erweisen.

Nach erledigter Arbeit können sie das fehlende Stück der Statue bergen, die Erweckung der Chimärenarmee durch einen Verräter aber nicht mehr verhindern. Die Leonir stellen sich dem Heer und es obliegt nun den

Helden, mit dem rettenden "Äonenstaub" und der Klinge das Schlachtenglück zu wenden.

Fazit:

Abgesehen von einem leicht verständlichen Aufbau und einer guter Geschichte, zeichnet sich "Äonenstaub" vor allem durch die vielen optionalen Ereignisse aus, die das Abenteuer weiter verbessern und verlängern können. Die enthaltenen Beschreibungen eines Vinshianischen Luftschiffs und eines Leonirlagers zum Beispiel können auch gut für eigene Abenteuer genutzt werden, ebenso wie die beschriebene Flora und Fauna. Insgesamt also ein sehr gelungenes Abenteuer im Güldenland, das zugleich ein kleiner Quellenband ist.

Preis/Leistung: ① ② ③ ④ ⑤

Aufmachung: ① ② ③ ④ ⑤

Nutzen: ① ② ③ ④ ⑤

[kai mader]

The Slayer's Guide to Hobgoblins

Art: Quellenband
System: d20
Verlag: Mongoose Publishing
Preis: ca. 7,99 €

Bewertung: ★★



Der „Slayer's Guide to Hobgoblins“ ist das erste Buch einer neuen Serie. Die Reihe beschäftigt sich intensiv pro Band jeweils mit einer bestimmten Monsterart. Der „Slayer's Guide to Hobgoblins“

umfasst 32 Seiten (eigentlich 30 Seiten, 2 Seiten umfassen die D20 Lizenz) auf denen der Leser alles Wichtige über Hobgoblins erfahren soll. Das Buch richtet sich sowohl an Spielleiter als auch Spieler. Zunächst beschreibt der Autor ausführlich die Hobgoblin-Physiologie und die Hobgoblin-Gesellschaft.

Anschließend erfährt man einiges über die Kriegführung der Hobgoblins, darunter auch Tipps wie man sie geschickt und vorteilhaft im Spiel einsetzen kann. Das nächste Kapitel beschäftigt sich mit dem Thema, wie man Hobgoblins im Rollenspiel auspielt. Dazu gibt es

einige Abenteuerideen und noch Informationen wie man Hobgoblins als Spielervolk verwenden kann. Hier weicht das Buch deutlich von den Angaben im DMG oder FRCS ab. Allerdings werden Hobgoblins dadurch besser der Spielbalance angepasst. Problematisch ist allerdings, dass die Hobgoblins laut dem Slayer's Guide auf zwei Attribute (Dex und Con) jeweils +1 kriegen. Normalerweise werden bei D&D Attributs-Vorteile immer in zweier Schritten vergeben, damit ungerade Zahlen nicht von Vorteil sind. Meiner Meinung nach ist daher auch hier die Spielbalance nicht gewahrt.

Der letzte Teil des Buches präsentiert eine Beispiels-Festung der Hobgoblins einschließlich Hobgoblins NSC. Die Festung ist auch auf der Innenseite des Covers als Karte zu finden. Zusätzlich gibt es noch einige vorgefertigte Hobgoblins aller möglichen Stufen und zwei neue Zauber.

Alle Informationen im Buch sind vollkommen kampagnenunspezifisch und können so leicht in praktisch jede Kampagne eingebaut werden.

Der „Slayer's Guide to Hobgoblins“ ist gut geschrieben und auch die schwarz-weiß Zeichnungen sind OK. Die entscheidende Frage, die ich mir beim Lesen gestellt habe, ist aber: wer braucht so ein Buch? Ich persönlich war nie ein Fan davon, ausführlich zu wissen wie die Gesellschaftsstruktur eines Volkes oder einer Monsterart aufgebaut ist. Meiner Ansicht nach gehören solche Artikel in das Dragon-Magazine und selbst da lese ich sie nie. Die NSC und vorgefertigten Hobgoblins im Buch können sicherlich recht nützlich sein, wenn man ganz plötzlich als Spielleiter einen Hobgoblin-Stamm (Gruppe, Armee etc.) braucht. Mir hätte es aber wesentlich besser gefallen, wenn das Buch einzelne Encounter präsentieren würde statt lose NSC. Hinzu kommt, dass der Teil über die Hobgoblin-Taktiken nichts wirklich beeindruckendes für einen halbwegs taktisch versierten Spielleiter bietet. Interessant wäre es gewesen, wie man Hobgoblins benutzt, um auch wirklich hochstufigen Gruppen noch gefährlich zu werden. Letztlich finde ich nicht, dass dem Autor es gelungen ist Hobgoblins das spezielle „Etwas“ zu geben. Der Nutzen des Buches ist daher meiner Meinung nach recht gering, obwohl sowohl Aufmachung als auch das Buch angenehm zu betrachten bzw. zu lesen ist.

Fazit:

Für einen Spieler der unbedingt einen Hobgoblin spielen will ist das Buch vielleicht etwas nützlicher (wenn man von dem Patzer mit den +1 absieht) um diesem einen interessanten

Hintergrund zu verpassen. Aber auch hier denke ich, findet ein halbwegs phantasievoller Spieler nichts wirklich umwerfendes. Es fehlt vor allem an Prestige-Klassen, speziellen Hobgoblin-Gegenständen etc., die das Spielen eines Hobgoblins interessant machen sollten. Völlig verfehlt ist meiner Ansicht nach der Titel. Die Tips für das Bekämpfen von Hobgoblins sucht man mit der Lupe. Interessant wäre es gewesen, darzustellen wie man Schwächen von Hobgoblins ausnutzt, welche Zauber am effektivsten sind, usw.. Ich kann nur hoffen, dass Mongoose Publishing sich für die weiteren Bände der Serie etwas mehr einfallen lässt und am Inhalt feilt.

Preis/Leistung: ① ② ③ ④ ⑤

Aufmachung: ① ② ③ ④ ⑤

Nutzen: ① ② ③ ④ ⑤

[david zechmeister]

[www.rpg-gate.de]

The Slayer's Guide to Sahuagin

Art: Quellenband
System: d20
Verlag: Mongoose Publishing
Preis: ca. 30,- €

Bewertung: ★ ★ ★



Mit dem „Slayer's Guide to the Sahuagin“ liegt bereits der sechste Band dieser Reihe aus dem Hause Mongoose Publishing in den Läden. Bei den Slayer's Guides handelt es sich nicht, wie der Name vielleicht vermuten lässt, um eine Anleitung die Mitglieder der jeweiligen Spezies möglichst gekonnt aus dem Weg zu räumen, sondern vielmehr um einen detaillierten Einblick in das Leben, die Gesellschaft und die Religion des jeweiligen Volkes. Dabei hat es sich Mongoose Publishing zur Aufgabe gemacht, sich der ungeliebten und wenig beachteten Völker anzunehmen, die in vielen Spielrunden für kaum mehr als eine Zufallsbegegnung taugen.

Der sechste Band der Reihe ist in einigen Punkten eine Besonderheit und hebt sich ein wenig von den übrigen Slayer's Guides ab. Zum einen ist es der erste Band, der sich mit einer Spezies befasst, die nicht in der normalen Heimatumgebung einer Gruppe von Spielercharakteren angetroffen werden kann. Vielmehr handelt es sich bei den Sahuagin um Wesen des Meeres, mit denen es die Spieler höchstens zu tun bekommen, wenn sie sich auf eine Seereise begeben oder sich ganz gezielt in das Reich der Sahuagin herabwagen. Darüber hinaus waren die übrigen Slayer's Guides jeweils Spezies gewidmet, die in der bisherigen Geschichte von WotC und D&D keine wirklich große Rolle gespielt haben und in anderen Publikationen nie ausführlich behandelt wurden. Erinnert man sich jedoch an das Sourcebook „The Sea Devils“ von WotC sowie die drei Folgeabenteuer, mögen sich Sammler und konvertierte AD&D Spieler daran erinnern, dass es hier bereits ein ausführliches Sourcebook zur den Sahuagin gab. Mit diesem Band wird sich der neue Slayer's Guide also messen lassen müssen.

Optisch gesehen bietet der Slayer's Guide ein sauberes Layout, angemessene Innenillustrationen und ein zufriedenstellendes Cover - optisch bietet sich hier nichts atemberaubendes, jedoch auch nichts wirklich schlechtes. Wie immer könnte Mongoose Publishing hier noch den einen oder anderen Zeichner gebrauchen, der ihren Produkten neue optische Impulse verleiht. Das Buch selbst ist 32 Seiten dick und mit knapp 10,- € auch nicht allzu teuer.

Die ersten 2/3 des Werkes bieten dann einen detaillierten Blick auf die Gesellschaft der Sahuagin und beschreiben ihre Physis, ihre Gesellschaftsform, ihr tägliches gemeinsames Leben und vor allem ihre Religion, die das zentrale Element ihrer gesamten Gesellschaft darstellt. Weiterhin wird mit einigen Vorurteilen und irigen Annahmen aufgeräumt, ohne dabei jedoch Fakten aus den offiziellen Quellen zu widerlegen. In diesen Kapitel wird sehr schön die Beziehung der Sahuagin mit den anderen Bewohnern der Meere, aber auch mit den Bewohnern des Landes gegeben, so dass der Spielleiter sich gut in die doch recht fremdartige Kultur hineinversetzen kann. Viele der Informationen sind jedoch vor allem für den Spielleiter interessant, da die meisten Spieler die Sahuagin nur als blutrünstige, kriegerische Rasse mit einem unstillbaren Hass auf die Bewohner des Landes, kennen lernen werden. Zwar versetzt das Buch den Spielleiter in die Lage den Sahuagin mehr Tiefe zu verleihen, jedoch

wird dies schwer auf das Spiel zu portieren sein, da ihr unstillbarer Hass gegen jedes atmende Lebewesen kaum etwas anderes als gewaltsame Auseinandersetzungen zulassen wird.

Im letzten Drittel des Buches folgen dann eher spielrelevante Aspekte, wie Informationen über die Kriegsführung der Sahuagin, Möglichkeiten die Sahuagin ins Rollenspiel einzubetten und kurze Abenteuerszenarien, die die Spieler gegen die Teufel der See ins Felde führen. Diese Bereiche sind besonders wichtig, da die doch recht fremdartigen Wesen sonst nur schwer ins Spiel einzubetten sein dürften. Jedoch wird es selbst mit den hier gegebenen Informationen zu nicht viel mehr als einer kriegerischen Auseinandersetzung reichen. Direkt spielrelevant sind einige Prestigeklassen für die führenden Kasten der Sahuagin, eine kleine Beispielsiedlung mit zwei NSCs sowie eine Referenzliste aller wichtigen Sahuagintypen (in spielbaren Werten). So ist es zumindest möglich die Sahuagin schnell und mit ein wenig Tiefgang ins Felde zu führen.

Fazit:

Bei dem Slayer's Guide to the Sahuagin handelt es sich um ausgesprochen solide Arbeit, eines umstrittenen Konzeptes. Gleichwohl die Ausarbeitung des Themas gut gelungen ist, muss man für sich selbst entscheiden, ob man 10 EURO und 32 Seiten investieren möchte, um mehr über Wesen zu erfahren, die die Charaktere am Ende sowieso nur dem Schwerte übermitteln. Der Hintergrund wird in erster Linie ein stilles Geheimnis des Spielleiters bleiben, da echte Interaktion und Kommunikation mit den Teufeln der See nur durch den massiven Einsatz von Magie überhaupt erst möglich wird. Das Quellenbuch bietet in jedem Fall beim Lesen einige gute Ideen und Aufhänger für ein Abenteuer und kann somit als Inspiration durchaus verwendet werden. Bedenkt man jedoch, dass sich die Spieler meist nur militärisch mit den Teufeln der See auseinander setzen werden, kommen die kampfrelevanten Inhalte des Buches jedoch eigentlich zu kurz. Alles in allem steht zum Ende noch der Vergleich mit dem „Sea Devils“ von WotC aus - einem farbigen Band von 96 Seiten, dem drei vollständige Abenteuer folgten. Hier kann man nur sagen, dass sich der deutlich reduzierte Umfang hier stark bemerkbar machen und dazu führen, dass der Slayer's Guide dem WotC nicht wirklich stand halten kann - würde es diesen Band für die 3E oder als d20 Produkt geben, sollte man wohl eher die Finger vom Slayer's Guide lassen. So ist es ein

solides Produkt, über dessen Nutzen sich jeder Spielleiter, abhängig von der Art der gespielten Kampagne, selbst eine Meinung machen muss. Mag man einen tiefen Blick hinter die Kulissen und sucht den einen oder anderen Aufhänger für eine Kampagne unter den Wellen, ist das Buch eine Investition, die ihr Geld wert ist - sucht man jedoch direkt spielbares oder spielrelevantes Material findet man für den geforderten Preis auch die eine oder andere Alternative.

Preis/Leistung: ① ② ③ ④ ⑤

Aufmachung: ① ② ③ ④ ⑤

Nutzen: ① ② ③ ④ ⑤

[daniel heymann]

[www.rpg-gate.de]

Gargon, das Amulett der Macht

Art: Kartenspiel
Spieldauer: ca. 30 Minuten
Verlag: Amigo Spiele
Preis: ca. 5,- €

Bewertung: ★ ★ ★



Also vorneweg möchte ich hier gleich sagen, dass man mir hier eine sehr schwere Aufgabe gestellt. Eine Rezi über Gargon zu schreiben ist eine schwere Angelegenheit. Doch warum dies? Werfen

wir einfach mal einen Blick auf das Spiel selbst.

In diesem Kartenspiel geht es um einen Wettstreit der Magier, die alle um Gargon, das Amulett der Macht kämpfen. Ihnen zur Seite stehen Wesen wie Feen (grün), Gargoyle (grau), Pegasi (blau), Drachen (braun) und Phönixe (rot), denen einzelne Farben der Magie zugeordnet sind. Nun gilt es diese Wesen geschickt einzusetzen, um Punkte zu bekommen. Reihum werden die einzelnen Karten (bis zu drei Stück) verdeckt, nach bestimmten Regeln (z. B. „es darf nicht dreimal dieselbe Farbe gelegt werden“). Nun werden alle aufgedeckt und die Kämpfe beginnen. Es werden jeweils die höchsten Punkte einer Farbe verglichen. Derjenige mit der höchsten Punktzahl gewinnt den Stich. Wer sich nicht

am Kampf beteiligen möchte (also keine Karten verdeckt ablegt), der darf bis zu drei Karten ziehen. Sobald einer der zwei Nachziehstapel komplett aufgebraucht ist, wird die aktuelle Runde noch zu Ende gespielt. Danach kommt die Wertung. Hier teilt man wieder in die einzelnen Farben auf. Wer die meisten Karten einer Farbe hat oder wer einen Stich mit einer 0 machen konnte bekommt Punkte. Danach werden noch die ganzen abgebildeten Amulette auf den einzelnen Karten zusammengezählt und mit den Boni verrechnet. Wer nun die meisten Punkte hat, der hat gewonnen.

Warum ist es nun so schwer diesem Spiel eine Bewertung zu geben? Es liegt vorwiegend daran, dass der Spielspaß eine regelrechte Berg- und Talfahrt darstellt. Um die ganzen Facetten an Taktiken auskosten zu können, sollte man schon etliche Spiele absolviert haben. Davor ist es fast ein reines Kartenlegespiel, da man nicht unbedingt abschätzen kann, ob dieser Zug einem nun Vor- bzw. Nachteile bringt. Für den Profi jedoch ist es dann vollkommen unbefriedigend gegen Anfänger zu spielen, da er sie gnadenlos an die Wand zocken wird. Sind aber lauter Profis am Werk, so kann das Spiel überzeugen. Das einzige was mir überhaupt nicht gefallen hat, sind die Bilder auf den einzelnen Karten. Sie zeigen zum Teil sehr eigenwillige Abbildungen der einzelnen Fantasy-Gestalten...

Fazit:

Was bleibt ist ein für Laien recht ungeeignetes und für Fortgeschrittene schön schnelles Kartenspiel, das zumindest einen Blick wert ist.

Preis/Leistung: ① ② ③ ④ ⑤

Aufmachung: ① ② ③ ④ ⑤

Nutzen: ① ② ③ ④ ⑤

[christian dodel]

[www.fagamo.de]

Puerto Rico

Art: Brettspiel
Autor: Andreas Seyfarth
Verlag: alea (Ravensburger)
Spieldauer: 90 bis 150 Minuten
Preis: ca. 25,- €

Bewertung: ★ ★ ★ ★ ★

Ich sage es lieber gleich vorneweg: Puerto Rico ist auf den ersten Blick nicht gerade



übersichtlich und zudem noch relativ komplex zu erklären. Was verwunderlich ist, denn wenn man es spielt erschließt sich das Spiel sehr schnell und man hat auch kein Problem mehr mit der Übersicht. Ich

versuche daher die Erklärung des Spielmaterials und des genauen Ablaufs sehr knapp zu halten.

In Puerto Rico versucht jeder Spieler Macht und Ansehen in Form von Siegpunkten zu erhalten. Jede Runde stehen dem Spieler dafür verschiedene Rollen wie zum Beispiel der Bürgermeister, der Siedler oder der Goldsucher zur Verfügung. Jeder Spieler hat zudem einen Spielplan vor sich liegen, das „sein“ Puerto Rico mit Platz für Gebäude, Plantagen und Schätze darstellt. Auf diesem Spielplan werden nun nützliche Gebäude errichtet, Kolonisten zur Arbeit eingeteilt und Plantagen bewirtschaftet, um an Rohstoffe zu gelangen. Diese kann man auf Lastschiffe verladen und zu in die Alte Welt verschicken, um Siegpunkte zu erhalten.

In der Mitte des Tisches liegt eine Ablage mit allen Gebäuden, den Siegpunkten, Dublonen, Kolonisten, Rohstoffen, Plantagen und natürlich den Lastschiffen, dem Kolonistenschiff und dem Handelshaus. Spielt man zu fünft liegt nun folgendes auf dem Tisch: 6 Spielpläne, 150 Holzsteine (Rohstoffe und Kolonisten), 54 Pappdublonen, 58 Pappplantagen, 50 Siegpunktechips, 8 Rollen- und 1 Gouverneurkarte, 49 Pappgebäuden, 4 Pappkarten (Handelshaus, Lastschiffe, Kolonistenschiff). Versteht Ihr, was ich mit unübersichtlich meinte?

Je nachdem, welche Rolle sich die Spieler ausgesucht haben können alle Spieler unterschiedliche Handlungen in der Runde ausführen. Der Spieler mit der entsprechenden Rolle hat aber bei der Handlung stets einen Vorteil, der Privileg genannt wird.

Der Bürgermeister darf reihum Kolonisten verteilen, die man zum Besetzen von Gebäuden und Plantagen benötigt (nur dann erfüllen sie ihre Aufgabe!). Er selbst bekommt einen Kolonisten zusätzlich vom Vorrat. Der Siedler darf sich selbst eine Plantage oder einen Steinbruch nehmen. Danach suchen sich die anderen Spieler eine Plantage (aber keinen Steinbruch) aus. Der Händler verkauft mit einem Preisvorteil einen Rohstoff ans Handelshaus, die anderen Spieler folgen ohne Preisvorteil. Der Aufseher nimmt sich für seine besetzten

Plantagen Rohstoffe (Mais, Zucker, Indigo, Tabak und Kaffe stehen zur Auswahl) und nimmt sich noch einen Rohstoff zusätzlich als Privileg. Die anderen Spieler nehmen sich dann ebenfalls ihre Rohstoffe. Der Baumeister kauft vergünstigt ein Gebäude, die anderen Spieler tun es ihm zu höheren Preisen nach. Der Kapitän verlädt als erstes Rohstoffe auf die Lastschiffe und erhält zusätzliche Siegpunkte, dann folgend die anderen. Und der Goldsucher bekommt einfach eine Dublone von der Bank, die anderen Spieler gehen leer aus.

Das Spiel endet, wenn die Kolonisten ausgehen, es keine Siegpunkte mehr zum Verteilen gibt oder ein Spieler alle seine zwölf Felder auf dem Spielplan mit Gebäuden vollstellen konnte. Es werden dann alle Siegpunktechips, die man durch das Verladen der Waren auf die Lastschiffe erhalten hat, und die Siegpunkte der erbauten Gebäude zusammengezählt. Wer am meisten Punkte hat, der ist der Sieger.

Das Spiel glänzt mit vielen sinnvollen Mechanismen, die die Handlung spannend halten und die Spieler zum Nachdenken zwingen. Jede Rolle hat seine eigenen Vorteile und manchmal kann alleine die Reihenfolge, welche Rolle wann gespielt wird, sehr wichtig sein. Zudem geben die Gebäude interessante Vorteile, die teilweise die Grundregeln für einen Spieler außer Kraft setzen. Dennoch ist das Spiel sehr gut ausbalanciert und es gibt keine ultimative Gewinnstrategie oder immer siegreiche Gebäudekombination.

Das Spiel lässt sich sowohl defensiv spielen, indem man sich auf den Ausbau der eigenen Insel konzentriert und dort versucht das optimale Gleichgewicht aus Kolonisten, Plantagen und Gebäuden zu vereinen, als auch aggressiv, indem man durch geschickte Rollenwahl den anderen Spielern Steine in den Weg legt und sie am Erfolg hindert. Die Grafik ist gut gelungen, aber nichts außergewöhnliches. Viel erstaunlicher ist es, dass man trotz der Komplexität die Übersicht nie verliert und sich das Spiel selbst erklärt. Die lobenswerte Anleitung, die keine Fragen offen lässt und dennoch angenehm knapp ist, tut da das ihrige hinzu.

Fazit:

Puerto Rico ist ein überaus gut gelungenes Spiel, auf das wirklich mal der alte Spruch „leicht zu verstehen, schwer zu meistern“ zustimmt. Unser Tipp im Spielejahrgang 2002!

Preis/Leistung: ① ② ③ ④ ⑤
Aufmachung: ① ② ③ ④ ⑤
Nutzen: ① ② ③ ④ ⑤

[tommy heinig]

Piratenbucht

Art: Brettspiel
Spieldauer: 60 Minuten
Verlag: Amigo Spiele
Spielerzahl: 2 bis 5
Preis: ca. 30,- €

Bewertung: ★ ★ ★



Das Piratenleben ist nicht gerade einfach, aber dennoch meint Ihr eine erfolgreiche und ruhmvolle Karriere vor Euch zu haben.

Am Ende entscheidet nur Euer Ruhm über Erfolg oder Misserfolg und auch über den Ausgang des Spiels.

Piratenbucht wird rundenweise gespielt, wobei in jeder Runde folgende Aktionen ausgeführt werden: navigieren, Aktionskarten ausspielen, Kämpfe austragen, Piratenkarten abrechnen, Sonderaktionen ausführen und Blackbeard versetzen.

Jeder Spieler hat vor sich ein Piratenschiff liegen, auf dem mittels Holzringen die Stärke des Rumpfes, der Kanonen, der Mannschaft und der Segel angezeigt wird. Auf dem Spielplan, auf dem sechs Inseln und die Piratenbucht zu sehen sind, markiert ein Holzschiff die Position jedes Spielers.

Zu Beginn wird nun auf jeder Insel eine Piratenkarte aufgedeckt, die angibt, wie viel Ruhm, Gold, Schatzkisten und Aktionskarten auf der Insel zu holen ist. Jeder Spieler entscheidet sich nun geheim, zu welcher Insel er navigieren möchte und stellt dann sein Schiff dort ab.

Dann können die Spieler in der Reihenfolge der Inseln (diese sind von 1 bis 6 durchnummeriert) Aktionskarten ausspielen. Diese Karten geben Ruhm, verstärken das Schiff oder helfen in brenzligen Situationen.

Als nächstes werden an den Inseln, an denen mehr als ein Schiff steht, die dort stattfindenden Kämpfe ausgetragen. Beide Spieler würfeln abwechselnd je nach Anzahl ihrer Kanonen einige Würfel und werten jede 5 oder 6 als Treffer. Derjenige mit der höheren Segelstärke beginnt den Kampf. Je Treffer muss man das eigene Schiff in den vier oben genannten

Bereichen verschlechtern, bis es schließlich so zerstört ist, dass der Kampf beendet ist. Der Sieger bekommt Ruhmpunkte, der Verlierer muss zur Piratenbucht, um dort sein Schiff zu reparieren.

Nun dürfen die Spieler die Aktionen der Insel, an der sie stehen, ausführen. Auf einigen Inseln kann man neue Leute anwerben (die Mannschaft verbessern), auf anderen Kanonen oder Segel einkaufen. Auf der Schatzinsel (Nr. 6) schließlich können Gold und Schatzkisten ausgeladen werden, um Ruhmpunkte zu erhalten. Diese werden auf einer Zählleiste am Spielfeldrand dargestellt.

Zuletzt wird das schwarze Schiff des Piraten Blackbeard im Uhrzeigersinn eine Insel weiter versetzt. Er hat sehr gute Kampfwerte und blockiert anfangs immer eine Insel. Im Spielverlauf, wenn die Schiffe der Spieler ebenfalls besser werden, kann man sich aber auch eine Schlacht mit ihm liefern und so weitere Ruhmpunkte einholen.

Die Grafik ist sehr bunt geraten und nicht jedermanns Sache. Dafür ist die Ausstattung üppig, denn man erhält einen größeren Spielplan, viele Holzfiguren, fünf Schiffspläne, sechs Würfel und viele Spielkarten und Pappcounter. Allerdings hätten die Schiffspläne aus festem Karton sein dürfen. Insgesamt ist der Preis von 30,- € für das gebotene Spielmaterial in Ordnung.

Die Anleitung ist klar strukturiert und erklärt die Regeln mit vielen Beispielen. Gerade die ausführliche Beschreibung verschiedener Kampfsituationen (mehrere Spieler gegeneinander, Schlachten gegen Blackbeard, Schlachten gegen die gelegentlich auftauchende Royal Navy, etc.) haben uns gut gefallen und auch im Spiel oft weitergeholfen.

Piratenbucht ist ein interessantes Spiel, das viele Handlungsmöglichkeiten bietet, die Spieler aber nicht lange fesseln kann.

Fazit:

Unsere Testspieler hatten Spass und die Kämpfe wurden auch mit einer gewissen Spannung ausgetragen, aber eine zweite Runde war nicht drin. Damit ist Piratenbucht auf alle Fälle einen Blick wert, aber kann sich aus der Masse der Brettspiele nicht abheben.

Preis/Leistung: ① ② ③ ④ ⑤
Aufmachung: ① ② ③ ④ ⑤
Nutzen: ① ② ③ ④ ⑤

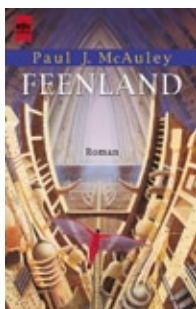
[tommy heinig]



Feenland

Art: Taschenbuch
Verlag: Phönix Verlag
Autor: Paul J. McAuley
Preis: 9,95 €

Bewertung: ★★☆☆



Die Gentechnik hat sich so weit entwickelt, dass eine künstliche Sklavenrasse menschenähnlicher Wesen erschaffen werden kann. Diese „Puppen“ genannten Wesen dienen als billige Arbeitskraft, Sexobjekt und Spielzeug für die Wohlhabenden.

Alex Sharkey ist der Entwickler von sehr spezifischen, legalen Designerdrogen und ein Spezialist der Biochemie. Er bekommt von einer recht seltsamen jungen Dame namens Milena einen faszinierenden Auftrag: er soll Hormone entwickeln, welche aus den bislang unfruchtbaren Puppen fortpflanzungsfähige Geschöpfe machen könnten, womit die Entwicklung der Puppenrasse der Kontrolle der Menschen entzogen wäre. Damit Alex auch ihre Wünsche erfüllt setzt sie ihn unter willensschwächende Drogen und setzt auch noch einige Mafiosi auf ihn an, um ihn unter Druck zu setzen. Von der Polizei verfolgt und unter Drohungen der Mafia erschafft Alex tatsächlich die gewünschte Substanz. Milena verpasst einigen Puppen einen neuen Biochip, der sie von den Befehlen der Menschen unabhängig macht. Diese freien Wesen erhalten im allgemeinen Sprachgebrauch den Namen „Feen“. Schon bald lassen sich diese Wesen überall dort nieder, wo menschliche Staaten schwach sind: im Niemandsland von Kriegsgebieten, in den Slums der Vorstädte und in ökologischen Notstandsgebieten. Sie überleben dort durch Raub, Mord und Kannibalismus. Eine neue Lebensform bevölkert nun die Erde... Das Buch fällt in drei Teile: Der eben geschilderte Beginn mit der Drogenküche von Alex, einem zweiten Teil um das „Magic Kingdom“ - einer Feensiedlung im Euro-Disney ;-) - sowie dem abschließenden Vernichtungskampf von menschlichen Söldnern gegen die letzten Feen im albanischen Kriegsgebiet. Dabei zeigt McAuley viel Phantasie, schreibt bereits begonnene technische Entwicklungen glaubwürdig fort und besetzt eine Menge Begriffe aus alten Legenden mit neuen Inhalten.

Dieses Buch hat den „Arthur C. Clarke Award“ gewonnen. Ich habe schon einige Gewinner gelesen, die wirklich Mist waren, aber diesmal haben sie ein wirklich gutes Buch ausgewählt. In seinen stärksten Momenten erinnert mich das Buch an „Diamond Age“ von Neal Stephenson. Ich kann es wirklich empfehlen, auch wenn es nicht immer einfach zu lesen ist. Das einzige Manko: leider hat es im Mittelteil mit den Ereignissen im Eurodisney auch einige Längen.

[stefan ohlerich]
www.x-zine.de

Abstecher in Lanfeusts Kindheit („Die Gnome von Troy“) hervorgebracht.

Fazit:

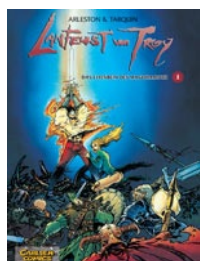
Nackte Frauen, viel Blut und eine gehörige Portion Humor. Zwar ist der erste Band von den zeichnerischen Qualitäten noch nicht so gut wie die späteren Bände, doch an dem hohen Spassfaktor und der durchdachten Geschichte ändert dies nichts.

[tommy heinig]

Lanfeust von Troy #1

Art: Comic
Autor: Arleston & Tarquin
Verlag: Carlsen Fantasy
Preis: ca. 10,- €

Bewertung: ★★☆☆



Dieser Band ist der Auftakt einer längeren Erzählung um den jungen Schmied Lanfeust im Lande Troy. Dort hat jeder Bewohner eine bestimmte magische Fertigkeit - aber nur eine - die manchmal sehr hilfreich, manchmal kurios und manchmal schlicht unsinnig ist. Lanfeust besitzt die Gabe, Metall schmelzen zu können, was ihm auch gleich eine Lehre beim örtlichen Schmied eingebracht hat.

Das Schicksal verändert eines Tages sein Leben, als ein eingebildeter Ritter aus einem Land, in dem die Menschen ohne Zaubergabe geboren werden, mit einem zerbrochenem Schwert eintrifft. Lanfeust soll dieses Schwert reparieren, doch als er es berührt, löst es in ihm die totale Kraft aus.

Nicolas, dem Weisen des Dorfes, ist klar, dass er Lanfeust nach Eckmühl, der Hauptstadt und Sitz des Hohen Rates, bringen muss. Begleitet werden sie von Cixi und C'ian, den Töchtern von Nicolas und wenig später von Hebus, einem wilden Troll, den der Weise mit Magie zähmen konnte. Für Lanfeust beginnt eine lebensgefährliche Reise.

Der Zyklus geht über insgesamt 8 Bände und hat bereits zwei Fortsetzungszyklen („Der Troll von Troy“ und „Lanfeust der Sterne“) und einen

Wie Wir Werten

- ① „saumies“
- ② „schlecht“
- ③ „durchschnittlich“
- ④ „sehr gut“
- ⑤ „genial“

Preis/Leistung: Wie viel Spiel bekomme ich für mein Geld? Ist das Material dem Preis angemessen?

Aufmachung: Wie gut ist das Produkt gelayoutet? Ist es übersichtlich? Wie gut sind die Regeln erklärt? Ist es optisch ansprechend? Ist das Material hochwertig?

Spielspaß: Wie viel Spaß macht das Spiel? Wie hoch ist der Langzeitspielspaß?

Nutzen: Wie gut ist das Material geschrieben? Wie viel Info bekomme ich? Ist das Material einfach anzuwenden? Wie sehr hat mir das Produkt beim Spielen genutzt?

Bei Brettspielen werden die Einzelnoten zu einer Durchschnittsnote verrechnet, wobei der Spielspaß doppelt in die Wertung eingeht. Wir spielen Brettspiele immer mehrmals, um eine faire Bewertung abgeben zu können. Dabei müssen mindestens vier verschiedene Personen das Spiel bewerten.

Bei Rollenspielen werden die Einzelnoten zu einer Durchschnittsnote verrechnet, wobei der Nutzen doppelt in die Wertung eingeht. Abenteuer und Regelsysteme werden in einer Runde durch- bzw. angespielt um eine Bewertung zu geben. Bei Büchern wird nur eine Einzelnote vergeben.

Fanzines erhalten keine Endnote, nur den Rezensionstext. Fanprojekte (z.B. komplette Regelsysteme) werden wie kommerzielle Produkte bewertet.

LOVARIAN ADVENTURES

~ KAPITEL I: ERSTE BEGEGNUNGEN ~ TEIL 2 ~

Vor einigen Jahrzehnten versuchte ein sehr mächtiger Magier die Macht im Königreich Lovaria an sich zu reißen. Er wollte den König töten und sich selbst zum Herrscher ernennen. Dieser Magier war als Vecharon bekannt.

Aber einer Gruppe von Helden, die das Volk 'Drachenjäger' nannte, gelang es immer wieder, die Pläne von Vecharon zu vereiteln. Eines Tages jedoch konnte er sie schließlich überlisten und den König ermorden.

Doch er konnte seinen Sieg nicht feiern, denn den Drachenjägern gelang es, in seinen schwebenden Palast einzudringen und ihn und seine Untergebenen zu töten.

Der Sohn des Königs, Prinz Adam, wurde der neue Herrscher und schnell kehrte wieder Ruhe

ein. Die Lovarianischen Drachenjäger erhielten Titel und Ländereien als Dank für Ihre Dienste.

Seit dem herrscht Frieden in Lovaria. Das Königreich wächst und es werden neue Provinzen jenseits des Ozeans erforscht. Der neue Ratgeber des Königs, Eleasar, empfahl dem König, die Drachenjäger auf eine Expedition in die neuen Reiche zu entsenden.

Während der Reise träumte Vater Abdiel von Hell, dem Fürsten der Zerstörung, und davon, dass Vecharon mit Hell verhandelte. Dies war das erste Zeichen, dass Vecharon - obwohl eigentlich tot - noch immer eine Bedrohung darstellt.

Schließlich fand Xevas, ein schwarzer Drache, den die Drachenjäger verschonten, Vater

Abdiel und erzählte ihm, dass Vecharon von den Toten auferstanden sei. Die Drachenjäger kehrten sofort um, nur um festzustellen, dass sich Lovaria bereits in der grausamen Hand von Vecharon befand.

Um Vecharons Armee gegenüberzutreten zu können, reisten die Drachenjäger durchs Land und vereinten die Elfen, die Zwerge, die Goblins und viele Menschenvölker unter ihrem Kommando. Auch die Magier von Gemenasia schlossen sich ihnen an, um gegen die Magierkrieger in den Rängen von Vecharon antreten zu können. Dies war der Beginn des Zweiten Großen Krieges.

Am Ende konnten die Drachenjäger erneut besiegen und den Zweiten Großen Krieg damit beenden. Nach dem Krieg wurde Baron Tristan zum Herrscher über das Reich, doch er konnte einem Zerfall nicht entgegenwirken.

Gemenasia wurde zu einem Stadtstaat, in dem der Drachenjäger und Magierkönig Eastly regiert. Doch er verschwand eines Tages spurlos und seit dem herrscht sein Erster Schüler, Percivorge, bis Early wieder azurückkehrt.

Vater Alexander Abdiel, ebenfalls ein Drachenjäger, reiste nach Syrunesia um die Heilige Stadt neu zu errichten. Er ist nun der Heilige Vater, Patriarch Alexander I.

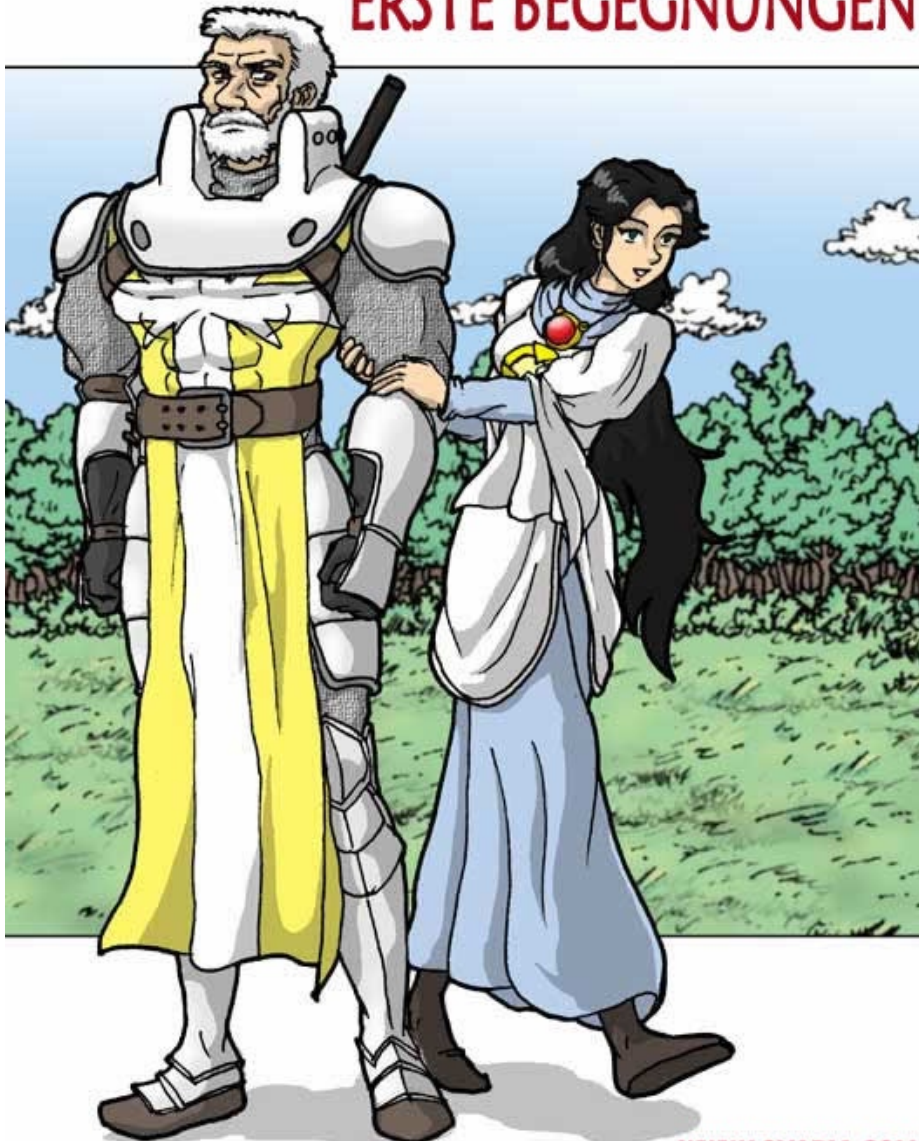
Der Drachenjäger Baron Comynn "Penny" Eusebius wurde zum Grafen ernannt und kehrte in seine Länderien nach Comynn zurück. Er wurde dort zum Leiter des neu eingerichteten königlichen Büros der Nachforschung (KBN).

Zeigfried, Tristans Schüler und ebenfalls Drachenjäger, wurde von Tristan adoptiert und erhielt das Reich Gateway, Tristans alte Heimat. Dort errichtete er Lovarias größte Armee, ausgestattet mit neuen Waffen und neuen Taktiken, die alle von Zeigfried selbst auserkoren wurden. Seitdem diese Armee aufgestellt wurde, gab es keine Versuche mehr, Reiche oder Stadtstaaten von Lovaria zu trennen und das Königreich scheint nun stabil.

Der Drachenjäger Desideratus heiratete die Drachenjägerin Lilibeta Quellara und wurde zum Grafen von Quellara ernannt. Obwohl er schlechthend wahnsinnig wird und versucht, unsterblich und allmächtig zu werden, verhalf er seinem Reich Quellara zu Wohlstand und Frieden. Er gründete auch die Akademie der Zauberei zu Quellara, an der seine Tochter Lili studiert. Doch eines Tages entdeckt sie, dass unheimliche Dinge im Land vorgehen und dass Vecharons Name dabei genannt wird.

Und hier beginnt unsere Geschichte...

KAPITEL I ERSTE BEGEGNUNGEN



WWW.LOVARIA.COM

COPYRIGHT © 2001 GABRIEL JOSEPH "GEEJAY" FUA



IN DER ZWISCHENZEIT STRÖMEN DIE REISENDEN UND SIEDLER WEITER NACH QUELLARA, IN DER HOFFUNG, DASS IHRE TRÄUME UND WÜNSCHE ERFÜLLT WERDEN.

VIELE VON IHNEN GLAUBEN, DASS DIE STADT DANK IHRER GRÖSSE ARBEIT FÜR SIE BEREIT HÄLT UND SIE IHREN TRAUMBERUF AUSÜBEN KÖNNEN.

SO VIELE MENSCHEN AUF SO ENGEM RAUM - DA IST DAS VERBRECHEN NICHT WEIT ENTFERNT...

UND DARAUS SCHLAGEN EINIGE IHREN VORTEIL!

WAS DENKST DU, KLINGE? WERDEN WIR HIER KUNDEN FINDEN?

DER HÄNDLER DORT? AH - GUTE IDEE, KLINGE... GEHEN WIR!



<http://lovorianadventures.keenspace.com>
Copyright © 2001 Gabriel Joseph H. Fua. All Rights Reserved.

ENTSCULDIGT! ICH BIN EINE ERFAHRENE KÄMPFERIN. VIELLEICHT HABT IHR ARBEIT FÜR MICH?



ICH HOFFE NICHT! ABER IHR SOLLTET ES DORT IN DER TAVERNE VERSUCHEN.

NATÜRLICHI! DIE TAVERNE! VIELN DANK...

JEDERZEIT, MEINE DAME!



ACH, UND WENN IHR WAFFEN ODER AUSTRÜSTUNG BENÖTIGT KOMMT EINFACH ZU MIR...

MEIN NAME IST HARSON!

WERDE ICH MACHEN! DANKE, HARSON!



KEINE ANGST, KLINGE! ICH WERDE DICH NICHT ERSETZEN!

SELTSAM, MIT WEM REDET SIE DA??!

UNICORN'S HORN INN



NUN, KLINGE, HIER SOLLTEN WIR ABER ARBEIT FINDEN...

ÜBERLASS' MIR EINFACH DAS REDEN!



DEINE RUNDE! GEHST DU NUN MIT ODER WAS?

HI... HI... DIESER NARR WIRD BALD ETWAS ÄRMER SEIN!



HEY! WAS GLAUBST DU, WAS DU DA TUST? WILLST MICH BESCHIESSEN, WAS!



SCHAU' DIR ALL DIE MENSCHEN AN! WÄRE DOCH GELACHT, WENN NICHT EINER VON IHNEN MEINE DIENSTE AUF EINER REISE ODER QUESTE BENÖTIGEN WÜRD!



ALTER HUND! SCHAU MAL DAS MÄDCHEN DORT!

ACH, MACH ENDLICH DEINEN ZUG!



IS' JA GUT...



S... SIE... SIE... IST



WUNDER-SCHÖN!

ICH GLAUB' ICH HABE MICH VERLIEBT...



OKAY BLADE... ALLE MAL AUFGEPASST! ICH BIETE MEIN DIENSTE JEDEM AN, DER MIR DAS ABENTEUER MEINES LEBENS GEBEN KANN.

DER TAVERNENWIRT MUSS ZIEMLICH VERZWEIFELT SEIN, HUREN ANZUHEUERN...

OH NEIN... ICH HABE KEIN GELD! ABER ICH WILL SIE!

WIE GEIL SICH ALS KÄMPFERIN ZU VERKLEIDEN...

WAS HAT SIE GESAGT?

OH, UND ES GEHT MIR NICHT UMS GELD! ICH MÖCHTE NUR AN ERFAHRUNG GEWINNEN! ALSO, WER WILL MICH?

ICH! ICH! ICH!





DSA 4

von Roman Bering
per eMail

Nachdem die vierte DSA-Edition bei Euch relativ schlecht weggekommen ist, habe ich mal eine Gegendarstellung verfasst. Diese ist weniger als Kritik zu verstehen, sie soll nur den etwas schlechten Eindruck, der möglicherweise bei manchen Lesern in Bezug auf die Box entstanden ist, relativieren bzw. revidieren. Nur durch Zufall bin ich auf die Anduin gestoßen und ich muss zugeben, von einer kostenlosen Zeitung für Rollenspieler hätte ich einen solch hohen Qualitätsstandard niemals erwartet, besonders wenn man bedenkt, wie schlecht einige der Fanzines sind, die richtig Geld kosten. Die Berichte über einzelne Themen wie z.B. Cthulhu sind sehr informativ und auch schön sachlich ausgefallen, die bisher von mir gelesenen Abenteuer sind größtenteils akzeptabel und über den Sinn oder Unsinn von Kochrezepten in einer solchen Veröffentlichung lässt sich zwar streiten, aber eine nette Idee ist es schon.

Nur der Bericht über die vierte DSA-Edition hat mich überrascht und auch ein wenig enttäuscht: Während mein gesamter Bekanntenkreis diese Edition als die bisher beste betrachtet und ich insgesamt auch im Internet überwiegend positive Reaktionen ausgemacht habe, kommt die Box in dieser Rezension ziemlich schlecht weg. Zugegeben, häufig geht auf Grund mangelnder tabellarischer Darstellung die Übersicht verloren, gerade bei der wirklich langwierigen Charaktererschaffung ist dies ein großes Manko. Auch die Tatsache, dass die vorher großspurig gelobte Flexibilität bei der Erschaffung von Charakteren in der Praxis durch viele Einschränkungen limitiert wird, ist sicherlich kein Grund, die neuen DSA-Regeln in den Himmel zu loben. Weiterhin stimmt es, dass die Verteilung der Talentpunkte bei einigen Professionen merkwürdig ist und in manchen Fällen geändert werden sollte.

Doch teilweise kommt mir die Kritik des Autors ein wenig zu vorschnell vor. So ist es – gerade für Dark Project-Spieler – logisch, dass Einbrecher über einen Malen/Zeichnen-Wert verfügen: Immerhin können sie sich auf diese Weise rudimentäre Skizzen ihres nächsten Ziels machen, mit einem X für den alten Wächter an dem Tor und einem formschönen Pfeil für das häufig offenstehende Kellerfenster.

Was mir des Weiteren bei der Darstellung der Regeln fehlte, war der Blick auf die positiven Neuerungen. So wurde beispielsweise nur indirekt erwähnt, dass das völlig veraltete Stufensystem an Bedeutung verloren hat, bzw. dass es nun nur noch wie bei Midgard eine Art Indikator für die Stärke/Erfahrung des Charakters darstellt. Das erklärt auch, warum Zauber in der vierten Edition von den ZF-Punkten und nicht von der Stufe des Zauberkundigen abhängig sind: Warum sollte ein junger, unerfahrener Zauberer, der sich z. B. auf Hellsicht spezialisiert hat, nicht auf diesem Gebiet besser sein als ein erfahrener Kampfmagier?

Ein weiteres sehr wichtiges Novum ist die verhältnismäßig geringe Lebensenergie sowie die Regel für Wunden, da auf diese Weise Kämpfe schneller und vor allen Dingen realistischer ablaufen. Vorbei sind die Zeiten, in denen ein hochstufiger Krieger erst zu Rondra fahren konnte, wenn er von zehn Schwerthieben, einem Dutzend Armbrustbolzen und mehreren Kampfzaubern förmlich in seine Einzelteile zerlegt wurde. Außerdem kann es in der vierten Edition durchaus passieren, dass ein kräftig gebauter Streuner aus Thorwal über mehr Lebensenergie verfügt als ein drahtiger, degenschwingender Krieger aus dem Horasreich, was ja auch durchaus Sinn macht.

Hand in Hand mit der verringerten Lebensenergie geht die ebenfalls stark reduzierte Astralenergie, die Magiebegabte auch auf höheren Stufen dazu zwingen wird, ihre Kräfte mit Bedacht einzusetzen und nicht wie vorher nach dem Motto „Ach, ich habe ja eh über 100 AE“ jeden kleinen Ork mit einem 10W6-Ignifaxius zu erledigen. Aber über die Magieregeln in der vierten Edition lässt sich ohnehin nur sehr wenig sagen, da wir es ja immerhin mit einer Basisbox zu tun haben, in der eine solch komplexe Materie nur sehr ungefähr angeschnitten werden kann. Es bleibt abzuwarten, ob die bereits angedeuteten, positiven Veränderungen der Magieregeln auch in den späteren Veröffentlichungen weiter so ausgebaut werden können, dass das ja bekanntlich sehr weit über simple Spruchmagie hinausgehende DSA-Magiesystem sich nahtlos in die bisherigen Regeln der vierten Edition einfügt.

Die Kritik des Autors an dem nicht veränderten Talenteinsatz, der wie in den vorherigen Editionen auf drei Eigenschaftsproben basiert, halte ich für ein wenig zu streng. In den meisten Fällen passen die geforderten Proben zu dem

Impressum

KONTAKT:

Tommy Heinig
Stuckstr. 6
82319 Starnberg
tommy@anduin.de
www.anduin.de

MITMACHEN:

Wenn Du Dich an diesem eZine beteiligen möchtest, dann schicke uns Deine Artikel oder Zeichnungen zu oder melde Dich per eMail. Auf unserer Homepage findest Du weitere Infos!

DANK AN...

...Kara for the great covert art! ...www.x-zine.de und www.rpg-gate.de für den Rezi-Tausch ...Ursu für die Fehlerbekämpfung ...Jörg Weber für die Beiträge

ZEICHNUNGEN

Dani Kufner (www.dragonwood.de)

COVER

Kara T. Carpenter

KLEINGEDRUCKTES:

Die Artikel in dieser Ausgabe stellen die Meinung der einzelnen Autoren dar und müssen nicht mit der Meinung der Redaktion übereinstimmen. Adressen von Internetseiten werden guten Gewissens weitergegeben. Die Redaktion distanziert sich von Internetseiten mit verfassungswidrigen, radikalen oder pornographischen Inhalten. Die Verwendung von geschützten Warenzeichen stellt keine Copyrightverletzung seitens der Redaktion dar. Nachdruck - auch auszugsweise - nur mit schriftlicher Genehmigung der Redaktion. Die Redaktion behält sich das Recht vor, eingesandte Artikel zu kürzen oder zu ändern. Für unaufgefordert eingesandte Artikel kann keine Haftung übernommen werden.



Talent, und ob man nun einen oder drei Würfel für eine Probe benötigt, ist nun wirklich nicht das fundamentale Spielfluss-Hemmnis. Man kann sagen, dass die Regeln für den Talenteinsatz bei DSA zwar eigenwillig und vielleicht auch ein wenig umständlich sind, aber trotzdem bleiben sie gerade auf diese Art und Weise einzigartig und entbehren nicht einer gewissen Logik. Allerdings hat der Autor gerade in bezug auf die nicht vorhandene Möglichkeit der Spezialisierung (sein Beispiel war Bogenbau/Zimmermann und Holzbearbeitung) einen Aspekt des Regelwerkes angesprochen, den man bei Bedarf wirklich mit Hilfe von Hausregeln modifizieren sollte.

Ob das neueingeführte Kaufsystem wirklich eine große Verbesserung darstellt oder nicht, darüber lässt sich sicherlich streiten, aber gerade hinsichtlich der Diskrepanzen, die durch die erwürfelten Werte zwischen den einzelnen Charakteren entstehen konnten, ist es zumindest eine Garantie dafür, dass alle auf dem gleichen „Level“ beginnen. Darüber hinaus entsteht durch ein solches Kaufsystem auch die Möglichkeit, sich seine Figur wirklich individuell zu gestalten, also z. B. mit Talenten auszustatten, die zwar nicht archetypisch, aber dafür in dem Hintergrund des Charakters verwurzelt sind.

Alles in allem kann ich also nur feststellen, dass die vierte Edition des Schwarzen Auges spielbarer und „erwachsener“ als seine Vorgänger geworden ist, so dass es trotz der Vorurteile vom „Anfänger-RPG“ Spaß macht, das wunderbar ausgearbeitete Aventurien zu bereisen, da der erzählerische und der regeltechnische Anspruch durch die neuen Regeln endlich aneinander angenähert wurden. Von den nachfolgenden Publikationen erhoffe ich mir sehr viel, gerade in bezug auf das Magiesystem und die Möglichkeit, sich noch individuellere und somit interessantere Charaktere mit Hilfe des Baukastensystems zu erschaffen. Schließlich liegt von der vierten Edition bisher nur die Basis-Box vor, so dass noch sehr viel Platz für innovative, sinnvolle Änderungen vorhanden ist, und wie bei jedem anderen Rollenspiel auch kann man ja notfalls durch eigene Hausregeln allzu störende Aspekte des Regelsystems „ausbügeln“.

Die vierte DSA-Regeledition ist zweifelsohne ein großer Schritt für dieses häufig belächelte Rollenspiel, aber sicher kein Schritt in die falsche Richtung, sondern ein bewundernswerter Schritt in die Zukunft eines Rollenspiels, von dem man trotz seines Alters noch viel erwarten kann...

Roman Bering

Gefahren und Chancen

von Nils Rehm
per Post

Zu Tobias Schumachers Artikel „Rollenspiel: Gefahren und Chancen“.

Ich kenne den Vortrag von Dr. Jeanette Schmidt auch. Damals, 1995, war vor allem die 252 e.V. sehr aktiv um das Bild des Rollenspiels in der Öffentlichkeit bemüht. Dafür wurde eigens ein Archiv mit zahlreichen Materialien angelegt, das wahrscheinlich immer noch online ist. Jeanette Schmidt war meines Wissens damals auch Rollenspielerin oder zumindest assoziiert und hat dann mit der 252 e.V. eine groß angelegte Rollenspielumfrage in der Szene durchgeführt, um endlich verlässliches Material zu bekommen, mit dem man den etlichen Klischeeern beikommen könnte. 1995 kursierten überall Stapel der zweifarbig gedruckten, vierseitigen Fragebögen, die auch über den Trodox verteilt wurden. Das Problem war die Auswertung. Die zog sich über Jahre hin. Den aktuellen Stand kenne ich nicht genau. Es kursierten verschiedene Aussagen von „das Projekt ist tot“ bis „jetzt ist endlich alles ausgewertet“. Im Zweifel müsste man bei der 252 e.V. mal nachfragen, was aus dem Material nun geworden ist.

Pat Pulling, Autorin des Buchs „Das Teufel-snetz“ und massive AD&D-Gegnerin, hat sich übrigens schnell selbst entwertet. TSR hat damals mit anderen Firmen den Hetzkampagnen entgegengewirkt. Dabei hatte die Firma es leicht, denn Pat Pulling hat ihre Beweisführung gegen das böse Rollenspiel mit diversen Zeitungsberichten belegt. Man konnte ihr in zahlreichen Fällen Fälschung oder Verfälschung nachweisen. Das gilt auch für die Elternorganisation B.A.D.D..

Was den Wert des Rollenspiels in der Ausbildung angeht kann ich auch noch etwas beitragen. Rollenspiel ist schon seit längerem auch eine Unterrichtsmethode. Heute wird sie fast ausschließlich von älteren Lehrern abgelehnt, die noch nie richtig damit gearbeitet haben. Ich bin Studienassessor mit den Fächern Deutsch und Politik und habe in beiden Fächern schon einige Male auf das Rollenspiel zurückgegriffen. Es macht Unterricht lebendiger, begreifbarer, bietet freiere Erkenntnisgewinnung, ist aber im Gegenzug mit sehr hohem Vorbereitungs- und Zeitaufwand verbunden und nicht voll planbar.

Es ist durchaus möglich, dass das Spiel eine ganz andere Richtung nimmt, als wünschenswert aus Sicht des Lehrers. Dieses Risiko muss man eben eingehen. Es kann schließlich durch Erfahrung minimiert werden.

Nils Rehm

Redakteur des Fanzines „Trodox“

Anduin 70

von Tobias Schumacher
per eMail

Tach!

Zur #70: Gut gelungen! Die Bilder zum Blue Planet-Abenteuer passen auch gut. Kaum zu glauben, dass man über etwas so banal anmutendes wie Wasser einen so interessanten Artikel hinkommt! :o)

Ein klitzekleiner Fehler ist mir aber aufgefallen: Mein Gedicht heißt doch „Der schwarze Nebel deiner Seele“ und nicht „meiner Seele“ wie's im Heft steht. Is aber nicht wild. Werde dich nicht auf 1M € Schadensersatz verklagen! Das Gedicht „Der schwarze Reiter“ gefiel mir ziemlich gut!

Noch 2 Fragen: Wie kommt es denn, dass es beim X-Zine keine Rezi zur #69 gibt? Und, fast noch wichtiger: Wo is „Njoltis spricht“ abgeblieben?

Sooo, das war's für's erste von mir.

So far, Tob!

Tommy antwortet:

Für den Patzer beim Namen habe ich mich ja schon persönlich bei Dir entschuldigt (wie bin ich auf „mein“ statt „dein“ gekommen? Muss wohl unterbewusst gewesen sein. Was sagt das jetzt aber über mich aus? Naja, lassen wir das besser...

Wir zwingen niemanden, Rezis über die Anduin zu schreiben. Jens Peter vom X-Zine war aber so nett, eine Review über die letzten Ausgaben der Anduin zu veröffentlichen. Warum er damit nun wieder aufgehört hat weiß ich nicht, aber ich denke, dass er mit seinen ganzen Projekten genug zu tun hat. Wenn wieder eine Rezi erscheinen sollte, freue ich mich, aber ich kann nicht erwarten, dass er monatlich über uns schreibt. Njoltis spricht macht gerade Pause. Wenn dem Njoltis wieder etwas zum Meckern unterkommt, wird die Rubrik wiederbelebt...

DIE AUSGABE NR. 72
ERSCHEINT AM 15. MAI 2002



INFOS UNTER WWW.ANOUIN.DE

