

Ausgabe 72 - Mai 2002

ANOUIN

Kostenloses monatliches Fanzine für Rollenspieler und Brettspieler

72



Rätselhaft

Rätselfutter für Eure Kampagne

Interstellarer Verkehr

Von verschiedenen Positionen aus betrachtet

Geflüsterte Schatten

Ein Abenteuer in der Welt von Fallout

Operation "Tiefenrausch"

Ein Abenteuer für Shadowrun

Nesquiria

Eine aventurische Kolonie im Südmeer

J. Burke
© 2002



VORWORT

Seid begrüßt!

Diesen Monat bin ich etwas später dran als in den letzten Monaten, was wohl hauptsächlich daran liegt, dass sich beruflich bei mir einige Änderungen ergeben, die die Arbeit an der Anduin etwas erschweren. Nichtsdestotrotz haben wir es auch diesmal wieder über die 70 Seiten Marke geschafft.

Dieses Mal ist leider eine unserer Serien nicht enthalten: Marcus Johanus' Spielleitertipps. Das liegt daran, dass er gerade seine Internetseite renoviert und wir auf die Wiedereröffnung warten. Derweil kann ich Euch seine neue Seite unter www.coc.istcool.de sehr empfehlen.

Dafür haben wir wieder ein Instant Adventure, einen wissenschaftlichen Artikel und sogar zwei Kurzgeschichten. Einzig die Fantasyfans könnten dieses Mal etwas zu kurz kommen, doch auch sie werden etwas

finden: z.B. den Artikel über Nesquiria, eine aventurische Kolonie im Südmeer, die auf der Seite www.denurio.de näher vorgestellt wird.

Dann möchte ich noch eine wichtige Bemerkung zu unserer Anduin CD-Rom loswerden: Es freut uns sehr, dass bereits zahlreiche Vorbestellungen eingegangen sind, aber leider gibt es da ein Problem: Erstaunlich viele von den Vorbestellern überweisen zwar das Geld auf unser Konto - geben aber keine Adresse dabei an. An wen sollen wir denn dann die CD-Rom schicken?!? Bitte vergesst also nicht. Eure Adresse und Euren Namen anzugeben! Alle, die das bereits verpennt haben schreiben uns am besten eine eMail, in der sie uns mitteilen, wann sie das Geld überwiesen haben (Datum), unter welchem Namen und an welche Adresse wir dann die CD-Rom schicken sollen. Vielen Dank!

Übrigens haben bisher über zehn freie Rollenspielsysteme zugesagt, einen Beitrag zu der CD-Rom zu liefern, so dass wir Euch ein breites Spektrum an Spielsystemen neben den bisherigen Ausgaben der Anduin bieten können. Mehr zu CD-Rom auf Seite 40.

Ansonsten nähert sich das Sommerloch, in dem erfahrungsgemäß eine Artikelflaute einsetzt. Vielleicht hat ja der eine oder andere unserer Leser Lust, uns über diese Zeit zu helfen und sich an der Anduin zu beteiligen? Wenn dem so ist: nicht zögern, einfach eine eMail - am besten mit einem Probeartikel oder gleich dem fertigen Beitrag - schicken!

Bis zum nächsten Monat!

Gruß,
Tommy.

INHALT

Interstellarer Verkehr.....	3
<i>Von der Raumfahrt und der Fortpflanzung</i>	
Instant Adventures: Raumhafen Fhyron IV.....	8
<i>Ein Raumhafen zur Verwendung in Star Wars</i>	
Geflüsterte Schatten.....	11
<i>Ein Abenteuer für das Fallout Rollenspiel</i>	
Operation „Tiefenrausch“.....	33
<i>Ein Abenteuer für Shadowrun</i>	
Strahlung.....	41
<i>Über Radioaktivität und Kernkraftwerke</i>	
Nesquiria.....	45
<i>Eine aventurische Kolonie im Südmeer</i>	
Rätselhaft.....	52
<i>Denksportaufgaben für Eure Kampagne</i>	
Spielleitertipps.....	55
<i>Erfahrungspunktevergabe in DSA</i>	
NPC-Ecke.....	57
<i>NPCs im All</i>	

Rezensionen	
Der Alchemyst.....	63
Forgotten Realms: DM's Screen.....	63
Herr der Ringe: Die Entscheidung.....	64
Nautilus.....	65
GURPS Space.....	65
Hack!.....	66
Die verborgene Quelle.....	67
Die gefangene Zeit.....	67
Nautilus.....	67
Otherland 4.....	68
Kurzgeschichten	
Auf der Jagd.....	7
Der letzte Rebell.....	7
Lagerfeuergeschichten.....	23
Schiffbruch.....	25
Pochen.....	49
Sonstiges	
Stilblüten.....	6, 22, 44
Hakim's Kochecke.....	62
Impressum.....	23
Comic: Lovarian Adventures.....	69



INTERSTELLARER VERKEHR

~ VOM REISEN ZU DEN STERNEN ~

Eine der ältesten, faszinierendsten und besten Traditionen der Science Fiction ist wohl die Reise zu den Sternen. In spannenden Geschichten werden neue Planeten entdeckt und ihre Geheimnisse erkundet, man nimmt Kontakt mit Aliens auf, außerirdischen Intelligenzen mit bizarrem Aussehen und fremdartigen Kulturen. Es gibt riesige Sternreiche, die viele Dutzend Sternensysteme umspannen: Die Föderation und ihre Gegner aus Star Trek, das Imperium aus Star Wars, das Homanx-Commonwealth von Alan Dean Foster oder die Nachfolgerstaaten der Inneren Sphäre im BattleTech-Universum sind Beispiele dafür. Bereits 1928 beschrieb E. E. Smith in seinem „Lensmen“-Zyklus eine riesige interstellare Gesellschaft bei der die Reise zwischen den Sternen etwas völlig normales und auch notwendiges darstellte. Die Leser liebten es.

Der Weltraum ist gigantisch groß, die Entfernungen zwischen den Sternen riesig. Wenn man nicht innerhalb einer gewissen Zeit von einem Planeten zum nächsten kommt, könnte man eine interstellare Gesellschaft kaum zusammenhalten. (Mal abgesehen davon, dass man auch eine mindestens genauso effiziente Möglichkeit der Kommunikation benötigt.) Sei es für den zivilen Handel oder auch für die Kriegsführung. Woher soll der Captain eines kleinen Handels- oder Schmugglerschiffes sonst wissen, welche Waren er auf welchem Planeten gewinnbringend absetzen kann? Wie könnte sonst eine Raumflotte rechtzeitig auf die Invasion eines Gegners reagieren?

Gar nicht. Und Science Fiction wäre plötzlich ganz schön langweilig. Deswegen brauchen Autoren, deren Geschichten in einer interstellaren Gesellschaft spielen oder auch Rollenspieler eines entsprechenden Systems eine glaubhafte Möglichkeit, die einzelnen Planeten mit einem vernünftigen Zeitaufwand zu erreichen. Und es gibt diese Antriebe für Raumschiffe, zumindest in der Fantasie der Autoren. Manchmal benutzen mehrere Autoren die gleiche Bezeichnung für verschiedene Prinzipien dieses Antriebs und manchmal benutzen mehrere Autoren auch verschiedene Bezeichnungen für das gleiche Antriebsprinzip. Ich versuche hier, einen Überblick über die gebräuchlichsten Sternenantriebe und einige ihrer Abwandlungen zusammenzustellen.

Antriebstypen

Hyperantrieb

Normalerweise soll es nicht möglich sein, in unserem „normalen“ Raum die Lichtgeschwindigkeit zu überschreiten. Für den Hyperraumantrieb wird eine Theorie vorausgesetzt, nach der es – neben unserem Raum / Zeit - Gefüge – noch eine andere „Dimension“ gibt. Diese wird als Hyperraum bezeichnet, manchmal auch Subraum. In diesem ist es möglich, die Lichtgeschwindigkeit zu überschreiten. Das Raumschiff springt am Startpunkt in den Hyperraum und taucht erst am Zielpunkt wieder in den Normalraum ein.

Wie schnell sich das Schiff im Hyperraum bewegt, hängt von seinem Antrieb ab. Es kann Tage dauern, das Ziel zu erreichen oder auch Wochen und Monate. Während des Fluges ist das Schiff völlig vom Rest der Welt isoliert; weder Funk noch Sensoren funktionieren. In einigen SF-Universen gilt dies jedoch nicht: Hier kann zum Beispiel die Kommunikation nach außen aufrechterhalten werden.

Das Ziel des Hypersprungs muss vorher festgelegt werden und der Eintritt in den Hyperraum verschlingt Unmengen an Energie und oft ist zwischen einzelnen Reiseetappen eine gewisse Zeit notwendig, um etwa Kondensatoren wieder aufzuladen oder auch notwendige Berechnungen für den Sprung anzustellen. Außerdem werden zusätzlich zum Hyperraumantrieb auch Manövertriebwerke benötigt, um zum Beispiel auf einem Planeten landen zu können.

Warpantrieb

Star Trek hat diese Antriebsform berühmt gemacht. Wie bereits erwähnt, kann sich ein Raumschiff normalerweise nicht schneller als das Licht bewegen; also hüllt es sich in ein Energiefeld – die Warpblase. Diese Blase kann sich nun mit Überlichtgeschwindigkeit bewegen, während das Schiff in ihrem Inneren mitgeschleppt wird – ohne gegen die Naturgesetze zu verstoßen.

Bei Aktivierung der Blase behält das Schiff die normale Geschwindigkeit bei, die es vor dem Warptransit hatte. Wenn der Warpantrieb plötzlich ausfällt oder abgeschaltet wird, bewegt sich das Raumschiff wieder mit der ursprünglichen Geschwindigkeit weiter.

Während des Warptransits bleibt das Schiff mit seiner Umwelt in Kontakt und kann zum Beispiel auch frei manövrieren, so dass auch überlichtschnelle Kämpfe möglich werden.

Eine Variation des Warpantriebes ist der von E. E. Smith erdachte sogenannte „Trägheitsfreie Antrieb“. Hierbei wird die Massenträgheit des Raumschiffes aufgehoben, wodurch die Höchstgeschwindigkeit nur durch die Stärke der Triebwerke und den Reibungswiderstand der im All auftretenden Gase begrenzt ist. Zusätzliche Manövertriebwerke werden dann nicht mehr benötigt. Das Raumschiff wird zu unglaublichen Manövern fähig; es könnte abrupt anhalten oder auch die Flugrichtung beliebig ändern. Außerdem wäre es sogar immun gegen Kollisionen – es würde dann einfach gestoppt.

Sprungantrieb

Bei diesem Antriebsprinzip enthält das Weltall Verbindungspunkte, oder eben Sprungpunkte. Entweder muss man sein Raumschiff einfach hindurchsteuern, um an einem anderen Punkt des unendlichen Raumes wieder aufzutauchen, oder man benötigt dafür spezielle Sprungantriebe. Dann kann man vielleicht auch zwischen verschiedenen Zielpunkten wählen. Eventuell ist dabei jeder Sprungpunkt von jedem anderen zugänglich oder es existieren Beschränkungen. Vielleicht ist nicht jeder Punkt mit jedem verbunden, oder sogar nur mit einem weiteren Punkt. Oder man kann die Punkte nur in eine Richtung benutzen und nicht auf dem gleichen Weg wieder zurück. Es muss sich auch nicht in jedem Sonnensystem ein Sprungpunkt befinden – wodurch man nicht überall hinfliegen könnte.

Sprungpunkte sind strategisch äußerst wichtig und in einem Krieg heiß umkämpft. Ein Sternensystem mit mehreren Sprungpunkten – oder einem, von dem aus sich viele andere erreichen lassen – wäre ein guter Standort für Wirtschaft und Militär.

In den meisten SF-Universen erfolgt ein solcher Sprung in einer nicht messbaren kurzen Zeitspanne. Denkbar wäre auch, dass die Sprünge – etwa je nach Entfernung der zwei Punkte – unterschiedlich lang dauern können. Auf jeden Fall benötigt man erstmal Zeit und Manövertriebwerke um vom Planeten oder der Raumstation zum Sprungpunkt zu gelangen.



Aus dem natürlichen Phänomen Sprungpunkt kann man auch künstlich angelegte Sternentore machen. Dann würde das Raumschiff nicht mehr zwingend einen eigenen Sprungantrieb brauchen, denn das Sternentor würde von einer Raumstation aus gesteuert.

Antrieboptionen

Geschwindigkeit

Die Geschwindigkeit mit der interstellare Reisen möglich sind, spielt eine große Rolle. Vor allem für Militär und Wirtschaft – interstellaren Krieg und Handel – aber natürlich auch für eine Heldengruppe in einem Roman oder Rollenspiel ist es wichtig, wie schnell sie von Planet A nach B kommen können. Die Reisegeschwindigkeit (und natürlich auch die Kommunikationsgeschwindigkeit) legt im Endeffekt fest, wie groß ein interstellares Reich werden kann, ohne auseinander zu fallen.

Bei Sprungantrieben hängt die „Reisegeschwindigkeit“ davon ab, wie lange es dauert die Sprungpunkte zu erreichen und wie viele Sprünge in welcher Zeitspanne vorgenommen werden können. Beim Warpantrieb hängt die Geschwindigkeit eher vom Masse/Schub-Verhältnis ab. Eine Reise durch den Hyperraum könnte immer gleich schnell verlaufen oder auch je nach Schiff unterschiedlich.

Reichweite

Zur Reisegeschwindigkeit gehört natürlich auch die maximale Reichweite, welche ein Raumschiff mit einer Reiseetappe abdecken kann, bevor es auftanken muss oder den Navigationscomputer mit neuen Kalkulationen füttern muss.

Ein Schiff mit Sprung- oder Hyperraumantrieb kann vielleicht nur einige Parsec weit springen, bevor es seine Kondensatoren aufladen und den nächsten Sprung berechnen muss. Ein Warpschiff kann so lange überlichtschnell fliegen, bis seine Energie aufgebraucht ist oder sogar unbegrenzt lange.

Kann ein Raumschiff zum Beispiel sehr lange Strecken im Hyperraum zurücklegen und dabei nicht geortet werden, wäre eine Verteidigung der Grenzen im Krieg recht schwierig.

Energie

Ein Warpantrieb verbraucht während des ganzen Fluges Energie. Ist diese unbegrenzt vorhanden – kein Problem. Muss man ab und zu irgendetwas tanken, kann man auch nicht unentwegt überlichtschnell fliegen. Ist der

Treibstoff reichlich vorhanden stellt dies kein Problem dar. Ist er selten und lässt sich nicht so einfach nachtanken wie Benzin beim Auto, könnte man vielleicht nur während eines längeren Aufenthaltes auf einer Raumstation Nachschub besorgen.

Ein Sprungantrieb benötigt wohl nur während des Sprunges Energie – dafür dann aber Unmengen. Diese kann in Kondensatoren gespeichert sein, die nach dem Sprung erstmal eine gewisse Zeit brauchen, um genug Energie für den nächsten Sprung zu speichern.

Dasselbe gilt für den Hyperantrieb. Dieser könnte aber im Hyperraum noch auf seine Manövertriebwerke angewiesen sein, um auch vorwärts zu kommen.

Astrogation

Einschränkungen

Neben der Reisegeschwindigkeit gibt es noch andere Faktoren, welche die Effizienz eines überlichtschnellen Antriebes bestimmen. Dazu zählt die Komplexität der Navigation, in diesem Fall Astrogation genannt. Es kann wohl nicht jeder einen Kurs so programmieren, dass man erstens nicht in der nächstbesten Sonne landet und zweitens auch noch am richtigen Ort ankommt.

Beim Warpantrieb oder auch dem Hyperraumsprung muss man größere Hindernisse umfliegen – Sterne, dichte Gaswolken, mysteriöse Hyperraumströmungen oder irgendwelche anderen starken Gravitationsquellen.

Man kann noch weiter gehen. Was, wenn ein normaler Mensch einfach keine Möglichkeit hat, die Kunst der interstellaren Navigation zu erlernen? Vielleicht braucht man dafür PSI-Talente, kybernetisch modifizierte Menschen oder hochkomplexe Computer. Wenn man einem Astrogationscomputer nur sagen muss, wohin man will und das Schiff los fliegt, könnte zwar jeder navigieren – aber was, wenn der Computer beschädigt wird?

Vielleicht wurde die Technik dazu auch durch schlechte Umstände verloren, wie im BattleTech-Universum – man kann Sternenschiffe benutzen, aber keiner weiß mehr, warum sie eigentlich funktionieren. Künstliche Sternentore könnten Alien-Artefakte sein, von unbekannter Herkunft oder einer lange ausgestorbenen hochintelligenten Spezies.

Fehler bei der Astrogation

Eine für betroffene Spielercharaktere wichtige Frage lautet: Was passiert, wenn zum Beispiel

bei einer Hyperraumreise ein Fehler auftritt? Landet man irgendwo? Oder sogar irgendwann?

Ein Sprungschiff würde sich wahrscheinlich gleich gewaltig verirren. Bei einem Warpantrieb ist diese Gefahr nicht so groß, die Besatzung sieht schließlich, wo man hinfliegt. Zu Sprungantrieben passt gut die Möglichkeit, an einer völlig unerwarteten Stelle aufzutauchen. Zu Hyperraumantrieben passt die Möglichkeit, sich nicht nur im Ort, sondern auch in der Zeit zu irren. Geringe Abweichungen von einigen Minuten in der Zukunft oder Vergangenheit wären vielleicht nur ärgerlich. Aber, was wenn man in einer völlig falschen Zeit landet? Vor allem, wenn es hier keine Möglichkeit gibt, den beschädigten Antrieb zu reparieren...

Auch denkbar wäre die völlige Zerstörung des Raumschiffes, etwa, weil man einem Stern zu nahe gekommen ist.

Gefahren

Um den Überlichtflug noch spannender zu gestalten, gibt es diverse Gefahren im All. Ein Warpschiff müsste sich vor Trümmern, Asteroiden und dichten Gaswolken in Acht nehmen. In den unbekanntesten Weiten des Hyperraums könnten völlig bizarre Dinge lauern – von Energiestürmen und unkartographierten Strömungen bis hin zu Energiemonstern. Die Reise in einem Sprungschiff wäre im Vergleich dazu wahrscheinlich etwas sicherer...

Schlusswort

Um mal zu verdeutlichen, wie wichtig die Geschwindigkeit interstellarer Reisen ist, hier ein kleines Rechenbeispiel. In Star Wars – A New Hope erzählt Han Solo stolz, dass der Millennium Falke eineinhalbfache Lichtgeschwindigkeit erreicht. Bedenkt man aber den riesigen Umfang der Alten Republik oder des Imperiums, ist das sehr langsam.

Eines der unserer Erde nächsten Sternensysteme ist Alpha Centauri mit einer Entfernung von 1,3 pc, also 4,238 Lichtjahren. Mit Lichtgeschwindigkeit würde die Reise also 4,238 Jahre dauern. Mit der anderthalbfachen Lichtgeschwindigkeit des Falken blieben immer noch 2,825 Jahre.

Entweder liegen die Sternensysteme in einer weit, weit entfernten Galaxis sehr viel näher zusammen als in unserer Milchstraße, oder ihr Schöpfer George Lucas war etwas zu bescheiden bei der Geschwindigkeit seiner Hyperraumantriebe...

[tobias.schumacher]

[tobi.schumacher@gmx.de]



INTERSTELLARER VERKEHR

~ VOM SEX IN DER SCHWERELOSIGKEIT ~

Sind wir mal ehrlich! Wer hat sich den Titel dieser Ausgabe angesehen? Und wer hatte dabei nicht diese typischen, vielleicht ein bisschen pubertären Assoziationen zum Thema: Interstellarer Verkehr!

Und so traurig es ist, auch ich kann meine Finger nicht in Unschuld waschen (Naja, eigentlich war es mehr mein Gehirn). Denn als wir beim letzten Redaktionsteamtreffen dieses Thema auf den Tisch brachten, führte meine verdorbene Phantasie, eine zu lose Zunge und Tommys eiserner Wille dazu, dass ich versprechen musste, mir ein paar Gedanken zu diesem Thema zu machen, allerdings Gedanken über die oben genannte, eben fast schon ein bisschen peinliche Seite. Wenn man also alles zusammenzählt, ist eigentlich nur Tommy an den nächsten Zeilen schuld, die ich ganz dem Thema „Sex in Schwerelosigkeit“ widme.

Zuerst eine Anmerkung in eigener Sache. Keines der von mir angeschriebenen Institute, Unis oder Organisationen (es waren namhafte Vertreter von Wissenschaft und Technik dabei, allerdings will ich keine Namen petzten, und ich kann ihnen ihr Schweigen auf meine Anfrage beim besten Willen nicht unbedingt übel nehmen!) hat meine Briefe ernst genommen, wie mir scheint. Also habe ich auch keine wissenschaftlich fundierten Ergebnisse. Und nachdem mir leider aus diversen Gründen auch die praktische Selbsterfahrung verwehrt geblieben ist, muss ich meine Ideen und Thesen auf eine rein spekulative Ebene stellen. Sollte also jemand dies hier lesen, der mit der Materie vertraut ist, kann er gerne jeglichen Einspruch erheben! Ich bin sofort bereit, irgendetwas anderes zu glauben und Schuld an all dem ist eh nur der Tommy!

Aber jetzt medias in res! Mein Essay „Sex in Schwerelosigkeit“ wird bei weiten nicht sämtliche möglichen Aspekte dieses Themenbereiches erfassen können. Aufgrund der schlechten Informationsquellen – Primär- oder gar Sekundärliteratur waren in keinem Bibliotheksverzeichnis zu finden, Gesprächsprotokolle, andere Aufsätze, etc. ebenfalls und die intellektuelle Szene unseres Landes hat sich mir nicht geöffnet (liegt wohl an der Anfrage und ausnahmsweise nicht daran, dass ich Rollenspieler bin) – habe ich nur ein paar bruchstückhafte Theorien und Aspekte, auf

die ich jetzt jeweils ein bisschen näher eingehen möchte.

Ein längerer Aufenthalt im All wirkt sich auf den menschlichen Metabolismus aus. Durch die fehlende Schwerkraft werden die Muskeln nicht genug gefordert und bauen langsam ab. Dieser „Muskelschwund“ führt leider auch dazu, dass der Kreislauf nicht mehr so gut arbeitet, wie er es auf der Erde tut. Man sollte also alle größeren Anstrengungen vermeiden.

Nun ist es aber medizinisch erwiesen, dass der Akt beim Menschen einen „enormen Wirbel im Metabolismus“ auslöst, der sich in einer bis zu 4fach erhöhten Herzfrequenz, einem erhöhten Sauerstoffbedarf und der Verbrennung von ca 200 Kalorien (und leider auch 3000 Gehirnzellen) niederschlägt. Und es ist fraglich, ob der durch den langen Aufenthalt im All geschwächte Körper das aushält?

Stellen wir uns also eine klassische Szene vor. Ein Piratenschiff voller rauer Gesellen war seit vier Monaten im All unterwegs und landet nun endlich an einer Station. Und wie es das Klitsche will, finden sich 90% der Mannschaft sofort nach dem Kommando „Landgang“ (oder wie man das in diesem Fall nennen will) in den einschlägigen Etablissements, um ihre Heuer zu verzechen und zu verhuren. Har! Har! Jungs!

Und was passiert? Am nächsten Morgen sind alle über dreißig am Herzinfarkt gestorben, und die Jüngeren fallen mit Herzmuskelschwäche mindestens ein halbes Jahr aus!

Und ich hab keine Ahnung, was man dagegen machen könnte, es sei denn es steht neben jedem Bett im All auch gleich ein Sauerstoffzelt und eine Herzlungenmaschinen! Dieser Aspekt verleiht dem Begriff „Safer Sex“ ganz neue Horizonte, oder?

Ein weiteres potenzielles Problem besteht darin, dass diese Umgebung das Blut eines Menschen verändern kann. Es kann nämlich passieren, dass es dicker wird. An sich noch keine extreme Katastrophe, aber folgende Horrorszenerien sind möglich. Neben den normalen Auswirkungen wie Sauerstoffmangel (die Zellen transportieren nicht genug), geplatzten Adern oder dem oben bereits angedrohten Herzinfarkt, kann diese Blutdickheit auch zu Durchblutungsstörungen führen.

Und nachdem ein nicht unwichtiger Aspekt unseres Themas auf der perfekt funktionierenden

Durchblutung eines sehr bestimmten Körperteils des männlichen Partners beruht, kann diese Durchblutungsstörung (neben entsetzlich kalten Füßen und Fingern, eigentümlicher Müdigkeit wegen Sauerstoffknappheit im Gehirn und anderen Folgen) eben auch zu Erektionsstörungen führen. Ein harter Schlag für jeden Weltraumhelden, wenn der eigene Sternenerstörer abtrünnig wird (das könnte uns übrigens direkt zu der völlig deplazierten und fast blasphemischen Diskussion über ausfahrbare Laserschwerter und Penisneid führen!).

Je länger man sich mit der Auswirkung der Schwerelosigkeit auf den menschlichen Körper beschäftigt, um so mehr erschreckende Gefahren werden offensichtlich!

Wir reden immer nur davon, aber haben wir schon mal genau daran gedacht, wie eigentlich? Das, was wir so einfach als „Vereinigung“ darstellen, ist in einer Umgebung ohne diverse Naturgesetze gar nicht so leicht. Vor längerer Zeit lief eine Werbung im TV, die genau dieses Problem – die versuchte Vereinigung in Schwerelosigkeit – zum Anlass nahm, für Jeans zu werben. Die beiden entnervten Astronauten nämlich kamen irgendwann auf die Idee, einfach ihre Hosen aneinander zu knöpfen. Halte ich ja für die ersten intimeren Dates als Notlösung noch für akzeptabel, aber spätestens, wenn man sich gegenseitig an die Wäsche will, stören diese Hosen und müssen weg. Dann ist man zwar nackt, aber leider wieder völlig unvereinigt! Was tun?

Fesselspielchen mit dem dann berühmten „Eros-Vereinigungs-Knoten“?

Er schluckt einen Magneten und hofft, dass Sie genug Eisen im Leib hat? So erhält übrigens der Satz „Jemanden anziehend finden“ einen sehr wahren Kern! Die Frage ist nur, was man nach einem One-Night-Stand macht, wenn man am nächsten Morgen durch die halbe Schiffskantine fliegt, nur weil Sie gerade zur Türe hereingetreten ist. Dies und der Umstand, Unmengen an metallischen Geschirr am Bauch kleben zu haben, schädigen den Ruf beträchtlich! Was soll man also mit dieser Methode machen? Sie nimmt davor die Pille, er danach das Abführmittel? Keine befriedigende Lösung auf Dauer!

Klebstoff auf die Handflächen der linken



Hand? Verkompliziert die Sache dann allerdings ungemein, es sei denn, man wollte schon immer einen Anreiz dafür haben, auch die Profikapitel im Kamasutra zu studieren!

Und selbst wenn ich das Vereinigungsproblem irgendwie gelöst habe, kann ich nie sicher sein, ob es die beiden Partner nicht durch die nötige „rytmische Bewegung“ kreuz und quer durch das Schiff jagt. Immerhin führt jede kleine Bewegung in Schwerelosigkeit zu einer großen Bewegung. Und spätestens nachdem man sich zum fünften Mal den Kopf am Bullauge angehauen hat, um sofort danach erneut durch den ganzen Raum geschossen zu werden, kann ich mir vorstellen, das ich so ein kleines bisschen abgeturnt bin!

Auch hier gibt es eine ganze Menge an Ansätzen, um dieses Problem zu lösen, angefangen von kleinen Bremsraketen über Gummiseile oder Traktorstrahlen bis hin zum mit Schaumstoff ausgekleideten Liebesnest.

Man sieht schon, hier bleiben Fragen offen. Zum Glück aber gibt es ja die Idee, einfach die Schwerelosigkeit ab zu stellen. Das klappt anscheinend, indem man ein Raumschiff mit Eigenrotation ausstattet. Dieser Umstand führt mich nun zu einem ganz gewagten Gedankengang.

Kenner der Theorie, die ich jetzt verwende, werden wahrscheinlich entsetzt über mein stümperhaftes Wissen sein und das alles weit von sich weisen, aber vielleicht ...?

Meistens stellt sich die Eigenrotation eines Raumschiffes so dar, dass um einen Wohnkern ein konzentrischer Kreis rotiert. Diese Rotation kann zu elektro-magnetischen Feldern führen, die dann die Aufenthaltsräume der Menschen umfließen und durchströmen.

Wenn ich jetzt also alles richtig verstanden habe und so verkürzt darstellen darf, hat jeder Körper laut der Tantralehre verschiedene Energiezentren, sogenannte Shakren. Wenn diese Shakren ausreichend stimuliert werden, setzen sie ihre Energie frei, die als heilend und positiv angesehen wird.

Am besten werden diese Shakren durch Orgasmen stimuliert. Wenn nun also beim Akt diese körperliche Energie freigesetzt wird und diese Energie mit der ebenfalls vorhanden freigesetzten Energie der Eigenrotation in Kontakt kommt, und man berücksichtigt, dass zwei sich treffende Energien stets etwas zu Folge haben, und wenn man darüber hinaus über eine blühende Fantasie verfügt, dann kann man den einen oder anderen Schluss ziehen.

Der eine wäre zu Beispiel, dass der Sex mit Eigenrotation besser ist als ohne! Ein weiterer wäre, dass die Energie der Shakren durch

die Rotationsenergie positiv (oder negativ) beeinflusst wird. Das kann also dazu führen, das ich danach entweder top fit und geheilt bin, oder mir die Nase abgefaut ist! Eine ziemlich unromantische These wäre auch, dass die beiden sich treffenden Energien zu einer Kettenreaktion führen, die eine Explosion zur Folge hat (Ich meine so etwas ähnliches wie die Sache mit einem Teilchenbeschleuniger und einer Energiebarriere! BOOOOOOOOOOOOM!) Eine interessante Waffe! Also, make love not war!

Außerdem könnte ein findiger Mensch auf die Idee kommen, diese Energien sinnvoll zu nutzen und damit zum Beispiel die Garage zu heizen, den Garten zu beleuchten oder das Solarraumschiff wieder zu betanken. Also eine echte alternative Energiequelle, allerdings eine mit vielen Macken und nur in soliden Beziehungen wirklich krisensicher!

Und nach all dem führt mich mein kleiner Exkurs zuletzt noch einmal zu einem komplett neuen Aspekt, denn im All Liebe machen dürfen ja nicht nur Menschen, sondern auch all die anderen Lebewesen. Und das Paarungsverhalten einer Amöbe kann in unseren Augen vielleicht ein bisschen komisch anmuten, genau so, wie die Anatomie eines Wuschelaliens offenbart, dass das, was man eigentlich schon immer für ein drittes Auge gehalten hatte, sich als..., na ja, so oder so ähnlich, offenbart.

Man kann das alles zuletzt irgendwie auf einen sehr kleinen Punkt bringen: „Fick dich ins Knie, Alien!“ Und dann kann es passieren, dass es auch so passiert und wenn er nicht gerade seine Socken anbehalten hat, kann es auch passieren, dass etwas Produktives dabei heraus kommt. Andere Rassen, andere Sitten.

Wie man sehen kann, hält dieses Thema eine Vielzahl interessanter Fragen bereit, allerdings glaube ich auch, dass es wichtigere gibt, als die, die ich mir gestellt habe. Nur hat mir leider keiner gesagt, welche!

Sollten allerdings irgendwas offen geblieben sein, oder sollte ich irgendwann auf verwertbare Informationen zu diesem Thema stoßen, werde ich die euch gerne offenbaren.

Und denkt immer daran, dass Tommy an diesem Artikel Schuld ist!

Und vielleicht habe ich ja aus dieser Sache ja gelernt, meine Zunge ein bisschen mehr zu zügeln! Vielleicht...

[christoph maser]
[astra19@fagamo.de]

Stilblüten

Spieler 1: „Hmm, was ist denn das für ein Lärm?“

Spieler 2 (Wachhabender): „Das sind die Geräusche von untoten Krallen, die sich gerade neben deinem Kopf aus der Hölle graben. Schlaf ruhig weiter...“

Zu Beginn des Spielabends unterhalten sich die Spieler angeregt über so allerlei. Der SL ist der Ansicht, das man nun mit dem Abenteuer beginnen sollte.

Spielleiter: „Ein Bote betritt die Kneipe und heftet eine Proklamation an das schwarze Brett.“

Spieler 1: „Ich habe die anderen Proklamationen nicht gelesen, da werde ich jetzt nicht mit DER anfangen!“

Die Spieler unterhalten sich weiter...

Spielleiter: „Der Ort ist bekannt für seine Minen und Eisenverhütung.“

Spieler: „Eiserne Kondome?“

Spielleiter: „Die Monster sind euch auf den Pferden...“

Spieler: „Zu Hilfe!“

Spielleiter: „äh Fersen...“

Spieler 1: „Hat jemand Gift da?“

Spieler 2: „Nein, aber ich schneide Dir gerne die Pulsadern auf wenn du aus dem Leben scheiden willst...“

Spielleiter zu Spieler 1: „Dein Charakter ist schon ziemlich gnadenlos.“

Spieler 1: „Ich spiele einen Troll.“

Spielleiter: „Du spielst keinen Troll, du spielst ein Arschloch...“

Spieler 1: „OK, was sind die Werte der Rasse ‚Arschloch‘?“

Spieler: „Ich kann gut Kopfrechnen: 2 Köpfe plus 3 Köpfe macht viele Köpfe...“



Auf der Jagd

Gleich geht es los
Wir machen uns bereit
Kontrollieren, laden unsere Waffen
Verstört zitterst du am ganzen Leib

Und ich kann deinen Angstschweiß riechen

Jetzt ertönt das Startsignal
Wie von Sinnen rennst du los
Ja, lauf schnell, gib nicht zu schnell auf
Zeig uns, wie sehr du an deinem Leben hängst

Versteck dich wo du willst
Lauf so schnell du kannst
Das verzögert es nur ein wenig
Denn wir kriegen dich ja doch

Dann ist es auch für uns soweit
Wir folgen dir und suchen dich
Du machst es uns nicht ganz leicht
Hast dich gut versteckt, Spuren verwischt

Doch ich kann deine Angst bis hierher spüren

Bald haben wir dich entdeckt
Doch du gibst dich nicht geschlagen
Du willst fliehen und du läufst wieder
Ja, gut so, gib für uns dein allerbestes

Versteck dich wo du willst
Lauf so schnell du kannst
Das macht es nur spannender
Und wir kriegen dich ja doch

Deine verzweifelte Gegenwehr
Ist bald vorbei, du bist erschöpft
Gleich kommen wir und wir holen dich ein
Du hast keine Kraft mehr – der Sieger stand schon fest

Die Jagd ist vorbei und deine Angst mit dir gestorben



[tobi schumacher]

Der letzte Rebell

Mit gesenktem Haupt trete ich vor
Gehe schweren Schrittes dir entgegen
Du bist mein neuer Herrscher
Doch dies ist nicht dein Reich

Ich bin der letzte Rebell
Auf dem Weg zur Kapitulation
Gleich hast du gewonnen
Gleich ist der Kampf vorbei

Mein einst lauter Kampfschrei
Nur noch ein heiseres
Wispern
Mein einst scharfes Schwert
An deinem Schild zerbrochen

Ich ergebe mich vor dir
Und deiner Übermacht

Du bist hier einmarschiert
Deine Horden verwüsteten
das Land
Plünderung, Raub und Terror
Brachten dich auf unseren
Thron

Jetzt stehe ich vor dir
Ein gebrochener Mann
Vor dem brutalen Eroberer
Selbstherrlichkeit ist alles was
ich sehe

Ein letzter lauter Kampfschrei
Kein Wispern verlässt meine Kehle
Ich hebe mein treues Schwert
Es ist noch scharf genug für deinen Hals

Ich ergebe mich nicht vor dir
Und keiner Übermacht

[tobi schumacher]

RAUMHAFEN FHYRON IV ~ EIN ABENTEUERFRAGMENT FÜR STAR WARS ~

Hintergrund

In den letzten Monaten wurden die Überreste des Imperiums mehr und mehr in die Kernwelten zurückgedrängt. Ganze Sonnensysteme wurden schlagartig von der Last der imperialen Unterdrückung befreit. Glücklicherweise gelang es der Neuen Republik bisher, unnötigen

Schaden während der Befreiungsaktionen zu verhindern. Doch in jüngster Zeit zerstört das Imperium auf seinem Rückzug alles, was der Neuen Republik nützlich sein könnte – ohne Rücksicht auf Leben oder Güter.

Das aktuelle Ziel der Neuen Republik ist das Fhyron System. Dort sammelt sich derzeit eine größere imperiale Streitmacht, deren Zusammenschluss es zu verhindern gilt. Fhyron IV, die Hauptwelt des Systems ist damit eine der wenigen verbleibenden Welten unter imperialer Kontrolle außerhalb der Kernwelten.

Auf dem Planeten Fhyron IV übt das Imperium noch immer seine Macht auf die Bewohner aus – und fast täglich wird die Anzahl der imperialen Truppen größer. Für einige Personen stellt die einzige Möglichkeit zur Flucht aus den Klauen des Imperiums die kleine Stadt Ujjuma mit ihrem heruntergekommenen Raumhafen dar.

Der Raumhafen

Ujjuma ist ein dreckiger Fleck in der Landkarte Fhyron IV. Hierhin verschlägt es viele zwielichte Gestalten, Verbrecher und auch vor den imperialen Truppen Schutzsuchende.

Auf der Karte des Raumhafens sind folgende Gebiete zu finden:

- A, B, C: Kleinere Läden, die legale und illegale Waren anbieten - seltsamerweise momentan geschlossen.
- D: Hauptlandeplatz für Shuttleflüge.
- E: Landebucht 1
- F: Landebucht 2
- G: Landebucht 3
- H: Cantina
- I: Lagerhaus
- K: Raumhafenwache

Landebucht 1

Spezielle Informationen:

In dieser Landebucht findet man eine heruntergekommene Korvette mit dem Namen "Sonnenwind", die einer Band von finster dreinblickenden Piraten gehört. Trotz ihres Aussehens sind diese die beste Chance von Fhyron IV zu fliehen. Der Anführer Kapitän Cliff wird nach einem kurzen abschätzenden Blick mit freundlicher Geste näher kommen und ihr einen Transport anbieten – vorausgesetzt natürlich man kann diesen bezahlen. Nachdem die Formalitäten geklärt sind bringen die Piraten die Passagiere an Bord.

Auf dem Weg ins Innere des Schiffes wird plötzlich das Zugangsschott aufgesprengt und sechs imperiale Sturmtruppen stürmen in die Landebucht...

Gegner: 6 Imperiale Sturmtruppen (Blastergewehr, Blasterpistole, Comlink).

Landebucht 2

Spezielle Informationen:

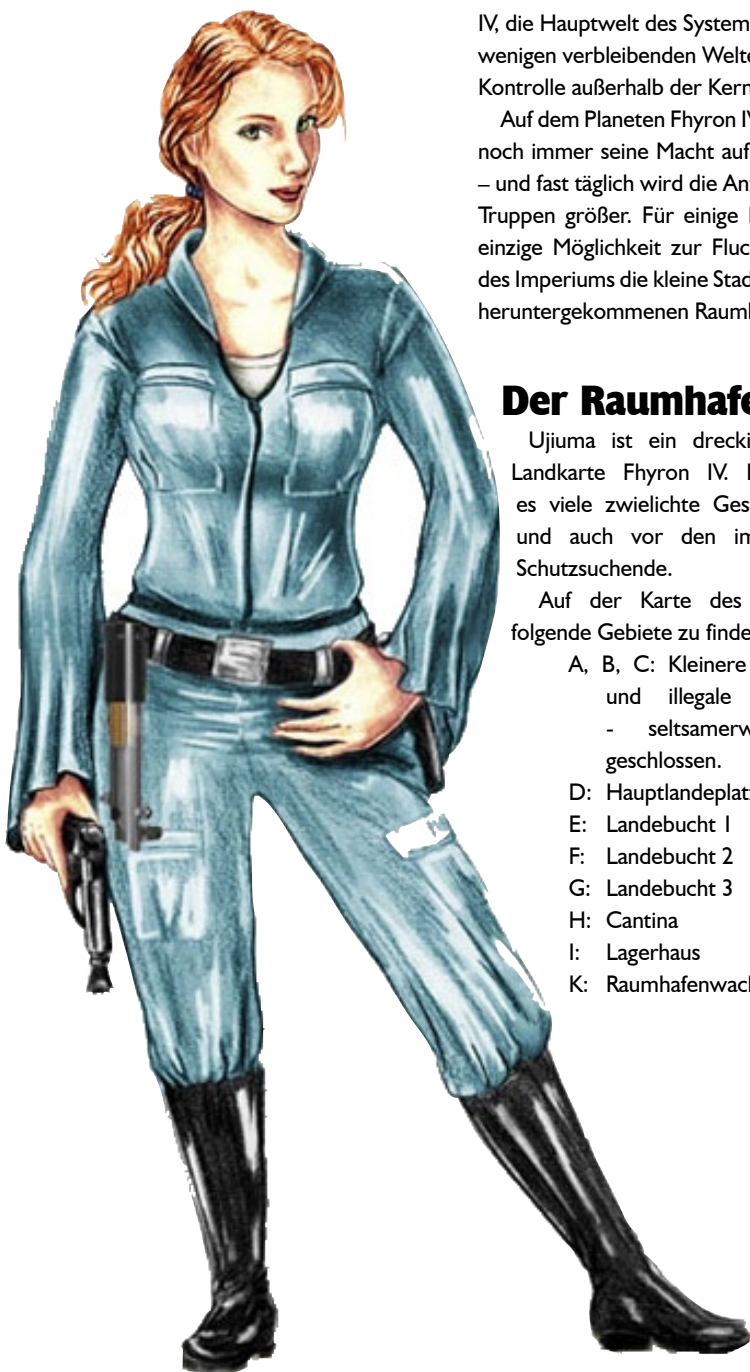
In dieser Landebucht steht ein leichter Frachter namens "Glücksgriff". Es ist niemand anwesend, nur einige Sicherheitskameras, die aber längst nicht mehr überwacht werden. Man könnte nun auf die Idee kommen, das Schiff zu stehlen. Es ist aber an ein Sicherheitssystem angeschlossen, so dass Alarm ausgelöst wird, sobald jemand sich an dem Schiff zu schaffen macht. Der Besitzer, ein sich in der Cantina besaufender Schmuggler, wird innerhalb kürzester Zeit zusammen mit 3 Raumhafenwachen erscheinen. Der Kampf sollte sehr chaotisch werden, da der betrunkene Schmuggler sehr zerstörerisch und unkontrolliert mit seinem Blaster umgeht.

Gegner: 3 Raumhafenwachen (Blasterpistole, Ferngläser, Comlink), 1 Schmuggler (betrunken, Schwere Blasterpistole).

Landebucht 3

Spezielle Informationen:

Das Schott zu Landebucht 3 ist verschlossen und lässt sich nicht auf einfache Art öffnen. Hinter dem Schott sind stark gedämmte Stimmen zu hören. Sollte man den Weg ins Innere finden,



so erwarten einen zehn Sturmtruppen und ein Offizier. Hoffentlich zieht sich der Eindringling rechtzeitig zurück, denn er hat keine Chance lebend an Bord des Shuttles der Sentinelklasse zu kommen, das im hinteren Bereich der Bucht steht. Sollte er entdeckt werden, so wird sich der Offizier schnellstmöglich an Bord des Shuttles begeben und starten.

Gegner: 10 Imperiale Sturmtruppen (Blastergewehr, Blasterpistole, Comlink), 1 Offizier (Comlink, Blasterpistole).

Cantina

Spezielle Informationen:

In der Cantina sitzen ein gutes Dutzend Menschen und einige Außerirdische an mehreren schmutzigen Tischen. Man könnte hier beispielsweise versuchen, den Besitzer der Glücksgriff ausfindig zu machen, doch der betrunkene Schmuggler wird einen Transport strikt ablehnen. Sollte man dabei zu aufdringlich werden, so wird der Schmuggler laut herumschreien und die Aufmerksamkeit eines Kopfgeldjägers auf sich und den unbeliebten Kunden lenken.

Dieser erkennt letzteren sofort als gesuchte Jedi-Schülerin und wird versuchen, ihn lebendig zu stellen und den imperialen Truppen zu übergeben.

Gegner: Kopfgeldjäger (Schutzweste, Schwere Blasterpistole, Kampfmesser).

Lagerhaus

Spezielle Informationen:

In diesem Lagerhaus können Waren gegen ein paar Kredite zwischengelagert werden. Allerdings ist nur ein einziger Wachposten aufgestellt, um auf die momentan gelagerten Waren aufzupassen - und er schläft auch noch.

So dürfte es kein Problem darstellen, sich einzuschleichen und fast nach Belieben Dinge mitgehen zu lassen. Der Spielleiter sollte entscheiden, ob etwas Brauchbares gefunden werden kann.

Gegner: 1 Raumhafenwache (Blasterpistole, Comlink)

Raumhafenwache

Spezielle Informationen:

Hier ist die Zentrale der Raumhafenwache. Momentan sind vier Wachen anzutreffen. Im hinteren Bereich befinden sich zwei Zellen.

Gegner: 4 Raumhafenwachen (Blasterpistole, Comlink)

Hauptlandeplatz

Spezielle Informationen:

Der Hauptlandeplatz ist für Shuttletransporte gedacht, momentan aber wie ausgestorben. Zudem stellt er den zentralen Bereich dar, über den man die anderen Bereiche des Hafens erreichen kann.

Anhang

Fhyron IV

Atmosphäre	Typ I (Atembar)
Gravitation	Standard
Hydrosphäre	Gemäßigt
Temperatur	Gemäßigt
Länge eines Tages	29 Standardstunden
Länge eines Jahres	388 lokale Tage
Bewohner	ca. 21.350.000
Funktion	Erzabbau, Landwirtschaft
Regierung	Imperium

Fhyron IV ist der vierte von sechs Planeten im Fhyron System. Er wurde vor mehr als 3.000 Jahren von Menschen besiedelt und bis vor einigen Jahrzehnten war er ein unabhängiger Handelsposten. Der Regierungssitz ist Bothana an der Ostküste des größten Kontinents. Dieser wird seit dem Verlust der Unabhängigkeit vom Imperium kontrolliert, aber bislang war die Präsenz des Imperiums eher gering. Das änderte sich erst vor einigen Wochen, als mehr und mehr Zerstörer und Truppen im System eintrafen. Der Grund für diese erhöhte Aufmerksamkeit ist nicht nur die Tatsache, dass Fhyron das letzte System unter imperialer Kontrolle außerhalb der Kernwelten ist. Viel mehr haben imperiale Wissenschaftler entdeckt, dass das auf Fhyron abgebaute Erz als Grundlage für eine extrem leistungsfähige neue Schutzpanzerung dienen könnte, mit der die imperialen Schiffe wesentlich widerstandsfähiger wären. Lord Rhame konzentriert daher seine Truppen auf dieses System, um die Forschungen zu beschleunigen und das System vor der Neuen Republik zu schützen.

Kapitän Cliff

Rasse	Mensch
Ausrüstung:	Trendige Kleidung, übertrieben bunter Modeschmuck, modifizierte Corellianische Corvette, 2.700 Kredite, Blasterpistole

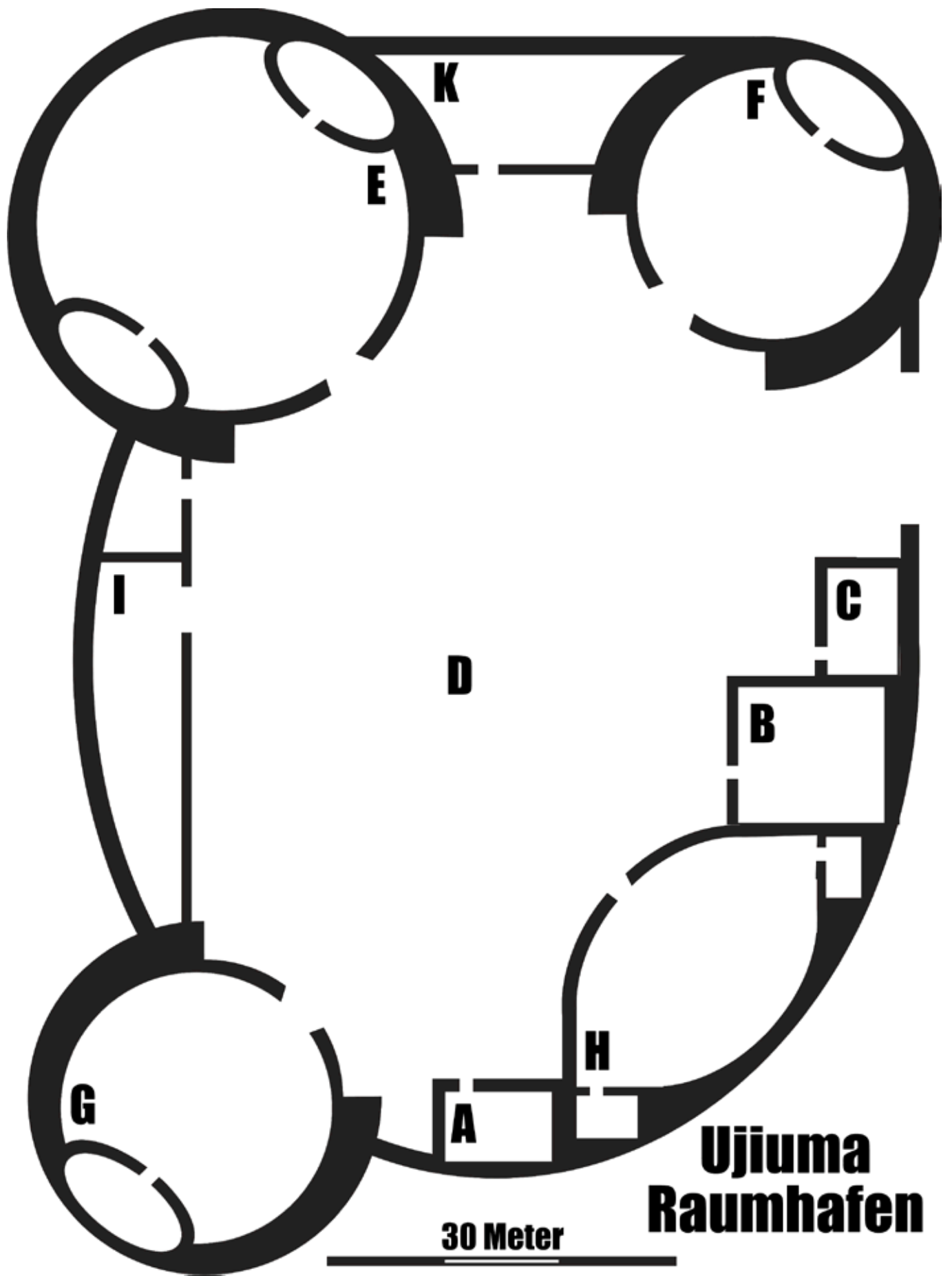
Kapitän Cliff ist seit etwa drei Jahren der Kopf der Sonnenwindpiraten. In dieser Zeit hat er viele Angriffe und Überfälle auf Transporter des Imperiums gemacht, so dass ein Kopfgeld auf ihn und seine Mannschaft ausgesetzt ist. Er sympathisiert mit der Neuen Republik und hat den Rebellen in ihrem Kampf gegen das Imperium gelegentlich zur Seite gestanden.

[rodney thompson]

[bilder von susan jondt]

[karte von tommy heinig]







GEFLÜSTERTE SCHATTEN

~ EIN ABENTEUER FÜR DAS ROLLENSPIELSYSTEM FALLOUT ~

Geflüsterte Schatten

Ein Fallout: P&P-Abenteuer für Charaktere der Stufen 5 bis 9, geschrieben, zusammengestellt und herausgegeben von Jason Mical, aus dem Amerikanischen von Andreas Dallmayr und Katrin Vogelgsang.

Einleitung

Geflüsterte Schatten ist ein Abenteuer für Fallout: Pencil and Paper Roleplaying Game. Das eigentliche Spiel, und dieses Modul, sind beide als Download verfügbar unter: <http://www.iamapsycho.com/fallout>. Um dieses Modul spielen zu können, sollte man eine Ausgabe des Grundregelwerks 2.0 und die Regel-Errata besitzen.

Nur für die Augen des Spielers!

Danke, dass du dich für dieses unabhängige Abenteuer interessierst. Es ist nicht dazu gedacht, Teil einer Kampagne zu sein, außer ich bekomme noch mehr Anfragen nach „Horror“-Abentauern. Denn genau das ist Geflüsterte Schatten: Eine Horrorgeschichte mit den Charakteren als Opfer. Es ist ein sehr verlaufsbasiertes Abenteuer, fast ohne jeglichen Kampf (außer die Charaktere wollen einen Kampf einleiten). Geflüsterte Schatten wurde so konstruiert, dass die Gruppe unschuldig in etwas hineingezogen und der Schraubstock langsam angezogen wird, bis die Spieler praktisch mit ihren Charakteren ersticken. Es beinhaltet Elemente, die traditionell nicht in Fallout enthalten sind: man könnte sie „Magie“ nennen, oder einfach „übernatürlich“. Geflüsterte Schatten ist eine Geisterhaus-Geschichte, ein mystisches Geheimnis und eine gute Möglichkeit, eine arrogante Gruppe auf den Boden zurückzuholen, all dies in ein Abenteuer verpackt.

Sollte der Spielleiter „Geflüsterte Schatten“ spielen wollen, kann er oder sie eine ganze Menge Spaß dabei haben, die Spielercharaktere zu quälen. Allerdings an dieser Stelle eine Warnung an alle sadistischen Spielleiter: Ein kleines bißchen Horror braucht viel Einleitung. Charaktere, denen die Kontrolle schlagartig aus der Hand gerissen wird, werden kein Entsetzen spüren, sondern Frustration. Der Zeitpunkt, in dem die Spieler bemerken, dass sie in der Falle

sitzen, sollte möglichst spät im Abenteuer sein; gute Spielleiter werden mehr als sonst auf der Hut sein, damit die SC nicht schon aufgeben, bevor es zu spät ist – und damit sie nicht zu früh frustriert sind. SL sollten das ganze Abenteuer lesen und mit den verschiedenen Möglichkeiten vertraut sein, denn die Ereignisse in Geflüsterte Schatten sind nicht unbedingt linear.

Ich sollte erwähnen, dass dieses Abenteuer sehr eng an ein Abenteuer angelehnt ist, das ich für die Fassung der 2nd Edition AD&D der Kampagne „Ravenloft“ geschrieben habe (es ist fast eine direkte Übersetzung davon). Dieses Abenteuer basiert auf dem Lament-Haus, ein sehr kleiner Bereich, der im „Darklords“-Zubehör umrissen wird. Jeder, der sich für die Hintergründe der Geschichte interessiert, kann dort weitere Informationen finden. Das Bild des Hauses und die Karte sind beides Originalarbeiten von The Kargatane, man findet ihre Website unter www.kargatane.com.

Ich würde gerne kurz all den großartigen Autoren und Illustratoren danken, die Ravenloft zu einer Institution des Rollenspiels gemacht haben: Ihr seid der Grund dafür, dass die 2nd Edition noch existiert und dies auch weiterhin wird. Eure originellen Ideen und euer Stil waren der beste Einfluss auf mich als Spieler und Rollenspielautor. Dank auch an Elizabeth, denn ohne ihre Unterstützung würde dieses Abenteuer niemals die rohe Textphase überwunden haben.

Überblick über das Abenteuer und den Schauplatz

„Geflüsterte Schatten“ ist ein ideales Abenteuer für eine Gruppe von 3 – 6 Charakteren der Grade 5 – 9. Obwohl es keine Erfahrungspunkte für Kämpfe geben wird, sollte es Belohnung genug sein, die Nacht in dem Haus zu überleben (mit Erfahrungspunkten). Geflüsterte Schatten ist ein großartiges Abenteuer, um eine allzu selbstbewusste oder arrogante Gruppe auf den Boden zurückzuholen, und (wie weiter unten beschrieben wird), um einem Charakter, der nicht mehr weiterspielen möchte, zu erlauben, eine Kampagne zu verlassen. Geflüsterte Schatten ist nicht Teil einer Kampagne, und da die Handlung nur einen Abend beansprucht, kann es leicht in jedes beliebige Abenteuer der Gruppe eingebaut werden. Es wird normalerweise 4 – 5

Stunden dauern (länger, falls der SL Atmosphäre aufbaut), welches es zu einem guten Abenteuer für eine Nacht macht.

Man sollte beachten, dass „Geflüsterte Schatten“ eine Geisterhaus-Geschichte ist, und es deshalb stark vom Übernatürlichen, und von Ereignissen, die nicht durch die Naturwissenschaft erklärt werden können, abhängt. Das könnte schon Grund genug sein, einige Spieler nicht mitspielen zu lassen, aber es ist auch eine gute Möglichkeit, den Mittelpunkt einer Kampagne für eine Nacht von riesigen Killerrobotern abzulenken. Charaktere, die den verschiedenen Phänomenen im Haus auf den Grund gehen, werden entweder herausfinden, dass diese wissenschaftlich erklärbar sind, oder ihre Wissenschafts-Fertigkeit lässt sie vollkommen im Stich. Wie der SL dem begegnet, sei komplett ihm oder ihr überlassen; zwischendurch werden hier einige Vorschläge gemacht.

Sind die Spieler einmal im Haus, entwickelt sich das Abenteuer zweisträngig weiter: die Erforschung des Hauses, und eine Serie von „Ereignissen“, die einerseits stattfinden, wenn die Charaktere Nachforschungen anstellen, oder wenn sie sich für die Nacht einrichten. Sind sie einmal im Haus, wird zuerst jeder Raum und Bereich beschrieben, was den Charakteren erlaubt, nach Lust und Laune zu forschen. Danach sind die Ereignisse aufgezählt. Da einige dieser Ereignisse stattfinden können, während die Charaktere das Haus untersuchen, ist es für den SL wichtig, mit beiden Abschnitten vertraut zu sein, denn es ist möglich, dass die Spieler schnell von Raum zu Raum rennen, um sie zu untersuchen.

Das Haus selbst hat eine seltsame und ungewöhnliche Vorgeschichte. Es wurde von einem reichen Geschäftsmann für seine neue Trophäe, seine Ehefrau Mara, gebaut. Es wurde zwar fertiggestellt, aber kaum bewohnt. Mara liebte ihren Ehemann nicht, weil sie von ihrem Vater gezwungen wurde, ihn zu heiraten. Mara liebte einen anderen, einen gutaussehenden Soldaten in der Vorkriegs-Armee. Als dieser zum Kämpfen ins Ausland geschickt wurde, verging sie fast vor Sorge. Ihr Ehemann, der mittlerweile misstrauisch wurde, fing an, Fragen zu stellen und fand die Affäre seiner Frau heraus. Wutentbrannt brachte er sie in dem Haus, das er für sie gebaut hatte, um, begrub ihre Leiche im



untersten Stockwerk des Turmes und verbarg das Loch unter Ziegelsteinen. Schon bald danach bekam er seltsame Halluzinationen und Träume, in denen er seine Frau und das Haus sah, die versuchten, ihn zu „erwischen“. Eines Tages kamen die Nachbarn vorbei und fanden ihn tot, mit einem Ausdruck blanken Entsetzens auf dem Gesicht. Das Haus hatte sein erstes Opfer gefordert. Es wird fortsetzen, ein Mitglied jeder Gruppe (oder einen einzelnen Wanderer) zu töten, denn das Haus sucht einen Freund für Mara. Der Krieg hat es dabei nicht aufgehalten, obwohl Opfer in diesen Tagen weniger zahlreich und in größeren Abständen kamen.

Das Abenteuer beginnt damit, dass die Charaktere in einen Sturm geraten, nicht weiterkommen und Schutz suchen. Sie finden ein Haus aus der Zeit vor dem Krieg, das immer noch abseits einer einsamen Landstraße in der Mitte von Nirgendwo steht. Da es die einzige Möglichkeit auf Schutz scheint, die sich den Charakteren bietet, während der Sturm sich entwickelt, werden sie (eventuell durch einen leichten Schubs durch den SL) in diesem Haus Unterschlupf suchen. Schon kurz, nachdem sie angekommen sind, fangen sie an zu bemerken, dass einige Dinge nicht ganz stimmen; seltsame Geräusche kommen aus leeren Räumen, und andere merkwürdige, unerklärliche Dinge geschehen um sie herum. Während die Nacht fortschreitet, „sucht“ sich das Haus einen der Charaktere „aus“ – den „ausgewählten Charakter“ – um ihn „daheim zu begrüßen“. Nach diesem Punkt ist für diesen Charakter die einzige Möglichkeit, aus dem Haus heraus zu kommen, zu sterben. Ob dieser Tod nun real ist, oder ob lediglich etwas geschieht, was den Charakter in ein tiefes Koma stürzt, bleibt dem SL überlassen. Der Morgen kommt erst, wenn der Charakter sich selbst dem Haus opfert, oder die gesamte Gruppe tot ist, da das Haus schließlich beginnt, seine Angriffe auf die Gruppe zu steigern. Haben die Phänomene einmal begonnen, werden sie im Laufe der Zeit immer schlimmer, bis die SC keine andere Wahl mehr haben, als das Haus zu verlassen, weil das Haus sonst die gesamte Gruppe tötet.

Ein Hinweis zur Heilung im Haus

Da es für eine Gruppe mit Massen von Stimpaks leicht wäre, sich einfach immer wieder zu heilen, werden die Charaktere herausfinden, dass diese Mittel im Haus viel weniger effektiv sind. Stimpaks und andere heilend wirkende Chemikalien haben nur ein Viertel der Wirkung, die sie normalerweise hätten (die Anzahl der

geheilten Treffpunkte wird durch vier dividiert und abgerundet). Zusätzlich wird das Haus selbst die Charaktere auf verschlagene und listige Art und Weise angreifen, sobald sie versuchen, ihre Erste-Hilfe- oder Doktor-Fertigkeiten anzuwenden; dies könnte durch einen kalten Luftzug geschehen, der den Heilenden ablenkt, oder es geschieht ein anderer Zwischenfall woanders im Haus. Das Haus sollte die Gruppe nur als letzten Ausweg, oder sehr spät im Abenteuer, direkt angreifen.

Erster Teil: Der kommende Sturm

Wenn die Charaktere zwischen zwei Orten unterwegs sind, ist das folgende zu lesen:

Weiter hinten am Nachmittags Himmel erkennt ihr, dass sich schnell Sturmwolken bilden. Wie große, bedrohliche Ambosse hängen sie über euch und drohen, den Himmel über euren Köpfen aufzureißen und euch durch sintflutartige Regenfälle zu durchnässen. Es kommt euch vor, als ob nur wenige Momente vergangen wären, da sind die Wolken schon viel näher, und bedrohlich erreicht das Grollen von Donner eure Ohren.

Dies war nur ein Vorgeschmack auf die Dinge, die noch kommen sollen. Erlaube der Gruppe, Pläne zu diskutieren, usw. Falls sie sich dafür entscheiden, ein Lager zu errichten, lies den nächsten Absatz und gleich danach den darauffolgenden. Falls sie sich entscheiden, zu ihrem Ziel vorwärts zu drängen, lies darunter weiter.

Der Regen beginnt, auf eure Gesichter herab zu prasseln, als der Sturm schließlich losbricht. Die Wolken ertränken geradezu die untergehende Sonne, die alles violett und geheimnisvoll glühend zurücklässt. Der Regen durchnässt euch sofort bis auf die Knochen, und dringt gnadenlos sowohl durch Kleidung als auch Rüstung. Er gerät in eure Augen und brennt darin wie der Staub der Wüste. Unbehagen wird zu Elend mit jedem Schritt, den ihr tut, und alles, woran ihr denken könnt, ist, wieder trocken und warm zu werden.

Wenn das noch nicht Ermutigung genug für die Gruppe sein sollte, nach einem Unterschlupf zu suchen, kann der SL auch andere Dinge einbringen; vielleicht kann ein Geigerzähler (oder ein sensibler Charakter) aufdecken, dass der Sturm radioaktiven Staub aufwirbelt, oder es könnte eine riesige Windhose in der Ferne gesichtet werden. Sobald die Spieler einmal davon überzeugt sind, dass sie einen Platz finden müssen, an dem sie dem Sturm entfliehen

können, ist die folgende Passage zu lesen.

Im kurzen Moment eines aufzuckenden Blitzes seht ihr die Umrisse eines großen, aus Ziegelsteinen erbauten Hauses, das etwas abseits der Straße steht. Definitiv ein Vorkriegsgebäude, es sieht sicher und intakt aus. Ihr könnt euch in seinem Inneren einen Platz vorstellen, an dem ihr sogar ein Feuer anzünden könntet, oder zumindest eure Rüstung und eure Kleidung abstreifen und euch trocknen lassen könnt.

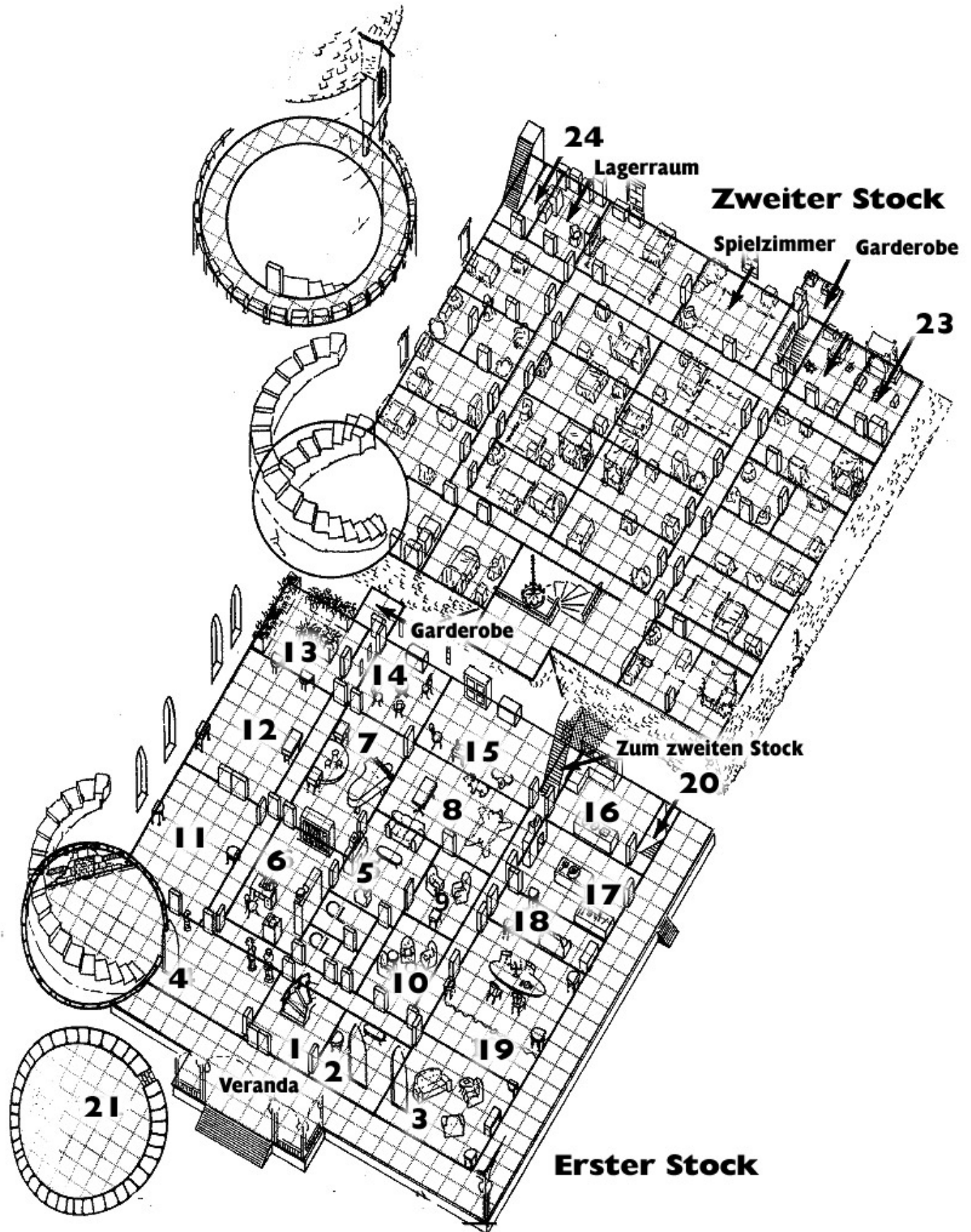
Wenn das noch nicht genug ist, die Spieler davon zu überzeugen, das Haus zu betreten, sollte betont werden, dass weder auf einer der Karten der Gruppe, noch auf dem Display des PIPBoy in irgendeiner Richtung irgendeine andere Möglichkeit zum Unterschlüpfen verzeichnet ist.

Wenn die Spieler sich dem Haus nähern, ist folgendes zu lesen:

Das Haus ragt aus einem Hügel auf, der aussieht wie eine grübende Hand. Seine zwei Stockwerke aus prächtigen (weil nassen) roten Ziegeln und gelbbraunem Stein stehen stolz und robust da im Gegensatz zum Ödland um sie herum. Ein einzelner Turm ragt aus der linken Seite des Hauses, wie zum Trotz gegen die öde Umgebung. Die hölzernen Doppeltüren sind immer noch geschlossen, und die Fenster scheinen alle intakt zu sein.

Jetzt sollte man den Charakteren erlauben, eine endgültige Entscheidung zu treffen: Reingehen oder sich dem Sturm stellen. Es sollte beachtet werden, dass die Charaktere sich selbst entscheiden müssen, entweder für das Haus oder für die sintflutartigen Regenfälle draußen. Natürlich soll das nicht heißen, dass der SL das Haus nicht (unfairerweise) als die bessere Möglichkeit darstellen kann: anstatt auf die Sicherheit des Hauses (das eigentlich alles andere als sicher ist), sollte man sich vielleicht auf die Gefahr, die der Sturm darstellt, konzentrieren. Die Mangelserscheinungen verschiedener Charaktere (oder der Gruppe) könnten geeignete Hilfsmittel sein, derer sich der SL bedienen kann (die er aber nicht übertreiben sollte). Entscheiden sich die Charaktere, wieder zu gehen, findet das Abenteuer niemals statt: stattdessen sollte der Sturm eine wahrhaft höllische Erfahrung für sie werden, vielleicht fliegen ihnen die radioaktiven Partikel nur so um die Ohren, oder der Sturm zwingt sie dazu, gegen ein paar Hunter-tötende Roboterpanzer zu kämpfen.

Wenn die Charaktere das Haus betreten, ist nachfolgendes zu lesen. Ein cleverer SL könnte sogar mit den stereotypischen „Geisterhaus“-Elementen aufwarten, die die Charaktere in





eine unbeschwerte Stimmung bringen – und dadurch einen falschen Anschein von Sicherheit oder sogar Überlegenheit erwecken.

Als ihr euch dem Haus nähert, scheint es etwas zu seufzen, als ob es seine neue Verantwortung akzeptieren würde. Die hölzernen Stufen, die zur Veranda hinaufführen, knarren etwas, sehen aber immer noch robust und sicher aus. Die große, dunkle Vordertür lässt sich auf den ersten Versuch öffnen: eine schwere Bewegung, die sie an den Angeln quietschen lässt, weil sie schon seit Jahren nicht mehr benutzt wurden. Ihr könnt im Inneren nichts sehen, aber die Dunkelheit sieht trotzdem viel einladender aus, als der hinter euch wütende Sturm.

Dies ist die letzte Chance für die Spieler, ihrem Schicksal zu entgehen. Wenn sie dennoch weitermachen, sollte man beginnen, indem man ihnen erlaubt, das Haus zu erforschen, oder ein Zimmer zu finden, in dem sie über Nacht schlafen können. Sobald die Charaktere das Haus betreten, ist folgendes zu lesen, und dann zum Zweiten Teil: „Die Schlinge zieht sich zu“ überzugehen.

Als ihr durch den Türrahmen tretet, fährt euch ein leichter Schauer über den Rücken, der jedoch so schnell wieder vorbei ist, wie er kam, und ihr bekommt ein Gefühl von Sicherheit. Es ist ein schönes Gefühl, wenn nicht mehr andauernd Regentropfen auf einen trommeln, obwohl ihr den Regen noch gegen die Fensterscheiben und auf das Dach prasseln hört. Im Inneren riecht es staubig, aber sauber, und als sich eure Augen langsam an das Licht gewöhnen, beginnt ihr, nach euren Sachen zu tasten und euch umzusehen.

Zweiter Teil: Die Schlinge zieht sich zu

Jetzt, da die Charaktere das Haus aus freiem Willen heraus betreten haben (auch wenn sie davon „überzeugt“ wurden), ist der einzige Weg wieder nach draußen, dass ein Charakter stirbt. Man sollte sich die nachfolgenden Abschnitte durchlesen, um die Regeln des Hauses kennen zu lernen, und den Charakteren schließlich erlauben, das Haus nach Belieben zu erforschen. Man könnte sie auch an ihr Bedürfnis nach Schlaf erinnern, da Träume im nächsten Teil eine sehr wichtige Rolle spielen (können). Die Beschreibungen der Räume befinden sich unterhalb der Regeln.

Dieses alte Haus

Zum Zeitpunkt, da die Charaktere das Haus betreten, sucht es sich einen von ihnen als sein

Opfer aus. Dieser Charakter wird das Haus niemals wieder lebend verlassen – oder falls er es doch tut, wird er stark verändert sein. Das Haus wird diesen Charakter niemals direkt angreifen, aber es wird ihn in den Mittelpunkt vieler Phänomene stellen. Dieser Charakter muss einsehen, dass er sein Leben opfern muss, damit die anderen fliehen können. Dies wird im Abschnitt „Phänomene“ weiter unten näher beschrieben.

Das Haus ist der alleinige, absolute Herr seiner Umgebung, doch es wird die Charaktere das erst viel später herausfinden lassen. Die Vordertür, die einmal gegen den Sturm geschlossen wurde, wird sich nie wieder öffnen lassen. Charaktere, die versuchen sollten, sie zu öffnen, werden sie verschlossen vorfinden. Charaktere, die versuchen, die Türe aufzubrechen, finden heraus, dass sie sich nicht einen Zentimeter bewegt, und der angerichtete Schaden repariert sich auf geheimnisvolle Weise selbst, wenn sie nicht hinsehen. Charaktere, die die Fensterscheiben einschlagen wollen, müssen erkennen, dass Risse von selbst verschwinden, wenn sie ihre Augen abwenden, und dass das Glas aus einem extrem strapazierfähigen Material zu bestehen scheint (fast wie sehr dünnes kugelsicheres Glas). Im Haus ist es ziemlich dunkel, obwohl Leuchten und andere unnatürliche Lichtquellen normal funktionieren; trotzdem scheinen sich die Schatten, die sie werfen, immer zu bewegen und zu tanzen, gerade außerhalb des Bereiches bewusster Wahrnehmung. Jeder, der versuchen sollte, die elektrischen Lampen des Hauses anzuschalten, wird feststellen, dass entweder der Lichtschalter nicht funktioniert, oder dass wegen einer Stromüberlastung alle Glühbirnen auf einmal durchbrennen. Lichtquellen, die die Charaktere selbst anzünden, wie Öllampen, Fackeln oder Feuer, werden irgendwann nach zwei bis zehn Minuten, nachdem sie angezündet wurden, ausgehen.

Schließlich könnten die Charaktere vom Mangel an Fluchtmöglichkeiten so frustriert sein, dass sie das ganze Haus anzünden. Charaktere, die dies versuchen, werden feststellen, dass das Holz verrottet und feucht ist, und sehr schwer anzuzünden. Ebenso wird Laser- und Plasmabeschuss das auf einmal nasse Holz nicht entzünden. Sollte ein Charakter erfolgreich ein Feuer in Gang bringen, wird das Haus dafür sorgen, dass es nicht lange brennt.

Direkte Angriffe auf das Haus haben zur Folge, dass die Wände, die Türen und die anderen betroffenen Bereiche anfangen zu bluten. Zuerst tröpfelt das Blut nur, aber wenn die Angriffe fortgesetzt werden, strömt es nur so, wie aus

einer Arterie. Diese „Wunde“ beschädigt das Haus eigentlich nicht (es kann nicht auf übliche Weise getötet werden, außer vielleicht, wenn in seinem Innern ein nuklearer Sprengsatz gezündet wird), lässt aber eine rutschige Stelle entstehen, und außerdem ein seltsames Wesen, das es nur in diesem Haus gibt! Anfängliche Versuche, das Haus zu beschädigen, werden kein Blut zur Folge haben, da dieser Effekt eine verzweifelte Gruppe schockieren, und nicht einen Charakter, der einfach nur seine Schlafstätte (oder sein Gefängnis) untersucht, vor Schreck lähmen soll. Wenn das Haus etwa 100 Trefferpunkte verloren hat, sammelt sich das Blut zu einem Blutmonster (siehe Beschreibung am Ende des Abenteuers), das dann die Gruppe angreift.

Geführter Rundgang

Die nachfolgende Karte und die Ortsbeschreibungen sollten angewandt werden, wenn die Charaktere das Haus erforschen. Man beachte, dass einige der nachfolgend aufgeführten Phänomene schon während dieser Erforschung stattfinden können. Es hängt von den Entscheidungen des SL ab, mit welcher Geschwindigkeit er das Abenteuer vorantreiben will – und zu welchem Zeitpunkt die Charaktere erkennen sollen, das nichts so ist, wie es scheint.

1. Foyer

Diese Eingangshalle erstreckt sich über zwei Stockwerke, und eine breite Wendeltreppe führt nach oben in den Schatten. Ein großer Kristallkronleuchter hängt direkt über euren Köpfen, und seine Tausende von Glasteilchen reflektieren ein dumpfes rotes Licht von einem Fenster aus gefärbtem Glas hoch über der Tür. Der Effekt ist seltsam, wie die glühenden Facettenaugen einer Spinne, die sich langsam um euch bewegen.

Im Foyer gibt es nichts Interessantes zu entdecken, außer einem alten, verrotteten Regenschirm in einem Ständer neben der Tür. Diese Kuriosität könnte einige Charaktere interessieren, und kann dazu dienen, die Spannung zu vermindern und die Charaktere in falscher Sicherheit zu wiegen. Man sollte beachten, dass diese Treppen eine von nur zwei Möglichkeiten ist, in den zweiten Stock zu gelangen, und dieser Raum wird später der Mittelpunkt einiger Phänomene.

2. Empfangsraum

In diesem kleinen, gemütlichen Raum stehen einige Bänke und Kleiderständer an den Wänden. Alles ist von einer dicken Staubschicht



bedeckt, und es ist offensichtlich, dass der Raum schon lange nicht mehr benutzt wurde. Es scheint beinahe so, dass das Licht sich schwer tut, den Raum zu durchdringen, und so werfen die Haken an den Wänden seltsame Schatten.

Bis auf die Haken an der Wand, die tatsächlich nur Haken sind, ist dieser Raum leer. Es ist ein idealer Platz für die Gruppe, um hier zu versuchen, die Nacht zu verbringen, aber ein kleiner Hinweis des SL könnte sie vielleicht dazu bewegen, woanders nach Betten zu suchen.

3. Vorderer Salon

Dieser weitläufige Raum, der am Ende des Hauptflures liegt, ist angefüllt mit kleinen Sofas und Stühlen und sieht aus, als ob er einmal einer pruden und schicklichen Dame gehört hätte. Der Spitzenbesatz ist schon längst zu Weiß verblasst, und die Sofas riechen etwas modrig. Auf einem der Tische liegt ein kleiner zerbrochener, verrosteter Handspiegel, dessen Glas fehlt.

Der Spiegel ist wertlos, aber falls ein Charakter ihn dennoch mitnehmen möchte, so ist das sein gutes Recht. Sonst gibt es nichts in dem Raum.

4. Galerie

An den Wänden reihen sich kleine Statuen, deren Schatten über die verschiedenen Gemälde tanzen. Es scheint, dass der Besitzer des Hauses, wer auch immer das war, ein fanatischer Kunstsammler war.

Tatsächlich beherbergt dieser Raum einige Originalgemälde, die man als einzigartige Gegenstände [unique items] bezeichnen könnte. Trotzdem hat das Haus nicht vor, diese herzugeben. Sollte ein Charakter versuchen, ein Gemälde abzunehmen, wird er herausfinden, dass es an der Wand festgenagelt ist. Versucht der Charakter, es herunter zu reißen, gelten die oben stehenden Regeln für das Beschädigen des Hauses. Wenn der Charakter so verzweifelt wird, dass er das Bild aus dem Rahmen herauschneiden will, rutscht er aus und ruiniert das Kunstwerk. Die Statuen kann man bewegen, jede davon wiegt allerdings mindestens 250kg.

Sollte einer der Charaktere die Kunstwerke genau untersuchen, ist folgendes vorzulesen.

Was zunächst wie einfache Landschaftsbilder aussieht, erweist sich nach genauerer Betrachtung als Darstellungen makaberer Szenen aus religiöser Literatur. In einem Holzschnitt werden Sünder in der Hölle dargestellt, ein Sandmandala mit Maras Kopf, der das Rad des Lebens zerstört, und Shiva, wie sie Tausende von Menschen vernichtet. Die Farben sind im

Laufe der Zeit nicht verblasst, und in dem trüben Licht scheint es fast so, als hätten die Bilder ein Eigenleben. Du erschauerst angewidert und fragst dich, wer solch seltsame Kunstwerke sammeln würde.

5. Salon

Ihr befindet euch in einem großen Salon mit einem Kamin an der einen und einem modrigen Hirschkopf an einer anderen Wand. Alles scheint aus dunklem Holz gefertigt zu sein und komplizierte Schnitzereien bedecken den Sims und stellen Meerjungfrauen und Delfine dar. An der Wand befindet sich ein großes Sofa, das überraschenderweise nicht von Staub bedeckt und nicht von Feuchtigkeit befallen ist, wie es bei den anderen Möbeln der Fall ist. Neben dem Kamin steht ein hoher Stapel trockenen Feuerholzes.

Dies wäre ein idealer Raum für die Gruppe, um zu versuchen, dort die Nacht zu verbringen. Der Kamin funktioniert normal, und der Abzug lässt sich leicht öffnen. Aus dem Holz lässt sich ein großes Feuer machen, das etwa sechs Stunden brennt; sparsamere Charaktere schaffen es sogar, es acht Stunden am Brennen zu halten. Auf jeden Fall wird es aber vor Ende der Nacht ausgehen (was bedeutet, dass es von Nöten sein könnte, das Haus weiter zu untersuchen).

6. Bibliothek

Ihr werdet von Regalen begrüßt, als ihr einen Raum betretet, der offensichtlich als Bibliothek gedient hat. Die Bücher scheinen noch gut erhalten zu sein, und die Sessel mit großer Rückenlehne sehen noch bequem aus, obwohl sie schon etwas verschlissen sind.

Charaktere, die die Bücher durchsuchen, können auf Glück würfeln. Vielleicht finden sie ein Buch, welches eine Fertigkeit (nach Wahl des SL) um 3 Punkte erhöht. Ein Charakter kann nur ein Buch (zum Steigern) finden. Sobald den Charakteren die seltsamen Ereignisse im Haus auffallen, können sie auf Glück würfeln um ein Buch zu finden, das „Dieses alte Haus“ heißt und einen Brief enthält, der vielleicht etwas Licht auf ihre momentane Situation wirft. Der Brief fällt aus dem Buch heraus. Eine Kopie des Briefs ist als Anlage „A“ am Ende zu finden. Der SL sollte diesen Brief als Handout an den Spieler, der das Buch findet, übergeben.

7. Das Musikzimmer

Ein großes Piano steht in der Ecke dieses langgestreckten komfortablen Raumes. Der Lack auf der Oberfläche ist mit der Zeit

verschwunden, und die Tische und Stühle, die es umgeben sind leer und warten darauf, dass jemand kommt und sich setzt, um zu lauschen, sollte das Klavier irgendwann wieder Musik spielen.

Das Klavier funktioniert noch, falls ein Spieler darauf spielen kann (obwohl es etwas verstimm ist). Dieser Raum wird später einer der Mittelpunkte für das Auftreten der Phänomene sein.

8. Das Spielzimmer

In diesem großen, dunklen Raum kann man einen Billardtisch und einen halb verrotteten Bärenfellvorleger finden. Es sieht so aus, als hätte sich der Hausherr an seinen Spielen erfreut; ein Schachbrett, ein GO-Brett und einige kunstvoll geschnitzte Dominosteine liegen an den Wänden herum und ausgestopfte Tierköpfe beobachten euch aus toten Augen.

Dem Billardtisch fehlen sowohl Kugeln wie Queues und der Samtbezug ist schon lange verrottet. Der Bärenfellvorleger ist kaum zu sehen auf Grund des Staubes und der Schmutzschicht darauf, aber die Tierköpfe sind komischerweise sehr gut erhalten. Diese Tatsache sollte erst erwähnt werden, wenn ein Spieler ausdrücklich danach fragt bzw. sich die Köpfe genau ansieht. Ansonsten befindet sich nichts von Interesse hier (außer ein Spieler möchte vielleicht das Schachspiel, das Go-Spiel oder die Dominosteine mitnehmen – was er gerne tun kann. Sie sind in hervorragender Verfassung und würden sich an Interessierte für einen anständigen Preis verkaufen lassen).

9. Raucherzimmer

Dieses kleine Zimmer enthält einige gut gepolsterte Lehnstühle und zahlreiche Aschenbecher. Auch jetzt noch, Jahre, nachdem die letzten Zigaretten und Zigarren gelöscht wurden, ist hier deren Geruch wahrzunehmen. Ausgaben alter Zeitungen aus der Zeit vor dem Krieg liegen auf einem kleinen Beistelltisch.

Versucht ein Charakter, eine Zeitung aufzuheben, zerfällt sie unverzüglich.

10. Der Aufenthaltsraum für Damen

Gut gearbeitete Korbstühle stehen um einen einzelnen großen Tisch in der Mitte des Raumes. Ein kleiner Korb, in dem sich etwas befindet, was vielleicht einmal Garn war, steht neben einem der Stühle und wurde seit Jahren nicht angerührt. Eine Tiffany-Lampe hängt von der Decke, aber ein großer Riss von der Mitte aus trübt ihre einstmalige kunstvolle Schönheit.

Außer dem gerade Beschriebenen, der



kaputten Lampe und einer Stricknadel (die wie ein Shiv behandelt wird, falls einer der Charaktere sie mitnehmen und als Waffe benutzen möchte) ist nichts im Zimmer.

11. Ballsaal

Ein weiter Fußboden aus Hartholz erzeugt ein Echo eurer Schritte in diesem weitläufigen Ballsaal. Der Sturm draußen lässt die Fensterscheiben erzittern und vermittelt euch den Eindruck, als könnten diese jederzeit zerbrechen. Ihr könnt die Männer im Smoking und die Damen in prachtvollen Kleidern geradezu sehen, wie sie hier vor so vielen Jahren die Nacht durchtanzten. Es ist seltsam, aber als ihr umherläuft, könnt ihr fast Champagner riechen und Gesprächsfetzen eines Party-Smalltalks aufschnappen, aber wahrscheinlich spielen euch nur eure Gedanken einen Streich.

Dieser offene Raum könnte der Mittelpunkt eines größeren Phänomens werden.

12. Ballsaal

Dieser Saal ist identisch mit dem oben beschriebenen. Diese beiden können miteinander verbunden werden, indem man die große französische Doppeltür zwischen ihnen öffnet. Wie im anderen Raum gibt es hier nichts Interessantes, außer der seltsamen Stimmung – und dem Phänomen später.

13. Wintergarten

Die toten Überreste großer Pflanzen sind alles, was noch von dem Raum übrig ist, der einst wohl ein schöner Wintergarten war. Anstelle der Wände erheben sich große Fenster, und draußen könnt ihr den Sturm mit seiner ganzen Kraft toben sehen. Die Pflanzen riechen immer noch stark nach Erde, und der lehmige Geruch bringt euch fast zum Niesen.

Keine der Pflanzen ist zu etwas Sinnvollem nütze, nur die Erde wäre noch brauchbar, falls einer der Charaktere den Grünen Daumen hat (und tatsächlich daran denken sollte, etwas davon mitzunehmen).

14. Frühstücksraum

Die großen Fenster in den Wänden dieses Raumes wurden so entworfen, dass sie das morgendliche Sonnenlicht hereinlassen. Im Moment dringt jedoch nur das grelle Licht gelegentlich aufzuckender Blitze hindurch. Ihr seht in diesem Zimmer viele verschieden hohe Schränke und einen Tisch mit Stühlen darum, die auf eine Familie warten, die niemals wieder daran Platz nehmen wird. Haushaltsgeräte oder sonstige Küchenausstattung seht ihr hier

allerdings keine.

Das Durchsuchen der Schränke bringt nur ein paar Staubkörnchen zum Vorschein.

15. Zimmer der Bediensteten

Als ihr dieses Zimmer betretet, fällt euch auf, dass die Stühle und Schränke hier von wesentlich geringerer Qualität sind. Die Stühle fallen auseinander, und die Schränke sacken in sich zusammen. Hier könnt ihr mehr denn je den Staub und den Schimmel riechen; ihr wisst nicht, ob ihr niesen oder husten sollt.

In diesem Zimmer waren tagsüber die Bediensteten untergebracht, während sie auf die Familie warteten. Außer ein paar Spinnweben gibt es hier nichts.

16. Speisekammer

Viele Regalreihen säumen die Wände dieses Raumes. Der Boden ist aus blankem Stein, und ihr erkennt auch den Grund dafür: in einer Ecke führt eine Treppe in den Keller. Von dort unten kommt ein eisiger Luftzug, der euch vor Kälte zittern lässt.

Charaktere, die ausdrücklich nach der Temperatur fragen, werden feststellen, dass es in diesem Raum einige Grad kälter ist, als im übrigen Haus. Der Grund dafür ist kein übernatürliches Vorkommnis, sondern lediglich der Keller.

17. Küche

Auf einer Seite des Raumes befindet sich ein großer, schwarzer Herd, gegenüber eine modern aussehende Spüle und Töpfe. Alles ist von einer Schmutz- und Staubschicht überzogen, und irgendeine vermoderte Substanz überzieht Teile der Spüle und des Herds, was euch dazu bringt, jeden Gedanken daran, hier drin eine Mahlzeit einzunehmen, noch einmal zu überdenken.

Die Küche wäre funktionstüchtig, wenn sie Strom hätte. Die Substanz auf dem Herd und in der Spüle ist in Wirklichkeit Blut des Hauses. Wenn ein Charakter es untersuchen will, wird er nur feststellen können, dass es Blut ist, jedoch nicht, was für eine Art Blut.

18. Zimmer des Butlers

In diesem engen Raum seht ihr einige leere Weinregale, eine zerbrochene Schachtel mit halb auseinandergefallenen Zigarren und einen großen Stuhl, der wohl für einen Dienboten gedacht war.

Es gibt hier nichts Interessantes zu entdecken. Die Reste der Zigarren fallen ganz auseinander, wenn man sie anfasst.

19. Speisesaal

An den Wänden dieses Saales sind Fotos verschiedener Menschen aufgehängt, wohl die Mitglieder einer Familie, die über den riesigen Tisch aus Walnussholz blicken. Um diesen herum sind Stühle aufgestellt, und wie zum Hohn eines veralteten Rituals liegt auf jedem Platz angelaufenes Silberbesteck. Die spitzenbesetzten Servietten sind zerknittert und gelb, und über dem ganzen Raum scheint eine strenge und traurige Atmosphäre zu liegen. Aus irgendeinem Grund spürt ihr den Drang, diesen Raum zu verlassen, da ihr ansonsten zu weinen anfangen würdet über das, was hier einst war und verlorengegangen ist.

Natürlich werden hier zwei Dinge beabsichtigt, jedoch sollten die Spieler das nicht erfahren: in diesem Raum wurde Mara von ihrem Ehemann ermordet. Eines der Fotos an der Wand zeigt sie. Bei näherer Betrachtung der Bilder fällt auf, dass alle außer einem Foto so ausgebleicht sind, dass die Gesichter nicht mehr zu erkennen sind. Das eine Foto zeigt eine junge, blonde Frau Anfang zwanzig, die einen traurigen Gesichtsausdruck hinter einem Lächeln verbirgt. Das ist Mara, und dieses Bild wird später zu einem Mittelpunkt der Phänomene.

20. Keller

Als eure Augen sich an die Leere der Dunkelheit gewöhnt haben, wird klar, dass eure Lichtquelle nur vielleicht einen Umkreis von einem Meter erhellt. Ihr hört, wie Nagetiere hin und her huschen und andere Geräusche, die wahrscheinlich nur von diesem alten Gemäuer kommen. Ihr scheint euch in einem großen, weiten Raum mit Erdboden zu befinden. Allerlei Gerümpel, wie kaputte Stühle, verrostete Kinderfahrräder und unidentifizierbare Dinge, die mit weißen Tüchern bedeckt sind, ist über den Boden verteilt und wirft überall hin Schatten.

Der Keller ist unheimlich, wenn nicht sogar ziemlich gefährlich. Untersuchen die Charaktere ihn, werden sie am anderen Ende eine Tür finden, die mit Ziegelsteine zugemauert ist und die zum Turm führt. Diese Tür ist der einzige Zugang zum Turm. Die Mauer muss zerstört werden, indem man ihr 50 Trefferpunkte zufügt (man sollte beachten, dass Handfeuerwaffen gegen den Ziegelstein nichts ausrichten). Durchsuchen die Charaktere das Gerümpel, finden sie mit einer 5%-igen Chance einen Gegenstand aus den Regeln, der 50 oder weniger wert ist. Eine spätere Suche wird immer erfolglos sein, egal, wie die erste ausging. Zusätzlich muss jeder Charakter für jede Minute, die er mit Suchen



verbringt, einen Wahrnehmungswurf machen. Die, die ihn nicht schaffen, stolpern, bekommen IW6 Fallschaden und brechen sich zusätzlich mit einer Chance von 50% eine Gliedmaße.

21. Turm

Anders als im Rest des Hauses riecht es im Turm nach alter, nasser Erde und moosbewachsenem Stein. Die Feuchtigkeit vermischt sich mit der Kälte, die euch wie der Sturm draußen frösteln lassen. Das Echo eurer Schritte scheint in der Düsterei über euch zu verschwinden, und alles, was es außer der endlos erscheinenden Schwärze gibt, ist eine schmale Treppe, die sich an der Außenmauer des Turms nach oben windet.

Im Turm befindet sich Maras Grab, unterhalb der Treppe am Boden, hinter einer groben Mauer aus Ziegelstein. Einem Charakter, der den Turm untersucht, fällt auf, dass die Ziegelsteine am Beginn der Treppe anders aussehen als der Rest der Steinmauer. Wenn der Steinwand 70 Schadenspunkte zugefügt werden, kommt eine kleine Kammer zum Vorschein, in der ein Skelett liegt. Dies zählt nicht als ein Angriff auf das Haus, und Handfeuerwaffen haben keinen Effekt auf die Mauer. Unerschrockene Spieler könnten glauben, dass die Geister in dem Haus zur Ruhe gebracht werden, wenn das Skelett begraben wird, aber das ist nicht der Fall – das Skelett ist nämlich nicht Mara, sondern ihr Mann, und das Haus selbst ist verantwortlich für diesen Widerspruch. Jemand, der das Skelett untersucht, kann auf Intelligenz oder Naturwissenschaft würfeln. Bei Erfolg kann er oder sie feststellen, dass das Skelett männlich ist (der Beckenknochen ist zu klein, um von einer Frau zu sein). Allein aufgrund dieser Information werden die Charaktere aber nicht herausfinden können, wessen Skelett das ist, aber natürlich, dass es NICHT Maras ist.

Das Erklimmen der Treppe bis zur Spitze des Turms bedeutet eigentlich fast nur, dass man sich in Gefahr begibt, von dem schmalen Absatz zwei Stockwerke tief zu fallen, aber auch die Möglichkeit, einen wichtigen Hinweis zu entdecken, der hilft, das Rätsel des Hauses zu lösen. An der Wand gegenüber der Treppe versteckt ein loser Ziegelstein eine kleine Kiste, die einen schlichten Brief in einem gelblichen Umschlag enthält. Dieser Brief ist Anhang „B“ am Ende des Abenteuers, und sollte als Handout an den Spieler gegeben werden, der ihn findet. Diese Aufgabe ist nicht einfach. Das Erklimmen der Treppe erfordert zwei aufeinanderfolgende erfolgreiche Würfe auf Gewandtheit, um morschen Stufen auszuweichen. Wenn einer

dieser Würfe misslingt, stürzt der Spieler ab und erleidet pro Stockwerk IW10 Schaden (der erste Wurf ist für das erste Stockwerk, der zweite für das zweite Stockwerk).

22. Das obere Stockwerk

Enge Flure zweigen in fast jede Richtung ab, als ihr euch dem Ende der Treppe nähert. Aus irgendeinem Grund erscheint euch dieser Bereich des Hauses größer als das Erdgeschoss, obwohl es hier weniger offenen Raum gibt. Roter Plüschteppich gibt unter jedem eurer Schritte ein saugendes Geräusch von sich, und ihr könnt geradezu fühlen, wie die Feuchtigkeit heraussickert.

Wie auf der Karte zu sehen ist, ist das Obergeschoss in mehrere große Schlafzimmer oder -suiten aufgeteilt. Jedes davon enthält ein Himmelbett mit vier Pfosten, einen Schrank oder eine Frisierkommode, und andere Möbelstücke wie Stühle oder Ohrensessel. Dieser Bereich des Hauses kommt für die Charaktere wohl am ehesten für den Versuch in Frage, hier die Nacht zu verbringen. Die größeren Suiten, die ihre Bezeichnung nach der Farbe ihrer Einrichtung erhalten haben, haben schönere Betten, die es tatsächlich geschafft haben, dieses zerstörerische Milieu zu überstehen. Sie sind Überbleibsel einer Zeit vor dem Krieg (tatsächlich einer Zeit LANGE vor dem Krieg), und die meisten Charaktere dürften niemals solch opulenten Reichtum erlebt haben.

Beschreibungen der Räume im einzelnen sind nicht gegeben und auch nicht nötig. Der SL kann einfach die Details einfügen, die er für passend hält.

23. Die Kinderzimmer

Euch befällt ein Gefühl der Unschuld, als ihr euch in diesem Zimmer umschaut, in dem alte Teddybären liegen und eine Wiege und ein kleines Bett stehen. Die Wände sind mit blauen Enten bemalt, und von der Decke hängt ein kleines Mobile, jedoch ist alles ausgebleicht, vergilbt und von Staub bedeckt. Ihr könnt fast schon die Geräusche von Kinderfüßen hören, und von den Spielsachen, die sicherlich in der Spielzeugkiste in der Ecke aufbewahrt wurden.

Obwohl es hier nichts Interessantes zu finden gibt (alle Spielsachen sind weg, und eine Suche verläuft ergebnislos), wird auch dieser Raum später einer der Mittelpunkte der weiter unten beschriebenen Phänomene.

24. Der Dachboden

Als ihr die schmale Treppe erklommen habt, hört ihr das Pfeifen des Windes, der durch nicht sichtbare Löcher im Dach hereinbläst. Der Sturm erscheint hier viel näher, und der Regen, der unaufhörlich auf das Dach prasselt, klingt fast so, als könnte er jeden Moment durchbrechen. Als eure Augen sich an die weite Dunkelheit gewöhnen, könnt ihr langsam die Umrisse von verschiedenen Möbelstücken und Kisten erkennen, und ihr könnt gerade noch die Fenster an der Vorderseite des Hauses gegenüber von euch sehen.

Außer altem Gerümpel gibt es hier nichts. Der SL könnte einige Gegenstände hier verteilen, wie schon in „Der Keller“ beschrieben, oder einige andere Belohnungen für die Charaktere bereithalten, die es bis hierher geschafft haben, zum Beispiel eine ungewöhnliche Waffe (welche ironischerweise im Kampf gegen das Haus keine Wirkung haben wird).

Phänomene

Während die Charaktere das Haus erforschen und sich für die Nacht niederlassen, finden verschiedene übernatürliche Ereignisse statt. Am Anfang sind es lediglich einfache Ablenkungen, die leicht Nagetieren, dem Sturm oder dem Alter des Gebäudes zugeschrieben werden können. Jedoch werden sie später schlimmer, denn sie zielen immer direkter auf die Charaktere ab und werden schließlich immer tödlicher. Das Haus sollte einen Charakter ausgewählt haben und diesen zum Mittelpunkt der Phänomene machen. Das Haus wird niemals versuchen, diesen Charakter zu verletzen, jedoch ist die einzige Möglichkeit, die seltsamen Ereignisse zu beenden (und der Gruppe die Möglichkeit zu geben, das Haus zu verlassen), dass dieser Charakter sich freiwillig dem Haus opfert. Falls der SL vorhat, den Charakter direkt umzubringen (siehe „das Ende des Abenteuers“ weiter unten bezüglich Alternativen), sollte er sichergehen, dass der Charakter dies schon vorher weiß – aber dem Charakter sollte nicht gesagt werden, unter welchen Umständen dies geschehen wird. Einem Charakter einen anständigen Abgang zu erlauben kann ein exzellenter Handlungsgrundstein für eine Kampagne sein, aber es ist katastrophal, wenn man einen Charakter ohne besonderen Grund einfach umbringt. Falls die Gruppe mit NPC unterwegs ist, und der SL unbedingt jemanden zu Tode kommen lassen will, ist es viel besser, einen NPC dafür auszuwählen.

Die nachfolgend aufgeführten Phänomene sind in fünf Kategorien unterteilt und finden



grundlegend in einer chronologischen Reihenfolge statt – zuerst die harmlosen, und später dann die intensiveren und tödlicheren. Der Grund dafür ist, dass man nicht alles auf einmal auf die Gruppe loslassen sollte – die Spieler werden sonst schlicht und einfach versuchen, das Haus zu verlassen und dann erkennen, dass sie gefangen sind, was eher zu Frustration als zu einer Horroratmosphäre führt (und falls die Gruppe sich nicht über die Natur des Abenteurers im Klaren ist, wird sie eine GROSSE Überraschung erleben – man sollte darüber also so lange wie möglich schweigen). Außerdem ist da noch der Glaubhaftigkeitsfaktor: Die Spieler werden eher dazu bereit sein, die späteren unerklärlichen Ereignisse zu akzeptieren, wenn der SL vorher einige harmlose, erklärbare Dinge einstreut. Ein Beispiel: Wenn die Wände sofort zu bluten beginnen, ist das schlicht sonderbar. Wenn die Gruppe aber vorher ein weit entferntes Geräusch hört, das anscheinend näher kommt, und sie dann erkennen, dass es sich wie Herzschlag anhört, und die Wände daraufhin beginnen, im Rhythmus des Herzschlags zu pulsieren, und sie dann zu bluten beginnen, so ist dies ein glaubhafteres Szenario. Ein Hinweis, den man sich merken sollte: Wirft man einen Frosch in einen Topf mit kochendem Wasser, wird er herausspringen. Wirft man ihn aber in einen Topf, der mit Wasser auf Zimmertemperatur gefüllt ist, und dreht langsam die Temperatur nach oben, wird er einfach dazusitzen, bis er vollständig gekocht ist, denn wenn er merkt, was los ist, ist es schon zu spät. Dasselbe gilt für Menschen, wenn man versucht, eine Horrorgeschichte zu konstruieren.

Man sollte außerdem beachten, dass diese Phänomene nur Vorschläge sind. SL sollten ihrer Verschlagenheit und List freien Lauf lassen, solange alles dem Verlauf der Geschichte folgt. Außerdem muss man nicht jedes kleine Ereignis und jedes kleine Geduldsspiel stattfinden lassen; wenn man das tut, dauert das Abenteuer viel länger als einen Spielabend.

Man kann auch andere Methoden anwenden, um Spannung zu erzeugen. Man könnte Würfelwürfe auf eine bestimmte Eigenschaft oder Fertigkeit verlangen, obwohl sie nicht nötig sind, und sich dann eine falsche „Notierung“ machen. Eine gute Methode, um die Charaktere glauben zu machen, etwas gehe vor sich. Auch einen Charakter zu fragen „Wie war doch gleich dein [Eigenschaft]-Wert?“ und dann für sich selbst einen geheimen Wurf zu machen, funktioniert sehr gut. Verschiedenen Spielern von Zeit zu Zeit eine geschriebene Mitteilung zukommen zu lassen erzeugt einen gewissen

Grad an Argwohn und kann die Gruppe zu vergeblichen Aktionen veranlassen. Solch eine Mitteilung kann Sätze beinhalten wie „Du verspürst den starken Drang, den Raum zu verlassen“, oder „[Spieler] sieht ziemlich ungewöhnlich aus.“ Der SL wird sich zweifellos andere Tricks einfallen lassen, um Atmosphäre aufzubauen, jedoch ist dabei wichtig, dass man keine der Techniken übertreibt.

Erste Stufe: Willkommen Zuhause

1. Wenn die Gruppe durch einen Raum geht, fällt ihnen ein kalter Fleck auf. Während die Gruppe im Raum steht (oder sich bewegt), bewegt sich der kalte Fleck durch sie hindurch und zur Tür hinaus. Nur die Charaktere, die auf diesem Fleck stehen, können ihn spüren, und man bemerkt ihn, wenn man einen Konstitutionswurf besteht.
2. Öffnet ein Charakter eine Tür, streift ein Windstoss sein Gesicht. Ein Wahrnehmungswurf ist nötig, um dies zu bemerken.
3. An einem ganz anderen Ort im Haus, entweder im oberen oder unteren Stockwerk (es kommt darauf an, wo sich die Gruppe gerade befindet), hören die Charaktere einen oder zwei Schritte, und gleich darauf ist alles still. Man könnte dafür einen Wahrnehmungswurf verlangen, und im Anschluss einen Intelligenzwurf, um festzustellen, aus welcher Richtung sie gekommen sind (man könnte die Spieler, die den IT-Wurf nicht geschafft haben, zur Seite nehmen und ihnen sagen „Ihr habt das Geräusch von links gehört!“, während man der erfolgreichen Gruppe sagt, sie hätte das Geräusch von rechts gehört. Es ist wichtig, dass man diese Würfe verdeckt macht, damit die Charaktere nicht wissen, wer Recht hat und wer nicht).
4. Ein Charakter, der gerade eingnickt ist, hat einen ungewöhnlich lebhaften Traum, in dem er von einem ihm vertauten Feind verfolgt wird. Dies sollte ein Feind sein, gegen den die Gruppe schon einmal erfolglos gekämpft hat, oder der zu stark ist, um von der Gruppe besiegt werden zu können, wie zum Beispiel eine Gruppe von Supermutanten oder Killerrobotern.
5. Während die Gruppe einen Flur entlang oder durch ein Zimmer geht, hört jeder, der einen erfolgreichen Wahrnehmungswurf macht, ein seltsames Geräusch, das von der Wand kommt. Es hört sich an wie ein schwaches Kratzen, ganz so, als würde eine Maus oder ein kleines Tier versuchen, sich durch etwas

hindurch zu graben.

6. Plötzlich nimmt die ganze Gruppe den ausgeprägten Geruch von Pfeifentabak wahr. Dann ist er genau so schnell wieder verschwunden, wie er gekommen ist, und keine Spur ist von ihm mehr wahrzunehmen.
7. In einem Raum kann jeder, der einen Wurf auf Intelligenz mit einer Erschwernis von 1 schafft, ein Geräusch hören, wie wenn ein Hund in der Luft nach etwas schnuppert. Das Geräusch verschwindet, sobald es gegenüber einem anderen Charakter erwähnt wird.
8. Ein Charakter, und auch wirklich nur einer, hört ein paar Klavierklänge. Dieses Ereignis hat die beste Wirkung, wenn die Gruppe sich in einem anderen Teil des Hauses befindet als das Musikzimmer. Falls jemand dem nachgeht, ist dort alles unverändert, und es ist keine Klaviermusik mehr zu vernehmen.
9. Der SL übergibt dem vom Haus auserwählten Charakter einen Zettel, auf dem steht „Du hörst eine weit entfernte Stimme, die deinen Namen flüstert, obwohl du dir nicht sicher bist, ob die Stimme nur in deinem Kopf war oder nicht.“ Keiner der anderen Charaktere hat sie gehört, und der auserwählte Charakter kann nicht die Richtung bestimmen, aus der sie kam.
10. Auf dem Weg durch das Haus können die Charaktere durch einen Intelligenzwurf feststellen, ob ihnen auffällt, dass die Konstruktion nicht unbedingt stabil ist. Sie scheint über einige Strecken vor- und zurückzuwanken. Dies ist in Wirklichkeit die „Atmung“ des Hauses, als wäre es ein Lebewesen. Aber das sollte den Spielern nicht gesagt werden – sie sollen das selbst feststellen.

Zweite Stufe: Zieht eure Schuhe aus

1. Den Spielern fällt auf, dass bestimmte Schatten dazu neigen, in entgegengesetzter Richtung als die anderen Schatten über die Wände zu huschen, ganz so, als würde ein Tier, wie zum Beispiel eine Katze oder ein Hund, herumrennen. Doch die Charaktere sehen kein Tier.
2. Eine Tür, durch die die Gruppe gerade gekommen ist, schlägt von selbst zu und kann nicht mehr geöffnet werden, außer durch ein erfolgreiches Schließen Öffnen mit einer Erschwernis von 50%. Dies ist eine gute Möglichkeit, um die Gruppe zu trennen und bestimmte Charaktere zu isolieren (besonders den vom Haus erwähnten Charakter) und so Spannung zu erzeugen.



3. Die Charaktere hören Gelächter und das Klirren von Gläsern von oben aus dem Ballsaal. Eine Untersuchung bringt kein Ergebnis.
4. Die Charaktere hören im Kinderzimmer im hinteren Teil des Obergeschosses ein Kind schreien. Die Untersuchung ergibt einen leeren Raum, jedoch schaukelt die Wiege noch leicht hin und her, als die Charaktere eintreten.
5. Ist ein Charakter einmal von der Gruppe entfernt, sagt man ihm, dass er gerade von einem anderen Charakter auf die Schulter getippt wurde, um seine Aufmerksamkeit zu bekommen. Es dürfte einige Aufregung verursachen, wenn der andere Charakter dies abstreitet! Man sagt dem einen Charakter dann einfach, er hätte SCHWÖREN können, dass er von dem anderen auf die Schulter getippt wurde.
6. Ein schlafender Charakter hat einen Traum vom auserwählten Charakter. In diesem baumelt er, mit seinem Hals in einer straffen Schlinge, von der Decke und versucht vergeblich, freizukommen. Wenn der Charakter aufwacht, erleidet er verhältnismäßig viel Trauma und erhält zwei Punkte Schaden wegen der Muskelanstrengung.
7. Sind die Charaktere in einem Raum, können sie Schritte hören, die durch die Halle draußen oder nach oben zu gehen scheinen. Bei Nachforschungen wird nichts entdeckt, aber das Geräusch war unverkennbar. Wenn die Charaktere nachfragen, waren es schwere Schritte, wie die eines Mannes.
8. Läuft die Gruppe durch den Speisesaal, fällt das Foto von Mara von der Wand vor die Füße des auserwählten Charakters und zerbricht.
9. Die ganze Gruppe hört eine seltsame Stimme, die den Namen des auserwählten Charakters flüstert. Man kann nicht sagen, ob es die eines Mannes oder die einer Frau ist.
10. Die Lichtquellen der Gruppe gehen alle gleichzeitig aus und stürzen die Gruppe in Dunkelheit. Nach zwei Minuten brennen sie wieder normal. In diesen zwei Minuten könnte der SL einige Hinweise einstreuen, wie „du glaubst, etwas zu sehen, bist dir aber nicht sicher“, indem er Zettel an verschiedene Spieler reicht.

Dritte Stufe: Bleibt doch zum Abendessen

1. Im Foyer entdecken die Charaktere eine Schlinge, die vom Kronleuchter herabbaumelt, gerade außerhalb ihrer Reichweite. Sollten die Charaktere eine Möglichkeit finden, sie herunterzuholen, ist diese einfach ein Seil normaler Länge, das zu einer Schlinge geknüpft wurde.
2. Das Haus fängt an, in Form von an die Wand gekritzeltel Mitteilungen mit der Gruppe zu kommunizieren. Diese sagen Dinge wie „Mara ist einsam“ und „Mara ist traurig“.
3. In der Galerie bemerken die Charaktere eine Statue, die sich immer wieder ganz kurz bewegt. Das kann entweder eine Armbewegung sein, eine Augenbewegung oder irgend eine andere winzige Bewegung. Jede Untersuchung der Statue hat als Ergebnis, dass sie völlig normal ist.
4. Im Stockwerk, in dem sich die Charaktere gerade nicht aufhalten, fangen Türen an, zuzuschlagen (auch wenn die Charaktere sie alle geschlossen haben). Dieser Lärm setzt sich vom von der Gruppe aus am weitesten entfernten Punkt bis zum nahegelegensten Punkt fort und hört in dem Moment auf, in dem er direkt unter (bzw. über) der Gruppe ist. Nach einem Moment der Stille (was den Charakteren erlaubt, dieses Ereignis kurz zu diskutieren), schlägt auch die Tür des Raumes zu, in dem sie sich gerade befinden. Der SL könnte an dieser Stelle ein schweres Buch auf den Tisch fallen lassen, um den Knall zu betonen.
5. Geräusche, als würde ein Kind spielen, folgen den Charakteren durch einen Gang. Plötzlich hören diese fröhlichen Geräusche auf und werden ersetzt von Schreien: „Nein! Nein, nur das nicht!“ ruft die Stimme eines kleinen Jungen. Dann folgt ein langer, schwacher Schrei, der schließlich abgewürgt wird, und Stille bleibt zurück.
6. Sind die Charaktere gerade in einem Zimmer, hören sie plötzlich Schritte, die über den Boden gehen, aber von niemandem kommen können! Die Schritte rücken bis zu dem vom Haus auserwählten Charakter vor, und hören, kurz bevor sie ihn erreichen, auf. Der Gruppe fällt auf, dass der Staub auf dem Boden von dem, was auch immer gerade durch ihn hindurchläuft, nicht aufgewirbelt wird.
7. Sollte der auserwählte Charakter einmal schlafen, hat er einen Traum, in dem er auf einem Bett sitzt, aus dem plötzlich mehrere Armpaare platzen, deren Hände ihn ergreifen

und in die weiche Matratze hineinziehen. Der Griff der Hände ist so stark, dass der Charakter sich nicht daraus befreien kann, und er wacht schreiend auf.

8. Kommt der auserwählte Charakter an einem Spiegel vorbei, kann er sein Spiegelbild nicht sehen. Dieser Effekt dauert nur einen Moment, und sobald der Charakter die Gruppe darauf aufmerksam macht, ist alles wieder normal.
9. Ein Charakter, der von der Gruppe getrennt ist, wird von einer unsichtbaren Hand am Handgelenk festgehalten und stolpert. Durch dieses Stolpern kann er IW4 Schadenspunkte erleiden (erfolgreicher Gewandtheitswurf, um dies zu verhindern).
10. Der Schrei einer Frau zerreißt die Stille des Hauses. Er ist so laut, dass sich die Gruppe die Ohren zuhalten muss, um aufgrund der Intensität der Lautstärke nicht IW4 Schadenspunkte zu erleiden. Jedes Gruppenmitglied, das sich die Ohren nicht zuhält (die Spieler sollten gewarnt werden, dass es sich wirklich schmerzhaft anfühlt – es reicht, wenn die Spieler dies nur pantomimisch darstellen), leidet für 30 Minuten an vorübergehendem Hörverlust.

Vierte Stufe: Ein kleines Dessert?

1. Als die Gruppe am Klavier vorübergeht, reißt eine Saite und fügt einem Charakter IW8 Schadenspunkte zu. Dieser Schnitt wird später zu einer Narbe und senkt eventuell das Charisma des Charakters um einen Punkt, bis die Wunde verheilt ist. Diese Attacke trifft automatisch, Rüstung schützt nicht.
2. Sind die Charaktere in einem Raum, dessen Tür geschlossen ist, hören sie draußen in einem anderen Teil des Hauses stampfende Schritte. Diese kommen immer näher, und was auch immer diesen Lärm verursacht, hält an jeder Tür an, um heftig dagegen zu treten. Schließlich kommen die Schritte, die so laut sind, dass sie nicht menschlich sein können, an dem Raum an, in dem sich die Charaktere aufhalten, und die Tür biegt sich fast durch aufgrund der Kraft des Dagegentretens. Jeder Charakter, der in diesem Moment dumm genug ist, die Tür zu öffnen, erleidet 3W8 Schadenspunkte durch das Einatmen einer giftigen Wolke, die nach Verfall stinkt, kann vor der Tür aber niemanden sehen. Warten die Charaktere ab, geschieht nichts mehr.



3. Das Haus hinterlässt Mitteilungen an den auserwählten Charakter, die, wie oben auch, aussehen, als wären sie in die Wand hineingebrannt. Diese Mitteilungen lauten zum Beispiel „Willkommen zuhause, [auserwählter Charakter]“ und „Willst du mit mir spielen?“
4. Kommen die Charaktere noch mal durch die Galerie, versetzt eine der Statuen einem vorübergehenden Charakter einen Stich und somit 2W8 Schadenspunkte. Danach hat die Statue immer einen Gesichtsausdruck des Hasses und des Zorns, bleibt bei näherer Untersuchung aber immer noch lediglich eine Statue. Der Angriff trifft immer, Rüstung schützt.
5. In der Bibliothek werden die Charaktere von Büchern bombardiert, die aus den Regalen fallen. Jeder Charakter, der in diesen Sturm aus Büchern gerät, erleidet 2W8 Schadenspunkte; ein gelungener Gewandtheitswurf halbiert den Schaden, ansonsten gelingt die Attacke automatisch. Dies wäre ein geeigneter Zeitpunkt, um Anlage „A“ auftauchen zu lassen, falls die Gruppe sie bis dahin noch nicht gefunden hat.
6. Geht der auserwählte Charakter an einem Spiegel vorbei, sieht er anstelle seines eigenen Spiegelbilds die traurige, weinende Mara, die ihn anstarrt. Dies dauert lange genug, dass Mara mir ihrem Finger auf ihn zeigen kann, woraufhin sie plötzlich verschwindet und das normale Spiegelbild des Charakters zurücklässt. Jedes andere Gruppenmitglied, das in diesem Moment zusieht, sieht dieses Phänomen auch.
7. Ein kalter Fleck bewegt sich durch den Raum, in dem sich die Gruppe aufhält, der jedem, der mit ihm in Kontakt kommt, 1W8 Schadenspunkte zufügt (sobald die Gruppe registriert, was los ist, dürfen sie normal ausweichen. Der kalte Fleck kann sich pro Runde 10 Sechsecke weit bewegen und verschwindet nach drei Runden).
8. Die Gruppe hört mit der Zeit ein Herz schlagen, und die Charaktere erkennen, dass das Haus im Rhythmus dieser Schläge zu pulsieren scheint.
9. Die Gruppe erkennt, dass die wellenartigen Schwankungen, die durch die Konstruktion des Hauses gehen, regelmäßiger und heftiger werden, als wäre das Haus „aufgeregt“.
10. Das Gelächter eines Mannes hallt durch das Haus, und die Stimme ruft schließlich „[Charakter] ist endlich Zuhause!“ Danach erstirbt sie sofort.

Fünfte Stufe: Ihr wollt schon gehen?

1. Wenn die Spieler die Treppe hinuntergehen, fängt diese an, sich zu verformen und zu bewegen und verfrachtet die ganze Gruppe purzelnd nach unten. Jeder Spieler erleidet 2W10 Schadenspunkte, wobei Rüstung nicht schützt.
2. An den Wänden erscheinen in Blut gekritzelte Nachrichten, die an die Spieler gerichtet sind. Zum Beispiel findet man: „[auserwählter Charakter] wird sterben“, „Keiner wird entkommen“ usw. Man kann soviel schrubben, wie man will, die Nachrichten werden nicht verschwinden.
3. Dielen schlagen plötzlich nach den Spielern, wobei Rüstung vernachlässigt wird, da dies als Überraschungsangriff gilt, der sofort nach einem Treffer endet. Die Dielen durchbohren Haut und Rüstung mit 5W6 Schadenspunkten; mit einem gelungenen Gewandtheitswurf wird der Schaden halbiert.
4. Eine Guillotinenklinge fährt plötzlich den Türrahmen herunter, als ein Spieler gerade den Türrahmen durchschreitet. Bei diesem Angriff besteht eine 50%-ige Chance auf einen kritischen Treffer, der sofort 6W6 Schadenspunkte verursacht. Wenn der kritische Treffer gelingt, verfällt das Opfer sofort ins Koma und kann nur durch medizinische Versorgung aufgeweckt werden (4 Stunden Doktor-Fertigkeit - siehe Regelwerk für genauere Beschreibung). Nach dieser blutigen Attacke kann die Guillotinenklinge nirgends mehr gefunden werden.
5. Möbelstücke wirbeln auf einmal durch die Luft, treffen die Spieler mit einer 90%-igen Chance und werden nicht modifiziert (keine Erschwernis durch Lichtverhältnisse oder Entfernung). Jeder erfolgreiche Treffer verursacht 4W6 Schadenspunkte. Da dies die ganze Gruppe in kürzester Zeit töten könnte, sollte sich der SL überlegen, dieses Ereignis auf nur einen Raum zu beschränken.
6. Einer der Abenteurer fällt in den Boden, bzw. wird in der Tat von den Holzdielen geschluckt (Achtung: Dies kann nicht dem vom Haus auserwählten Charakter passieren). Das Holz wird einfach durchlässig, so dass der Charakter zwischen den Stockwerken gefangen ist. Es sieht aus, als stecke der Charakter bis zur Hüfte im Boden, und wenn die Gruppe ein Stockwerk tiefer nachschaut, können sie seine Beine von der Decke baumeln sehen. Der Boden beginnt dann,

- den Charakter zu verdauen und das Leben aus ihm herauszupressen. Der Charakter erleidet jede Minute, die er im Boden steckt 1W8 Schadenspunkte und fällt nach acht Minuten schließlich durch den Boden bzw. die Decke, sollte er noch am Leben sein. Alle Befreiungsversuche der anderen Gruppenmitglieder scheitern, doch das Haus beginnt zu bluten, und ein Blutmonster könnte entstehen (siehe oben).
7. Eines der Fenster implodiert und überzieht die Gruppe mit einem Glassplitterregen, der 1W8 Schadenspunkte verursacht. Die Glassplitter bohren sich durch die Haut und verursachen für eine Woche bei jedem Charakter, der sich in der Nähe des Fensters aufhält, eine 10%-ige Erschwernis auf alle Würfelproben. Wenn die Gruppe versucht, durch das Fenster zu entkommen, wird sie eine neue Glasscheibe vorfinden, die wie alle anderen Scheiben unzerstörbar ist.
 8. Die Lichtquellen der Gruppe sind erschöpft und dienen den Überlebenden nicht mehr.
 9. Dem vom Haus auserwählten Charakter wird es bei jeder Berührung von seinen Gruppenmitgliedern kalt, außerdem atmet er Frostwölkchen aus, auch wenn der Raum warm ist. Trotz allem merkt er selbst keinen Unterschied in seiner Verfassung.
 10. Läuft die Gruppe durch die Eingangshalle, sind die Eingangstüren plötzlich offen. Nähert sich die Gruppe aber den Türen, schließen sie sich schlagartig, und jeder, der darauf zurennt, wird von einem unsichtbaren Faustschlag getroffen. Die Kraft des Schlages wirft jedes Gruppenmitglied zurück und verursacht 4W10 Schaden, da die Opfer auch noch Schaden durch den Aufprall an der Wand bekommen. Der Angriff trifft automatisch, Rüstung schützt aber.

Dritter Teil: Die treibende Kraft

Die Spieler werden schließlich beginnen, das Rätsel um ihr Entkommen zu lösen: Einer unter ihnen (der vom Haus auserwählte Charakter) muss sich opfern, um es den anderen zu ermöglichen, das Haus zu verlassen. Die Möglichkeiten, dies zu tun, können variieren:

Die beste Möglichkeit bestände darin, dass der SL dieses Abenteurer aus dem Grund leitet, dass ein Spieler elegant aus einer Kampagne geworfen wird, und dieser Charakter stirbt.



Andere Möglichkeiten:

- der Abenteurer fällt drei Wochen ins Koma, überlebt aber
- der Abenteurer verliert permanent einen Stärke- und Konstitutionspunkt
- der Abenteurer verliert seinen Lebenswillen und wird zum Zombie, der bei Kämpfen in Rage gerät oder ähnliches. Die Opferhandlung des Charakters muss, da sie nicht den Tod an sich darstellt, etwas Schwächendes sein, das eine große Auswirkung auf die Persönlichkeit oder Psyche des Charakters hat.

Dies bietet dem Spieler dieses Charakters in Zukunft die Möglichkeit, gutes Rollenspiel zu betreiben. Es kann natürlich ebenso eine angenehme Möglichkeit sein, einen „Super-Charakter“ zurecht zu stützen. Es ist außerdem eine große Erfahrung für den sich (freiwillig und ohne große Diskussionen) opfernden Charakter, und dieser bekommt 300 Erfahrungspunkte, wenn er überlebt - und dieses Überleben sollte bis zur letzten Minute ungewiss bleiben, nämlich solange, bis der Spieler vom Tisch aufstehen und gehen will (wenn der Meister das so wünscht). Das Opfer muss vom auserwählten Charakter gebracht werden, während er auf dem Tisch im Speisesaal liegt. Sobald dies geschieht, krümmt sich der Charakter vor Schmerzen und erleidet sofort 3W10 Schadenspunkte (oder stirbt, wenn es der Meister will). Folgendes wird vorgelesen:

Der Körper von [auserwählter Charakter] krümmt sich und zuckt, und es scheint euch, als würden Klauen, die aus dem Tisch herauskommen, sein Fleisch und seinen Geist aus dem Körper herausreißen. Dann endet es so schnell wie es begonnen hat, und [auserwählter Charakter] liegt leblos da. Nun bemerkt ihr, wie das erste Anzeichen des Sonnenaufgangs als spärliches Licht durch die Fenster fällt. Euch fällt auch auf, dass der Sturm sich gelegt hat, und ihr könnt den dezenten Geruch frischen Regens wahrnehmen.

Wahrscheinlich wird die Gruppe nun nachschauen, ob der auserwählte Charakter überlebt hat. So oder so kann die Gruppe das Haus nun nach Belieben verlassen. Es sollte jedoch für die Gruppe ein heftiger Überlebenskampf gewesen sein, der sie für immer verändern wird, ob zum Guten oder zum Schlechten sei dahingestellt.

Jeder Überlebende erhält 10.000 Erfahrungspunkte, sobald die Gruppe das Haus verlässt. Falls der SL dem Ganzen noch einen lustigen Schliff und der Gruppe eine „Belohnung“ geben will, sollte er folgendes vorlesen:

Außergewöhnliche Begegnung

Noch nie habt ihr so viel Glück darüber empfunden, die warmen Sonnenstrahlen des Ödlands auf eurer Haut zu spüren, wie in diesem Moment, als ihr den Pfad zur Straße



hinunterläuft. Als ihr ein letztes Mal zu dem Haus hinaufblickt, schwankt ihr fast, als euch der mittlerweile vertraute staubige Geruch in die Nase steigt. Der Sturm ist vorbei und hier und da könnt ihr kleine grüne Pflanzen sehen, die sich einen Weg durch den Boden stoßen.

Neben dem Wrack eines riesigen Autos seht ihr einen dunkelhaarigen Mann stehen, dessen Gesicht mit getrocknetem Blut bedeckt ist. Er lächelt euch zu und sagt: „Oh, dieser Ort, hä! Es gibt ein Häuschen in einem Wald ungefähr 100 Kilometer östlich - wenn ihr denkt, dieses Haus war schlimm, solltet ihr versuchen, dort eine Nacht zu verbringen!“

Als ihr näher herantrittet, könnt ihr sehen, dass seine rechte Hand durch eine künstliche ersetzt wurde und er eine abgesägte Schrotflinte und eine Kettensäge am Rücken befestigt hat.

„Ich bin Ash“.

Ash weiß nicht viel über irgendein Thema, wird sich aber ein Weilchen mit der Gruppe unterhalten. Er versucht herauszufinden, wo er sich befindet, da er sich wieder einmal verlaufen hat. Er wird die Gruppe nach einem alten gebundenen Buch fragen, das „Necronomicron“ heißt. Wissen die Spieler nichts dazu, verliert Ash sehr schnell das Interesse.

„Viel Glück, ihr werdet es brauchen!“ Mit

einem Nicken und einem Lächeln dreht er sich um und geht in die Richtung, aus der ihr in der Nacht zuvor – oder war es vor einer Ewigkeit? – gekommen seid.

Als der mysteriöse Mann schließlich verschwunden ist, könnt ihr gar nicht anders, als zu denken „Kraass!“

Anhang

Karte des Hauses

1. Foyer
2. Empfangsraum
3. Vorderer Salon
4. Galerie
5. Saal
6. Bibliothek
7. Musikzimmer
8. Spielzimmer
9. Raucherzimmer
10. Aufenthaltsraum für Damen
11. Ballsaal
12. Ballsaal
13. Wintergarten
14. Frühstücksraum
15. Zimmer der Bediensteten
16. Speisekammer
17. Küche
18. Zimmer des Butlers
19. Speisesaal
20. Keller
21. Turm
22. Oberes Stockwerk
23. Kinderzimmer
24. Dachboden



Bestiarium

Blutmonster

Das Blutmonster ist eine einzigartige Kreatur, eine Manifestation der negativen Energie des Hauses, mit nur einem Ziel: Das Haus gegen diejenigen zu verteidigen, die versuchen, es zu zerstören. Das Blutmonster hat keine bestimmte Form und kann in seiner Höhe von einem Meter bis vier Meter variieren, abhängig vom Raum, in dem es sich befindet. Es sieht aus wie eine gigantische, leicht humanoide Kreatur, hat aber keine Beine – mehr einen einzigen „Fuß“, auf dem es sich fortbewegt, fast wie eine Schnecke. Das Monster stinkt nach dem kupfernen Geruch einer frischen Wunde. Auf allem, was es anfasst, hinterlässt es eine dünne Schicht roten Blutes, und allein der Anblick, der Gestank und die Gegenwart eines dieser Monster kann sogar den standhaftesten Charakter dazu bringen, die Beine in die Hand zu nehmen und wegzulaufen. Wenn sich das Blutmonster manifestiert, muss jeder Charakter im Umkreis von 10 Sechsecken einen Wurf auf Ausdauer/Belastbarkeit machen. Bei Misserfolg verspürt der Charakter einen überwältigenden Drang, für 1W10 Runden vor dem Anblick des Monsters zu fliehen. Während dieser Zeit wird der Charakter alles in seiner Macht stehende tun, um dem Blutmonster aus dem Weg zu gehen, und wenn er in der Falle sitzt ist er nicht in der Lage, zu kämpfen. Sobald das Entsetzen über das Monster nachlässt, kann der Charakter wieder normal kämpfen.

Spezielle Verteidigung:

Kann nicht durch gewöhnliche Nahkampf- oder Projektilwaffen verletzt werden, nur AP-Kugeln treffen normal.

Fundstücke

Fundstück A

An den unglücklichen Finder dieses Briefes, wisset, ich bin Squire Nathan, von der Bruderschaft des Stahls. Vier Mitglieder meiner Truppe, mich eingeschlossen, waren während eines Zeitraums, der wohl lediglich ein Abend war, obwohl es nach meiner Schätzung eher mehrere Tage waren, in diesem verfluchten Haus gefangen. Wir suchten hier Schutz vor einem tobenden Sturm, wie ich ihn noch nie erlebt habe. Nur drei von uns sind noch übrig: ich selbst, Bruder Alphas und Schreiber Beeman. Beeman wird von entsetzlichen Alpträumen geplagt, und die Schrift auf den Wänden... kein Mensch sollte diesen Horror durchmachen müssen.

Unsere Moral sinkt und wir können nicht mehr schlafen, außer für zehn oder fünfzehn Minuten,

weil die Alpträume zu schlimm geworden sind, um länger zu schlafen. Ich weiß, dass der Schlüssel zu unserem Entkommen zum Greifen nahe ist, und verdammt sei ich, wenn ich nicht herausfinde, was es ist!

Wenn ihr diesen Brief findet und in der gleichen Lage seid, wie wir, beschwöre ich euch, mir zuzuhören, denn die Antworten liegen direkt vor uns.

Gezeichnet
Squire Nathan

Fundstück B

24. Juli 2021

Liebes Tagebuch,

Richards Zorn tobt wie der Sturm draußen. Ich befürchte, dass er etwas über Jacques herausgefunden hat; Richard ist unten und trinkt; ich kann den Rauch seiner Zigarre bis hier oben riechen. Gelegentlich kann ich ein dumpfes Geräusch hören. Ich weiß, dass ich bald nach unten gehen und herausfinden muss, was mit ihm los ist.

Er redet immerzu von einem „Einzugsgeschenk“, und davon, unser neues Zuhause „einzuweihen“. Ich hätte den alten Mann niemals heiraten sollen; wenn ich nur die Kraft gehabt hätte, „Nein“ zu meinem Vater zu sagen!

Es ist nichts, von dem du nicht schon einmal gehört hast, liebes Tagebuch. Aber ich fürchte, dass sich Richard heute abend wirklich von seinen Impulsen leiten lassen könnte.

Jacques, wenn du das hier findest, wisse, dass ich dich immer lieben werde, dich und niemand anderen.

Mara

Anmerkungen

„Geflüsterte Schatten“ und Fallout PnP RPG Copyright © 2001 beziehungsweise Copyright © 2000 Jason N. Mical. Dieses Abenteuer kann unverändert verwendet und verteilt werden. Fragen und Kommentare bezüglich dieses Abenteuers sollten an folgende Adresse gerichtet sein: unasoda@hotmail.com. Weitere Informationen auf der Fallout Pencil And Paper RPG-Homepage unter: <http://www.iamapsycho.com/fallout>.

„Darklords“, „The House of Lament“ and „Ravenloft“ alle Copyright © TSR und The Kargatane. Verwendet mit implizierter Erlaubnis. Bild (Karte) Copyright © The Kargatane, verwendet und geringfügig abgeändert mit Erlaubnis.

[jason mical]

[Überstzung von andreas dallmayr
und katrin vogelgsang]

Stilblüten

Treffen am Königshof:

Nachdem die vorlaute, junge, feundliche Kämpferin den König zum wiederholten Male geduzt hat meint der hochnäsige Elf:
„Du kannst doch nicht den König des Landes duzen!“

Kämpferin: „Hast du doch gesehen dass ich kann!“

Spieler 1: „Wer von uns kann denn weite Entfernung schon Gegner wahrnehmen?“

Spieler 2: „Ich kann das!“

Spieler 1: „Gut, dann gehst du voran!“

Spieler 2: „Ich kann's nicht, ich kann's nicht!“

Ein Elf leidet unter den ungewollten Liebesbeweisen einer in ihn verliebten Kenderin. Seine Gefährten versuchen zu schlichten:

„Nun tu' ihr doch mal den Gefallen. Du wirst doch hunderte von Jahren alt, da kannst du doch mal 80 Jahre opfern!“

Spieler: „Also ich hab' mir mal überlegt, wenn so'n Elf wirklich viele hundert Jahre alt wird, wie viel der so schläft... Das könnte ich im ganzen Leben nicht!“

Magier bei der taktischen

Einsatzplanung:

„Ich mach' in dem Haus von einem Magier doch keine Feuerbälle... da könnten Bücher drin sein!“

Waldläufer über fliegende Teppiche: „Wenn da einmal die Motten drin sind, dann hast du verloren!“

Spieler: „Würfeln ist die einzig wirklich objektive Methode, eine Entscheidung zu fällen!“



GESCHICHTEN

~ LEGENDEN UND IHR WAHRER KERN ~

Gutes Essen

Wo kommt ihr denn her? Doch nicht etwa aus dem Gasthof am Ende der Straße? Was doch? Aber ich hoffe ihr habt dort nichts gegessen. Warum fragt ihr, hier weiß doch jeder woher das Fleisch für den Eintopf dieses Gauners kommt. Mich wundert es, dass überhaupt noch jemand darauf reinfällt, ich dachte es hat sich schon genug herumgesprochen. Habt ihr dort auch geschlafen? Ja und habt ihr euch nicht gefragt, warum einer der Gäste am Morgentisch gefehlt hat? Ja jetzt werdet ihr bleich im Gesicht. Kotzt nur, jetzt hilft euch das auch nichts mehr, eure Seele ist beschmutzt. Hehehe

Wie er das mit dem Gast macht? Er hat eine Vorrichtung in einem seiner Zimmer verbaut. Er zieht an einer Schnur und schon klappt das Bett nach unten durch den Boden in die darunter liegende Küche. Der Gast fällt hierbei ohne Vorwarnung in einen großen Kessel mit kochendem Wasser und wird frisch zubereitet. Jetzt wisst ihr es auch. Erzählt es lieber all euren Freunden, bevor auch sie Einlage in der Gemüsepampe dieses Spinners werden. Aber nun entschuldigt mich. Meine Gäste warten und ich muss noch fertig kochen.

Bemerkung:

In Colbrook (Buckinghamshire) steht das Ostrich Inn. Ein Wirt besaß in früherer Zeit tatsächlich eine derartige Vorrichtung mit der er die Gäste kochen konnte. Ob er es jedoch den anderen als Eintopf hingestellt hat ist nicht bekannt. Jedoch soll auch heute noch eine unheimliche, gespenstische Atmosphäre zu spüren sein. Es ist nur nicht klar, ob es nun der Wirtes oder eines seiner Opfer ist, das ruhelos zu sein scheint...

Geranien der Liebe

Du bist also der neue hier? Ich hoffe deine Arbeit wird dir gefallen. Männliche Bedienungen sieht man hier nicht häufig, aber vielleicht lockt es mal wieder ein paar Frauen an. Von denen solltest du hier jedoch die Finger lassen. Warum? Kennst du die Geschichte von Geranium Jane? Sie war einst hier angestellt und der damalige Wirt hatte des öfteren länger mit ihr gearbeitet, wenn du verstehst, was ich meine... Eines Tages dann fiel ihr ein Geranientopf auf den Kopf und

tötete sie. Man munkelte, dass sie ein Kind vom Wirt erwartete...

Nun ist es so, dass wenn einer der Angestellten hier einen seine Frau betrügt ihm Geranium Jane erscheint in ihrer schrecklichen Pracht. Noch immer sollen die Geranien aus ihrem Kopf wachsen. Was, ob ich sie jemals gesehen habe? Nein, Gott ist mein Zeuge ich bin ein anständiger Mann. Aber so manch anderer ist ohne Hosen schreiend aus dem Haus gerannt und wurde nie wieder gesehen. Was soll das sonst gewesen sein außer der Rache von unserer liebebreizenden Geranium Jane?

Bemerkung:

Im Kings Head in Chuckfield (West Sussex) spukt unsere richtige Geranium Jane. Wie in unserer kleinen Geschichte soll sie den männlichen Angestellten bei ihren Seitensprüngen erscheinen. Ein gewalttägliches Verhalten wird ihr jedoch nicht nachgesagt.

Trommeln

Hörst du das? Ja genau, dieses Trommeln. Das ist eine traurige Geschichte. Der kleine Bobby Swanson lebte einst auf dieser Burg. Diese Trommel war sein ganzer Stolz und er konnte sie so gut spielen. Doch eines Tages überfielen ihn Räuber, die die Regimentskasse klauen wollten. Sie köpften ihn und liessen ihn hier tot zurück. Nun läuft der kleine Abend für Abend kopflos über die Zinnen des Schlosses und trommelt sein trauriges und einsames Lied. Ich weiß ja nicht wie es dir geht, aber ich persönlich fühle mich dann immer daran erinnert, wie gut es mir doch eigentlich geht...

Bemerkung:

In Dover (Kent) spukt der kopflose Trommlerjunge durch das Schloß. Außer ihm sollen sich dort noch das Phantom eines römischen Soldaten, sowie ein schwarzer Mönch befinden.

[christian dodel]
[njoltis@fagamo.de]

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...

...Jeffrey (jeff.croke@bigidea.com) for the great covert art! ...www.x-zine.de und www.rpg-gate.de für den Rezi-Tausch ...Ursu für die Fehlerbekämpfung ...Dani und Sylvia für die Zeichnungen ...Havok und Tobi für die interstellaren Artikel

ZEICHNUNGEN

Dani Kufner (www.dragonwood.de),
Sylvia (www.drachenbande.de), Tommy

COVER

Jeffrey Croke (jeff.croke@bigidea.com)

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.

HAPPY BIRTHDAY
LIEBSTER HAVOK!



Ich möchte mich herzlich bei allen Lesern entschuldigen, die praktisch sinnloserweise diesen Glückwunsch mit herunterladen mussten. Aber Wettschulden sind nun mal Ehrenschulden und Havok hat es wegen seiner aufopferungsbereiten Mitarbeit ehrlich verdient! An den Rest der Redaktion: Nein, das wird jetzt nicht Standard bei jedem Geburtstag! ;)



SCHIFFBRUCH

~ EINE KURZGESCHICHTE VON CHRISTOPH MASER ~

7. August 2405, 04:05 Uhr

Es war kurz nach vier Uhr morgens, als die Steurdüsen der „Sayon“ ein bisschen zu viel Drift nach rechts verliehen, nicht viel, aber genug, um den Kurs, den der Computer programmiert hatte, um eine halbe Winkelsekunde zu verschieben, nur um eine verhängnisvolle Winkelsekunde. Der alte Frachter stand im schwarzen Weltraum, aber die Dunkelheit, die man normalerweise um diese nachtschreiende Uhrzeit erwartete, war durch die Fixsonne dieses Sternensystems weggeblasen worden, die nur wenige tausend Parsec entfernt brannte. Das grellweisse Licht umfloss den schlanken Schiffsrumpf, und der diensthabende Wachoffizier hatte die Brückenscheiben verdunkelt. Die „Sayon“ bewegte sich nicht, die Treibwerke waren heruntergefahren worden, der Computer hatte einen stabilen Kurs berechnet, eine stabile Umlaufbahn um den kleinen Steinplaneten Beta-Cari, der als Sprungplatz für Schiffe galt.

Die Sayon war ein älterer Frachter mit einer kleinen, knapp zwei Dutzend Köpfe zählenden Mannschaft, die mehr oder wenig friedlich in ihren unbequemen Kabinen schliefen, bewacht vom Computer und dem wachhabenden Offizier, der aber auf seinem Stuhl eingeschlafen war. Noch letzte Nacht war man auf der Erde gewesen, hatte fast einen ganzen Monat Urlaub gehabt, um sich von den Strapazen der Raumreisen zu erholen, den Körper wieder zu trainieren und leistungsfähig zu machen. Denn bei längerem Aufenthalt in der Schwerelosigkeit ließ die Kreislaufleistung nach, die Muskeln bauten ab und man befand sich durch die aufbereitete Luft irgendwann in einem Zustand der Dauermüdigkeit. Aus diesen Gründen werden Mannschaften stets zu längeren Urlaubszeiten auf Planeten mit „konstanten Bedingungen“ geschickt, um sich zu erholen und zu regenerieren. Manche von den Männern hatten Familie oder Freundin besucht, andere hatten einfach einen Monat durchgefeiert und keiner hatte sich schon wieder an die Bedingungen gewöhnt, die in der Schwerelosigkeit herrschten. Der Weg von ihrem Urlaubsort bis zu diesem Steinbrocken hatte den ganzen Tag gedauert. Und so hatte der Captain am Abend beschlossen, seine Jungs eine letzte Nacht durchschlafen zu lassen.

So also stand die Sayon im Raum, drehte sich um Beta-Cari, um am Morgen um 7.32 Uhr Allgemeine Terranische Zeit den Startkorridor zu finden, den sie benutzen sollte.

8. August 2405, 20:17 Uhr

Der Funkspruch ging gegen zwei-null-eins-sieben ein! Zivilisten hätten es als viertel nach Acht bezeichnet, aber der Computer der Bergungsbereitschaft war kein Zivilist und exakt auf Korrektheit und Genauigkeit programmiert worden.

Ein Passagierschiff hatte im Neunten Sektor ein „defensives Schiff“ gesichtet. „Defensiv“ bedeutete havariert, verunglückt, gestrandet. Es antwortete auf keinerlei Anrufe, der Bioscann fiel negativ aus und am Heck des Schiffes hatte man schwere Strukturschäden feststellen können. Dank der ebenfalls übermittelten Daten war das defensive Schiff als der Frachter Sayon identifizieren worden, zuletzt gesichtet und gemeldet am Sprungpunkt Beta-Cari.

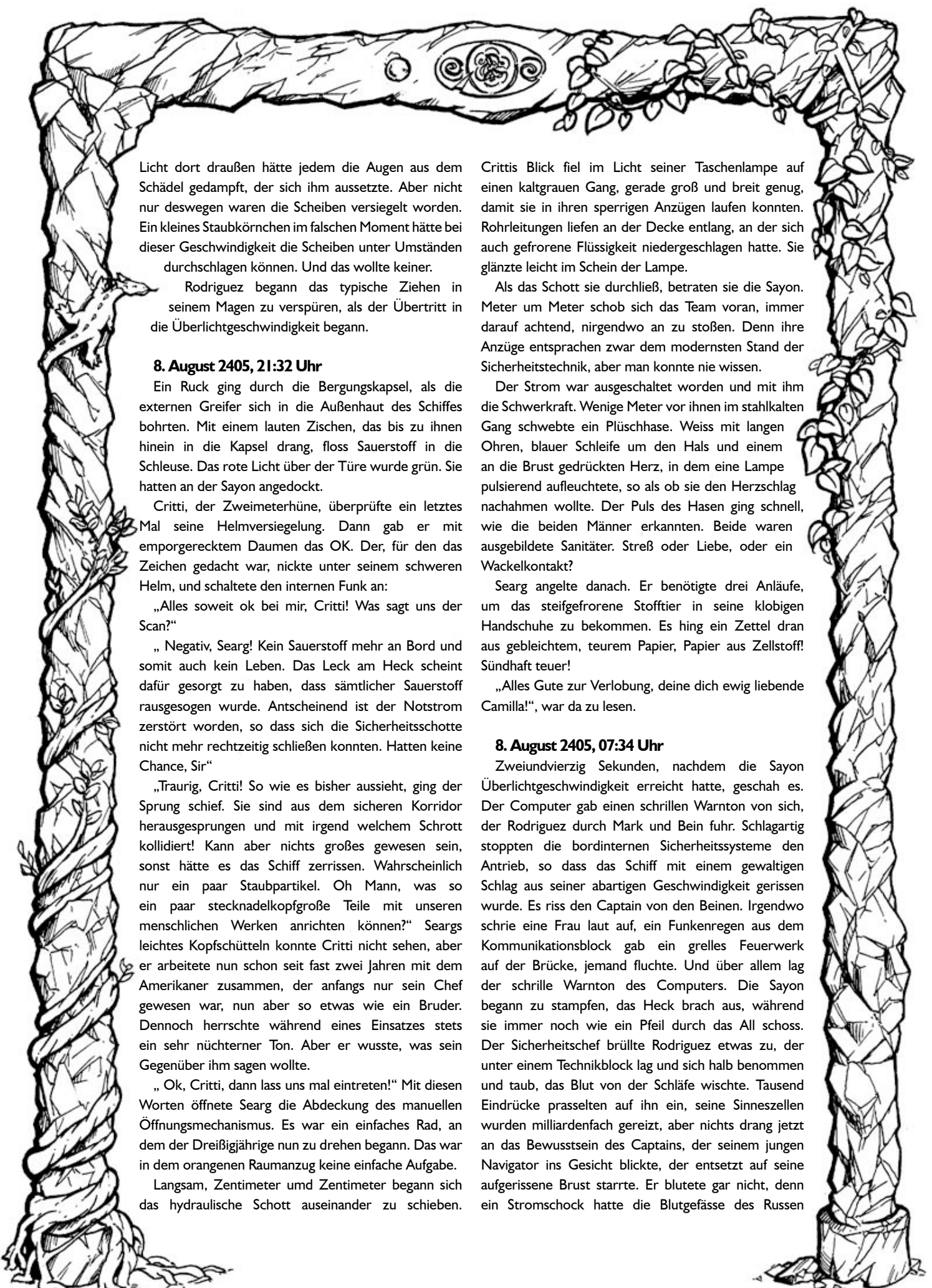
Curt Diggins, Tagesleiter der Abteilung für Rettung und Bergung, gab seine Befehle.

Keine vier Minuten startete die „Piper“, ein zum Rettungskreuzer umgebautes Schiff der Orion-Scoutklasse, von der Bergungsstation und nahm Kurs, um der Sayon zu Hilfe zu kommen.

8. August 2405, 07:32 Uhr

Die Meiler der Sayon jagten die letzten Tropfen Energie in die Treibwerke des Schiffes, um den Sprung auf Überlicht zu schaffen. Die gesamte Mannschaft befand sich im Zustand der höchsten Anspannung, nicht aus Angst, dass der Sprung schief gehen könnte, sondern in Erwartung der körperlichen Strapaze, die eine Überlichtbeschleunigung mit sich brachte. Auf Deck drei bei den Kompensatoren übergab sich einer, der das erste Mal Überlichtsprung erlebte in die dafür herumliegenden Tüten. Neben ihm lag ein kleiner, metallblauer elektronischer Merker, den der Junge als Tagebuch benutzte! Er hatte sich eigentlich vorgenommen, diesen Augenblick genau fest zu halten, aber er hatte es nicht mal geschafft, seinen Mageninhalt bei sich zu behalten. Fast wäre es ihm peinlich gewesen, wenn für so ein Gefühl noch Platz in ihm gewesen wäre. Die zwei alten Hasen, die ebenfalls dort Dienst hatten, grinsten belustigt. Es war ihnen damals nicht viel anders ergangen. Ach ja, damals...

Das Schiff wurde immer schneller. Routinemäßig warf der Captain, ein Mann Mitte Vierzig, einen Blick über die Monitore seiner Brücke. Über die Scheiben hatten sich Platten aus extrem robustem Material gefahren, so dass ein Blick nach draußen unmöglich war. Es war auch besser so, wie der Capatin Rodriguez wusste, denn das



Licht dort draußen hätte jedem die Augen aus dem Schädel gedampft, der sich ihm aussetzte. Aber nicht nur deswegen waren die Scheiben versiegelt worden. Ein kleines Staubkörnchen im falschen Moment hätte bei dieser Geschwindigkeit die Scheiben unter Umständen durchschlagen können. Und das wollte keiner.

Rodriguez begann das typische Ziehen in seinem Magen zu verspüren, als der Übertritt in die Überlichtgeschwindigkeit begann.

8. August 2405, 21:32 Uhr

Ein Ruck ging durch die Bergungskapsel, als die externen Greifer sich in die Außenhaut des Schiffes bohrten. Mit einem lauten Zischen, das bis zu ihnen hinein in die Kapsel drang, floss Sauerstoff in die Schleuse. Das rote Licht über der Türe wurde grün. Sie hatten an der Sayon angedockt.

Critti, der Zweimeterhüne, überprüfte ein letztes Mal seine Helmversiegelung. Dann gab er mit emporgerecktem Daumen das OK. Der, für den das Zeichen gedacht war, nickte unter seinem schweren Helm, und schaltete den internen Funk an:

„Alles soweit ok bei mir, Critti! Was sagt uns der Scan?“

„Negativ, Searg! Kein Sauerstoff mehr an Bord und somit auch kein Leben. Das Leck am Heck scheint dafür gesorgt zu haben, dass sämtlicher Sauerstoff rausgesogen wurde. Antscheinend ist der Notstrom zerstört worden, so dass sich die Sicherheitsschotte nicht mehr rechtzeitig schließen konnten. Hatten keine Chance, Sir“

„Traurig, Critti! So wie es bisher aussieht, ging der Sprung schief. Sie sind aus dem sicheren Korridor herausgesprungen und mit irgend welchem Schrott kollidiert! Kann aber nichts großes gewesen sein, sonst hätte es das Schiff zerrissen. Wahrscheinlich nur ein paar Staubpartikel. Oh Mann, was so ein paar stecknadelkopfgroße Teile mit unseren menschlichen Werken anrichten können?“ Seargs leichtes Kopfschütteln konnte Critti nicht sehen, aber er arbeitete nun schon seit fast zwei Jahren mit dem Amerikaner zusammen, der anfangs nur sein Chef gewesen war, nun aber so etwas wie ein Bruder. Dennoch herrschte während eines Einsatzes stets ein sehr nüchterner Ton. Aber er wusste, was sein Gegenüber ihm sagen wollte.

„Ok, Critti, dann lass uns mal eintreten!“ Mit diesen Worten öffnete Searg die Abdeckung des manuellen Öffnungsmechanismus. Es war ein einfaches Rad, an dem der Dreißigjährige nun zu drehen begann. Das war in dem orangenen Raumanzug keine einfache Aufgabe.

Langsam, Zentimeter um Zentimeter begann sich das hydraulische Schott auseinander zu schieben.

Critis Blick fiel im Licht seiner Taschenlampe auf einen kaltgrauen Gang, gerade groß und breit genug, damit sie in ihren sperrigen Anzügen laufen konnten. Rohrleitungen liefen an der Decke entlang, an der sich auch gefrorene Flüssigkeit niedergeschlagen hatte. Sie glänzte leicht im Schein der Lampe.

Als das Schott sie durchließ, betraten sie die Sayon. Meter um Meter schob sich das Team voran, immer darauf achtend, nirgendwo an zu stoßen. Denn ihre Anzüge entsprachen zwar dem modernsten Stand der Sicherheitstechnik, aber man konnte nie wissen.

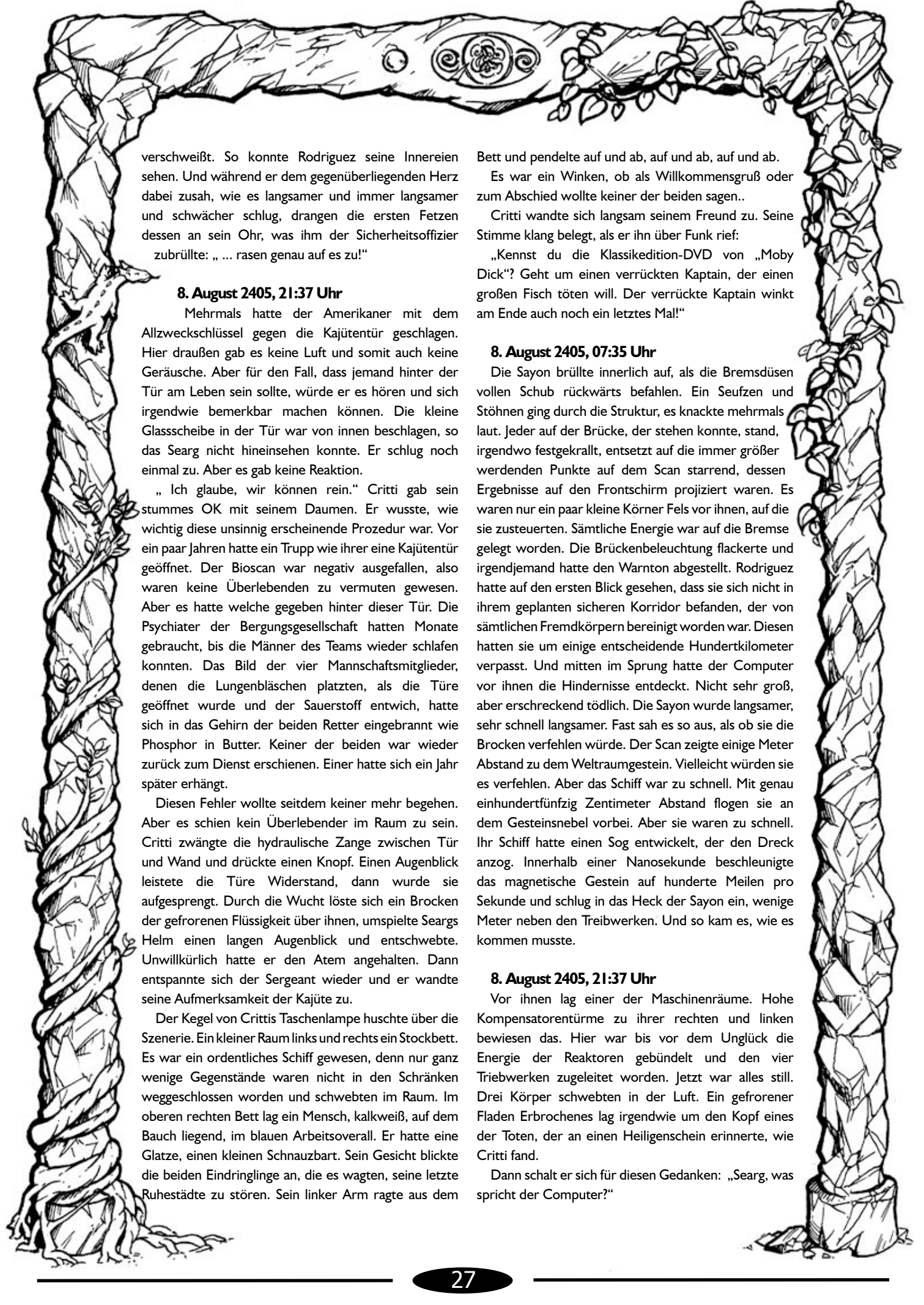
Der Strom war ausgeschaltet worden und mit ihm die Schwerkraft. Wenige Meter vor ihnen im stahlkalten Gang schwebte ein Plüschhase. Weiss mit langen Ohren, blauer Schleife um den Hals und einem an die Brust gedrückten Herz, in dem eine Lampe pulsierend aufleuchtete, so als ob sie den Herzschlag nachahmen wollte. Der Puls des Hasen ging schnell, wie die beiden Männer erkannten. Beide waren ausgebildete Sanitäter. Streß oder Liebe, oder ein Wackelkontakt?

Searg angelte danach. Er benötigte drei Anläufe, um das steifgefrorene Stofftier in seine klobigen Handschuhe zu bekommen. Es hing ein Zettel dran aus gebleichtem, teurem Papier, Papier aus Zellstoff! Sündhaft teuer!

„Alles Gute zur Verlobung, deine dich ewig liebende Camilla!“, war da zu lesen.

8. August 2405, 07:34 Uhr

Zweivierzig Sekunden, nachdem die Sayon Überlichtgeschwindigkeit erreicht hatte, geschah es. Der Computer gab einen schrillen Warnton von sich, der Rodriguez durch Mark und Bein fuhr. Schlagartig stoppten die bordinternen Sicherheitssysteme den Antrieb, so dass das Schiff mit einem gewaltigen Schlag aus seiner abartigen Geschwindigkeit gerissen wurde. Es riss den Captain von den Beinen. Irgendwo schrie eine Frau laut auf, ein Funkenregen aus dem Kommunikationsblock gab ein grelles Feuerwerk auf der Brücke, jemand fluchte. Und über allem lag der schrille Warnton des Computers. Die Sayon begann zu stampfen, das Heck brach aus, während sie immer noch wie ein Pfeil durch das All schoss. Der Sicherheitschef brüllte Rodriguez etwas zu, der unter einem Technikblock lag und sich halb benommen und taub, das Blut von der Schläfe wischte. Tausend Eindrücke prasselten auf ihn ein, seine Sinneszellen wurden milliardenfach gereizt, aber nichts drang jetzt an das Bewusstsein des Captains, der seinem jungen Navigator ins Gesicht blickte, der entsetzt auf seine aufgerissene Brust starrte. Er blutete gar nicht, denn ein Stromschock hatte die Blutgefäße des Russen



verschleißt. So konnte Rodriguez seine Innereien sehen. Und während er dem gegenüberliegenden Herz dabei zusah, wie es langsamer und immer langsamer und schwächer schlug, drangen die ersten Fetzen dessen an sein Ohr, was ihm der Sicherheitsoffizier zubrüllte: „... rasen genau auf es zu!“

8. August 2405, 21:37 Uhr

Mehrmals hatte der Amerikaner mit dem Allzweckschlüssel gegen die Kajütentür geschlagen. Hier draußen gab es keine Luft und somit auch keine Geräusche. Aber für den Fall, dass jemand hinter der Tür am Leben sein sollte, würde er es hören und sich irgendwie bemerkbar machen können. Die kleine Glasscheibe in der Tür war von innen beschlagen, so das Searg nicht hineinsehen konnte. Er schlug noch einmal zu. Aber es gab keine Reaktion.

„Ich glaube, wir können rein.“ Critti gab sein stummes OK mit seinem Daumen. Er wusste, wie wichtig diese unsinnig erscheinende Prozedur war. Vor ein paar Jahren hatte ein Trupp wie ihrer eine Kajütentür geöffnet. Der Bioscan war negativ ausgefallen, also waren keine Überlebenden zu vermuten gewesen. Aber es hatte welche gegeben hinter dieser Tür. Die Psychiater der Bergungsgesellschaft hatten Monate gebraucht, bis die Männer des Teams wieder schlafen konnten. Das Bild der vier Mannschaftsmitglieder, denen die Lungenbläschen platzten, als die Türe geöffnet wurde und der Sauerstoff entwich, hatte sich in das Gehirn der beiden Retter eingebrannt wie Phosphor in Butter. Keiner der beiden war wieder zurück zum Dienst erschienen. Einer hatte sich ein Jahr später erhängt.

Diesen Fehler wollte seitdem keiner mehr begehen. Aber es schien kein Überlebender im Raum zu sein. Critti zwängte die hydraulische Zange zwischen Tür und Wand und drückte einen Knopf. Einen Augenblick leistete die Türe Widerstand, dann wurde sie aufgesprengt. Durch die Wucht löste sich ein Brocken der gefrorenen Flüssigkeit über ihnen, umspielte Seargs Helm einen langen Augenblick und entschwebte. Unwillkürlich hatte er den Atem angehalten. Dann entspannte sich der Sergeant wieder und er wandte seine Aufmerksamkeit der Kajüte zu.

Der Kegel von Crittis Taschenlampe huschte über die Szenerie. Ein kleiner Raum links und rechts ein Stockbett. Es war ein ordentliches Schiff gewesen, denn nur ganz wenige Gegenstände waren nicht in den Schränken weggeschlossen worden und schwebten im Raum. Im oberen rechten Bett lag ein Mensch, kalkweiß, auf dem Bauch liegend, im blauen Arbeitsoverall. Er hatte eine Glatze, einen kleinen Schnauzbart. Sein Gesicht blickte die beiden Eindringlinge an, die es wagten, seine letzte Ruhestätte zu stören. Sein linker Arm ragte aus dem

Bett und pendelte auf und ab, auf und ab, auf und ab.

Es war ein Winken, ob als Willkommensgruß oder zum Abschied wollte keiner der beiden sagen..

Critti wandte sich langsam seinem Freund zu. Seine Stimme klang belegt, als er ihn über Funk rief:

„Kennst du die Klassikedition-DVD von „Moby Dick“? Geht um einen verrückten Kaptain, der einen großen Fisch töten will. Der verrückte Kaptain winkt am Ende auch noch ein letztes Mal!“

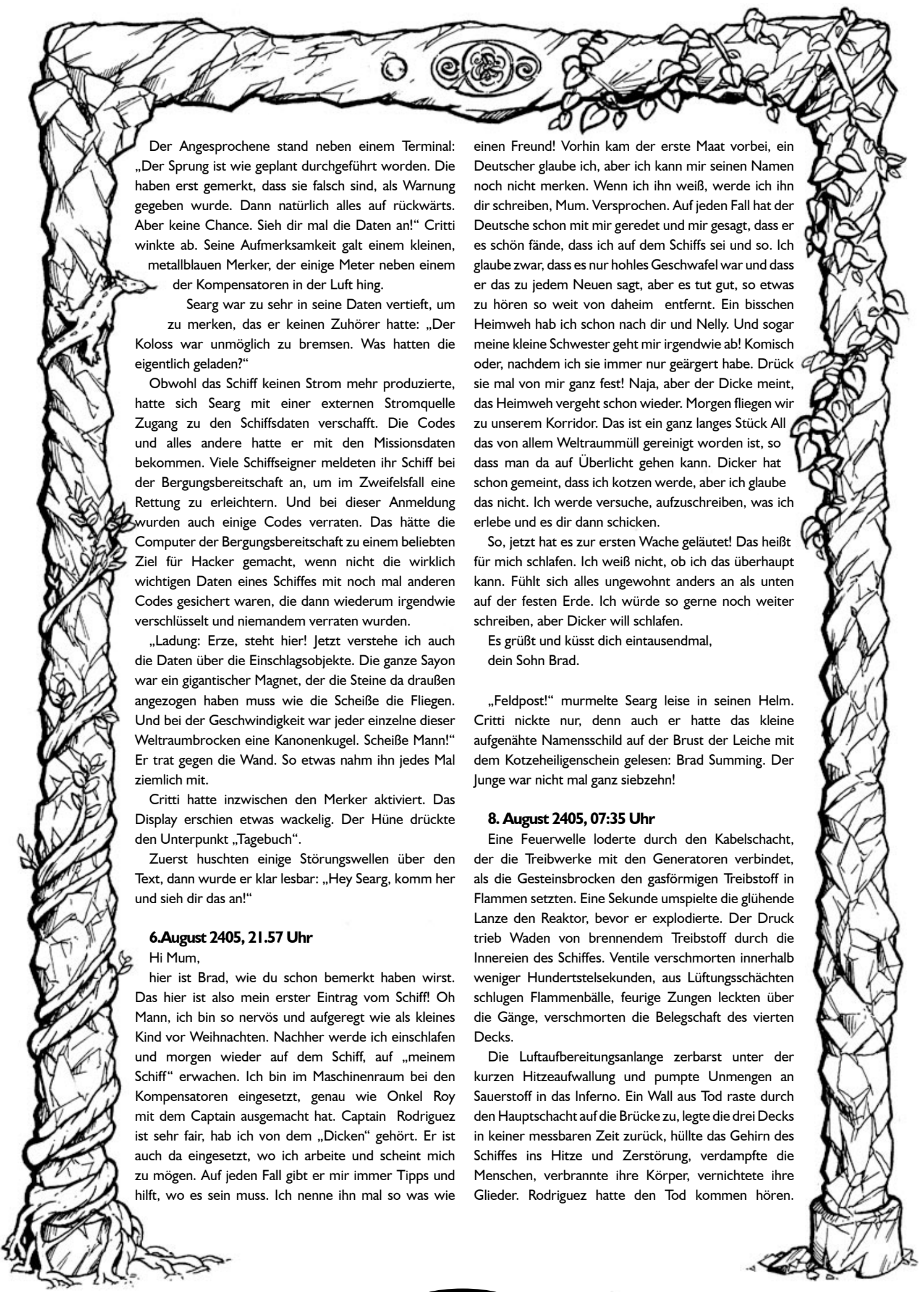
8. August 2405, 07:35 Uhr

Die Sayon brüllte innerlich auf, als die Bremsdüsen vollen Schub rückwärts befahlen. Ein Seufzen und Stöhnen ging durch die Struktur, es knackte mehrmals laut. Jeder auf der Brücke, der stehen konnte, stand, irgendwo festgekrallt, entsetzt auf die immer größer werdenden Punkte auf dem Scan starrend, dessen Ergebnisse auf den Frontschirm projiziert waren. Es waren nur ein paar kleine Körner Fels vor ihnen, auf die sie zusteuerten. Sämtliche Energie war auf die Bremse gelegt worden. Die Brückenbeleuchtung flackerte und irgendjemand hatte den Warnton abgestellt. Rodriguez hatte auf den ersten Blick gesehen, dass sie sich nicht in ihrem geplanten sicheren Korridor befanden, der von sämtlichen Fremdkörpern bereinigt worden war. Diesen hatten sie um einige entscheidende Hundertkilometer verpasst. Und mitten im Sprung hatte der Computer vor ihnen die Hindernisse entdeckt. Nicht sehr groß, aber erschreckend tödlich. Die Sayon wurde langsamer, sehr schnell langsamer. Fast sah es so aus, als ob sie die Brocken verfehlen würde. Der Scan zeigte einige Meter Abstand zu dem Weltraumgestein. Vielleicht würden sie es verfehlen. Aber das Schiff war zu schnell. Mit genau einhundertfünfzig Zentimeter Abstand flogen sie an dem Gesteinsnebel vorbei. Aber sie waren zu schnell. Ihr Schiff hatte einen Sog entwickelt, der den Dreck anzog. Innerhalb einer Nanosekunde beschleunigte das magnetische Gestein auf hunderte Meilen pro Sekunde und schlug in das Heck der Sayon ein, wenige Meter neben den Treibwerken. Und so kam es, wie es kommen musste.

8. August 2405, 21:37 Uhr

Vor ihnen lag einer der Maschinenräume. Hohe Kompensatorentürme zu ihrer rechten und linken bewiesen das. Hier war bis vor dem Unglück die Energie der Reaktoren gebündelt und den vier Triebwerken zugeleitet worden. Jetzt war alles still. Drei Körper schwebten in der Luft. Ein gefrorener Fladen Erbrochenes lag irgendwie um den Kopf eines der Toten, der an einen Heiligenschein erinnerte, wie Critti fand.

Dann schalt er sich für diesen Gedanken: „Searg, was spricht der Computer?“



Der Angesprochene stand neben einem Terminal: „Der Sprung ist wie geplant durchgeführt worden. Die haben erst gemerkt, dass sie falsch sind, als Warnung gegeben wurde. Dann natürlich alles auf rückwärts. Aber keine Chance. Sieh dir mal die Daten an!“ Critti winkte ab. Seine Aufmerksamkeit galt einem kleinen, metallblauen Merker, der einige Meter neben einem der Kompensatoren in der Luft hing.

Searg war zu sehr in seine Daten vertieft, um zu merken, das er keinen Zuhörer hatte: „Der Koloss war unmöglich zu bremsen. Was hatten die eigentlich geladen?“

Obwohl das Schiff keinen Strom mehr produzierte, hatte sich Searg mit einer externen Stromquelle Zugang zu den Schiffsdaten verschafft. Die Codes und alles andere hatte er mit den Missionsdaten bekommen. Viele Schiffseigner meldeten ihr Schiff bei der Bergungsbereitschaft an, um im Zweifelsfall eine Rettung zu erleichtern. Und bei dieser Anmeldung wurden auch einige Codes verraten. Das hätte die Computer der Bergungsbereitschaft zu einem beliebten Ziel für Hacker gemacht, wenn nicht die wirklich wichtigen Daten eines Schiffes mit noch mal anderen Codes gesichert waren, die dann wiederum irgendwie verschlüsselt und niemandem verraten wurden.

„Ladung: Erze, steht hier! Jetzt verstehe ich auch die Daten über die Einschlagsobjekte. Die ganze Sayon war ein gigantischer Magnet, der die Steine da draußen angezogen haben muss wie die Scheiße die Fliegen. Und bei der Geschwindigkeit war jeder einzelne dieser Weltraumbrocken eine Kanonenkugel. Scheiße Mann!“ Er trat gegen die Wand. So etwas nahm ihn jedes Mal ziemlich mit.

Critti hatte inzwischen den Merker aktiviert. Das Display erschien etwas wackelig. Der Hüne drückte den Unterpunkt „Tagebuch“.

Zuerst huschten einige Störungswellen über den Text, dann wurde er klar lesbar: „Hey Searg, komm her und sieh dir das an!“

6. August 2405, 21.57 Uhr

Hi Mum,

hier ist Brad, wie du schon bemerkt haben wirst. Das hier ist also mein erster Eintrag vom Schiff! Oh Mann, ich bin so nervös und aufgeregt wie als kleines Kind vor Weihnachten. Nachher werde ich einschlafen und morgen wieder auf dem Schiff, auf „meinem Schiff“ erwachen. Ich bin im Maschinenraum bei den Kompensatoren eingesetzt, genau wie Onkel Roy mit dem Captain ausgemacht hat. Captain Rodriguez ist sehr fair, hab ich von dem „Dicken“ gehört. Er ist auch da eingesetzt, wo ich arbeite und scheint mich zu mögen. Auf jeden Fall gibt er mir immer Tipps und hilft, wo es sein muss. Ich nenne ihn mal so was wie

einen Freund! Vorhin kam der erste Maat vorbei, ein Deutscher glaube ich, aber ich kann mir seinen Namen noch nicht merken. Wenn ich ihn weiß, werde ich ihn dir schreiben, Mum. Versprochen. Auf jeden Fall hat der Deutsche schon mit mir geredet und mir gesagt, dass er es schön fände, dass ich auf dem Schiffs sei und so. Ich glaube zwar, dass es nur hohles Geschwafel war und dass er das zu jedem Neuen sagt, aber es tut gut, so etwas zu hören so weit von daheim entfernt. Ein bisschen Heimweh hab ich schon nach dir und Nelly. Und sogar meine kleine Schwester geht mir irgendwie ab! Komisch oder, nachdem ich sie immer nur geärgert habe. Drück sie mal von mir ganz fest! Naja, aber der Dicke meint, das Heimweh vergeht schon wieder. Morgen fliegen wir zu unserem Korridor. Das ist ein ganz langes Stück All das von allem Weltraummüll gereinigt worden ist, so dass man da auf Überlicht gehen kann. Dicker hat schon gemeint, dass ich kotzen werde, aber ich glaube das nicht. Ich werde versuche, aufzuschreiben, was ich erlebe und es dir dann schicken.

So, jetzt hat es zur ersten Wache geläutet! Das heißt für mich schlafen. Ich weiß nicht, ob ich das überhaupt kann. Fühlt sich alles ungewohnt anders an als unten auf der festen Erde. Ich würde so gerne noch weiter schreiben, aber Dicker will schlafen.

Es grüßt und küsst dich eintausendmal,
dein Sohn Brad.

„Feldpost!“ murmelte Searg leise in seinen Helm. Critti nickte nur, denn auch er hatte das kleine aufgenähte Namensschild auf der Brust der Leiche mit dem Kotzeheiligschein gelesen: Brad Summing. Der Junge war nicht mal ganz siebzehn!

8. August 2405, 07:35 Uhr

Eine Feuerwelle loderte durch den Kabelschacht, der die Treibwerke mit den Generatoren verbindet, als die Gesteinsbrocken den gasförmigen Treibstoff in Flammen setzten. Eine Sekunde umspielte die glühende Lanze den Reaktor, bevor er explodierte. Der Druck trieb Waden von brennendem Treibstoff durch die Innereien des Schiffes. Ventile verschmorten innerhalb weniger Hundertstelsekunden, aus Lüftungsschächten schlugen Flammenbälle, feurige Zungen leckten über die Gänge, verschmorten die Belegschaft des vierten Decks.

Die Luftaufbereitungsanlage zerbarst unter der kurzen Hitzeaufwallung und pumpete Unmengen an Sauerstoff in das Inferno. Ein Wall aus Tod raste durch den Hauptschacht auf die Brücke zu, legte die drei Decks in keiner messbaren Zeit zurück, hüllte das Gehirn des Schiffes ins Hitze und Zerstörung, verdampfte die Menschen, verbrannte ihre Körper, vernichtete ihre Glieder. Rodriguez hatte den Tod kommen hören.

Er hatte heiße Luft vor sich hergetrieben, die auf die Brücke geschwappt war und dem spanischen Captain durchs Haar gestrichen hatte. Ein Grollen wie aus tiefsten Höllenschlund hatte das alles begleitet.

Sein letzter Gedanke galt Camilla, die ihm vor der Abreise auch noch einmal durchs Haar gefahren war! Und er starb schnell, wie seine Mannschaft, wie sein Schiff.

Dann war es still. Der restliche Sauerstoff flog ins All und mit ihm auch die Faszination der Flammen. Schwarz verrußt lag die Sayon im All, hatte für einen Augenblick selbst wie ein Stern geleuchtet, und war nun zerrissen, waidwund und bereits tot.

Und das All existierte weiter!

8. August 2405, 21:39 Uhr

Searg gab Critti, der hinter ihm ging, ein Zeichen, umzukehren. Es war nicht leicht, sich umzudrehen, aber er wusste, dass sein Freund dieses Zeichen nicht ohne Grund gab.

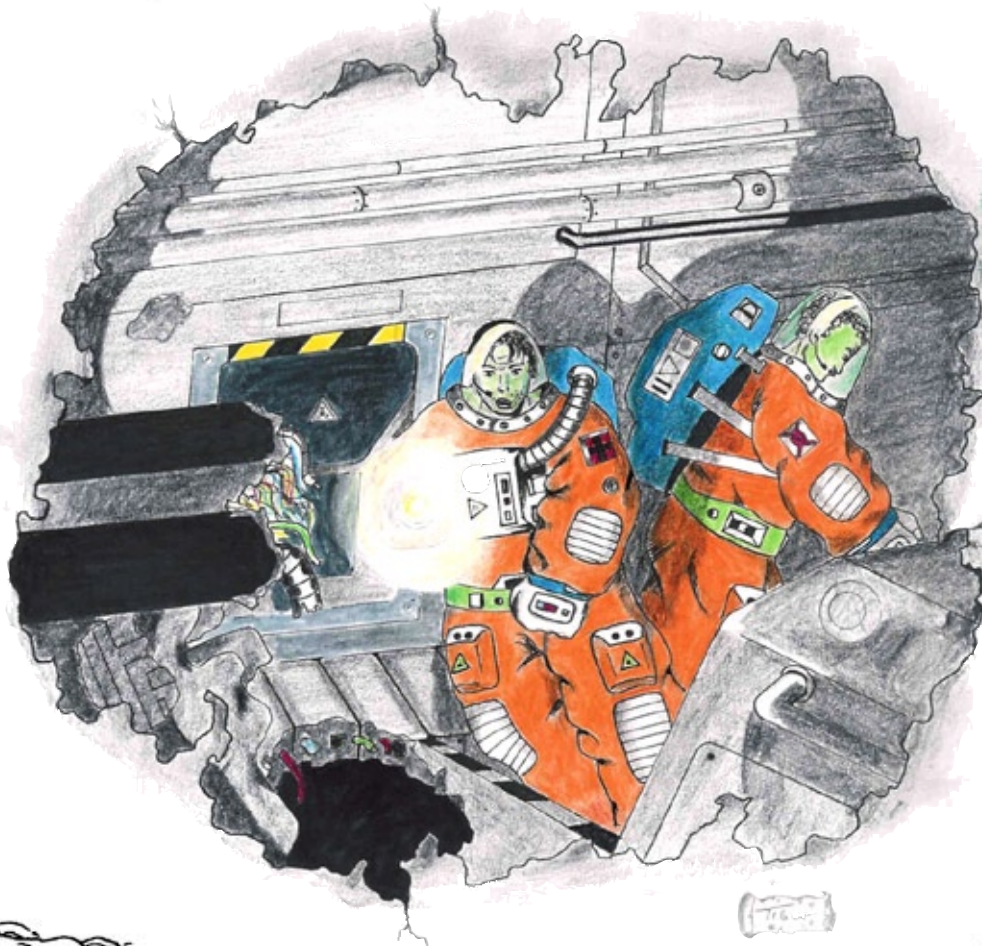
„Was ist?“ klang seine Stimme durch den Funk.

Searg schloss gerade das Schott hinter ihm: „Alles voller Treibstoff!“ Diese Auskunft genügte dem Hünen. Er hatte es schon vermutet, dass viel von der an der Decke und an den Wänden gefrorenen Flüssigkeit

Treibstoff war. Die Sayon war ein altes Schiff, nutzte Fusion als Treibstoff. Aber um diese Fusion in Gang zu bringen, war eine erste Explosion nötig, die die Kernschmelze anregen sollte. Und für diese erste Explosion war vor langer Zeit der gasförmige Treibstoff Lycidol erfunden worden. Hochoexplosiv! Allerdings war er schon bald darauf von einem verlässlicheren, sichereren und teureren Produkt abgelöst worden. Denn Lycidol hatte den Nachteil, ab einer gewissen negativen Temperatur zu frieren. Und diese Temperatur herrschte im Weltall. Die Sayon lief noch mit Lycidol, wahrscheinlich war dem Eigner eine Umrüstung zu teuer gewesen.

Und nun hatte sich der nicht verbrannte Treibstoff überall am Schiff niedergeschlagen. An sich war das nicht gefährlich, denn es war Sauerstoff nötig, um ihn zur Explosion zu bringen. Dennoch wollte sich die Bergungsmannschaft nicht unnötigen Risiken aussetzen. Man konnte nie wissen, ob nicht vielleicht irgendwo in einer kleinen Kammer im gefrorenen Lycidol eine Oase Sauerstoff eingefroren war oder ob man etwas von dem Zeug an seinem Anzug haftend mit zurück auf Mutterschiff brachte.

Also umgingen die beiden den Gang, suchten einen anderen Weg zur Brücke.





8. August 2405, 19:56 Uhr

„Galaktischer Friede“ war ein universeller Wunsch im Universum und der Name eines Luxusliners der Stella-Reederei, der reiche, berühmte und mächtige Lebeleute mit nur allem erdenklichen Luxus von einem Stern zum anderen beförderte. Der Captain, Lida

Freud, eine Deutsche und entfernte Nachfahrin des vor fünf Jahrhunderten so berühmten Pionier der Psychoanalyse, war stolz darauf, dieses dreiunddreißig Deck hohe, dreihundert Meter lange und siebzig Meter breite Paradies befehlen zu dürfen. Linda Freud war eine strenge Frau Mitte Fünfzig, der ihre weiße Paradeuniform wie auf den Leib geschneidert saß, die stolz darauf war, noch kein einziges graues Haar zu haben und an deren Psyche ihr Urahn unendliche Freude gehabt hätte.

Sie war etwas ungehalten, von ihrem diensthabenden Sicherheitsoffizier aus dem Kapitänsdinner geholt zu werden. Diese Empfänge gehörten zu ihren ungeliebteren Pflichten, aber sie nahm sie doch ernst. Gerade noch hatte sie mit Prinz Phillip, Gouverneur der Nebelspiralen und einer der dekadentesten Männer des Universums, während der zweiten Vorspeise - eine Carpaccio vom Lenérsstier an Chanpagne-Trüffel-Creme - ein sehr interessantes Gespräch geführt, nun stand sie auf der modernsten Brücke der zivilen Raumfahrt und ließ sich Bericht über das geortete passive Schiff geben.

Obwohl sie etwas ungehalten war, ließ sie sich nichts anmerken, denn die Wachmannschaft hatte nur nach den Vorschriften gehandelt, auch wenn ihrer Meinung nach ein kleiner Brocken Altmittel im All kein Grund war, diese hohe Gesellschaft ihres Captains zu berauben.

„Alle Scans sind negativ, haben sie gesagt?“ Ihr steinerner Blick hatte sich auf das Gesicht des diensthabenden Offiziers gerichtet, der ihn offen erwiderte. Reto Stammbach diente seit knapp einem halben Jahrzehnt unter diesem Captain und wusste mit ihr um zu gehen. Der Schweizer war ein guter Mann und wusste es auch. Dies war seine letzte Fahrt mit ihr der „Frieden“, denn im nächsten Monat sollte er sein eigenes Schiff bekommen. Aber noch musste er mit seiner etwas exzentrischen Vorgesetzten auskommen.

„Aye Sir, keine Überlebenden. Kein Stromverbrauch. Das Unglück ereignete sich wahrscheinlich schon vor ein paar Stunden! Das Schiff konnten wir als die Sayon identifizieren, einen Frachter der Tangensklasse,...“

Eine Handbewegung seines Gegenübers brachte ihn zum Schweigen: „Danke sehr, Mr. Stammbach! Ein Bericht wird nicht nötig sein. Nachdem es dort niemanden mehr zu retten gibt, können wir eigentlich weiter! Veranlassen Sie das bitte! Und kontaktieren Sie die Bergungsbereitschaft! Die sollen sich das anschauen.“

Danke, das war alles, Mr. Stammbach!“

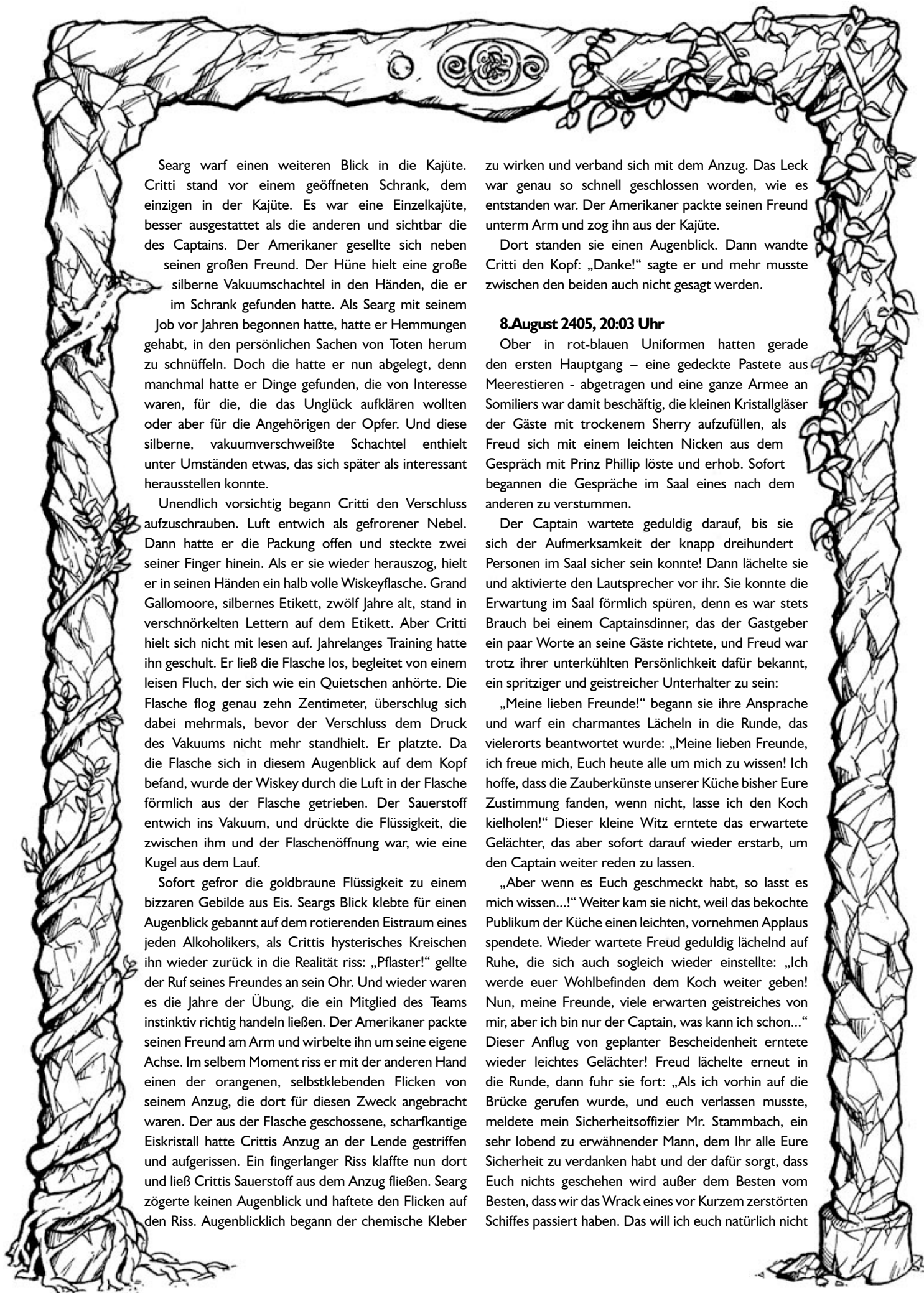
Erst jetzt bemerkte sie, dass sie noch ihre Serviette um den Hals hatte. Mit einem energischen Ruck riss sie diese herunter und wandte sich zum gehen. Dann, kurz vor dem Lift, drehte sie sich noch einmal um: „Ah, Mr Stammbach! Da kommt mir doch noch eine Idee. Vielleicht ist diese Sache etwas, was unsere Gäste interessieren könnte. Veranlassen Sie bitte, dass ein kurzer Bild- und Wortbeitrag nach dem ersten Hauptgang im Saloon zu sehen sein wird! Das wird in ca. fünf bis zehn Minuten der Fall sein! Danke sehr, Mr. Stammbach. Das ist alles!“

Mit diesen Worten betrat sie den Lift. In ihrem Kopf versuchte sie, sich wieder an alle Argumente und Anekdoten zu erinnern, die Prinz Phillip ihr im Laufe des Gesprächs erzählt hatte. Sie als Captain durfte es sich nicht erlauben, ihren wichtigsten Gast zu brüskieren, indem sie etwas von seinen Worten vergessen sollte.

Mr. Stammbach wartete, bis sich die Aufzugtüren geschlossen hatten. Ihn berührte das kalte Verhalten des Captains nicht besonders! Wie alle Offiziere auf diesem Schiff hatte er die besten Schulen durchlaufen, stammte also aus gutem Hause und war in Klassendenken aufgewachsen. Für ihn gab es niedere Menschen, um die es zwar schade war, aber nicht mehr. Und er hatte an das Wohl seiner Gäste zu denken, und das war wichtiger, als der Gedanke an ein paar Tote Arbeiter auf einem beliebigen Schiff.

8. August 2405, 21:41 Uhr

Searg hatte gerade das Schott geöffnet, als seine Sensoren ihm förmlich eine Warnung in Form eines grellen kreischenden Piepsen entgegenschrien. Der Raum, den er eben betreten wollte, hatte einen Zugang zur Unendlichkeit, wie ein Leck in der Außenhaut im Jargon der Bergungsbereitschaft hieß. Und tatsächlich konnte er das fußballgroße Loch in der Wand vor ihm und durch dieses Loch die Sterne außerhalb erkennen. Durch das Öffnen des Schottes war Bewegung in das Gerümpel gekommen, das in der Kabine in der Luft schwebte. Nun flogen Datenträger, Stifte, Hüllen, und allerlei Krimskrams wie in einem großen Mobile langsam durcheinander, so als ob sie jemand umgerührt hatte. An Seargs vorbei flog ein kleiner Holzbilderrahmen, der wohl einst auf dem Schreibtisch gestanden hatte. Das Bild zeigte eine zierliche Frau in einem blau geblühten Sommerkleid und einen spanisch-stämmigen Mann in Seargs Alter vor einem in allen tausend Farben leuchtenden Riesenrad. Der Mann hatte seine linke Hand um die Hüfte der Frau gelegt und hielt grinsend einen weisen Stoffhasen in die Kamera! Dann war der Rahmen vorbei geflogen.



Searg warf einen weiteren Blick in die Kajüte. Critti stand vor einem geöffneten Schrank, dem einzigen in der Kajüte. Es war eine Einzelkajüte, besser ausgestattet als die anderen und sichtbar die des Captains. Der Amerikaner gesellte sich neben seinen großen Freund. Der Hüne hielt eine große silberne Vakuumschachtel in den Händen, die er im Schrank gefunden hatte. Als Searg mit seinem Job vor Jahren begonnen hatte, hatte er Hemmungen gehabt, in den persönlichen Sachen von Toten herum zu schnüffeln. Doch die hatte er nun abgelegt, denn manchmal hatte er Dinge gefunden, die von Interesse waren, für die, die das Unglück aufklären wollten oder aber für die Angehörigen der Opfer. Und diese silberne, vakuumverschweißte Schachtel enthielt unter Umständen etwas, das sich später als interessant herausstellen konnte.

Unendlich vorsichtig begann Critti den Verschluss aufzuschrauben. Luft entwich als gefrorener Nebel. Dann hatte er die Packung offen und steckte zwei seiner Finger hinein. Als er sie wieder herauszog, hielt er in seinen Händen ein halb volle Wiskeyflasche. Grand Gallomoore, silbernes Etikett, zwölf Jahre alt, stand in verschnörkelten Lettern auf dem Etikett. Aber Critti hielt sich nicht mit lesen auf. Jahrelanges Training hatte ihn geschult. Er ließ die Flasche los, begleitet von einem leisen Fluch, der sich wie ein Quietschen anhörte. Die Flasche flog genau zehn Zentimeter, überschlug sich dabei mehrmals, bevor der Verschluss dem Druck des Vakuums nicht mehr standhielt. Er platzte. Da die Flasche sich in diesem Augenblick auf dem Kopf befand, wurde der Wiskey durch die Luft in der Flasche förmlich aus der Flasche getrieben. Der Sauerstoff entwich ins Vakuum, und drückte die Flüssigkeit, die zwischen ihm und der Flaschenöffnung war, wie eine Kugel aus dem Lauf.

Sofort gefror die goldbraune Flüssigkeit zu einem bizzaren Gebilde aus Eis. Seargs Blick klebte für einen Augenblick gebannt auf dem rotierenden Eistraum eines jeden Alkoholikers, als Crittis hysterisches Kreischen ihn wieder zurück in die Realität riss: „Pflaster!“ gellte der Ruf seines Freundes an sein Ohr. Und wieder waren es die Jahre der Übung, die ein Mitglied des Teams instinktiv richtig handeln ließen. Der Amerikaner packte seinen Freund am Arm und wirbelte ihn um seine eigene Achse. Im selbem Moment riss er mit der anderen Hand einen der orangenen, selbstklebenden Flicker von seinem Anzug, die dort für diesen Zweck angebracht waren. Der aus der Flasche geschossene, scharfkantige Eiskristall hatte Crittis Anzug an der Lende gestriffen und aufgerissen. Ein fingerlanger Riss klaffte nun dort und ließ Crittis Sauerstoff aus dem Anzug fließen. Searg zögerte keinen Augenblick und haftete den Flicker auf den Riss. Augenblicklich begann der chemische Kleber

zu wirken und verband sich mit dem Anzug. Das Leck war genau so schnell geschlossen worden, wie es entstanden war. Der Amerikaner packte seinen Freund unterm Arm und zog ihn aus der Kajüte.

Dort standen sie einen Augenblick. Dann wandte Critti den Kopf: „Danke!“ sagte er und mehr musste zwischen den beiden auch nicht gesagt werden.

8. August 2405, 20:03 Uhr

Ober in rot-blauen Uniformen hatten gerade den ersten Hauptgang – eine gedeckte Pastete aus Meerestieren - abgetragen und eine ganze Armee an Somiliers war damit beschäftigt, die kleinen Kristallgläser der Gäste mit trockenem Sherry aufzufüllen, als Freud sich mit einem leichten Nicken aus dem Gespräch mit Prinz Phillip löste und erhob. Sofort begannen die Gespräche im Saal eines nach dem anderen zu verstummen.

Der Captain wartete geduldig darauf, bis sie sich der Aufmerksamkeit der knapp dreihundert Personen im Saal sicher sein konnte! Dann lächelte sie und aktivierte den Lautsprecher vor ihr. Sie konnte die Erwartung im Saal förmlich spüren, denn es war stets Brauch bei einem Captainsdinner, das der Gastgeber ein paar Worte an seine Gäste richtete, und Freud war trotz ihrer unterkühlten Persönlichkeit dafür bekannt, ein spritziger und geistreicher Unterhalter zu sein:

„Meine lieben Freunde!“ begann sie ihre Ansprache und warf ein charmantes Lächeln in die Runde, das vielerorts beantwortet wurde: „Meine lieben Freunde, ich freue mich, Euch heute alle um mich zu wissen! Ich hoffe, dass die Zauberkünste unserer Küche bisher Eure Zustimmung fanden, wenn nicht, lasse ich den Koch kielholen!“ Dieser kleine Witz erntete das erwartete Gelächter, das aber sofort darauf wieder erstarb, um den Captain weiter reden zu lassen.

„Aber wenn es Euch geschmeckt habt, so lasst es mich wissen...!“ Weiter kam sie nicht, weil das bekochte Publikum der Küche einen leichten, vornehmen Applaus spendete. Wieder wartete Freud geduldig lächelnd auf Ruhe, die sich auch sogleich wieder einstellte: „Ich werde euer Wohlbefinden dem Koch weiter geben! Nun, meine Freunde, viele erwarten geistreiches von mir, aber ich bin nur der Captain, was kann ich schon...“ Dieser Anflug von geplanter Bescheidenheit erntete wieder leichtes Gelächter! Freud lächelte erneut in die Runde, dann fuhr sie fort: „Als ich vorhin auf die Brücke gerufen wurde, und euch verlassen musste, meldete mein Sicherheitsoffizier Mr. Stammbach, ein sehr lobend zu erwähnender Mann, dem Ihr alle Eure Sicherheit zu verdanken habt und der dafür sorgt, dass Euch nichts geschehen wird außer dem Besten vom Besten, dass wir das Wrack eines vor Kurzem zerstörten Schiffes passiert haben. Das will ich euch natürlich nicht



vorenthalten, denn wer wie Ihr das All bereist, soll auch sehen dürfen, was der Weltraum alles bereit hält!“ Mit einer weit ausholenden Handbewegung drehte sich um ihre eigenen Achse und wies auf den großen Schirm, der über ihren Köpfen angebracht war und geschickt mit der Dekoration des Salons verschmolz. Dort waren nun einige Aufnahmen der Sayon zu sehen, die tot im All lag. Die Bordkameras der „Frieden“ hatten sie aufgenommen, der Computer innerhalb der letzten Minuten graphisch aufgearbeitet und etwas aufgepeppt. Deutlich konnte man die Einschlagstellen des Gesteinsnebel im Heck erkennen. Ein leichtes Raunen ging durch die Menge der Reichen und Schönen und Freud konnte daraus die Mischung aus angenehmem Entsetzen über die Zerbrechlichkeit der Existenz anderer und dem dem Menschen gegebenen Interesse an Zerstörung und Tod schmecken. Und in diesem Augenblick ertappte sich die Deutsche wieder einmal, dass sie ihre Gäste eigentlich verachtete! Aber sie fing sich schnell wieder, so dass keiner ihr etwas anmerken konnte:

„Das Schiff heißt „Sayon“ und ist ein Frachter der Tangensklasse. Einige von Euch werden sich ja auf diesem Gebiet bestens auskennen und wissen, dass diese Schiffe schon seit langer Zeit nicht mehr gebaut werden. Die Sayon war, unserer Datenbank zufolge, ein Linienfrachter, die gereinigte Eisenerze zu dem Fabrikplaneten Cosma 5 brachte. So wie es aussieht, hat sie sich aber verflogen und ist hier mit Weltraumgestein kollidiert! Ich möchte euch weitere Einzelheiten ersparen, meine lieben Freunde, und eure Aufmerksamkeit auf ein anderes fliegendes Objekt lenken, nämlich den Fasan, der jetzt gleich serviert wird. Und ich bin sicher, er wird appetitlicher Aussehen, als dieser Schrotthaufen da draußen im All!“ Das Bild der Sayon verschwand und zeigte nun die Prozession der Ober, die jeder kunstvoll zwei Teller mit Fasan aus der Küche in den Salon balancierten. Erleichtertes Gelächter, nicht mehr den metallenen Sarg sehen zu müssen, brandete durch den Saal.

Freud lächelte in die Runde: „Aber ich möchte den Tod der Sayon und ihrer Crew zum Anlass nehmen, einen Toast auszubringen, auf etwas Großartiges!“ Die Finger des Captains schlossen sich um den Stil ihres Sherryglases, das sie emporhob und in die Runde prostete. Dreihundert andere Gläser antworteten auf ihren Gruß: „Liebe Freunde, ich trinke in Angesicht des Todes der Besatzung der Sayon auf etwas Großartiges, ich trinke auf die Sicherheit! Ich trinke auf unser Schiff die „Galaktischer Frieden!“

...und dreihundert Gläser stimmten zu!

8. August 2405, 21:56 Uhr

Sie waren umgekehrt. Erstens hatten sie ihre Aufgabe soweit erfüllt und zweitens hatte Critti durch das Leck viel Sauerstoff verloren, so dass sie eh umdrehen mussten.

„Was machen wir mit der Sayon?“ Critti stellte seine Frage kurz vor ihrer Rettungskapsel. Searg antwortete nicht gleich. Er schien nachzudenken: „Hm, ich denke, wir lassen einfach einen Sender hier, der vorüberfliegende Schiffe warnen und aufklären soll. Sprengen werden sie es nicht, denke ich! Immerhin liegt es abseits jeglicher Sprungkorridore und weit genug von der Flugtrasse. Außerdem scheint es so langsam eine stabile Umlaufbahn zu finden. Lassen wir die Sayon also hier in Ruhe und machen nachher an Bord Bericht an die Basis. Die sollen das entscheiden und bei Bedarf einen Zerstörer schicken. Vier Arbeit müsste der eh nicht mehr verrichten, so wie das aussieht!“ Er blickte seinen Freund an. Der schien zufrieden. Es war nicht sein erstes Leck gewesen, das er in seinem Anzug hatte, aber Searg wusste, dass jedes Leck unheimlichen Eindruck hinterließ. Er konnte sich an jedes seiner erinnern.

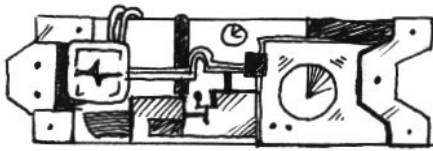
Er klopfte seinem Begleiter auf die Schulter. Lass uns heimgehen, Critti!“ Sie betraten die Rettungskapsel und Critti schloss die Türe, langsam, Zentimeter um Zentimeter. Sie versiegelten eine Gruft.

Als die Türe geschlossen war, blinkte das rote Licht wieder in der Bergungskapsel auf und das Mutterschiff der beiden aktivierte den Traktorstrahl, um sie heim zu holen. Critti hörte, wie sich die Zangen, die die Kapsel am Schiff festgehalten hatten, lösten. Mit einem leichten Ruck trennte sich die Kapsel und begann, sich von der Sayon zu entfernen. Durch das Bullauge konnten die Beiden das tote Schiff sehen. Sie würden es nie wieder betreten. Der Sender würde außerhalb angebracht werden. Und so kam es ihnen verlassen und einsam vor.

Und wie bei jedem toten Schiff zuvor, begannen sich Crittis Lippen stumm zu bewegen und nur Searg wusste, was sie sprachen:

Vater unser im Himmel,
geheiligt werde dein Name
dein Reich komme,
wie im All so auch auf Erden...

[christoph maser]
[astra19@fagamo.de]



OPERATION TIEFENRAUSCH

~ EIN ABENTEUER FÜR SHADOWRUN ~

Worum geht's?

Dieses Abenteuer führt Deine Runner auf ein für sie ungewohntes Terrain, nämlich 200 Meter unter den Meeresspiegel. Undercover vom Militär Kaliforniens angeheuert, sollen sie ein verschollenes U-Boot suchen und herausfinden, was damit geschehen ist. Sie werden mit einer japanischen Unterwasserbasis und seltsamen Critterwesen, die sich gegen die menschlichen Eindringlinge wehren, konfrontiert und müssen letztendlich den Konflikt zwischen den Japanern und den Crittern lösen.

Das Abenteuer war ein Versuch von mir, einmal etwas anderes als die allgegenwärtige Städtekulisse, die mir nach 9 gespielten Abenteuern schon auf die Nerven zu gehen begann, zu erschaffen. Mit entsprechender Musik (»Das Boot«, »Jagd auf Roter Oktober«) und Beleuchtung (rote oder blaue Lavalampe kommt gut!) kann man die Atmosphäre sehr gut nachstellen.

Und ich machte bei unserem Testspiel völlig neue Erfahrungen mit meinen Runnern: Da wurde der schwerbewaffnete, vollgerüstete Bodyguard plötzlich so klein mit Hut, als er »nur« noch Taucheranzug und Harpune trug; der toughe Detektiv, der vor nichts Angst hat, verkroch sich zitternd in einer Ecke des U-Boots - kurz gesagt: die Runner können einmal erleben, wie es außerhalb der heimatlichen Megaplexe so ist.

Decker könnten sich bei diesem Abenteuer nicht ernst genommen fühlen, da sie fast keine Möglichkeit haben, über die Matrix zu agieren, doch für alle anderen Charaktere bietet das Abenteuer etwas; sei es der Bastler, der die zerstörten U-Boot-Systeme wieder zusammenlötet, sei es der Diplomat, der mit den Japanern vermittelt, sei es der Draufgänger, der sich in die dunkle Unterwasserhöhle wagt.

Background

Dieser Run führt die Abenteurer bis auf den Grund des Meeres. Sie sollen, um ihr Vorstrafenregister zu tilgen, eine Aufgabe für die Militärs des F.S.C. (Free State California) übernehmen. Diese hatten nämlich das Aufklärungs-U-Boot »Aurora« im Südpazifik, um die dortigen Gewässer aufzuklären und vielleicht einmal bewohnbar zu machen oder

andersartig zu nutzen. Doch vor einigen Tagen verlor die Zentrale den Kontakt zur Basis. Die Militärs vermuten nun, daß etwas passiert sei, denn schon länger gibt es Gerüchte, daß die Japaner es nicht gerne sähen, wenn man in »ihren« Hoheitsgewässern herumforscht. Das Boot wurde an der Stelle geortet, an der man zuletzt Kontakt hatte. Wie dem auch sei, die Runner werden mit Taucherausrüstung über dem bewußten Gebiet abgesetzt, um in die »Aurora« hinabzutauchen und nach dem Rechten zu sehen. Am Boot sind keine Spuren eines Torpedos zu sehen. Im Boot aber ist alles verwüstet, die Crew zum größten Teil tot oder halb wahnsinnig. Es gelingt den Runnern jedoch, das Logbuch und einige andere Aufzeichnungen zu aktivieren. Darin finden sich vage Andeutungen über eine unterseeische Basis, die möglicherweise Ursprung der Angriffe sein könnte. Neugierig wie die Runner sind, nehmen sie das kleine Rettungs-U-Boot und steuern die Position der Basis an. Tatsächlich existiert sie - doch die Japaner an Bord sind mehr als unfreundlich, obwohl sie sich in der gleichen Lage wie die Ingenieure auf der »Aurora« befinden - auch sie wurden das Opfer eines Angriffs von unbekannter Seite. Und: sie waren nicht diejenigen, die die »Aurora« angriffen...

Notgedrungen arbeiten die Runner mit den japanischen Ingenieuren zusammen, um die Ursache der Angriffe herauszufinden. Doch die Wahrheit schlägt wieder zu: humanoide Critterwesen in der Gestalt von Fischen sind der Grund für die Zerstörungen; ein kleines Volk von etwa 60 Wesen, die sich selbst die Xesh nennen und in dieser Gegend des Pazifiks leben. Sie leben im Wasser, können jedoch auch für kurze Zeit Luft atmen, sind fast so intelligent wie Menschen und verfügen über telepathische und telekinetische Kräfte, mit denen sie ihr Revier verteidigen. Gebündelt können diese Kräfte selbst UBooten Schaden zufügen. Sie fürchten die Menschen und wollen nicht, daß man sie entdeckt. An den Runnern liegt es, ob die Xesh wieder in Frieden leben können, oder ob die streitsüchtigen Japaner alle töten werden...

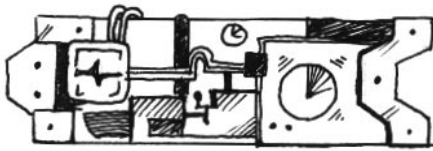
Einleitung

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

»Ihr wollt zu Percy? Seht ihr die Squatter da

hinten, die um das Feuer herumstehen? Der Kerl mit dem Hut wie Indiana Jones, das ist euer Mann! Nein, nix zu danken! Die Info is 'umsonst!« und schon ist der Mann verschwunden. Seltsame Leute gibt's hier in Frisco, aber anscheinend auch gute Schieber. Dieser Percy, der euch von mehreren Runnern wärmstens empfohlen wurde, soll angeblich auch an härtere Kaliber von Waffen rankommen, vor denen andere Schieber mit den Knien schlottern würden... Schon habt ihr ihn erreicht. Der mittelgroße Mann macht einen Eindruck wie einer der Trapper aus diesen alten Western-SimSinn-Programmen - echt abgefahren! Von Kopf bis Fuß in braunes Leder gekleidet und den breitkrepigen Hut tragend, fehlt ihm nur noch eine doppelläufige Flinte - doch ihr seid euch sicher, daß er auch die besitzt. Hinter der verspiegelten Sonnenbrille mustern euch zwei eisgraue Augen, der Mund, der fast völlig im grauen Vollbart versteckt ist, verzieht sich zu einem Grinsen: »Aah, da seid ihr ja! Man hat mir schon zugetragen, daß es euch danach gelüstet, mit mir Geschäfte zu machen.«

Als ihr allein seid, nimmt Percy den Hut ab - darunter hat er nur mehr wenige graue Haare - und steckt sich eine Zigarre an: »Nicht erschrecken, Jungs! - er zückt eine Police-IDCard - Ich bin zwar bei den Bullen, aber ich hab' ein Herz für euch Runner. Von 'nem Kollegen aus Seattle hab'ich gehört, euer Typ ist da sehr gefragt...hmm, die LoneStars sind wohl nicht zimperlich mit ihren Delinquenten, wie? Ich will zur Sache kommen - ich will euch eine Chance geben. Eine Chance, euer Vorstrafenregister um etliche Zeilen zu kürzen! Ich gehe davon aus, daß ihr Profis seid und absolutes Stillschweigen über den Auftrag bewahren könnt...Also: Der F.S.C. hat einige U-Boote im Südpazifik stationiert - Aufklärungs-U-Boote natürlich - um die Gegend dort im Auge zu behalten. Kürzlich gab es einen Zwischenfall. Zu einem U-Boot, der »Aurora«, haben die Jungs im Bunker vor zwei Tagen den Kontakt verloren. Und jetzt wollen sie verständlicherweise wissen, was da los ist: ob bloß einer von den Spezis auf die Leitung gelatscht ist, oder ob...ob's was ernstes ist. Natürlich können die da jetzt nicht mit einer Schiffflotte auftauchen, das mögen die Japsen nicht! Deshalb soll ein kleiner Trupp dort runtertauchen und »mal nach dem Rechten sehen«, wenn ihr wißt, was ich meine...Und wer



ABENTEUER



so berühmt ist wie ihr, hat doch vor ein bißchen Wasser keine Angst, oder...?»

>>>Hinter den Kulissen<<<

Percy Prescott ist sozusagen ein Mittelsmann zwischen der Polizei und der Straßenszene und bei beiden gleichermaßen angesehen. Aktionen wie diese unternimmt er gelegentlich, wenn die Regierung billige Einsatzkräfte braucht. Dafür tut er straffälligen Runnern einen Gefallen. Die Ausrüstung für diese Operation stellt das Militär; nach dem Auftrag wird sie wieder zurückgegeben. Zuerst aber sollen die Runner, um genauer informiert zu werden, ins Hauptquartier außerhalb der Stadt gebracht werden. Headquarters

>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<

Ihr werdet in einen Besprechungsraum gebracht. Die Einrichtung ist spartanisch: ein großer Tisch mit zwölf Stühlen daran, ein Kontrollpult mit mehreren Monitoren, ein Trideogerät. Die Soldaten verlassen den Raum; ihr seid nun allein mit General Hawkins, einem taktischen Oberoffizier und den Männern an den Kontrollpulten. Der General ist von hoher, schmaler Statur und hat schmale, lauernde Augen. Sein Blick behagt euch nicht. Seine Gesichtsmuskeln scheinen aus Stahl zu bestehen - die ganze Zeit über verzieht er keine Miene. »Gentlemen« - dieses Wort spricht er hart und auf eine gewisse Weise verächtlich aus - »Zunächst muß ich sie nochmals darauf hinweisen, daß keines der hier gesprochenen Worte den Raum verlassen darf!« - ein prüfender Blick folgt - »Ich nehme an, Mr.Prescott hat sie bereits über ihre Mission informiert. Es geht um die »Aurora«... - das Trideogerät flackert auf und zeigt das rotierende Modell des U-Boots - ...ein Aufklärungsschiff der Orion-Klasse, das im Südpazifik verschollen ist, und zwar genau... - der andere Mann rollt die Karte aus - ...an dieser Stelle. Mit Langstreckenradars haben wir das Schiff geortet - an derselben Stelle. Es ist also auf Grund gegangen. Ich möchte, daß Sie sich etwas ansehen.«

Er gibt einem Ingenieur ein Zeichen; daraufhin spielt dieser eine Bildübertragung ab: Der Mann auf dem Bildschirm ist nervös. Trotzdem versucht er, ruhig zu wirken. »Kommandobasis, hier »Aurora«! Erstatte Bericht: Wir haben heute das Langstreckenradar neu justiert. Wir haben jetzt ein besseres Bild von der Oberflächenstruktur. Tom ist krank und liegt mit Grippe im Bett. Ach ja: uns ist das Bier ausgegangen! Wäre schön, wenn ihr mal Nachschub schicken würdet. Sorry, Commander.«

Er wird wieder ernst und spricht weiter: »Ach...da wäre noch etwas...Nach der Neujustierung haben wir in einiger Entfernung ein Gebilde geortet, das eindeutig künstlicher Natur ist. Mehr kann ich dazu momentan nicht sagen...vielleicht eine unterseeische Basis...wir bleiben dran...aaaaarrrrh!«

Plötzlich greift der Mann sich schreiend an den Kopf, fällt von seinem Stuhl...doch die Schreie gellen weiter, bis endlich die Kamera ausfällt und diese grausame Szene beendet.

»Das war vor zwei Tagen!« zerschneidet die Stimme des Generals die Stille, »Der letzte Kontakt zur »Aurora«! Ihre Mission lautet: Tauchen Sie hinab zur »Aurora« und finden Sie heraus, was sie beschädigt und diese Leute getötet hat, denn davon müssen wir wohl ausgehen!«

>>>Hinter den Kulissen<<<

Der Lohn für die Ausführung der Mission sind die Annullierung der Strafregister der Runner sowie ein Bonus von 10.000 ¥ pro Person. Die Ausrüstung stellt das Militär. Sie besteht aus folgendem Material:

- Taucheranzüge mit Sauerstoff für 4 Stunden (wiederaufladbar), Sprechgeräten und Schubdüsen
- Harpunen mit Munition (15 Pfeile pro Person, davon 3 mit Sprengkopf). Die Harpunen können auch mittels der Fertigkeit »Gewehr« oder »Schrotflinte« ohne Ausweichen-Modifikatoren eingesetzt werden. Sie können zwei Pfeile verschießen, dann müssen sie nachgeladen werden.
- Unterwasserkamera
- Lampen
- Werkzeugkasten (zum Reparieren)
- ein Notebook, um Informationen zu speichern
- eine selbstaufblasende Rettungsinsel, die oben auf dem Wasser schwimmen und unten verankert werden kann
- ein Signal, das den Helikopter wieder herbeiruft

Kurs: Südpazifik

>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<

Etwas mülig ist euch schon zumute, als ihr im großen Laderaum des Ares Dragon auf den schmalen Sitzen Platz nehmt. Der stille Offizier mit Namen Warren, der auch beim Gespräch vorher anwesend war, sitzt mit stoischer Miene neben euch. Der Pilot läßt die Rotoren aufheulen, die Ladeklappe schließt sich. »Entspannt euch!«

ist der einzige Kommentar von Warren, »Wir werden einige Stunden unterwegs sein.«

Er behält Recht. Der Flug scheint kein Ende zu nehmen. Während die ruhigeren unter euch eingekickt sind, sitzen andere nervös da und schauen sich unruhig im Helikopter um. Endlich habt ihr die Koordinaten erreicht. Warren rüttelt euch wach: »Wir sind da.«

>>>Hinter den Kulissen<<<

Die Runner werden abgeseilt; immer zwei auf einmal können hinuntergelassen werden. Warren übergibt den Runnern das Signal, das sie dann aktivieren sollen, wenn ihre Mission erfüllt ist oder sie in Gefahr sind. Dann ist der Helikopter, der in der nächsten Militärbasis steht, innerhalb einer Stunde wieder bei den Koordinaten. Das Meer ist hier bis zu 4000 Metern tief; die »Aurora« liegt jedoch glücklicherweise auf einem Unterwasserplateau, das »nur« 200 Meter tief liegt. Die Taucheranzüge haben jedoch einen automatischen Druckausgleich.

Unter Wasser

>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<

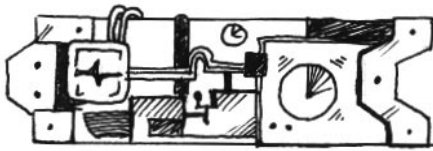
Gerade eben war noch der Lärm der Rotoren über euch, doch nun ist das Einzige, was ihr hört, das Rauschen eurer Lungenautomaten und das Blubbern der entweichenden Luftblasen. Ihr taucht hinein in das geheimnisvolle blaue Dunkel unter euch. Schon lange war es nicht mehr so still um euch herum. Lautlos gleitet ihr hinab in die Tiefe. Nur wenige Fische könnt ihr neben euch sehen, ansonsten ist hier niemand. Ein Piepen zeigt euch, daß euer APK (Atem/Puls-Kontrolle) angesprungen ist, und am leisen Rauschen in euren Ohren erkennt ihr, daß die Funkverbindung untereinander stabil ist. Schon nach etwa 20 Metern müßt ihr die Lampen anschalten, um besser sehen zu können.

>>>Hinter den Kulissen<<<

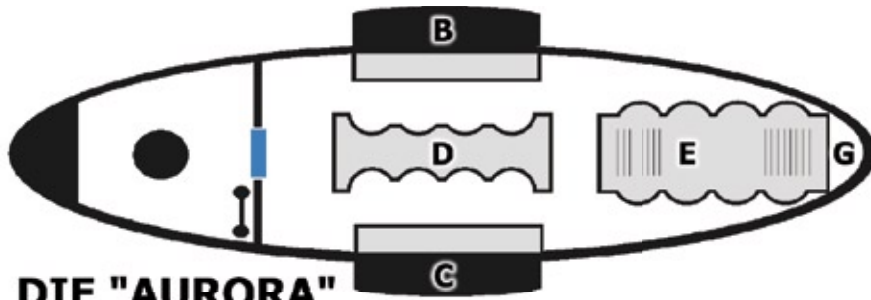
Gib den Spielern kurz Zeit, sich auf die veränderten Bedingungen einzustellen. Vielleicht probieren sie die Schubdüsen aus, die sich schneller nach unten bringen. Mittels dieser Düsen sollten die Runner in weniger als 10 Minuten unten beim Wrack der »Aurora« sein.

>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<

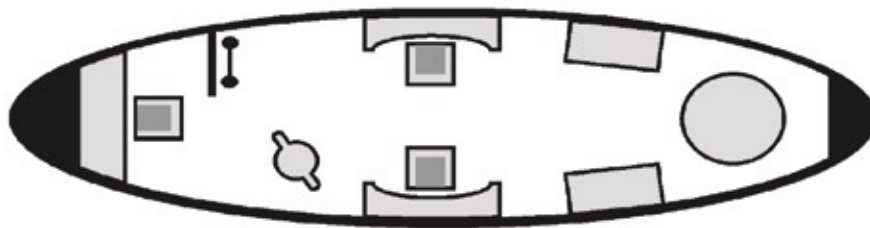
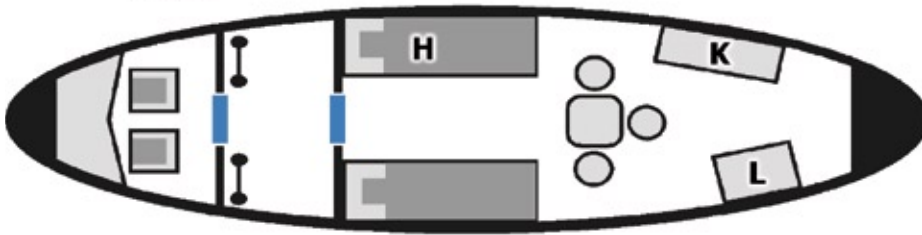
Im dunkelblauen Wasser vor euch könnt ihr die schwarze majestätische Silhouette eines U-Bootes ausmachen. Als ihr näher herankommt, gibt euch ein Blick auf den Rumpf Gewißheit: Cal.S.»Aurora«, SF.



ABENTEUER



DIE "AURORA"
2 Meter



>>>Hinter den Kulissen<<<

Wer das Boot genauer untersucht, stellt fest, daß es schräg auf der Seite liegt und daß auf der anderen Seite ein Tauchereinstieg ist. Man kann also von unten in das U-Boot einsteigen. Der Einstieg befindet sich auf der Karte an Punkt A und ist eine Druckschleuse, die man von innen und außen aufdrehen kann und die von innen gesichert werden kann - was sie glücklicher- oder auch seltsamerweise nicht ist. Es sind keine Spuren eines Torpedos oder einer sonstigen Beschädigung zu erkennen.

Die »Aurora«

Wie aus der Karte zu ersehen, ist die »Aurora« ein sehr kleines Boot, das auch nicht ständig im Einsatz war. Angetrieben wird es von einem Elektromotor, der an einen schiffseigenen Generator angeschlossen ist - einen Mini-Reaktor, der sich jedoch in Notsituationen selbst versiegelt, so daß keine Strahlung austreten kann. Zur Verteidigung hatte das Boot zwei Torpedos an Bord. Einer davon wurde auf eine Höhle der Xesh (dazu später mehr) abgefeuert.

Die »Aurora« ist in drei Decks aufgeteilt; im Unterdeck befinden sich die Maschine und der Generator sowie ein Notstromaggregat

und natürlich die Ausstiegs Luke, das Mitteldeck beherbergt das Cockpit und einen Schlaf- und Eßraum; im Oberdeck schließlich sind Radar, das Periskop, zwei Computer, Waffen und ein Besprechungstisch untergebracht.

Die Crew bestand aus 5 Personen: dem Kapitän und Steuermann Harry Keen, dem Copiloten und Radaringenieur Richard Wedding, dem Maschinisten und Techniker Fred Ashley sowie den Meeresforschern Thomas Dawn und Eric DeLore. Zu ihrem Schicksal siehe »Was geschah auf der »Aurora«?«.

Was geschah auf der »Aurora«?

Vor zwei Tagen stießen Thomas Dawn und Eric DeLore auf einem Erkundungstauhang auf eine Höhle, in der seltsame humanoide Wesen lebten, die sie angriffen und vertrieben. Der Kapitän ordnete daraufhin an, auf die Höhle zu feuern (der fehlende Torpedo), die in sich zusammenstürzte und die Bewohner unter sich begrub. Dies jedoch reizte den Zorn der übrigen Xesh, die in diesem Gebiet lebten, und sie griffen das U-Boot an. Mittels gebündelter telekinetischer Kraft brachten sie die elektronischen Systeme der »Aurora« zum

Absturz; das Boot strandete. Dann drangen einige der Xesh in das Boot ein und töteten alle Crewmitglieder - bis auf Dawn, der halbverrückt zurückblieb.

Die Basis dagegen, die Wedding in seinem Bericht erwähnte, hatte mit dem Angriff nichts zu tun; im Gegenteil - auch sie wurde von den Xesh attackiert.

Die »Aurora« - das Unterdeck

>>>Hinter den Kulissen<<<

Als die Runner das U-Boot betreten, ist es dort stockdunkel. Das Notstromaggregat (F), das aber nur spärliches Licht spendet (und später auch Monitore), kann leicht gefunden und mittels Elektronik[3] auch aktiviert werden. Dann sehen die Runner mehr.

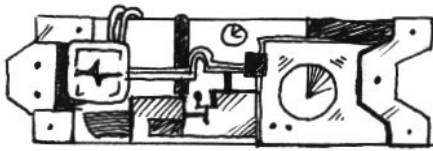
>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<

Vorsichtig öffnet ihr die Klappe. Ihr habt Glück! Es ist noch eine Luftblase in dem Boot. Es ist jedoch stockdunkel und kalt - kein Wunder bei den Temperaturen hier unten. Alles ist still. Ihr könnt nur einige Schemen erkennen: eine halboffene Tür, hinter der ein Raum mit einer großen Maschine liegt und eine Leiter, die nach oben führt.

Jetzt seht ihr mehr: (Elektronik oder Maschinen [4]) Die Maschine mitten im Raum (D) scheint ein Generator für die Schiffsenergie zu sein, die zweite Maschine im hinteren Teil des Decks (E) ist der Motor für den Schiffsantrieb, neben dem die Luftfilteranlage liegt (G). Links und rechts des Generators befinden sich zwei längliche Röhren (B und C) mit der Aufschrift »Torpedo tube - do not open!« und einem Bedienungsterminal daneben. Ein weiteres Terminal, mit einem Display zur Kommunikation innerhalb des Bootes, hängt an der Wand neben der Tür.

>>>Hinter den Kulissen<<<

Sollte jemand doch auf die Idee kommen, eines der Torpedorohre zu öffnen - darin liegt die Leiche von Fred Ashley. Es sind keine Spuren von Gewalt zu entdecken, doch Ashley blutet aus Ohren, Nase und Mund. Dies waren die Auswirkungen von den telekinetischen Attacken der Xesh, die schwere innere Verletzungen verursachten. Bei genauerer Betrachtung sind Schleimpartikel an seiner Haut zu finden.



ABENTEUER



Die »Aurora« - das Mitteldeck

>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<

Das Mitteldeck ist größtenteils ein sparsam eingerichteter Wohnraum: 2 Doppelschlafpritschen, eine Einzelpritsche, ein kleiner Tisch mit drei Hockern daran sowie zwei Schränke. Eine Leiter führt weiter nach oben. Eine geschlossene Stahltür liegt zu eurer Rechten. Ein lebloser Arm hängt aus einem der Betten (H) heraus.

(Stahltür) Ihr betretet das Cockpit des U-Boots. Zwei Steuerkonsolen für Steuermann und Copilot sind hier installiert, ebenso wie zahlreiche Aggregate, Monitore und Regler. Auch hier gibt es ein Kom-Display. Durch dickes Panzerglas kann man nach draußen sehen. Ihr seht jedoch mit Entsetzen auf den toten Mann, der über der Steuerkonsole liegt. In seinen Augen kann man noch das Entsetzen sehen, außerdem Blutspuren aus Mund, Nase und Ohren. Zu seinen Füßen liegt ein Colt America.

>>>Hinter den Kulissen<<<

Die Leiche des Kapitäns und Steuermanns, Harry Keen. Auch er wurde das Opfer telekinetischer Attacken. Aus seinem Colt wurden zwei Schüsse abgegeben - natürlich wirkungslos.

Der Arm gehört Eric DeLore, einem der beiden Meeresforscher. Er wurde im Schlaf von den Xesh überrascht. Wenn die Runner den grausigen Anblick ertragen wollen (je mehr Leichen sie zu Gesicht bekommen, desto schwerer sollten Willenskraft-Proben werden), können sie auch bei DeLore die gleichen Symptome feststellen: Blut aus Mund, Nase und Ohren, kleine Schleimpartikel.

Der Schrank K ist in fünf Spindschränke aufgeteilt, die die persönlichen Sachen der Crew sowie Kleidung enthalten: ein Discman mit einigen CDs, ein kleines hölzernes Schachspiel, eine Kette mit Anhänger daran, eine Ruger Super Warhawk mit 15 Schuß Muni, ein Notizbuch mit Telefonnummern von Freunden und einem Schieber, Kugelschreiber, Trideoprogramme - all solcher Kleinkram liegt in den Schränken herum. Schrank L dagegen enthält Lebensmittel, einen primitiven Gaskocher, einen kleinen Kühlschrank und Eßbesteck. Die Lebensmittel im Kühlschrank sind gerade noch genießbar, da der Strom ja ausgefallen war, jedoch sind auffällige Schleimspuren an ihnen - die Xesh waren hier und haben sich bedient.

Die »Aurora« - das Oberdeck

>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<

Hier, im obersten Deck scheint die Kommandozentrale gewesen zu sein. Eine Radarkonsole, zwei weitere Computer, das Periskop und ein runder Tisch mit einer Glasplatte, die von unten beleuchtet werden kann, und auf der eine Seekarte und ein Trideo-Gerät liegt. Zwei Schränke vervollständigen die Einrichtung. Mit Grauen schaut ihr jedoch die Leiche, die neben dem Computerterminal liegt: Alles ist voller Blut, der Kopf fast bis zur Unkenntlichkeit verunstaltet, als sei er von innen heraus geplatzt. Mit Schrecken erinnert ihr euch: Die Videoaufzeichnung! Jetzt erkennt ihr die Umgebung wieder. Doch was war das? Kam da nicht ein leises Wimmern aus der Ecke, hinter dem Schrank?

>>>Hinter den Kulissen<<<

Also, schön der Reihe nach: Die Leiche ist Richard Wedding, der bei einem besonders heftigen Angriff eines Xesh starb. Die Seekarte können Sie den Runnen zeigen; eingezeichnet sind die Position der »Aurora«, die der Xesh-Höhle und die vermutete Position der Basis.

Das Wimmern stellt keine Gefahr für die Runner dar; es ist Thomas Dawn, der zwar völlig wahnsinnig, aber körperlich unversehrt, überlebt hat. Zunächst wird er überhaupt keinen zusammenhängenden Satz zustandebringen. Erst nach intensiver Beruhigung (Psychologie [4] oder Charisma [8]) kann er berichten, daß sie von etwas angegriffen wurden, er könne jedoch nicht mehr erinnern, von was oder wem - sein Schock hat die traumatische Erinnerung verdrängt.

Nun können die Runner versuchen, den Generator wieder in Gang zu bringen. Dies erfordert jedoch genaue Kenntnis der Technik (Energetik, Nuklearwissenschaften, Elektrotechnik o.ä. [9]) und viel Arbeit. Dazu gehört auch das Reparieren der Schiffsschrauben von außen (Schiffe B/R [7]) und das Reinstallieren der Systeme in den Computern (Computer [5]). Wenn alle diese Schritte gelingen sollten, ist die »Aurora« sogar wieder einigermaßen seetüchtig. Jedenfalls würde sie es bis nach San Francisco schaffen. Mit dem Reparieren der Systeme funktionieren jedoch bloß die Navigation, die Steuerung und das Radar, jedoch nicht die Forschungscomputer und die Kom-Anlage - alles muß separat repariert werden. Ob die Runner jedoch mit der Technik umgehen können (steuern, navigieren, funken usw.) ist eine ganz

andere Frage. Wahrscheinlich wird die »Aurora« eher wieder auf Grund gehen.

Die Runner haben nun zwei mögliche Ziele, die sie auf der Seekarte finden: die zerstörte Höhle oder die Basis.

Die Höhle der Xesh

>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<

Ihr habt nun die Koordinaten auf der Karte erreicht, doch alles, was ihr seht, ist ein Trümmerhaufen zusammengebrochener Gesteinsfragmente.

Wahrnehmung [5]:

- 1 Erfolg: Keine Ahnung, wieso dieser Trümmerhaufen hier ist! Bist ja kein Meeresforscher...
- 2-3 Erfolge: Eventuell könnte der Zusammenbruch von einem Torpedo verursacht worden sein.
- 4 Erfolge: Ein Torpedo, der von der »Aurora« aus abgeschossen wurde, hat dieses Ziel getroffen. Aus der Lage und Beschaffenheit der Trümmer schließt du, daß darunter einmal eine Höhle gewesen sein muß.
- 5 oder mehr Erfolge: siehe 4 Erfolge, außerdem erkennst du einen schmalen Eingang zu der verschütteten Höhle, in der höchstens ein Mann Platz hat.

(In der Höhle:) Im Schein eurer Lampen könnt ihr Entsetzliches sehen: Unter den Trümmern der Felsen liegen die Überreste irgendwelcher Wesen, so grausam entstellt, daß man nicht einmal mehr erkennen kann, welcher Spezies sie angehörten. Nur ein Haufen aufgeweichten Schleimes und Hautfetzen, die sich im Salzwasser langsam auflösen, ist zu erkennen, aber keine ganzen Körperteile oder gar ein Kopf.

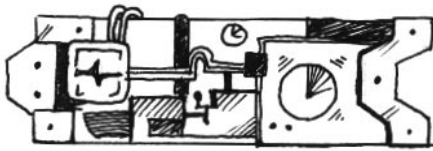
>>>Hinter den Kulissen<<<

Die eingestürzte Höhle, in der eine Xesh-Sippe lebte. Laß die Runner ruhig im Unklaren darüber, wie die Wesen wirklich ausgesehen haben - sie werden es schon noch früh genug mit den Xesh zu tun bekommen.

Auf dem Weg zur Basis

>>>Hinter den Kulissen<<<

Entweder nach dem Leichenfund in der Höhle oder auf dem Weg zur Basis erreicht einen der Runner - möglichst ein Magier, ansonsten ein sensibler Held - eine telepathische Botschaft:



ABENTEUER



»Verschwindet von hier, oder es wird euch ergehen wie den anderen Menschen. Dies ist unser Reich. Verschwindet, oder ihr werdet sterben...!«

Sie wurde von einem der Xesh ausgesandt, um die Runner zu warnen. Aller Wahrscheinlichkeit nach werden die Runner ihre Suche trotzdem fortsetzen und die Basis erreichen wollen. Wenn die Helden mit der reparierten »Aurora« kommen, wird man sie sicherlich orten und feindselig reagieren: zuerst durch Funkgespräche, man möge den Kurs ändern; wenn die Runner dem nicht Folge leisten, wird man sogar auf sie feuern - zuerst einen Warnschuß, dann auch gezielt. Die einzige Möglichkeit, in die Basis zu gelangen, ist, »zu Fuß« hinüberzutauchen, denn so hat man die Chance, dem Echolot zu entgehen. Wie die Runner auch die Basis erreichen, auf jeden Fall bietet sich ihnen folgendes Bild:

>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<

Als ihr hinter dem Felsen hervorschauen könnt, bietet sich euch ein beeindruckendes Bild: In einer Mulde auf dem Grund erheben sich die seltsam geformten Kuppeln und Bauten einer unterseeischen Station. Wie eine Raumstation aus einer anderen Welt erscheinen euch die gelblichen rund und oval gebauten Bauten mit den Glaselementen auf den Dächern. Vier größere und zwei kleinere Gebäude könnt ihr sehen, die untereinander durch gläserne Röhren verbunden sind. Doch schon jetzt bemerkt ihr, daß einige Teile der Station beschädigt sind: zwei Glastunnel sind durchbrochen, und eines der beiden kleineren Gebäude scheint komplett unter Wasser zu stehen.

Die »Yukei 2«

Die Basis wurde vor etwa einem Jahr von den Japanern als Nachfolger der ersten »Yukei«-Station im Nord-Pazifik gebaut und soll mehrere Vorteile bringen: sie fungiert als Beobachtungsposten, kleinerer Militärstützpunkt und Forschungsbasis in einem.

An Bord der Basis, die etwa jeden Monat von einem Versorgungsschiff angefahren wird, befinden sich normalerweise 43 Personen: Der Kommandant, der Leiter der Forschungsabteilung und 20 Forscher, Techniker und Ingenieure sowie der Leiter der militärischen Abteilung mit 20 Soldaten, Offizieren und Wachposten.

Die rot gestrichelten Kreise stellen Tauchereinstiege dar, die sich an der Unterseite der Gebäude befinden; die Gebäude und

Tunnel, die mit blauen Punkten gefüllt sind, sind überflutet.

Gebäude A und B sind etwa gleich aufgebaut: hier befinden sich Radar- Sonar- und Echolotsender, die Funkanlage sowie je zwei bewegliche Torpedofeuerbänke, die einen horizontalen Winkel von 140° und einen vertikalen Winkel von 60° haben. So kann fast jedes Ziel anvisiert werden.

Das Gebäude C ist das Hauptgebäude und beherbergt die Unterkünfte für die Mannschaft - sowohl Soldaten als auch Forscher. Die Räume des Kommandanten und ein Konferenzraum befinden sich im oberen Stockwerk.

In Gebäude D ist sämtliches Gerät - Taucherausrüstungen, Waffen, Werkzeug, Meßgeräte u.a. - untergebracht. Außerdem hat die Forschung im oberen Teil ihren Sitz: mehrere Computer, Laborgeräte, Chemikalien und Proben haben hier ihren Platz.

Die kleineren Türme E und F waren ursprünglich als Beobachtungsposten und weitere Tauchereinstiege konstruiert worden, jedoch wenig benutzt und teilweise als weiteres Lager für Ausrüstung mißbraucht.

Alle Tore, die in den Karten rot eingezeichnet sind, stellen Sicherheitstore dar, die sich im Normalzustand relativ leicht öffnen lassen, aber im Gefahrenzustand (wenn Wasser dahinterliegt) felsenfest verriegelt sind. Das Wrack der »Noko«, eines kleinen Kurzstrecken-U-Boots liegt neben dem Hauptgebäude (G).

Übrigens: Der Name der Station steht auf Japanisch an der Außenwand, ist aber erst bei näherem Hinsehen zu erkennen.

Die Ereignisse auf der »Yukei 2«

Wie auch die »Aurora« wurden auch die japanischen Forscher auf der »Yukei 2« auf die Xesh aufmerksam, jedoch schon vor längerer Zeit. Es gelang ihnen, einiges über diese Wesen herauszufinden - bis sie sich 5 Tage vor dem Eintreffen der Runner zusammentaten und die Basis angriffen. Mittels geballter telekinetischer Energie zerstörten sie zwei Tunnel der Basis sowie das U-Boot »Noko« und richteten auch in der Basis gehörigen Schaden an. Mehrere Computersysteme wurden beschädigt, Einrichtung zerstört und nicht zuletzt 5 Forscher und 8 Soldaten getötet bzw. verschleppt. Doch trotzdem gelang es den Japanern, die Xesh zu vertreiben - für´s Erste. Jetzt versuchen die übrigen Leute, den Funk zu reparieren, da sie sonst völlig von der Außenwelt abgeschnitten sind und das Versorgungsschiff erst in 23

Tagen kommt. Trotzdem sind sie jedoch äußerst abweisend gegenüber allen Fremden, da die »Yukei 2« immerhin ein geheimes Regierungsprojekt ist, von dem die Amerikaner bestimmt nichts erfahren sollen. Es bedarf ungeheurer Überzeugungskraft, die Japaner zur Zusammenarbeit zu bewegen.

Gebäude A / B

Die beiden größeren Vortürme A und B, die etwa gleich aufgebaut sind, kann man durch einen Tunnel auf der unteren Etage erreichen. Von hier aus kann bzw. konnte einmal die Umgebung geortet werden. Funk und Radar sind ausgefallen; nur das Echolot funktioniert noch, weswegen die »Aurora« auch geortet werden kann, wenn die Runner sich mit ihr der Basis nähern. Im Untergeschoß jedes Turms befinden sich zwei hydraulisch bewegliche Torpedofeuerbänke mit jeweils zwei Torpedos; insgesamt verfügt die Station also über 8 Torpedos, die mittels eines Kontrollpultes abgefeuert werden können (dazu benötigt man jedoch technische Kenntnis). Wachschiebende Soldaten werden Eindringlinge festnehmen und sofort dem Kommandanten melden. Da der allgemeine Alarm ausgefallen ist, der interne Funk aber aktiv, kann man sich von hier aus mit allen anderen Bereichen der Basis verständigen. Das Untergeschoß hat keine Fenster und wird nur von Neonlicht beleuchtet. Im Obergeschoß befinden sich zwei große Computerterminals, die für Radar, Sonar, Echolot und ähnliches zuständig sind, die jedoch teilweise ausgefallen sind; außerdem ein Periskop, das eine Reichweite von 2 Metern hat. Es gibt ein 50 cm breites Rundfenster, das man auch schließen kann, sowie internen Funk.

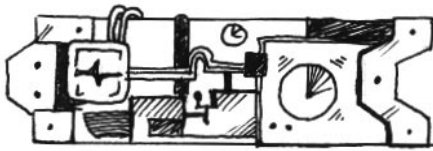
Personen:

- A / B unten: jeweils 2 Soldaten (Typ A)
- A / B oben: jeweils 2 Forscher, 1 Soldat (Typ B); in Gebäude A zusätzlich milit. Befehlshaber Sakin Koyata

Gebäude C

Das Untergeschoß des Hauptgebäudes enthält ein Gemeinschaftsbad, eine Gemeinschaftsküche und 8 Unterkünfte, in denen mehrere Betten untergebracht sind.

Alles ist spärlich eingerichtet. Tagsüber schlafen die Nachtschichtler hier, nachts umgekehrt (im Moment schlafen hier 3 Soldaten - 2 vom Typ A und einer vom Typ B - sowie 5 Forscher) Die Türen zu den Unterkünften sind



ABENTEUER



mit einem besonderen Magschloss verriegelt, das eine Zahlenkombination erfordert. In den Unterkünften selbst sind nur die persönlichen Gegenstände der Soldaten und Forscher zu finden - laß deiner Fantasie freien Lauf! Drei Tunnel verbinden Gebäude C mit A, B und einem Knotenpunkt.

Das Obergeschoß beherbergt einen Konferenzraum und die persönlichen Räume des Kommandanten. Die Türen hier haben ebenfalls Magschlösser, sind aber besser gesichert. Bei drei falschen Codeeingaben wird sofort interner Alarm ausgelöst, der jedoch auf Gebäude C beschränkt bleibt. Trotzdem werden fast alle Soldaten zum Ursprungsort des Alarms rennen. In den Privaträumen des Kommandanten lassen sich schon wertvollere Sachen finden: ein altes japanisches Schwert, einige Kristalle, einige kleinere Pistolen, Trideo-Programme, SimSinn-Programme, und im Laptop, der in einem Geheimfach des Schreibtisches steht, finden sich nach genauer Suche einige Systemadressen und Zugangscodes für die Hosts japanischer Konzerne und Firmen innerhalb Japans. Von Gebäude C aus gibt es eine Tunnelverbindung zu Gebäude D (Obergeschoß).

Personen:

Im Untergeschoß:

- im Quartier, schlafend: 2 Soldaten (Typ A), 1 Soldat (Typ B), 5 Forscher
- im Quartier, tot: 2 Soldaten (Typ A), 2 Soldaten (Typ B), 1 Forscher
- in der Kantine: 1 Soldat (Typ A)

Im Obergeschoß:

- in der Kapitänskajüte: Kommandant Shikaru Yokoshi, 2 Soldaten (Typ B), 2 Forscher

Gebäude D

Dieses Gebäude beinhaltet die Forschungsabteilung der »Yukei 2«. Im Untergeschoß befinden sich Taucherausrüstungen, Handfeuerwaffen, Harpunen, Granaten, Signalleuchten, Rettungsinseln, Überlebenskits, Seile verschiedener Art usw., eben alles, was man an Ausrüstung für Außenexpeditionen braucht, verstaut in Kisten und Schränken. Sogar Talentsoft »Tauchen« (Stufe 4) befindet sich hier. Hier ist auch der Taucherausstieg, den die Forscher für ihre Expeditionen benutzen. Ein Tunnel führt zu einem Knotenpunkt (siehe Karte). Im Obergeschoß findet man nur wissenschaftliche Ausrüstung:

- 3 Computer, die mit einem Server verbunden sind (links unten im Raum)

- zwei Labortische, auf denen Mikroskope stehen (Proben von genetisch veränderten Meerespflanzen und -tieren)
- zwei Schränke mit wissenschaftlichem Equipment: verschiedene Glasbehälter (Erlenmeyerkolben, RGs usw.), diverse Chemikalien (Säuren, Laugen, Silbernitrat, reiner Alkohol u.a.), Probenbehälter, Sezierbesteck, Gasbrenner u.a.
- Computer: Die Rechner enthalten nur Daten über Forschungsprojekte - vorwiegend Berichte über genetisch veränderte Pflanzen und Tiere und mögliche Ursachen, aber auch detaillierte Beschreibungen einiger Tiere (Critters), Stärken und Schwächen, um sie später fangen zu können. Außerdem geologische Studien über die Bodenbeschaffenheit und Nutzbarkeit der Umgebung. Sogar über die Xesh gibt es eine Datei namens »X«, die vage Andeutungen über das Aussehen, Verhalten und mögliche Schwachpunkte der Wesen gibt. Natürlich gibt es auch hier eine interne Funkverbindung.

Personen:

im Untergeschoß:

- ein Soldat (Typ B), tot
- ein Forscher, ebenfalls tot

Obergeschoß:

- 4 Forscher
- 1 Forscher, tot und notdürftig zugedeckt

Gebäude E/F

Die beiden ehemaligen Beobachtungstürme werden nun als Ausrüstungslager mißbraucht, doch seit dem schweren Angriff der Xesh, bei dem ein Turm überflutet wurde, ist hier nur noch selten jemand anzutreffen. Einige kleine Kisten mit elektronischen Bauteilen - teilweise kaputt, teilweise noch relativ intakt - sowie vielleicht etwas Munition kann man hier finden. Der interne Funk ist hier ausgefallen.

Personen:

Gebäude E:

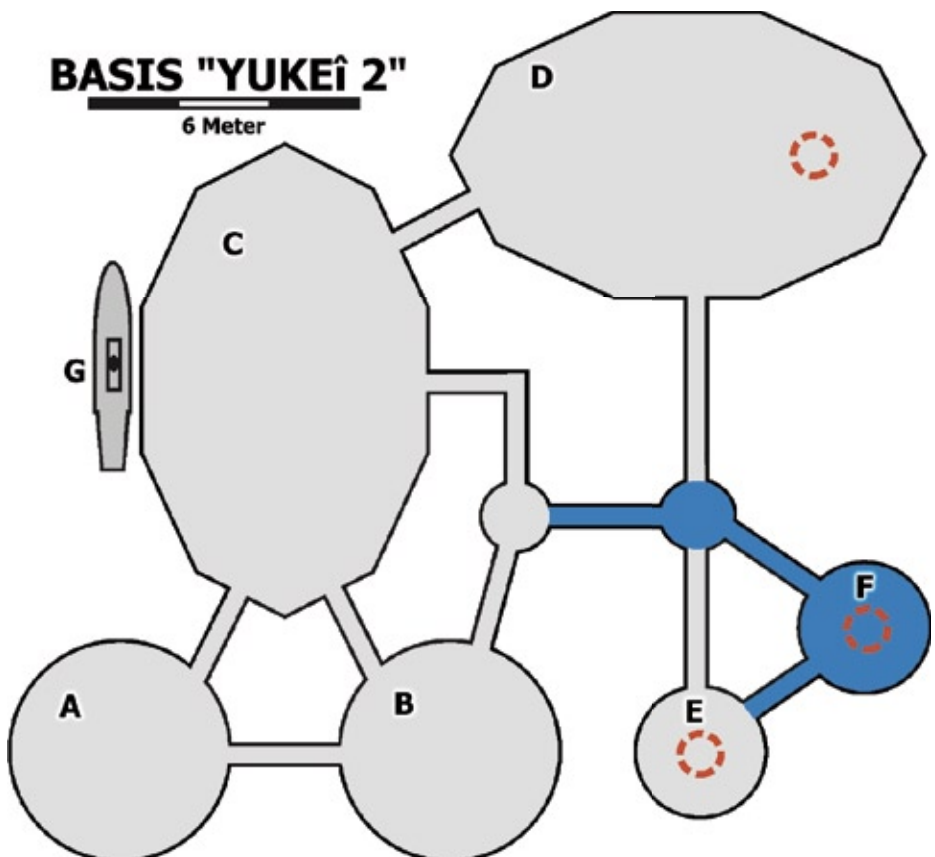
- zwei Ingenieure, die versuchen, den Funk zu reparieren

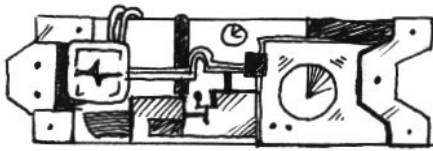
Gebäude F:

- ein Soldat (Typ A), ertrunken
- ein Forscher, ertrunken

Wie geht 's weiter?

Das werden Sie sich und ihre Spieler bestimmt auch fragen. Nun, wenn die Runner in die Basis eindringen, wird man sie nicht





ABENTEUER



freundlich empfangen. Jeder, der bewaffnet ist, wird versuchen, die Abenteurer aufzuhalten. Anders gesagt: Wenn die Runner es schaffen, allein bis zum Kommandanten vorzudringen, sind sie gut! Wahrscheinlicher ist, daß sie vorher von den Soldaten festgenommen und zum Kommandanten gebracht werden. Wie dem auch sei, dann heißt es verhandeln. Die Runner müssen Shikaru Yokoshi erklären, was sie wollen. Nach gutem Zureden werden die Japaner sogar ihre Geschichte glauben und vielleicht ihre eigenen Erfahrungen mit den Xesh preisgeben. Dabei werden diese als aggressiv und feindselig dargestellt; die Japaner wollen sich rüsten, um die Xesh bei deren nächsten Erscheinen zu töten - und zwar alle!

Eindringling

>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<

Plötzlich beginnt das Kom neben euch an der Wand zu piepen. Der Soldat nimmt das Gespräch an. Auf dem Schirm ist einer der Forscher zu sehen. Er hat eine schwere Kopfverletzung. Seine Stimme ist schwach und gehetzt: (Japanisch) »Oh mein Gott...sie sind zurück! Tanaka und Atsuhiro! Aber sie...sie sind...völlig verändert! Wie diese...diese gottverdammten Wesen! Sie wollen uns töten, Commander...sie kennen uns nicht mehr! Wir brauchen Hilfe!«

(In Gebäude D, oben:) Die Schreie der Wissenschaftler gellen euch entgegen. Zwei der vier Forscher liegen am Boden, blutüberströmt, während zwei etwa zwei Meter große, fischartige Wesen, deren Züge entfernt an Menschen erinnern, und die mehrere Tentakel haben, sich daran machen, die Einrichtung zu zerstören und die übrigen Forscher zu töten, die sich in Richtung Sicherheitstür geflüchtet haben. Als sie euch bemerken, starren sie euch mit einem Blick geradezu menschlicher Überraschung an, doch dann gehen sie zum Angriff über.

>>>Hinter den Kulissen<<<

Die beiden Japaner, die entführt wurden und von den Xesh verändert wurden. Es gibt keine Möglichkeit, ihnen ihr altes Leben zurückzugeben - außer den Tod. Sicher werden nicht alle Japaner gegen ihre ehemaligen Kollegen kämpfen wollen, auch wenn diese ihnen ans Leder wollen. Die Werte findest Du im Anhang.

Die Botschaft

>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<

»Du bist nicht wie sie...du wirst verstehen...komm zu dem Ort, den ihr Menschen Kel´Sogada nennt... du wirst verstehen!«

>>>Hinter den Kulissen<<<

Wieder erhält der Runner, dem die Xesh schon einmal eine telepathische Botschaft zuschickten, eine solche. Diesmal aber sieht er vor seinem geistigen Auge ein fischähnliches Wesen mit großen schwarzen Augen, das zu ihm spricht; der Kontakt ist diesmal viel intensiver. Der angesprochene Ort Kel´Sogada ist eine Höhle, etwa einen Kilometer von der Basis entfernt, in der einige der Xesh leben.

Der Kommandant Yokoshi wird den Runnern daraufhin ein Angebot machen: die Japaner werden sie gehen lassen, wenn sie bei diesem Treffen mit den Xesh eine Bombe plazieren und damit die Höhle sprengen. Andernfalls müßten sie die Runner entweder erschießen oder sie in Gewahrsam nehmen - immerhin wissen sie nun von der Basis!

Kel´Sogada

>>>Sag´s ihnen ins Gesicht<<<

Ein schmaler Einstieg in die Höhle öffnet sich vor dir. Von drinnen kommt ein spärliches blaues Licht. Du schwebst hinab in ungewisses Dunkel. Plötzlich hörst du viele leise Stimmen in deinem Kopf, die eine unverständliche fremde Sprache sprechen. Der Lichtschimmer rückt näher. Du merkst, daß du dich nicht mehr selbst bewegst - du wirst von irgendetwas angezogen. Bald reihst du dich in einen Kreis von seltsamen, annähernd humanoiden Wesen mit schlanken Gliedmaßen, die entfernt an Fische erinnern und dich mit großen schwarzen Augen ansehen. Eine Stimme erhebt sich in deinem Kopf, doch du kannst dir schwerlich vorstellen, von welchem der Wesen sie stammt:

»Wir haben bemerkt, daß du nicht bist wie sie. Du mußt uns beistehen! Sie töten uns, sie fangen unsere Nahrung, sie zerstören unsere Höhlen. Gemeinsam sind wir stark, doch unsere Kraft läßt schnell nach. Bald werden wir alle tot sein...hilf uns - wir wollen doch nur leben, in Frieden, in Sicherheit vor den Menschen!«

>>>Hinter den Kulissen<<<

Damit wäre die Position der Xesh klar belegt. Wer von den Runnern trotz der flehenden

Hilferufe der Xesh hier die Bombe legt, der zieht nicht nur den Zorn weiterer Xesh aus der Umgebung auf sich, sondern auch den des unerbittlichen Karmagottes: -3 Karma! Moralisch gesunde Helden werden sich auf die Seite der Xesh schlagen und vielleicht sogar die Bombe der Japaner gegen sie selbst verwenden, denn auch die Xesh wollen, daß die Japaner von hier verschwinden - notfalls gewaltsam. Dabei verwenden sie als Lockmittel für die Runner einen magischen Talisman: ein Amulett in Form einer großen Fischschuppe, das Gravuren trägt und seinen Träger befähigt, im Wasser statt an der Luft zu atmen (näheres siehe Anhang). Damit verbunden ist natürlich die Bitte, niemandem von der Existenz der Xesh zu erzählen.

Wegen der verhärteten Fronten gibt es also nur wenige Möglichkeiten, die nicht in einem Blutbad enden:

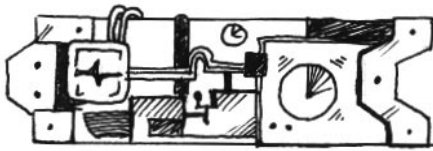
- die Runner bringen die Japaner (mit welchen Mitteln auch immer) dazu, ihre Basis aufzugeben und sich in die Gefangenschaft der Amerikaner zu begeben (wenn der Hubschrauber eintrifft),
- die Runner überreden die Xesh dazu, ihren Wohnort zu wechseln
- die Runner halten sich aus der ganzen Sache heraus und aktivieren ihr Hubschrauber-Signal. Bei dieser Option haben sie die Möglichkeit, die Xesh zu verschweigen, die Japaner jedoch ans Messer zu liefern, was diese natürlich zu verhindern versuchen werden.

Du siehst - es gibt viele Möglichkeiten, das Abenteuer zu Ende zu führen - zu viele, um sie hier alle ausführlich und im Detail zu beschreiben. Improvisieren Sie deshalb den Rest des Abenteuers. Für den Fall, daß die Runner gemeinsam mit den Xesh gegen die Japaner kämpfen, gib ihnen noch eine Chance aufzugeben, denn die Xesh werden auch gemeinsam die Japaner nicht besiegen können.

Die Regierung wird, wenn sie gut informiert wird, natürlich den Lohn zahlen und die Runner in guter Erinnerung behalten. Später kann man dann in den Medien vom Bombardement einer geheimen japanischen Basis erfahren.

Karma

- 4 Punkte für´s Überleben und für den Seltenheitswert (macht man ja auch nicht alle Tage!)
- 1 Punkt für das erfolgreiche Instandsetzen der »Aurora«
- 2 Punkte für eine unblutige Beendigung des Konflikts (gilt nicht, wenn die Runner sich



einfach absetzen!)

- 1 Punkt, wenn nichts von der Existenz der Xesh verraten wird

Anhang

Das Artefakt der Xesh

Um es noch einmal zu betonen: nur einer der Runner wird das Artefakt bekommen, und auch nur derjenige, der die Kontaktperson der Xesh ist. Das Artefakt kann beliebig oft aktiviert werden; allerdings muß dem Benutzer vorher eine Willenskraft-Probe[3] gelingen, um das Artefakt zu aktivieren (2 Erfolge nötig). Außerdem muß er mit der Artefakt-Stufe (5) jedesmal, wenn er das Artefakt einsetzen will, gegen einen Mindestwurf würfeln, wobei 1 Erfolg ausreicht. Der MW beginnt mit 2 und erhöht sich bei jedem Benutzen (sorgfältig notieren!) um 1. Wenn einmal kein Erfolg eintritt, hat das Artefakt seine magische Kraft verloren und ist (abgesehen vom Seltenheits- und Schmuckwert) wertlos.

Werte

Soldat (Typ A)

Kon: 4 Waffen: Sukyamaru (Werte wie SCK Mod.100), Sch: 5 mit 20 Schuß reguläre Muni, St: 3 und 20 Schuß Betäubungs-Muni, Cha: 2 außerdem Smartverbindung, Int: 4 Messer, Wil: 3, Ess: 5,5 Rüstung: Panzerweste (2/1), Reak: 4, Ini: IW6

Soldat (Typ B)

Kon: 4 Waffen: Kyota sei (Werte wie Ruger S.W.), Sch: 5 mit 20 Schuß reguläre Muni, St: 3 und 20 Schuß Betäubungs-Muni, Cha: 2 außerdem Smartverbindung, Int: 4 Messer, Wil: 3, Ess: 3,5 Rüstung: Langer Sicherheitsmantel (4/2), Reak: 6, Ini: 2W6

Xesh (normal)

Kon: 3 Waffen: waffenlos, Sch: 5, St: 3 Rüstung: keine, Cha: 4, Int: 5 Sonstiges: telekinetischer Angriff (komplex), Wil: 7 Wil-Probe gegen Wil des Gegners, Ess: 6 Widerstand Wil gegen Wil, Reak: 5 Schadensniveau beliebig; Nettoerfolge, Ini: IW6 modifizieren das Ergebnis - körperl. Schaden!, Fuji Tanaka / Shoto Atsuhiko (in Xesh-Gestalt), Kon: 4 Waffen: waffenlos, Sch: 5, St: 3 Rüstung: Panzerweste (2/1), Cha: 3, Int: 5 Sonstiges: telekinetischer Angriff (siehe oben), Wil: 7, Ess: 4, Reak: 7, Ini: 2W6

[jochen hinderks]
[www.credstick.de]

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 Datenleitung 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 (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)
- 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“ angeben! 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.



STRAHLUNG

~ EIN BLICK AUF RADIOAKTIVITÄT, STRAHLUNG UND KERNKRAFTWERKE ~

So, heute will ich euch mal etwas über Radioaktivität, Strahlung und Kernkraftwerke erzählen. Um die Vorgänge in den Atomkernen verstehen zu können müssen wir uns als erstes ein Atom und speziell seinen Kern anschauen. Eine einfache Vorstellung dazu ist das Bohr'sche Atommodell: In der Mitte ein Kern und außen kreisen Elektronen drum rum. Da die Elektronen negativ und der Kern positiv geladen ist ziehen sie sich an und bleiben daher als Atom stabil zusammen. Die dafür verantwortlichen Kräfte werden Coulombkräfte oder elektrische Kräfte genannt. Schaut man sich den Kern genauer an, so kann man feststellen, dass er aus zwei verschiedenen Grundbausteinen aufgebaut ist: Aus Protonen und Neutronen. Protonen und Neutronen sind etwa gleich schwer, jedoch ist das Proton positiv geladen, während das Neutron keine Ladung besitzt. Da Atomkerne sehr stabile Gebilde sind stellt sich die Frage, warum kleben die Neutronen und Protonen zusammen? Wegen der fehlenden Ladung der Neutronen scheiden die Coulombkräfte aus. Außerdem würden dann alle Atomkerne sofort auseinander fliegen, da in allen Atomkernen (bis auf das Wasserstoffatom) mehr als ein Proton enthalten sind und sich gleichnamige Ladungen abstoßen. Da Gravitationskraft wesentlich schwächer ist als die elektrischen Kräfte, scheidet sie auch aus. Es müssen also andere Kräfte zwischen den Kernbausteinen wirken. Diese Kräfte werden Kernkräfte genannt. Diese Kräfte sind extrem stark, haben jedoch eine sehr kurze Reichweite. Ansonsten würden sich ja auch Kernbausteine benachbarter Atome anziehen und alle Atome würden sich zu einem großen Klumpen vereinigen. Wir können uns also einen Atomkern so vorstellen wie ein Haufen Kugeln, die per Klettverschluss aneinander kleben. Manche dieser Kugeln (die Protonen), stoßen sich ab, so wie verkehrt gepolte Magnete.

Schauen wir uns nun mal einen kleinen Atomkern an. Helium, z. B. besteht aus zwei Protonen und 2 Neutronen. Die Abstoßung der beiden Protonen kann hier vernachlässigt werden, denn jedes Proton ist durch die Kernkräfte an drei andere Kernbausteine gebunden. Beim Eisen sind es schon 26 Protonen und 30 Neutronen, also insgesamt 56 Kernbausteine. Da die Kernkräfte nur auf direkt benachbarte Bausteine wirken kann eines dieser 26 Protonen nicht von allen 55 anderen

Kernbausteinen gehalten werden. Durch Berechnungen und Versuche wurde festgestellt, dass eines unserer Kügelchen maximal zwölf Nachbarn haben kann. Abgestoßen wird ein Proton jedoch von allen 25 anderen Protonen. Auch hier kann man immer noch von einem stabilen Kern ausgehen. Bei sehr großen Kernen, wie z. B. Uran, wird ein Proton jedoch von insgesamt 91 anderen Protonen abgestoßen! Hier sind die abstoßenden Kräfte fast so stark wie die Kernkräfte, und daher handelt es sich um einen instabilen Kern, der zerfallen kann. Das Besondere an solchen radioaktiven Kernen ist, dass der Zeitpunkt, zum dem der Kern zerfällt nicht vorhersagbar ist. Das einzige was man angeben kann ist eine durchschnittliche Lebensdauer. Diese wird als sogenannte Halbwertszeit angegeben. Uran 238 hat z. B. eine Halbwertszeit von 4,5 Milliarden Jahren. Die Halbwertszeit ist in diesem Fall sehr groß. Andere Elemente besitzen dagegen nur eine Halbwertszeit von Tagen, Sekunden oder nur Sekundenbruchteilen.

Was passiert bei dem Zerfall eines Atomkerns wie z. B. Uran 238? Es wird angeblich jede Menge Energie frei, aber warum wird dabei so viel Energie frei? Das liegt daran, dass bei dem Urankern die Bausteine ziemlich locker zusammengepackt sind, während sie in den Bruchstücken des zerfallenen Urankerns wesentlich fester zusammenhalten. Am Besten kann man sich vorstellen, dass direkt nach dem Zerfall zuerst zwei lockere Kerne vorliegen. Diese Kerne ziehen sich dann zusammen, so als ob der innerste Baustein die Erde wäre und die anderen irgendwelche Gewichte, die jetzt auf diese Erde zufallen. Und durch dieses „Runterfallen“ wird Energie frei. Und da bei diesem Herunterfallen nicht die Gravitationskraft sondern die Kernkräfte beteiligt sind ist dieses Herunterfallen wesentlich energiereicher als z. B. das Herunterfallen von Wasser beim Durchfließen eines Stauwerks. Bei dem Zerfall wird der größte Teil der freiwerdenden Energie den Spaltprodukten mitgegeben, oder anders gesagt, die beiden neuen Kerne fliegen sehr schnell auseinander. Die Größe der beiden einzelnen Kerne ist nicht vorhersagbar, es können sogar drei neue Kerne entstehen. Beim natürlichen Zerfall entstehen z. B. ein Heliumkern und ein Thoriumkern. Bei der Spaltung entstehen üblicherweise noch bis

zu drei Neutronen. Als Nebenprodukt entsteht noch radioaktive Strahlung in unterschiedlicher Art. Diese Strahlung macht ungefähr 10% der freiwerdenden Energie aus.

Bei dieser radioaktiven Strahlung werden drei verschiedene Arten unterschieden:

α -Strahlung besteht aus einem α -Teilchen oder anders gesagt aus dem Kern eines Heliumatoms. Mit zwei Neutronen und zwei Protonen ist dieses Teilchen relativ groß. Aus diesem Grund ist die α -Strahlung auch relativ ungefährlich, denn die Reichweite von α -Teilchen ist sehr gering. In Luft kommen sie ungefähr 10cm weit und zur kompletten Abschirmung reicht bereits ein Blatt Papier. Gefährlich dagegen ist α -Strahlung, die direkt in unserem Körper entsteht.

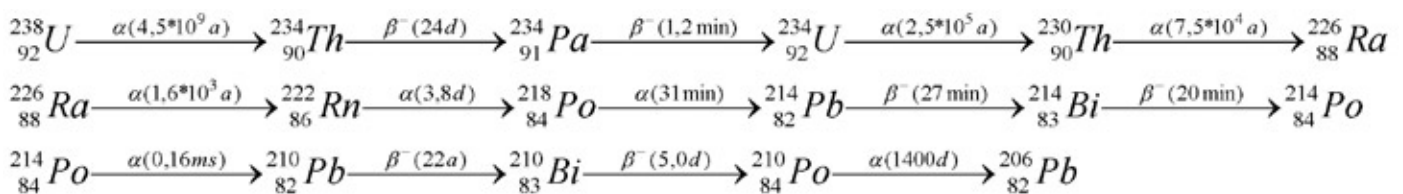
β -Strahlung besteht aus einem Elektron, das mit sehr hoher Geschwindigkeit fliegt. Da das Elektron wesentlich kleiner und auch um einiges schneller unterwegs ist als ein α -Teilchen, ist die Reichweite auch dementsprechend größer. Zum Abschirmen reichen immer noch Metallplatten in cm Dicke, oder irgendein anderes Material mit möglichst großer Dichte.

γ -Strahlung besteht aus einem Photon, das sich mit Lichtgeschwindigkeit fortbewegt. Sie ist am schwersten abzuschirmen. Außerdem besitzt γ -Strahlung keine maximale Reichweite, was zumindest theoretisch heißt, dass sie selbst nach Durchqueren einer beliebig dicken Bleiwand nicht auf Null fällt. Praktisch gesehen kann γ -Strahlung durch Bleiwände jedoch soweit abgeschirmt werden, dass sie nicht mehr nachweisbar ist. Hauptbegrenzung für die Nachweisbarkeit sind jedoch nicht die Messgeräte, sondern die natürliche Hintergrundstrahlung.

Wie oben erwähnt besitzt jedes radioaktive Element eine Halbwertszeit. Sobald diese vergangen ist sind durchschnittlich die Hälfte der Atome zerfallen. Und da wir auf der Erde jede Menge radioaktiver Elemente haben zerfallen auch ständig welche. Nehmen wir z. B. wieder unser Uran 238. Die Halbwertszeit beträgt 4,5 Milliarden Jahre. Es ist also für unsere Verhältnisse schon immer da und wird auch immer da sein und das obwohl es die ganze Zeit zerfällt. Nehmen wir z. B. 1 kg Granit, das gibt es sicher bei euch in der Nähe irgendwo. In diesem kg befindet sich ungefähr 1 Milligramm Uran 238, das sind jedoch ungefähr 2.500.000.000.000.000.000.000.000 Urankerne



(vorausgesetzt, dass ich mich bei den Nullen nicht verzählt habe)! Teilt man diese ungeheure Anzahl durch 4.5 Milliarden Jahre, 365 Tage, 24 Stunden, 60 Minuten und 60 Sekunden, so kommt man auf durchschnittlich 18 Zerfälle pro Sekunde! So und jetzt stellt euch mal vor ihr seid in einem Granitsteinbruch! Etliche Tonnen Granit um euch und in jeder Tonne zerfallen in jeder Sekunde 18.000 Urankerne. Und damit nicht genug. Denn wenn das Uran zerfällt entsteht Thorium und das ist auch radioaktiv und zerfällt wieder und dann geht's weiter! Für den Fall, dass es jemanden interessiert hab ich hier mal die Zerfallsreihe aufgeführt:



Und die weniger Interessierten werden sicherlich erkennen können, dass es ziemlich viele Schritte sind, die ein Urankern braucht um zu einem stabilen Kern zu zerfallen. Die hochgestellte Zahl vor dem Elementsymbol steht übrigens für die Anzahl aller Kernbausteine, die tiefgestellte Zahl für die Anzahl der Protonen (=Stellung im Periodensystem oder Ordnungszahl). Auf dem Pfeil steht erst ein α oder β für die jeweilige Zerfallsart und danach die Halbwertszeit in Klammern. a steht für Jahre, d für Tage, min für Minuten und ms für Millisekunden.

Zurück zur Hintergrundstrahlung. Bisher haben wir nur Elemente auf unserer Erde betrachtet. Es gibt jedoch noch jede Menge weiterer radioaktiver Atome außerhalb unseres Planeten. Und vor allem gibt es Sterne wie unsere Sonne, in der die ganze Zeit heftigste Kernreaktionen ablaufen, die Strahlung in allen Arten, Energien und vor allem gigantischen Mengen produzieren. Und diese Strahlung prasselt täglich auf unseren Planeten. Etliche Strahlungsquanten dringen auch bis zur Erdoberfläche hindurch und tragen ihren Teil zur Hintergrundstrahlung bei. Der restliche Teil wird in der Atmosphäre absorbiert. Dabei entstehen jedoch ebenfalls radioaktive Kerne, da z. B. auch Neutronen auf die Erde prallen. Diese werden von Atomkernen absorbiert und es entsteht ein sogenanntes Isotop. Isotope haben dieselben chemischen Eigenschaften, da sie die selbe Anzahl von Elektronen haben. Aber sie haben ein oder mehrere Neutronen mehr oder weniger im Kern als das „normal“ vorkommende Element. Oder anders gesagt, ihr

Kern ist einfach schwerer oder leichter. Mit der obigen Vorstellungsweise dürfte das hinzufügen eines Neutrons keinen oder zumindest keinen drastischen Einfluss auf die Stabilität eines Atoms haben. In der Praxis (und in etwas komplexeren Theorien) ist dies aber doch der Fall. Der Grund dafür ist ein sogenannter Asymmetrieanteil. Dieser besagt einfach, dass eine gerade Anzahl von Neutronen besser zusammen hält als eine ungerade Zahl von Neutronen. Dasselbe gilt auch für Protonen. Oder etwas anders formuliert: Ein Atomkern besteht aus lauter Neutron und Proton Homopärchen, bei denen Gruppensex verpönt ist. Und sobald einer alleine ist macht er

Ärger und gefährdet die ganze Gruppe. Durch Höhenstrahlung entstehen also radioaktive Isotope. Diese Isotope haben aber auch noch einen positiven Aspekt, denn sie können z. B. zur Altersbestimmung benutzt werden. Unter anderem wird in der Atmosphäre auch ein Kohlenstoffisotop mit 14 Kernbausteinen statt 12 gebildet, so dass z. B. ein Promille des mit der Nahrung aufgenommenen Kohlenstoffs dieses Isotop ist. Sobald nun ein Tier, Pflanze oder Mensch stirbt wird kein neuer Kohlenstoff aufgenommen und damit ist zum Zeitpunkt des Todes der Kohlenstoffgehalt besagtes Promille. Gräbt man nun dieses Exlebewesen nach etlichen Jahren wieder aus, und der C14 Gehalt ist nun 0,5 Promille, so weiß man, dass die Hälfte des C14 zerfallen ist und das Ding vor 5730 Jahren (=Halbwertszeit von C14) Plusminus 40 Jahre abgenibbelt ist.

Diese Methode zur Altersbestimmung ist zwar äußerst praktisch, aber dummerweise ist die Grundlage dafür, dass wir (und alle anderen Lebewesen) radioaktive Kerne in unseren Körpern haben – keine sehr angenehme Vorstellung, aber leider wahr. Warum ist Strahlung jetzt aber so gefährlich? Dazu stellen wir uns einfach einen DNA-Strang vor. Diese schöne Doppelhelix, in der der komplette Bauplan eines Menschen gespeichert ist. So und durch diese Doppelhelix rast nun z. B. ein γ -Teilchen durch, wie eine Kanonenkugel durch eine Bretterwand. Das Resultat ist ein Loch in dem DNA-Strang, das eventuell durch die entstanden Bruchstücke wieder gefüllt wird. Fazit ist, dass Zelle Nr. 268942 eurer rechten Gehirnhälfte nun denkt sie solle sich

in einen Tumor verwandeln und noch weitere Zellgenossen bilden. Wissenschaftlicher ausgedrückt ist radioaktive Strahlung durch ihre ionisierende Wirkung in der Lage Zellen zur Mutation zu bewegen. Neben dieser Gefahr der Tumorbildung gibt es natürlich auch noch weitere Gefahren, wie z. B. die Schädigung des betroffenen Gewebes durch diesen Einschlag. Um die genaue Schädigung des Körpers messen zu können gibt es eine physikalische Größe, Sievert genannt. In dieser Größe sind nicht nur die Anzahl der Strahlungsteilchen sondern auch deren Energie (=Geschwindigkeit), Größe und die Wahrscheinlichkeit für eine

Gewebeschädigung berücksichtigt. Schließlich gibt es auch etliche Teilchen, die den Körper passieren, ohne dass sie absorbiert werden. Durch die oben erwähnte Hintergrundstrahlung bekommen wir jedes Jahr ungefähr 1,5 mSv (MilliSievert) an Strahlung ab. Diese Zahl variiert stark, je nachdem wo man sich aufhält. In granitreichen Gebieten, oder höher gelegenen Gegenden z. B. kann die Hintergrundstrahlung ein Vielfaches des sonst üblichen Wertes betragen. Neben dieser natürlichen Strahlungsbelastung gibt es noch die künstliche, vom Menschen erzeugte Strahlenbelastung. Die meisten von euch denken jetzt sicher an Kernkraftwerke, doch die Strahlenbelastung durch Kernkraftwerke kann fast vernachlässigt werden. Die größte Strahlenbelastung kommt erstaunlicherweise durch die Medizin. Bei einer Röntgenaufnahme kriegt man z. B. auf die Schnelle mal 1 bis 50 mSv ab! Wenn also ein 10-jähriger in seinem Leben zum ersten Mal geröntgt wird, so kann es durchaus sein, dass er sich durch diese eine poplige Aufnahme in einem Sekundenbruchteil genau so viel Strahlenschäden einfängt, wie in seinem ganzen bisherigen Leben! Das klingt jetzt äußerst dramatisch und vom Prinzip her ist mit Röntgenaufnahmen auch nicht zu spaßen, aber an einer Röntgenaufnahme ist bisher meines Wissens nach niemand gestorben. Das liegt daran, dass der menschliche Körper, genau wie der aller anderen Lebewesen auf der Erde, in der Lage ist Strahlenschäden zu reparieren. Daher ist es sehr schwierig festzustellen ob Strahlung wirklich schädlich ist oder nicht. Durch die Unfälle mit radioaktiver Strahlung ist es gelungen eine



sogenannte Mortalitätskurve aufzustellen. Wie man erkennen kann ist diese Kurve nicht sehr genau, besonders im unteren Bereich, in dem z. B. eine Röntgenaufnahme stattfindet kann man keinerlei Aussage machen. Das Hauptproblem ist dabei nachzuweisen, dass es an eben dieser einen Röntgenaufnahme lag, dass der Patient Lungenkrebs bekam und daher sein Leben 5 Jahre früher beendet wurde als normal. Dieser Nachweis ist schlicht und einfach unmöglich. Sinnvoller sind dagegen breitgefächerte Statistiken über die Häufigkeit von Krebs, z. B. in der Nähe von Kernkraftwerken. Doch selbst wenn in der Nähe eines Kernkraftwerks die Krebsrate höher ist, ist es immer noch nicht sicher, ob dies am Kernkraftwerk liegt. Es kann an einer höheren Hintergrundstrahlung liegen, an ungesunder Ernährung, am Grundwasser, ein genetischer Defekt der hiesigen Bevölkerung und was weiß ich alles noch, es könnte sogar einfach nur ein dummes Zufall sein, dass dieses Jahr 10 Personen mehr an Krebs erkrankt sind als sonst. Dazu kommt, dass es noch jede Menge anderer strahlungsreicher Gebiete gibt in denen man mehr Strahlung abbekommt als beim Baden im Abklingbecken. Ich will damit jetzt Kernkraftwerke nicht gut heißen, ich will nur bemerken, dass sie meiner Meinung nach besser dastehen als sie in den Medien dargestellt werden. Außerdem wollte ich euch aufklären warum der Nachweis, ob Kernkraftwerke schädlich sind oder nicht äußerst schwierig ist. Daher können wir uns noch auf jahrelanges Streiten zwischen Kernkraftgegnern und Befürwortern freuen.

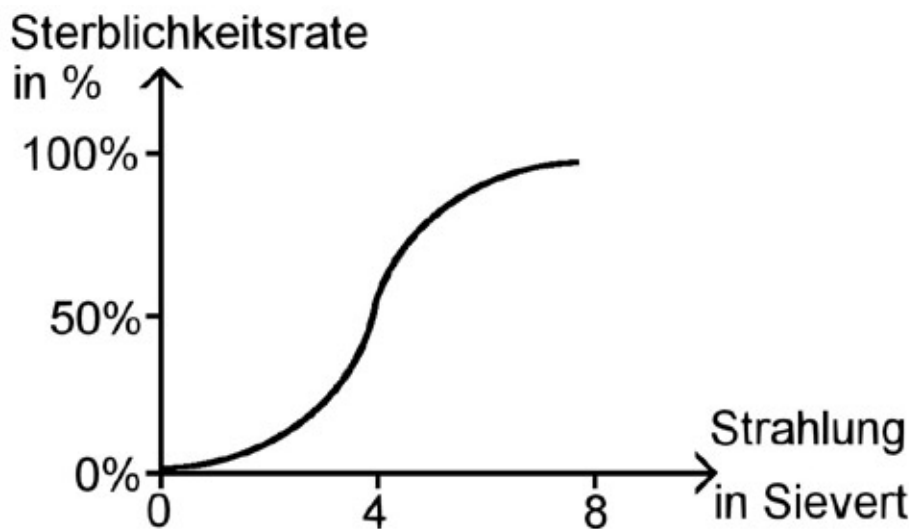
So, nachdem ich schon so viel um Kernkraftwerke drum herum erzählt hab will ich euch noch ein bisschen was über die Funktionsweise erzählen. Als erstes will ich

etwas über den Neutronenzyklus erzählen. Dieser sieht im Prinzip ganz einfach aus: Ein Neutron spaltet einen Urankern und dabei entstehen dann zwei bis drei neue Neutronen. Von diesen Neutronen spalten dann eins oder mehrere wiederum einen Urankern und schon ist der Zyklus beendet. Natürliches Uran besteht zu 99,3% aus Uran 238 und zu 0,7% aus Uran 235. Wie bereits am Anfang erwähnt ist das Uran 238 stabiler als das Uran 235, da 238 aus 92 Protonen und 146 Neutronen besteht und damit sowohl die Neutronen als auch die Protonenzahl gerade ist. Wenn wir also U238 spalten wollen, so muss unser Neutron viel Energie besitzen, also schnell sein. Beim U235 dagegen reicht es wenn das Neutron langsam angefliegen kommt. Die bei der Spaltung entstehenden Neutronen sind zwar schnell und könnten daher problemlos U238 spalten, aber in der Praxis scheitert das daran, dass die Wahrscheinlichkeit für einen Treffer zu gering ist. Am besten stellt man sich das an einem Torwart vor. Je schneller ein Ball auf ihn zukommt, desto schwerer ist es für ihn den Ball aufzufangen. Fast alle Neutronen werden abgebremst bevor sie einen U238 Kern spalten können somit bleiben nur die U235 Kerne zum Spalten übrig. Da die U235 Kerne jedoch im Vergleich zu den U238 Kernen ziemlich selten sind verwendet man in den meisten Reaktoren angereichertes Uran, das heißt Uran mit mehr als den natürlich vorkommenden 0,7% U235. Diese Anreicherung ist deshalb notwendig, damit die Neutronen genügend Urankerne zur Verfügung haben, die sie treffen können.

Damit sind wir auch schon beim wichtigsten Bestandteil des Neutronenzyklus: Dem sogenannten k-Faktor. Dieser Faktor gibt einfach die Zahl der Neutronen nach einem Zyklus an. Vorhin haben wir zwar festgestellt,

dass bei der Spaltung zwei bis drei (statistisch sind es 2,43) Neutronen entstehen, aber in einem Kernkraftwerk kommt von diesen Neutronen nur eines zum Spalten. Der k-Faktor ist in diesem Fall 1 und der Reaktor wird als „kritisch“ bezeichnet. Dieses Wort klingt zwar etwas beängstigend, aber das ist genau der Zustand, den der Reaktor haben soll. Ist der Reaktor unterkritisch ($k < 1$), so nimmt die Zahl der Neutronen nach jedem Zyklus ab und der Reaktor geht aus. Überkritisch ist dagegen ziemlich ungünstig, denn dann steigt die Zahl der Neutronen pro Zyklus und damit auch die frei werdende Energie und der Reaktor fängt an sich zu überhitzen (siehe Tschernobyl). Um den Wert $k=1$ hinzubekommen wird im Allgemeinen ein Moderator benutzt. Ein Moderator bremst die Neutronen schnell ab, so dass sie wieder einen Urankern spalten können. Am besten geeignet sind dafür Stoffe, in denen viel Wasserstoff enthalten ist, also z. B. Wasser oder Graphit. Dieser Moderator vermindert außerdem die Zahl der Neutronen, die aus dem Reaktor herausfliegen, da sie ja abgebremst werden. Um diese Leckverluste niedrig zu halten ist es außerdem notwendig, dass der Reaktor ziemlich groß ist. Denn je größer das Ding ist, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, dass ein Neutron von innen den Reaktor verlässt. Bei reinem Uran235 ist die kritische Masse bei 15kg erreicht und auch ohne Moderator ist der Zustand $k=1$ erreicht. Bei Verwendung von Plutonium mit einem Neutronenreflektor reicht bereits eine Masse von 4,4kg. Ab dieser kritischen Masse ist es auch möglich eine Atombombe zu bauen. Denn sobald man auf einem Fleck mehr als die besagten 4,4kg Plutonium hat, setzt die nukleare Kettenreaktion ein und das Zeug fliegt einem um die Ohren. Aber keine Angst, ganz so einfach wie hier dargestellt ist es mit der Atombombe auch nicht, denn die oben genannten Zahlen gelten für reines Uran bzw. Plutonium und das ist sehr schwierig herzustellen.

Im Kernkraftwerk lässt sich das k über Steuerstäbe regeln. Diese Stäbe sind aus einem Material, das Neutronen absorbiert und diese somit dem Zyklus entzieht. Einen zusätzlichen Regelmechanismus bietet der Moderator Wasser. Sobald der Reaktor sich erhitzt wird auch das Wasser erhitzt und der Abstand zwischen den Wasserstoffatomen wird geringer. Dadurch dauert es länger bis die Neutronen abgebremst sind und das k wird wieder kleiner. Und sollte der Reaktor trotzdem noch heißer werden, so verdampft das Wasser und damit ist der Moderator endgültig aus





dem Kreislauf heraußen. Dies hat zur Folge, dass der Reaktor ausgeht. Ungünstiger ist dagegen die Verwendung von Graphit, denn Graphit ist brennbar und erhitzt damit den Reaktor zusätzlich (siehe Tschernobyl). Wie gut Wasser als Moderator funktioniert, hat uns die Natur in West Afrika gezeigt. In Gabun in der Uranmine Oklo waren die ersten Reaktoren. Auch diese benutzen Wasser als Moderator. Diese natürlichen Reaktoren waren vor etwa zwei Milliarden Jahren aktiv und liefen etwa 100.000 bis 800.000 Jahre störungsfrei. Danach war der U235 Gehalt zu niedrig, als dass eine Kettenreaktion stattfinden konnte. Der Grund, warum früher und eventuell zum Teil auch heute noch Graphitreaktoren verwendet werden ist ein anderer. Dieser Reaktortyp funktioniert nämlich mit Natururan und liefert außerdem noch mehr Plutonium als ein Wasserreaktor. Das waren wahrscheinlich die Beweggründe für die Erbauung von Tschernobyl und anderen baugleichen Reaktoren. Die Herstellung von Pu (Plutonium) funktioniert über U238. Die U238 Kerne fangen sich langsame Neutronen, durch die sie nicht gespalten werden können und werden zu U239. Dieses U239 zerfällt nun über verschiedene Wege im Reaktor zu Pu 239 oder zu Pu 241. Diese beiden Atome haben wieder eine ungerade Zahl an Atombausteinen und sind daher wieder durch langsame Neutronen spaltbar. In den Wasserreaktoren wird üblicherweise pro gespaltenem kg U235 ein halbes kg Pu erzeugt. In speziellen Reaktortypen ist es sogar möglich pro kg U235 mehr als 1 kg Pu zu produzieren. Die Konversionsrate ist damit größer als 1 und der Reaktor wird „Brüter“ genannt. Diese Brüter sind deshalb wichtig, weil man mit ihnen aus nichtspaltbarem Material (U238) spaltbares erzeugen kann (Pu), und dabei gewinnt man noch eine Menge Energie.

So das war's mal wieder. Ich hoffe euch hat der kleine physikalische Exkurs nicht allzu sehr mitgenommen. Bei den obigen Erklärungen war ich wie üblich bemüht möglichst einfache Vorstellungen und Formulierungen zu verwenden, auch wenn daher die eine oder andere Darstellung vielleicht etwas stark vereinfacht war.

[florian werunsky]
[www.fagamo.de]

Stilblüten

Spieler 1 wird von NSC verführt.

Spieler 2: „Aber denk dran, Sex macht impotent!“

Spieler (geht seine Ausrüstung durch):

„Ich habe einen Ring des Sehens von Sichtbarem?“

Spieler: „Ich reite akribisch weiter.“

Zwei Rollenspieler in der Stadt:

Spieler 1 zu Spieler 2: „Komm, wir gehen in die Parallelwelt...äh, Strasse.“

Spielleiter: „Das Gebäude ist nicht viereckig, sondern quadratisch - ähh, ich meine breiter als länger...“

Spielleiter: „Da ist ein leerer Raum, in dem nichts zu sein scheint.“

Spielleiter: „Du siehst einen Wolf der nicht mehr da liegt.“

Spieler: „Ich sehe dich mit einem Bick an, der sagt:
„Ich habe eine Sonnenbrille auf!““

Spieler 1: „Sie kommen! Hier, nimm diese magische Axt!
Du bist unsere letzte Hoffnung.“

Spieler 2: „Wo faßt man das an?“

Nach sechs erfolglosen Versuchen von hinten auf einen kämpfenden Ork einzustechen, endlich ein Volltreffer:

Spieler: „Hah... Ich musste mich erst mal warmstechen“

Spieler 1: „Ich werde die Orks ablenken und mit Getöse den Hügel hinabreiten“

Spieler 2: „Getöse, ist aber ein selten dämlicher Name für deinen Gaul...“

Die Heldengruppe stapft durch ein Dungeon....

Spielleiter: „Um die Ecke schwebt ein Beholder.

Geifer tropft von seinen spitzen Zähnen...“

Spieler 1: „Ey, hier nicht auf den Boden sabbern!“

Spielleiter: „Dein Körper wird von einem Strahl gleisenden Lichts getroffen, du bist tot. Mach dir einen neuen Charakter...“

20 Minuten später... Spieler 1 ist gerade fertig mit der Erschaffung seines neuen Charakters. Der Rest der Gruppe kämpft gegen einen Lehmgolem und droht zu verlieren. Der Spielleiter entscheidet, dass Spieler 1 dazu kommt.

Spieler 1: „Ich ziehe mein Schwert und laufe auf den Golem zu!“

Spielleiter würfelt (20... mehrfacher Schaden... nochmal 20)

Spielleiter: „Der Golem schlägt dich mit der Faust in den Boden...
du bist schon wieder tot...“

Spieler: „Kam der Traum aus einer bestimmten Richtung?“

Meister: „Ihr steht vor einem Maschendrahtzaun“

Spieler: „Wenn ich hochspringe, kann ich dann da rüber gucken?“



NESQUIRIA

~ EINE KOLONIE DES HORASREICHES IM SÜDMEER ~

Die Stadt in Stichpunkten

- ca. 500 Einwohner
- Haupterwerb: Handel, Fischen
- Umgeschlagene Waren: Brabaker Seidenlaine, Holz, Gewürze
- Regent: Gouverneur Graf Roaldo von Sentsisbrück
- Tempel: Efferd, Travia, Phex
- Garnison: 10 Männer der Gouverneursgarde, ein Dutzend Stadtgardisten, 15 Bombardisten und bis zu 20 Seesöldner

Nesquiria ist eine Kolonie des Horasreiches, an der Mündung des Nesquir gelegen. Sie wurde vor vier Jahren gegründet und untersteht dem Kommando der Admiralin der Expeditionsflotte, Pervalia di Cravazza- Terdilion. Da diese mit Fiaga ya Terdilion, der Besitzerin des Handelshauses, verfeindet ist, ist die Kolonie an der unteren Ende ihrer Prioritätenliste für die verschiedenen Flottenteile gerutscht, so daß Nesquiria sehr nachlässig gegen Überfälle geschützt ist.

Die Stadt hat das typische Flair einer südlichen Hafenstadt: weißgetünchte Häuser, in der Mittagshitze wie ausgestorben wirkende schmale Gassen und Straßen und der Wind, der stets nach Meer riecht und die Schreie der Möwen mit sich trägt sind allgegenwärtig. Die Menschen Nesquiras sind entweder Horasier; die für das Kontor oder als Soldaten arbeiten, oder es sind Fischer aus dem Drölschen, die sich naturgemäß nicht so recht mit den restlichen Nesquiriern verstehen und lieber unter sich bleiben.

Spieltechnisch ist Nesquiria sehr stark an Port Oreal aus der Al'Anfa-Box angelehnt. In der Südmeerkampagne liegt die Stadt an der Westküste Aventuriens, etwa zwischen Menbilla und Brabak (auf der Höhe Al'Anfas). Es spricht aber auch nichts dagegen, den Ort auf eine der vielen Inseln des Südmeers oder an eine andere Stelle auf dem aventurischen Festland zu verlegen.

Der Hafen

Der Nesquir, ein schlammiger Fluß, der an seiner Mündung etwa 20 Schritt Breite hat, ergießt sich direkt in ein natürliches Becken, das vor der Meeresbrandung durch zwei vorgelagerte Felsen geschützt ist. Der linke dieser Felsen wird von einer kleinen Festung gekrönt, der rechte von einem Leuchtturm.

Durch diese Anordnung ist das Becken nicht nur ein idealer Hafen, sondern bietet der Stadt auch eine recht geschützte Position, da jeder Angreifer aufgrund weiterer kleiner Felsen vor dem Hafen langsam fahren muß und in dieser Zeit den Böcken im Fort schutzlos ausgeliefert ist.

Der Hafen ist eine großzügige Anlage, die bis zu acht großen Schiffen gleichzeitig Platz bietet. Direkt am Hafen befinden sich drei große Lagerhäuser, die alle zum Kontor gehören. Zur Rechten befindet sich die Werft von Jassandra und zur Linken, auf der anderen Seite der Flußmündung, die Häuser und Schiffe der Fischer, die nachts herausfahren und tagsüber ihre Netze flickend in der Sonne sitzen. Liegegebühren und Hafenzölle haben verschiedenen Preisklassen: „einheimische“ Schiffe (also solche, die bei einem Teilhaber des Kontors unter Vertrag sind) zahlen einen bis zwei Dukaten Liegegebühr pro Tag, fremde Schiffe mindestens das Dreifache. Ähnliches gilt für die Zölle.

Im Hafen liegen stets vor Anker: das Kriegsschiff der Expeditionsflotte (Potte „Horasdor“), ein bis zwei Terdilion-Handelsschiffe, einige Fischerpötte und bis zu zwei Besucher (meist fremde Händler, aber auch Piraten, Freibeuter oder andere).

Die Hafenfestung „Fort Odilon“ ist aus Quadersteinen erbaut und gut befestigt. Zweimal vier Böcke können den Hafeneingang bestreichen (Entfernungsklassen: fmfmmf), allerdings ist die Mannschaft nicht gerade für ihre Präzision berühmt und zudem ist die Munition mehr als knapp - eine Folge der Politik der Admiralin di Cravazza-Terdilion. Die Bombardisten werden von Korporalya Marika befehligt, während Turman Gerber, der Obrist der Stadtgarde, der offizieller Kommandant der Festung ist, allerdings so gut wie nie dort zu finden ist. Da jeder Bock von acht Personen bedient werden muß, es aber nur etwa ein Dutzend Richtschützen gibt, werden im Notfall eine Menge ungelernter Hilfskräfte benötigt (ca. 50: pro Bock acht Personen). Ähnlich sieht die Lage bei der Potte „Horasdor“ aus, die nur von einer Rumpfbesatzung in Stand gehalten wird, aber nur noch selten ausläuft. Im Ernstfall würde noch etwa ein Dutzend gerade greifbarer Matrosen für die Bedienung der Segel gebraucht. An Stelle von Seesöldnern würden

Stadtgardisten an Bord genommen. Allerdings ist in der nesquirischen Geschichte noch kein Überfall vorgekommen, dafür war die Kolonie bisher zu unbedeutend.

Das Kontor

Nesquiria wurde mit Staatsgeldern, aber auch mit enormen Zuwendungen der Handelshäuser Terdilion, Darando und Ardenbrauer aufgebaut. Diese drei (mittlerweile vier) Handelshäuser unterhalten gemeinsam, das heißt mit einer festgelegten prozentualen Beteiligung, die „Colonial-Seehandelscompagnie Terdilion, Darando, Ardenbrauer & Ardenbrauer“, welche das vollständige Monopol auf alle umgeschlagenen Waren in der Stadt hat und von allen Nesquiriern schlicht „das Kontor“ genannt wird.

Das Haus Terdilion besitzt naturgemäß den größten Anteil, nämlich 55%. Atmanor Lugarno-Porabilis, ein seiner Vorgesetzten loyaler und erfahrener Mann, ist der Leiter desselben und gleichzeitig auch Direktor des gesamten Kontors in Fragen, die mehr als einen Teilhaber betreffen. Darunter fällt zum Beispiel die Höhe der Hafenzölle, die vom Gouverneur festgelegt werden. Atmanors Einfluß auf den Grafen ist enorm, über drei Viertel der Packer und Schreiber Nesquiras arbeiten ausschließlich bei ihm und im Moment schlägt er beinahe alle Waren, die über das Kontor gehen, für sein Handelshaus um.

Das Haus Darando besitzt nur 15% des Kontors und das auch nur auf dem Pergament. Eibir Darando ist als Händler denkbar ungeeignet, da er das Geld des Kontors lieber versäuft oder im Bordell durchbringt. Zwar kam seit Jahren kein Schiff mehr nach Nesquiria, um mit Darando handelseinig zu werden, dennoch schickt er jeden Mond eine Depesche ins Liebliche Feld, in der er über die angebliche Verluste klagt, die ihm Lugarno-Porabilis' Geschäftsmethoden bereiten und die ihm keine Gewinne ermöglichen. Bisher hat das Haus Darando andere Sorgen als einen Buchprüfer in eine abgelegene Kolonie zu schicken, um all das zu überprüfen...

Die restlichen 30% gehören dem Haus Ardenbrauer. Dabei handelt es sich um ein almadanisches Handelshaus aus Punin, dessen Besitzer Rubinio Ardenbrauer sein gesamtes



Vermögen in die Kolonie investierte und sich damit langfristig eine enorme Expansion versprach. Unglücklicherweise erlag er einem Leiden, bevor er die Geschäfte in Nesquiria aufnehmen konnte und so vermachte er seinen Anteil am Kontor seinen Söhnen Liemon und Alonso. Doch diese konnten sich nicht einigen, wer die Führung des Handelshauses übernehmen sollte und als rechte Almadaner gerieten sie in einen solchen Streit, daß sie sich überwarfen und nun beide auf eigene Faust versuchen, mit ihren jeweiligen 15% den anderen auszubooten oder zu überflügeln.

Durch diese Situation ist Atmanor Lugarno-Porabilis quasi der alleinige Profiteur sämtlichen Handels und jegliche Einschränkung seiner derzeitigen Machtposition versucht er mit aller Macht zu verhindern.

Am Hafen gibt es drei durchschnittlich bewachte Lagerhäuser, die jeweils etwa 1500 Quader Waren fassen können. Im ersten werden Lebensmittel und Tüche gelagert, im zweiten Gewürze und Rum, während das dritte Edelholz und Elfenbein vorbehalten ist. In diesem Lagerhaus befindet sich auch in einem Anbau das Büro von Atmanor Lugarno-Porabilis.

Die Gouverneursresidenz

Der Gouverneur von Nesquiria, Graf Roaldo von Sentsbrück, bewohnt ein weitläufiges blütenweißes Stadthaus am Marktplatz. Die Residenz, die man auch guten Gewissens als „Palast“ bezeichnen kann, wenn man nicht gerade aus Vinsalt stammt, besteht aus einem Haupttrakt und zwei Seitenflügel, die einen liebevoll gestalteten Garten umrahmen. Das gesamte Grundstück ist von einer eineinhalb Schritt breiten Hecke umschlossen. Bei Tag und Nacht gehen zwei Gardisten mit Hunden das Gelände ab, um eventuelle Einbrecher abzuschrecken.

Die meisten Besucher der Residenz bekommen nur den dreigeschossigen Haupttrakt zu sehen. Hier befinden sich ein größerer und zwei kleinere Festsäle, die man zu einem großen Ballsaal verbinden kann, was etwa dreimal im Jahr geschieht. Ebenfalls in diesem Teil des Gebäudes befinden sich Empfangs- und Wartesalons sowie die Arbeitsräume für die Bediensteten und Schreiber des Gouverneurs.

Im oberen Geschoß des Nordflügels liegen die Privatgemächer des Gouverneurs und seiner Familie. Die Gemächer von Baron Rudegar von Hochberg und die Gästezimmer für hochrangige Besucher des Gouverneurs befinden sich im Parterre. Der Südflügel wird

von der Dienerschaft bewohnt, es gibt hier Wirtschaftsräume und zwei Küchen sowie diverse Lagerräume, die meist mit Weinfässern belegt sind.

Der Garten besteht aus kreisförmig um einen malerischen Teich angeordneten Reihen von Hecken, durch die sich sorgfältig gerechte Kieswege schlängeln, die zum Lustwandeln einladen und hier und da mit Bänken oder Lauben aufwarten. Zedern, Arangenbäumen und einheimische Palmenarten spenden Schatten und dienen verschiedenen Vogelarten als Brutplatz, so daß der Garten stets von Vogelgesängen erfüllt ist, die sich mit dem leisen Plätschern des künstlichen Baches mischen, der den Teich speist und die Pflanzen vor dem Verdorren bewahrt.

Im hinteren Teil des Gartens befinden sich zwei weitere Gebäude. Es handelt sich um einen Stall, in dem zur Zeit nur sieben Pferde stehen, da Graf Roaldo finanziell ein wenig strapaziert ist, sowie einen Schuppen, in dem allerlei Gerätschaften zur Gartenarbeit aufbewahrt werden.

Gardisten und Söldner

Die 10 Mann der Gouverneursgarde nehmen repräsentative Aufgaben wahr und beschützen den Gouverneur und die Residenz. Es handelt sich um erfahrene Leute, von denen nicht wenige in der Horaslegion kämpften. Ihr Hauptmann ist Baron Rudegar von Hochberg, seine Adjutantin ist Weibelin Fiorella ya Lupinez.

Die Stadtgarde wird gegenüber der Gouverneursgarde eher wie ein Stiefkind behandelt. Die Stadtgardisten unter der Führung von Hauptmann Turman Gerber und Weibel Ramingez sind nicht nur deutlich schlechter gerüstet und bewaffnet, sondern bekommen auch alle Aufgaben zugeteilt, die Rudegar von Hochberg seinen Gouverneursgardisten nicht zumuten möchte. Da er trotz des gleichen militärischen Ranges Turman Gerber höhergestellt ist, erfüllt die Stadtgarde hauptsächlich Büttelaufgaben oder schiebt auf der Hafenfestung Wache. Die Stimmung zwischen den beiden Gärten ist nicht besonders gut, und besonders die beiden Hauptmänner können sich nicht ausstehen.

Die Bombardisten halten sich aus diesen Streitigkeiten eher heraus; sie befinden sich ohnehin ausschließlich auf der Festung. Kommandantin der Bombardisten ist Korporalya Makira, allerdings stehen sowohl Turman Gerber als auch Rudegar von Hochberg militärisch über ihr. Ihr Hauptanliegen ist es, die katastrophal

geringen Munitionsvorräte aufzustocken und ihre Forderung nach mehr Männern beim Gouverneur durchzusetzen.

Aufgrund der abweisenden Haltung der Admiralin di Cravazza-Terdilion gegen alles, was irgendwie Fiaga ya Terdilion zum Vorteil gereichen kann, besteht die in Nesquiria stationierte Flotte aus sage und schreibe einem Schiff: die altersschwache Potte „Horasdor“, deren Bewaffnung aus einer mittelschweren Rotze besteht und die im Notfall von den in der Stadt verfügbaren Seeleuten und der Stadtgarde bemannt wird.

Weiterhin befinden sich noch bis zu 20 Seesöldner des Kontors bzw. unabhängiger Händler in Nesquiria, die aber nur zum Schutz der Kaufleute und ihrer Waren aktiv werden.

Nesquirias Tempel

Der Tempel des Meeressgottes Efferd befindet sich bei den Fischerhütten auf der Nordseite des Nesquir. Trotz Nesquirias Abhängigkeit vom Meer ist der Tempel immer knapp an Finanzmitteln und hat wenig Einfluß. Ersteres ist auch dadurch bedingt, dass ein Teil der Spenden an den Grafen zur Erhaltung des Hafens abgetreten werden müssen. Daneben hat aber die Hohepriesterin Delphinia auch wenig Kontakt zur Bruderschaft von Wind und Wogen. Ob es dafür einen besonderen Grund gibt, hat Delphinia bisher niemandem erzählt - genauso wenig, wie jemand etwas von ihrem Leben vor ihrem unvermittelten Auftauchen in Nesquiria weiß...

Der Tempel ist ein einfach gehaltenes Gebäude, in dessen Innerem immer eine angenehme Kühle und Feuchtigkeit herrscht. Prunkstück ist eine Delphinstatue aus weißem Marmor, deren Augen dem Betrachter überall hin zu folgen scheinen. Zudem entspringt ein nie versiegender Bach im Innern des Tempels, der vor dem Altar ohne erkennbare Quelle beginnt und sich munter plätschernd seinen Weg durch die Tempelhalle bahnt. Sein Bett hat er zum Teil auf natürlichem Weg in den Boden des Tempels gegraben, zum Teil wird er durch mit heiligen Symbolen verzierte Steine und Planken gelenkt. Das Wasser ist äußerst rein und von erfrischendem Geschmack.

In einen Nebenraum des Efferdtempels befinden sich die Efferdbrüder. Um genau zu sein, handelt es sich um nur einen Efferdbruder, einen alten Seebären, der seine Arbeit gewissenhaft und genau erledigt, wenn er nicht im „Starken Seegang“ zu finden ist. Er hat eine Art Pinnwand eingerichtet, auf der man



Nachrichten an Seefahrer richten kann, die Nesquiria nur selten anfahren und er ist einem auch gerne behilflich, wenn man nicht lesen oder schreiben kann...

Auch der Phextempel erfreut sich häufiger Besuche. Meist sind es Händler, die nicht nur auf Efferds Gnade hoffen, sondern auch mit dem Listigen einen Handel schließen wollen. Der in die Jahre gekommene Geweihte Vandion ist ein eher ruhiger Charakter, dessen Hauptaugenmerk nicht mehr auf einem prall gefüllten Säckel, sondern eher auf einem ebensolchen Bäuchlein liegt.

Der „Tempel der sicheren Zuflucht“ ist der Travia geweiht. Vater Herdfried will die lasterhaften Menschen bekehren, von denen es seiner Meinung nach in Nesquiria viel zu viele gibt. Leider sind seine Bemühungen nicht von Erfolg gekrönt, so daß er sich darauf beschränkt, den Ärmsten der Stadt ein freies Mahl zu bereiten und wenigstens ihnen anschließend Travias Wort näherzubringen.

Die Werft

Nesquiria's Werft gehört einer Frau namens Jassandra. Sie schafft es seit vier Jahren erstaunlich erfolgreich, sich dem Druck des Gouverneurs auf der einen Seite und dem von Atmanor Lugarno-Porabilis auf der anderen Seite zu entziehen. Immer wieder versuchen beide, sie finanziell abhängig zu machen oder gleich die Werft zu kaufen, denn Graf Roaldo hofft, mit dem Besitz der Werft ein Druckmittel gegen Atmanor zu haben, wenn dieser versuchen sollte, ihn durch erhöhte Preise oder ähnliches zu erpressen (denn der Gouverneur kauft sämtliche Vorräte und Güter bei ihm), während Atmanor plant, nur noch seine eigenen Schiffe zu reparieren, sobald die Werft ihm gehört, um die anderen Teilhaber des Kontors damit zu Grunde zu richten.

Die Werft besteht aus einem großen überdachten Becken, daß bis zur Größe einer kleinen Karracke jedes Schiff aufnimmt - allerdings nur eins gleichzeitig. Um das Becken herum sind Gerüste, Kräne und Stapel mit Holz, Seilen und Werkzeugen gruppiert. Ihre Preise sind hoch und sie feilscht grundsätzlich nicht, repariert aber auch Geschütze.

Zwar liefert Jassandra sehr gute Arbeit ab, aber auch ihr ergeht es nicht anders als jedem Handwerker, wenn einmal der Nachschub knapp wird. Holz, Taue, Segeltuch, Nägel, Teer und alles andere, was zum Bauen und Ausbessern eines Schiffes benötigt wird, sind bei ihr selten im Überfluss vorhanden. So kann es

der Heldengruppe durchaus einmal passieren, dass sie von Jassandra abgewiesen wird, weil nicht mehr genügend Planken für ihr Schiff und die Terdilion-Kogge vorhanden ist, die gerade sturmgeschunden in den Hafen einläuft - doch kluge Helden sorgen möglicherweise selbst für Nachschub...

Handwerker

Weiterhin sind folgende Händler und Gewerbe in Nesquaria zu finden:

- ein Schmied und Waffenschmied
- zwei Schuster
- drei Schneider (darunter Enrisco, der Erste Gräfliche Hofschneider)
- ein Zimmermann
- ein Seiler
- eine Netzknüpferin und Segelmacherin
- ein Färber
- ein Kurzwarenhändler (verkauft Knöpfe, Zwirn, Besen, Geschirr und Gewürze)
- einige Schreiber (fast alle permanent bei Lugarno-Porabilis angestellt)
- zwei Barbieri und Bader
- ein Pfandleiher, Hehler und Geldwäscher: den Zwerg Ramaxosch
- ein Heiler
- ein mohischer Geisteraustreiber
- einige Scheißeträger (Aussätzige, die sich ein paar Kreuzer verdienen, indem sie den Unrat der nesquirischen Bürger ins Meer schütten)

Tavernen und Herbergen

Der „Starke Seegang“ ist eine typische Hafenkneipe und vermutlich der Ort, an dem die Helden die meiste Zeit in Nesquiria verbringen... Zwar ist Rondrigo der Alanfaner, der Wirt, nie selbst zur See gefahren, doch der Schankraum ist mit präparierten Fischen, alten Fischernetzen, Tang und allerlei Seefahrtand geschmückt. Dementprechend riecht es auch darin. Das Mobiliar ist robust und kann auch eine Keilerei vertragen. Ein Leuchter hängt unter der hohen Decke und von der Galerie, die zu den (auch stundenweise vermieteten) Gästezimmern führt, sind schon einige Male Matrosen herabgefallen - aus welchen Gründen auch immer... Hier gibt es Rum, Tabak, Glücksspiel, neue Matrosen, alte Veteranen, Seemannsgarn und den neuesten Cladj und von allem jede Menge. Direkt nebenan ist ein Bordell, das ebenfalls Rondrigo gehört.

Das Hotel „Zur Krone“ ist ein gediegenes Hotel, in dem man auch sehr gut speisen kann. Die meisten Räume sind auf Dauer vermietet, so etwa an Eibir Darando und an beide

Ardenbrauer-Brüder. Hier wohnen die reichen Händler und Kapitäne für die Zeit, in der ihr Schiff vor Anker liegt. Livrierte Pagen zeigen genau die leicht arrogante Höflichkeit, für die das Horasreich so beliebt ist.

Das „Niemals einsam“ wird von einem mohischen Wirt unterhalten; es läuft eher leidlich.

„Zum Roten Alligator“ ist eine normale Bauernschänke, in der sich hauptsächlich die Einheimischen treffen und auch gerne unter sich bleiben.

Der Leuchtturm

Der Leuchtturm auf der rechten der beiden Klippen, die den Hafen bewachen, war ursprünglich ein ehrgeiziges Projekt. Doch als die Residenz des Gouverneurs teurer und teurer wurde, wurden die Mittel für den Leuchtturm immer mehr beschnitten, bis das Geld schließlich so knapp war, das man auf den ersten beiden Steingeschossen nur noch ein instabiles Holzgerüst aufbaute. Dieses schwankt bei einem Sturm so sehr, dass sich niemand außer der Geweihten Delphinia selbst dort hinauf traut, um ein Feuer zu unterhalten.

Unter Lebensgefahr steigt sie also Abend für Abend die Klippe hinauf, damit das Leuchtfeuer alle efferdgefälligen Seeleute sicher in den Hafen Nesquiras geleite. An diesem Zustand wird sich bis auf weiteres auch nichts ändern, denn obwohl ein Teil der Spenden zur „Erhaltung des Hafens“ an den Grafen abgetreten werden müssen, steckt dieser die Dukaten lieber in seine Residenz als in einen Aufbau des Leuchtturms. Alle Gesuche Delphinias diesbezüglich wurden bisher mit der Begründung abgelehnt, der Leuchtturm erfülle doch seinen Zweck sehr gut und er benötige keine kostspieligen und unnötigen Verzierungen.

So bleibt zu hoffen, dass Delphinias Gebete zum Launischen auch weiterhin erhört bleiben und der Leuchtturm die heftigen Stürme und Kaucaus des Südmeers übersteht, denn sollte er einmal einstürzen, ist nicht nur ihr Leben in Gefahr, sondern auch die der Besatzung des nächsten Schiffes.

Die Karte

Auf der nächsten Seite findet Ihr die Stadtkarte von Nesquaria. Man kann sie auch unter www.anduin.de als hochauflösendes Bitmap herunterladen.

[tobias radloff]

[www.denurio.de]

[denurio@fantasy-rpg.de]



Nesquiria



- 1 Hafenfestung
- 2 Grafenresidenz
- 3 Efferdtempel
- 4 Werft
- 5 - 7 Lagerhäuser des Kontors
- 8 Taverne "Starker Seegang"
- 9 Hotel "Zur Krone"
- 10 Garnison
- 11 Leuchtturm

100 SCHRITTE



Pochen

~ EINE KURZGESCHICHTE VON DENNIS OBERHACH ~

„Haben sie eine Zigarette?“ fragte Mel. Er war in die weiße Jacke gehüllt... die Hände hinter den Rücken gebunden. Er sah Patrick hoffnungsvoll an. „Wissen Sie, hier drin kriegt man nicht sehr viel. Und Zigaretten schon gar nicht.“

Patrick griff in seine Tasche nach der Packung West. Er schnippte eine raus, zündete sie an und steckte sie Mel in den Mund. „Also?“ fragte Patrick. „Wie sind sie hier rein gekommen?“ Er blickte sich um. Der kleine Raum... die weichen Wände...

Das Sanatorium hatte ihm gesagt, dass dieser Mel gefährlich war, auch wenn er nicht so aussah. Gefährlich für sich, ebenso wie für andere. Es hieß, er hätte sogar in der Zwangsjacke die Wärter angegriffen und einen verletzt. Jetzt schien Mel aber sehr ruhig. Er zog inbrünstig an der Zigarette und stieß den Rauch nach einer Weile durch die Nase wieder aus.

„Mit einem Krankenwagen.“ sagte er.

Patrick hatte den Faden verloren. „Entschuldigung. Was bitte?“ fragte er deshalb.

„Sie fragten, wie ich hier reingekommen bin. Mit einem Krankenwagen. Und in einer Zwangsjacke.“ Mel lächelte spöttisch. „Die haben einen Aufwand gemacht.“

Patrick sah ihn entgeistert an. So eine Antwort hatte er nicht erwartet. „Ähm... das war es eigentlich nicht, was ich meinte.“ sagte er deshalb.

Mel lächelte breiter, die Zigarette zwischen den Lippen. „Ist mir schon klar.“

Patrick wartete. Man musste sie erzählen lassen, sie nicht drängen. Kurz darauf fing Mel auch von selbst an.

„Es begann vor etwa drei Wochen. Ich arbeitete bei Omni-Versicherungen. Kennen sie die?“ Patrick nickte kurz, während er in seinem Notizblock schrieb. „Gut. Mein Büro lag im 23. Stock. Henk putzte immer meine Fenster. Jeden Mittwoch wurde ein Putzaufzug runtergelassen und ich sah Henk, wie er den Schwamm in den Eimer tauchte, ihn über die Fenster gleiten ließ. Es war inzwischen so zur Gewohnheit geworden, dass wir dazu übergegangen waren, einander zu grüßen. Nun, an diesem Morgen kam er nicht. Es stand ein Typ da, den ich nie zuvor gesehen hatte. Also schenkte ich ihm genau so wenig Beachtung, wie er mir und widmete mich meiner

Arbeit.

Henk brauchte normalerweise etwa zehn Minuten, um meine Fenster zu putzen. Doch dieser Typ war, wie ich feststellte auch noch nach einer halben Stunde da. Ich sah von meinem Computer auf, rüber zum Fenster. Da stand er. Hatte sich einen Zylinder aufgesetzt und einen Spazierstock in der Hand. Mit diesem Stock pochte er immer wieder rhythmisch auf den Boden. Immer in Dreierabständen.“ Mel klopfte mit dem Fuß auf den Boden: Poch... Poch... Poch... „Ich hörte es nie, sah aber genau die Bewegung. Der Gesichtsausdruck war starr, geradezu ausdruckslos! Kein Grinsen oder sowas. Er schaute mich einfach nur an. Verzog keine Miene, dieser Kerl!“ Mel zitterte, bekam sich aber kurz darauf wieder in den Griff, nachdem er nochmals innig an der Zigarette gesogen hatte. „Ich versuchte, mich wieder auf meine Arbeit zu konzentrieren.

Nach ein paar Sekunden glaubte ich jedoch eine Bewegung am Fenster wahrzunehmen. Ich schaute wieder auf und stellte fest, dass Henk meine Fenster putzte. Ich war verwirrt. Ich stand auf und ging zum Fenster. Henk sah von seiner Arbeit auf und mich an. Ich öffnete das Fenster und fragte ihn: ‚Sagen sie, Henk, waren sie die ganze Zeit hier?‘

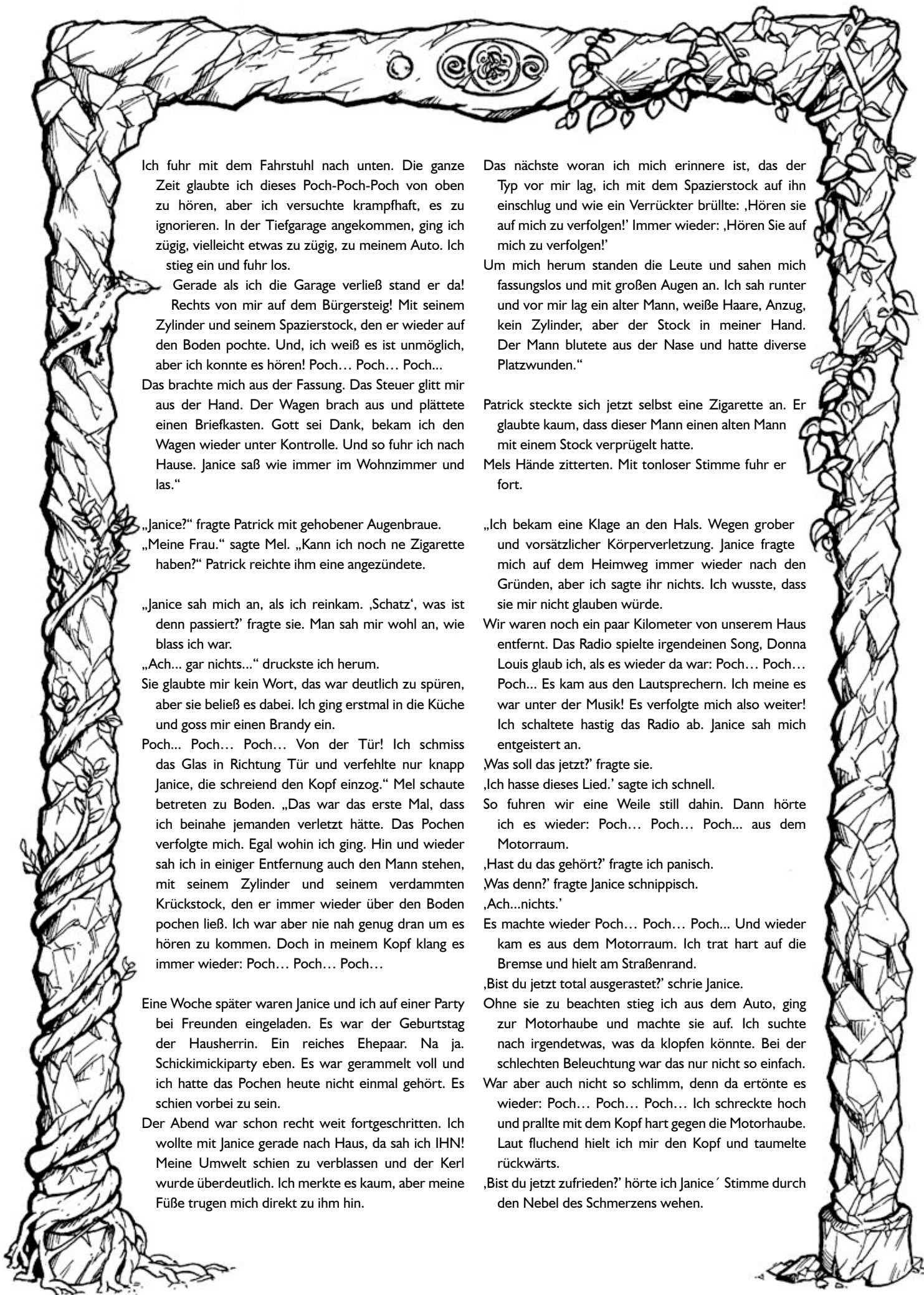
Er war verwundert. Unter anderem, weil dies das erste Mal war, dass ich ihn während der Arbeit ansprach. ‚Nein‘ sagte er. ‚Ich bin hier gerade erst angekommen und wollte gerade anfangen.‘

„Hatte vor ihnen vielleicht irgendjemand Schicht und hat den anderen Aufzug benutzt?“

„Entschuldigung, aber es gibt auf dieser Seite nur einen Aufzug. Und der wird heute zum ersten Mal benutzt.“ sagte Henk irritiert.

„Nur einen Aufzug?“ fragte ich mehr mich selbst als Henk. Ich hab zu viel gearbeitet, versuchte ich mir einzureden.

Endlich war Feierabend. Ich packte meine Sachen und ging zum Fahrstuhl um in die Tiefgarage zu kommen. Als ich gerade mein Büro verließ, hörte ich es leise von rechts: Poch... Poch... Poch... Ich wirbelte herum und sah in diese Richtung. Ich sah gerade noch einen Schemen, der hinter der nächsten Ecke verschwand. Ich rannte los, um mit diesem Kerl zu reden, doch als ich selbst um die Ecke bog war niemand zu sehen. Wie schon gesagt, zu viel gearbeitet.



Ich fuhr mit dem Fahrstuhl nach unten. Die ganze Zeit glaubte ich dieses Poch-Poch-Poch von oben zu hören, aber ich versuchte krampfhaft, es zu ignorieren. In der Tiefgarage angekommen, ging ich zügig, vielleicht etwas zu zügig, zu meinem Auto. Ich stieg ein und fuhr los.

Gerade als ich die Garage verließ stand er da! Rechts von mir auf dem Bürgersteig! Mit seinem Zylinder und seinem Spazierstock, den er wieder auf den Boden pochte. Und, ich weiß es ist unmöglich, aber ich konnte es hören! Poch... Poch... Poch...

Das brachte mich aus der Fassung. Das Steuer glitt mir aus der Hand. Der Wagen brach aus und plättete einen Briefkasten. Gott sei Dank, bekam ich den Wagen wieder unter Kontrolle. Und so fuhr ich nach Hause. Janice saß wie immer im Wohnzimmer und las.“

„Janice?“ fragte Patrick mit gehobener Augenbraue.
„Meine Frau.“ sagte Mel. „Kann ich noch ne Zigarette haben?“ Patrick reichte ihm eine angezündete.

„Janice sah mich an, als ich reinkam. ‚Schatz‘, was ist denn passiert?“ fragte sie. Man sah mir wohl an, wie blass ich war.

„Ach... gar nichts...“ druckste ich herum.
Sie glaubte mir kein Wort, das war deutlich zu spüren, aber sie beließ es dabei. Ich ging erstmal in die Küche und goss mir einen Brandy ein.

Poch... Poch... Poch... Von der Tür! Ich schmiss das Glas in Richtung Tür und verfehlte nur knapp Janice, die schreiend den Kopf einzog.“ Mel schaute betreten zu Boden. „Das war das erste Mal, dass ich beinahe jemanden verletzt hätte. Das Pochen verfolgte mich. Egal wohin ich ging. Hin und wieder sah ich in einiger Entfernung auch den Mann stehen, mit seinem Zylinder und seinem verdammten Krückstock, den er immer wieder über den Boden pochen ließ. Ich war aber nie nah genug dran um es hören zu kommen. Doch in meinem Kopf klang es immer wieder: Poch... Poch... Poch...“

Eine Woche später waren Janice und ich auf einer Party bei Freunden eingeladen. Es war der Geburtstag der Hausherrin. Ein reiches Ehepaar. Na ja. Schickimickiparty eben. Es war gerammelt voll und ich hatte das Pochen heute nicht einmal gehört. Es schien vorbei zu sein.

Der Abend war schon recht weit fortgeschritten. Ich wollte mit Janice gerade nach Haus, da sah ich IHN! Meine Umwelt schien zu verblassen und der Kerl wurde überdeutlich. Ich merkte es kaum, aber meine Füße trugen mich direkt zu ihm hin.

Das nächste woran ich mich erinnere ist, das der Typ vor mir lag, ich mit dem Spazierstock auf ihn einschlug und wie ein Verrückter brüllte: ‚Hören sie auf mich zu verfolgen!‘ Immer wieder: ‚Hören Sie auf mich zu verfolgen!‘

Um mich herum standen die Leute und sahen mich fassungslos und mit großen Augen an. Ich sah runter und vor mir lag ein alter Mann, weiße Haare, Anzug, kein Zylinder, aber der Stock in meiner Hand. Der Mann blutete aus der Nase und hatte diverse Platzwunden.“

Patrick steckte sich jetzt selbst eine Zigarette an. Er glaubte kaum, dass dieser Mann einen alten Mann mit einem Stock verprügelt hatte.

Mels Hände zitterten. Mit tonloser Stimme fuhr er fort.

„Ich bekam eine Klage an den Hals. Wegen grober und vorsätzlicher Körperverletzung. Janice fragte mich auf dem Heimweg immer wieder nach den Gründen, aber ich sagte ihr nichts. Ich wusste, dass sie mir nicht glauben würde.

Wir waren noch ein paar Kilometer von unserem Haus entfernt. Das Radio spielte irgendeinen Song, Donna Louis glaub ich, als es wieder da war: Poch... Poch... Poch... Es kam aus den Lautsprechern. Ich meine es war unter der Musik! Es verfolgte mich also weiter! Ich schaltete hastig das Radio ab. Janice sah mich entgeistert an.

„Was soll das jetzt?“ fragte sie.

„Ich hasse dieses Lied.“ sagte ich schnell.

So fuhren wir eine Weile still dahin. Dann hörte ich es wieder: Poch... Poch... Poch... aus dem Motorraum.

„Hast du das gehört?“ fragte ich panisch.

„Was denn?“ fragte Janice schnippisch.

„Ach...nichts.“

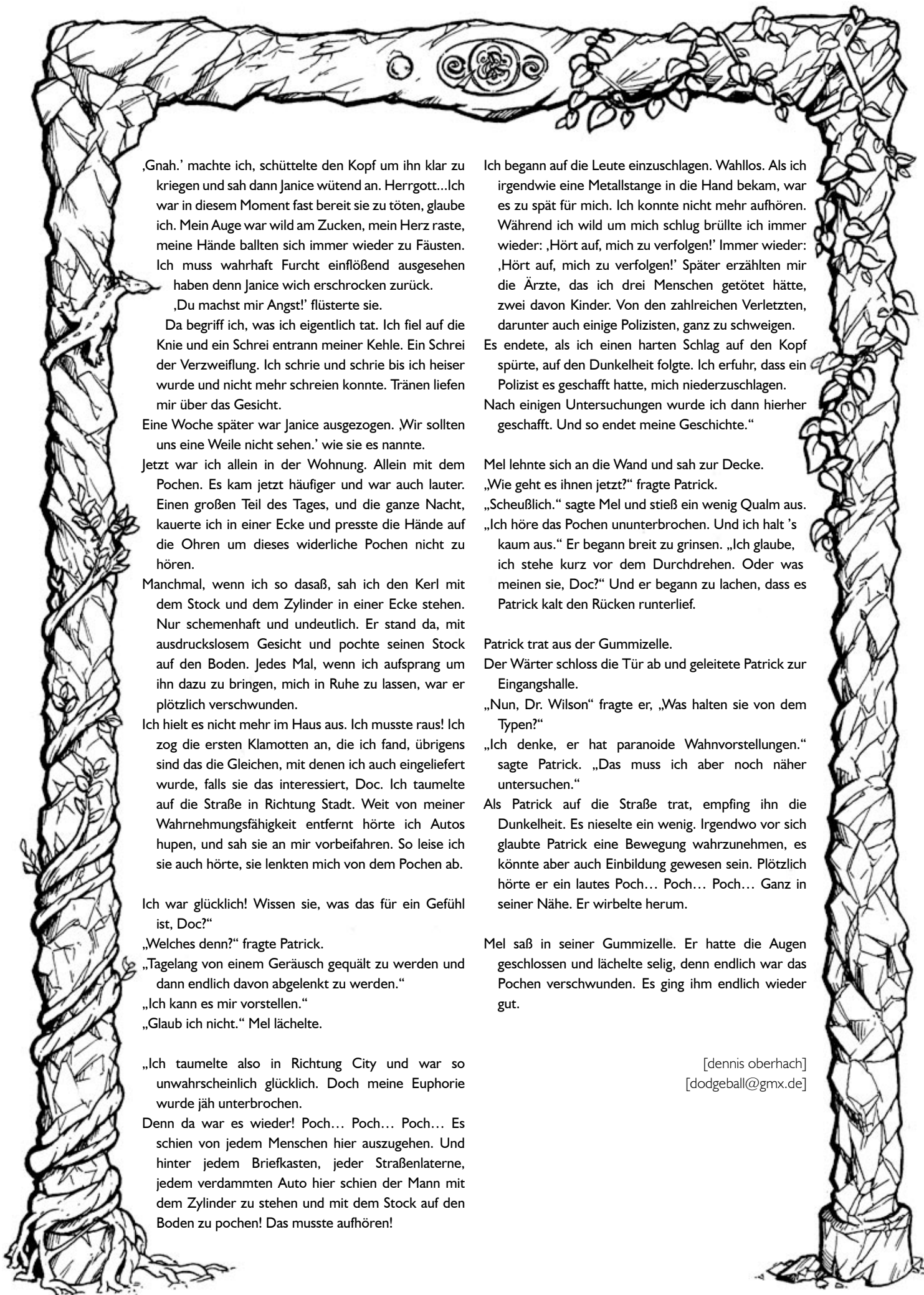
Es machte wieder Poch... Poch... Poch... Und wieder kam es aus dem Motorraum. Ich trat hart auf die Bremse und hielt am Straßenrand.

„Bist du jetzt total ausgerastet?“ schrie Janice.

Ohne sie zu beachten stieg ich aus dem Auto, ging zur Motorhaube und machte sie auf. Ich suchte nach irgendetwas, was da klopfen könnte. Bei der schlechten Beleuchtung war das nur nicht so einfach.

War aber auch nicht so schlimm, denn da ertönte es wieder: Poch... Poch... Poch... Ich schreckte hoch und prallte mit dem Kopf hart gegen die Motorhaube. Laut fluchend hielt ich mir den Kopf und taumelte rückwärts.

„Bist du jetzt zufrieden?“ hörte ich Janice´ Stimme durch den Nebel des Schmerzens wehen.



„Gnah.“ machte ich, schüttelte den Kopf um ihn klar zu kriegen und sah dann Janice wütend an. Herrgott... Ich war in diesem Moment fast bereit sie zu töten, glaube ich. Mein Auge war wild am Zucken, mein Herz raste, meine Hände ballten sich immer wieder zu Fäusten. Ich muss wahrhaft Furcht einflößend ausgesehen haben denn Janice wich erschrocken zurück.

„Du machst mir Angst!“ flüsterte sie.

Da begriff ich, was ich eigentlich tat. Ich fiel auf die Knie und ein Schrei entrann meiner Kehle. Ein Schrei der Verzweiflung. Ich schrie und schrie bis ich heiser wurde und nicht mehr schreien konnte. Tränen liefen mir über das Gesicht.

Eine Woche später war Janice ausgezogen. „Wir sollten uns eine Weile nicht sehen.“ wie sie es nannte.

Jetzt war ich allein in der Wohnung. Allein mit dem Pochen. Es kam jetzt häufiger und war auch lauter. Einen großen Teil des Tages, und die ganze Nacht, kauerte ich in einer Ecke und presste die Hände auf die Ohren um dieses widerliche Pochen nicht zu hören.

Manchmal, wenn ich so dasaß, sah ich den Kerl mit dem Stock und dem Zylinder in einer Ecke stehen. Nur schemenhaft und undeutlich. Er stand da, mit ausdruckslosem Gesicht und pochte seinen Stock auf den Boden. Jedes Mal, wenn ich aufsprang um ihn dazu zu bringen, mich in Ruhe zu lassen, war er plötzlich verschwunden.

Ich hielt es nicht mehr im Haus aus. Ich musste raus! Ich zog die ersten Klamotten an, die ich fand, übrigens sind das die Gleichen, mit denen ich auch eingeliefert wurde, falls sie das interessiert, Doc. Ich taumelte auf die Straße in Richtung Stadt. Weit von meiner Wahrnehmungsfähigkeit entfernt hörte ich Autos hupen, und sah sie an mir vorbeifahren. So leise ich sie auch hörte, sie lenkten mich von dem Pochen ab.

Ich war glücklich! Wissen sie, was das für ein Gefühl ist, Doc?“

„Welches denn?“ fragte Patrick.

„Tagelang von einem Geräusch gequält zu werden und dann endlich davon abgelenkt zu werden.“

„Ich kann es mir vorstellen.“

„Glaub ich nicht.“ Mel lächelte.

„Ich taumelte also in Richtung City und war so unwahrscheinlich glücklich. Doch meine Euphorie wurde jäh unterbrochen.

Denn da war es wieder! Poch... Poch... Poch... Es schien von jedem Menschen hier auszugehen. Und hinter jedem Briefkasten, jeder Straßenlaterne, jedem verdammt Auto hier schien der Mann mit dem Zylinder zu stehen und mit dem Stock auf den Boden zu pochen! Das musste aufhören!

Ich begann auf die Leute einzuschlagen. Wahlos. Als ich irgendwie eine Metallstange in die Hand bekam, war es zu spät für mich. Ich konnte nicht mehr aufhören. Während ich wild um mich schlug brüllte ich immer wieder: „Hört auf, mich zu verfolgen!“ Immer wieder: „Hört auf, mich zu verfolgen!“ Später erzählten mir die Ärzte, das ich drei Menschen getötet hätte, zwei davon Kinder. Von den zahlreichen Verletzten, darunter auch einige Polizisten, ganz zu schweigen.

Es endete, als ich einen harten Schlag auf den Kopf spürte, auf den Dunkelheit folgte. Ich erfuhr, dass ein Polizist es geschafft hatte, mich niederzuschlagen.

Nach einigen Untersuchungen wurde ich dann hierher geschafft. Und so endet meine Geschichte.“

Mel lehnte sich an die Wand und sah zur Decke.

„Wie geht es ihnen jetzt?“ fragte Patrick.

„Scheußlich.“ sagte Mel und stieß ein wenig Qualm aus.

„Ich höre das Pochen ununterbrochen. Und ich halt 's kaum aus.“ Er begann breit zu grinsen. „Ich glaube, ich stehe kurz vor dem Durchdrehen. Oder was meinen sie, Doc?“ Und er begann zu lachen, dass es Patrick kalt den Rücken runterlief.

Patrick trat aus der Gummizelle.

Der Wärter schloss die Tür ab und geleitete Patrick zur Eingangshalle.

„Nun, Dr. Wilson“ fragte er, „Was halten sie von dem Typen?“

„Ich denke, er hat paranoide Wahnvorstellungen.“ sagte Patrick. „Das muss ich aber noch näher untersuchen.“

Als Patrick auf die Straße trat, empfing ihn die Dunkelheit. Es nieselte ein wenig. Irgendwo vor sich glaubte Patrick eine Bewegung wahrzunehmen, es könnte aber auch Einbildung gewesen sein. Plötzlich hörte er ein lautes Poch... Poch... Poch... Ganz in seiner Nähe. Er wirbelte herum.

Mel saß in seiner Gummizelle. Er hatte die Augen geschlossen und lächelte selig, denn endlich war das Pochen verschwunden. Es ging ihm endlich wieder gut.

[dennis oberhach]
[dodgeball@gmx.de]



RÄTSELHAFT

~ EINIGE DENKSPORTAUFGABEN FÜR EURE KAMPAGNE ~

Zahlenpyramide

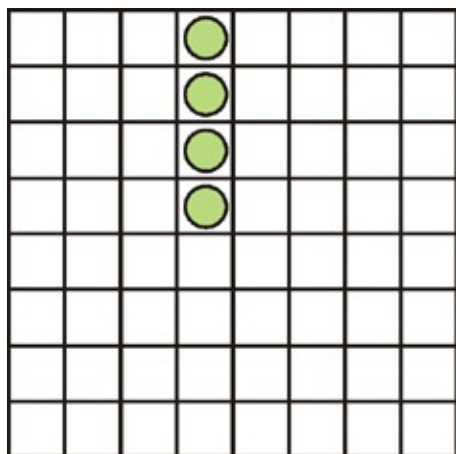
Betrachte die folgenden Zahlen genau. Jede Zeile ist nach einem bestimmten Verfahren aufgebaut. Deine Aufgabe ist es, die nächsten zwei Zeilen zu notieren.

```

      1
     1 1
    2 1
   1 2 1 1
  1 1 1 2 2 1
  
```

Erbstreit

Vier Söhne erben ein Grundstück mit vier Bäumen. Es ist im Erbe festgelegt, dass jeder Sohn ein formgleiches (!) Grundstück erhält. Auf jedem Grundstück soll auch ein Baum stehen. Wie kann man das Feld aufteilen?



Zeitmessung

Vor Dir liegen zwei Bänder. Die beiden Bänder sind unterschiedlich lang und aus verschiedenen Materialien. Aber beide benötigen genau eine Stunde, um von dem einen Ende zum anderen abzubrennen. Die Geschwindigkeit beim Brennen ist nicht konstant, so dass das Band am Anfang schnell, dann langsamer und wieder schneller oder nach irgendeinem Zufallsprinzip brennen kann.

Du hast nun lediglich eine Schachtel Streichhölzer und sollst mit Hilfe der Bänder

genau 45 Minuten messen. Du darfst die Bänder nicht zerschneiden, eine Uhr benutzen oder ähnliches. Wie gehst Du vor?

Kugelgewicht

Wie kann man unter neun optisch identischen Kugeln die eine herausfinden, die geringfügig schwerer als die anderen acht ist? Man hat dazu zwar eine Waage zur Verfügung, darf aber nur zweimal wiegen!

Kamele

Ein reicher Araber hinterlässt seinen drei Söhnen 17 Kamele. In seinem Testament steht geschrieben, dass der älteste Sohn 1/2, der mittlere Sohn 1/3, und der jüngste Sohn 1/9 aller Kamele erhalten soll. Natürlich sind nur lebende Kamele wertvoll, weshalb keines zerteilt werden darf. Wie haben sie sich geeinigt?

Drei Brüder

Du kommst an eine Weggabelung und weißt nicht, ob der linke oder der rechte Weg zu Deinem Ziel führt. Glücklicherweise ist gleich in der Nähe ein Haus, deren Bewohner Du fragen kannst. In dem Haus wohnen drei Brüder. Einer sagt immer die Wahrheit, einer lügt immer, und der dritte lügt manchmal und manchmal nicht. Du weißt aber nicht, wer der drei Brüder wer ist. Du darfst zwei beliebige Fragen stellen, um herauszufinden, wohin du gehen mußt, um Dein Ziel zu erreichen. Was mußt du wen fragen?

Der Schaltplan

„So, das ist alles kein Problem. Das Handbuch sagt, wir müssen den Phasenumkehrer austauschen und danach am Helireflex eine...“

„Moment mal. Das ist ja alles schön und gut, aber da ist keine Beschriftung auf der Platine und die Bauteile sind auch schon ziemlich verstaubt. Den Bauplan habe ich bei der letzten Wartung in der Plasmakammer vergessen und bis wir Ersatz erhalten, ist mein Urenkel schon Chefingenieur“

„Dann müssen wir uns anders behelfen. Die Rasto-Platine zeichnet sich dadurch aus, dass sowohl die Jefferson-Schaltung, als auch der Letura-Ring und die Kreuzmetaxe auf ihr möglich sind“

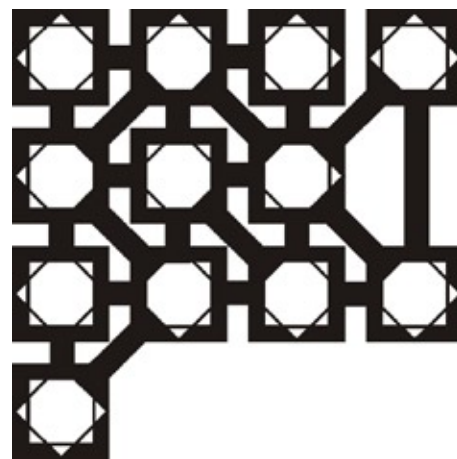
„Die Jefferson-Schaltung? Natürlich, wie war das noch: Man legt eine Ringschaltung

von der Antimaterieeinheit über den Führungsknoten, die Gozalkalibratoren, den Lateralsensorenphalanx, die Kreisspule, den Energietransmitter und den Zwischenkonverter zurück zur Antimaterieeinheit.“

„Korrekt. Der Letura-Ring ist auch kein Problem: Ebenfalls in einer Ringschaltung werden die Antimaterieeinheit, die Gozalkalibratoren, die Kreisspule, der Energietransmitter, die Brachionenkammer, die Dorsalklappen und wieder die Antimaterieeinheit verbunden. Dabei muß man auf die jeweils richtige Polarität im Plasmastrom achten, wobei von besonderem Interesse ist, dass...“

„Schon gut. Wir wollen die Schaltungen ja nur rekonstruieren. Wie war das bei der Kreuzmetaxe? Von der Antimaterieeinheit über den Zwischenkonverter, die Brachionenkammer, den Helireflex, Induktionsphasenumkehrer...“

„...die Dorsalklappen und die Materieemitter zurück zur Antimaterieeinheit. Jetzt noch einen kurzen Blick auf den Schaltplan...“



„...und unser Antrieb sollte wieder funktionstüchtig sein!“ Wo liegt welches Bauteil? (Schreib einfach in den Schaltplan die entsprechenden Anfangsbuchstaben des Bauteils).

Unbeantwortbare Frage

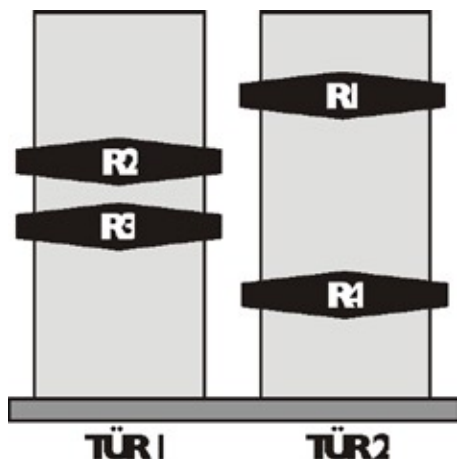
Ein Mann sagt zu einem anderen: „Ich werde Dir eine Frage stellen, auf die es eine eindeutig richtige Antwort gibt - entweder ja oder nein - aber es wird Dir unmöglich sein, meine Frage zu beantworten. Möglicherweise wirst du die richtige Antwort kennen, aber du wirst sie mir nicht geben. Jeder andere wäre vielleicht in der



Lage, die Antwort zu liefern, du aber nicht.“
Welche Frage wird er ihm stellen?

Der Gefangene

Du bist in einer Zelle mit zwei Türen eingescherrt. Die beiden Türen liegen unmittelbar nebeneinander und sind von Außen durch vier Riegel R1, R2, R3, R4 versperrt. Jeder Riegel versperrt eine der beiden Türen, und Du hast keine Ahnung über die genaue Position der Riegel. Das könnte zum Beispiel so aussehen:



Die Riegel werden durch drei Knöpfe A, B, C kontrolliert. Wird ein Riegel aktiviert, so gleitet er von der einen Tür zur anderen und versperrt die andere:

Knopf A aktiviert (zufällig) R1 oder R2 oder R3 oder R4, Knopf B aktiviert (zufällig) (R1 und R2) oder (R2 und R3) oder (R3 und R4) oder (R4 und R1), Knopf C aktiviert (zufällig) (R1 und R3) oder (R2 und R4).

Finde eine möglichst kurze Folge von Knopfbetätigungen/Aktivierungen, die Dich auf jeden Fall (und unabhängig von der Anfangskonfiguration) befreit (alle Riegel sind auf einer Seite).

Perfekte Logiker

Die Spieler A und B haben beide die Zahl 12 auf ihre Stirn geschrieben bekommen. Jeder sieht die Zahl auf der Stirn des anderen, aber er kennt nicht die eigene Zahl. Der Spielleiter teilt ihnen mit, dass die Summe ihrer beiden Zahlen entweder 24 oder 27 ist und dass es sich um positive ganze Zahlen handelt (ungleich Null).

Dann fragt der Spielleiter immer wieder A und B abwechselnd, ob sie die Zahl auf ihrer Stirn bestimmen können.

- Spieler A: Nein.
- Spieler B: Nein.
- Spieler A: Nein.
- Spieler B: Nein.
- Spieler A: Nein.

Nach wie vielen „Neins“ terminiert das Spiel oder endet es nie?

Die Bombe

Das Komitee zur Ausrottung von Unlogik hat eine Bombe gelegt. Die Bombe hat sieben Kippschalter, und es ist ein Zettel angeheftet:

„Die Bombe wird genau um 12 Uhr explodieren, wenn die Kippschalter nicht vorher in die richtige Stellung gebracht werden. Wenn Schalter 3 oben sowie 2 und 4 unten stehen knallt's. Wenn 1 und 4 unten sowie 7 oben stehen knallt's. Wenn 1, 3 und 4 unten stehen knallt's. Wenn 6 unten sowie 2 und 3 oben stehen, knallt's. Wenn 4 und 3 oben stehen knallt's. Wenn 6 oben steht und wenn, sofern 7 oben steht, auch 1 oben steht knallt's. Wenn 1 und 5 oben sowie 7 unten stehen knallt's. Wenn 3 unten sowie 4 und 5 oben stehen knallt's. Wenn 1 und 7 oben stehen knallt's. Wenn 5 unten und wenn, sofern 2 und 6 oben stehen, auch 3 oben stehen knallt's. Wenn 7 unten sowie 3 oder 4 oben stehen knallt's.“

Sie müssen die Bombe entschärfen und die Schalter in die richtige Stellung bringen. Es ist 5 vor 12!

Worträtsel

1. Was Vögel tun, das sind gewisse Tiere, die nicht zwei Beine haben und nicht viere.
2. Was ist das für ein Fuß, der immer zittern muß?
3. Es ist ein Gemüse, fein und zart, Mit d dran ist Geld es, das man erspart.
4. Mein erstes ist nicht wenig, mein zweites ist nicht schwer, mein Ganzes gibt Dir Hoffnung, doch trau dem nicht so sehr.
5. Sie bringt Zeitungen die Peinlichkeit, Jahr um Jahr fliegt sie ganz weit und macht sich auch auf Straßen breit.

Die Batterie

Schließt man eine elektrische Klingel an eine Taschenlampenbatterie an und berührt mit den Fingern beide Anschlüsse der auf dem Eisenkern der Klingel angebrachten Spule, verspürt man elektrische Schläge.

Wie kann das geschehen, wo doch die Batterie nur eine Spannung von 4,5 Volt hat, bei deren Berührung mit den Fingern man nichts spürt?

Das Ei

Zerstreut legt der Koch ein gekochtes Ei zu den rohen. Als ihm das bewußt wird und er den Fehler berichtigen will, sieht er nur zwölf äußerlich gleiche Eier.

Wie kann er, ohne Hilfsmittel und ohne die Schale zu beschädigen, das gekochte herausfinden?

Grüne Welt

Fritz weiß, dass grün aus einer Mischung von blau und gelb entsteht. Da kommt ihm die Idee, in ein Doppelfenster außen gelbe und innen blaue Glasscheiben einzusetzen. Kann er nun die Außenwelt grün sehen?

Zwei Zahlen

Die Summe zweier Zahlen soll doppelt so groß sein wie ihre (positive) Differenz. Ihr Produkt aber soll dreimal so groß wie ihre Summe sein. Um welche beiden Zahlen handelt es sich?

Lösungen

Zahlenpyramide

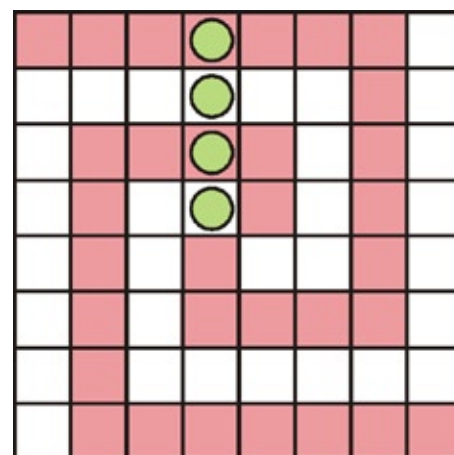
Das Verfahren, mit dem die einzelnen Zeilen aufgebaut sind: Man beginnt mit einer 1 in der obersten Zeile. In der 2. Zeile drückt man die darüberliegende Zeile aus: 1 x 1 (eine Eins). In der 3. Zeile drückt man die darüberliegende Zeile aus: 2 x 1 (zwei Einsen). In der 4. Zeile drückt man die darüberliegende Zeile aus: 1 x 2, 1 x 1 (eine Zwei und eine Eins). In der 5. Zeile drückt man die darüberliegende Zeile aus: 1 x 1, 1 x 2, 2 x 1 (eine Eins, eine Zwei und zwei Einsen). Das kann nun Zeile für Zeile gemacht werden...

```

3 1 2 2 1 1
1 3 1 1 2 2 2 1

```

Erbstreit





Zeitmessung

Du weißt, dass jedes Band insgesamt eine Stunde zum Abbrennen benötigt. Also zündest Du ein Band an beiden Enden und ein Band an nur einem Ende an. Wenn das erste Band völlig abgebrannt ist, also 30 Minuten vergangen sind, zündest Du auch das zweite Ende des anderen Bandes an. Dies braucht jetzt genau 15 Minuten bis es abgebrannt ist, so dass insgesamt 45 Minuten vergangen sein müssen.

Kugelgewicht

Zuerst legt man drei Kugeln weg und wiegt die anderen sechs (jeweils drei auf einer Seite der Waage). Nun weiß man schon mal unter welchen drei sich die schwerere Kugel befindet. Wenn beide Seiten gleich schwer sind liegt sie unter den anfangs zur Seite gelegten Kugeln, andernfalls eben bei den Kugeln der schwereren Waagschale. Jetzt wiegt man zwei der soeben bestimmten drei Kugeln (jeweils eine auf jeder Seite). Zeigt die Waage an, dass beide Kugeln gleich schwer sind, ist die gesuchte Kugel jene, die zur Seite gelegt wurde, andernfalls jene, die schwerer ist.

Kamele

Sie borgen sich vom Nachbarn ein Kamel. Von den jetzt 18 Kamelen bekommt der älteste Sohn $1/2 = 9$ Kamele, der mittlere Sohn $1/3 = 6$ Kamele und der jüngste Sohn $1/9 = 2$ Kamele. Dies entspricht 17 Kamelen, so dass sie das Geborgte zurückgeben können.

Drei Brüder

Die erste Frage an einen beliebigen der drei Brüder lautet: „Welcher von deinen Brüdern sagt prinzipiell häufiger die Wahrheit?“

Gerät man an den Wahrheitsliebenden, so zeigt er einem den Wankelmütigen. Gerät man an den Lügner, zeigt er einem auch den Wankelmütigen. Gerät man an den Wankelmütigen, zeigt er je nach Laune einen der beiden anderen. In allen drei Fällen aber ist der, den man weder gefragt hat noch den man gezeigt bekommen hat, nicht der Wankelmütige.

Diesem kann man also erfolgreich die Frage „Welchen Weg würde mir dein Bruder, der das genaue Gegenteil von dir ist, zeigen?“

Der Schaltplan

Am schnellsten findet man die Lösung, wenn man zunächst die Positionen von A, Z und G herausfindet. Der Rest ergibt sich dann fast von selbst.



Unbeantwortbare Frage

Die Frage ist: „Wirst du mir mit ‚nein‘ antworten?“

Der Gefangene

Die Zugfolge CBCACBC führt immer zum Ziel. Fall 1: Zwei Riegel sind auf der einen Seite, zwei auf der anderen. Fall 1a: R1 und R3 sind auf derselben Seite. Dann sind wir nach einmaligem Drücken von C befreit. Fall 1b: Die Riegel, die auf derselben Seite sind, sind zyklisch benachbart. („Zyklisch“ soll heißen, dass R1 und R4 auch benachbart sind.) Nach C ist das immer noch so. B ergibt nun entweder schon die Befreiungsstellung oder die unter 1a beschriebene Situation. Spätestens nach dem nächsten C sind wir dann frei.

Fall 2: Drei Riegel sind auf der einen Seite, einer auf der anderen. Nach CBC ist das immer noch so (da B, C paritätserhaltend sind). A bringt uns entweder zur Befreiung oder in Fall 1. Dort sind wir spätestens nach weiterem CBC befreit.

Perfekte Logiker

Bei perfekten Logikern hört man 7 „Neins“, dann ein „Ja“.

Sei a die Zahl von A und b die Zahl von B.

(1) A weiß, dass $a = 12$ oder $a = 15$.

(2) B weiß, dass $b = 12$ oder $b = 15$.

Aber B weiß nicht, dass A (1) weiß, und A weiß nicht, dass B (2) weiß. Somit sind diese Aussagen zum rekursiven Schließen nicht geeignet. Aber alle folgenden Aussagen sind beiden Personen klar, und jeder weiß, dass der andere sie weiß:

(3) $b = 24 - a$ oder $b = 27 - a$.

(4) $a = 24 - b$ oder $a = 27 - b$.

Aus dem ersten „Nein“ von A folgt nun aus 4.) dass (5) $b < 24$ denn im Falle $b \geq 24$ würde A auf a schließen können.

Dies ist der Motor, der das rekursive Schließen ins Laufen bringt: Aus dem ersten

„Nein“ von B folgt nun aus 3.) und 5.) dass (6) $a > 3$ und so fort:

A: „Nein“ $\Rightarrow b < 21$

B: „Nein“ $\Rightarrow a > 6$

A: „Nein“ $\Rightarrow b < 18$

B: „Nein“ $\Rightarrow a > 9$

A: „Nein“ $\Rightarrow b < 15$

Es folgt B: ‚Ja‘ da zusammen mit Information 2.) nur eine Möglichkeit bleibt.

Die Bombe

Es gibt 128 verschiedene Kombinationen, aber nur eine einzige, die nicht „knallt“:



Worträtsel

1. Fliegen
2. Hasenfuss
3. Spargel
4. Viel-leicht
5. Die Ente.

Die Batterie

Die Klingel unterbricht in schneller Folge den Stromkreis. Bei jeder Unterbrechung wird in der Spule eine hohe Spannung induziert, die man spürt.

Das Ei

Der Koch versetzt jedes Ei auf der Tischplatte in eine Kreisbewegung. Dann stoppt er es mit der Hand kurz ab und gibt es danach sofort wieder frei.

Das gekochte Ei bleibt liegen, die rohen kreiseln weiter, da nur die Schale, nicht aber die flüssige Eimasse gebremst wurde.

Grüne Welt

Die angegebene Mischungsregel blau + gelb = grün stimmt nur für die substraktive Mischung von Malfarben. Da ein blaues Glas nur den blauen Anteil und ein gelbes Glas nur den gelben Anteil des einfallenden Lichtes durchläßt, wird beim Durchgang durch beide Scheiben alles Licht absorbiert. Durch das Fenster erscheint also die Umwelt nahezu völlig schwarz.

Zwei Zahlen

4 und 12.

$4 + 12 = 2(12 - 4)$

$4 * 12 = 3(4 + 12)$

[tommy heinig]



AUF DEN PUNKT GEBRACHT

~ ABENTEUERPUNKTEVERTEILUNG IN DSA ~

...und dafür bekommen Ihre Helden 100 Abenteuerpunkte. Wer als erster darauf gekommen ist, den Schlüssel für die Truhe in der Höhle zu suchen, der darf sich noch weitere 20 AP gutschreiben...

Viele Abenteuer enden so oder ähnlich, mit der Verteilung der Belohnung für die Helden. Während man bei Soloabenteuern selten einmal Abenteuerpunkte bekommt außer der 2 bis 4 stellige Zahl am Ende, so müssen und sollten sich die Meister und Autoren von Gruppenabenteuern schon einmal Gedanken darüber machen, wann, warum und wieviele Abenteuerpunkte sie für was geben - und für was nicht.

Merkwürdiger Weise sind im DSA-Regelwerk darüber keine genauen Angaben gemacht. Ob dies (nicht) geschehen ist, um den Verkauf der fertigen Abenteuer zu steigern oder ob man hier tatsächlich weitgehend Freiheiten gewähren wollte, kann nicht gesagt werden. Folgende Regeln sind die einzigen, die man im Abenteuer-Basis-Spiel findet, alle weiteren Spielhilfen geben zwar Hinweise und Tipps, aber keine verbindlichen Vorschriften.

Abenteuerpunkte stehen den Spielern sofort zu, schließlich ist ein Stufenanstieg auch während eines Abenteuers möglich.

Die Belohnung bei einem Sieg über einen Gegner ist die Gefährlichkeit des Gegners, die in der Monsterklasse hinterlegt ist.

Hochstufige Helden sollten nicht die gleiche Belohnung wie unerfahrene Helden für die gleiche Tätigkeit bekommen.

Die erste Regel wird in jeder Heldengruppe gebrochen, die mir bekannt ist. Denn auch wenn es logisch und fair ist, den Spielern/Helden ihre Belohnung direkt zukommen zu lassen um dank der durch Stufenanstieg verbesserten Werte den Endkampf gegen das Killermonster zu überleben, so stört es doch den Spielfluß wenn ein Held sich, die anderen langweilend, in eine stille Ecke des Kampfplatzes zurückzieht und wild um sich würfelt.

Die zweite Regel kann meist schon übernommen werden, aber gerade die nach Möglichkeit des Meisters etwas interessanter gestalteten Gegner und Meisterpersonen sind als Spezialfälle natürlich nicht im Herbarium Aventuricum hinterlegt. Hier sollte man sich einfach an vergleichbare Gegner halten und dann

die Monsterklasse/Gefährlichkeit modifizieren.

Ganz und gar unsinnig ist jedoch die dritte Regel. Grund für eine solche Aussage ist (wie im Abenteuer-Basis-Spiel erklärt), daß ein Held nun einmal keine großen Erfahrungen mehr sammeln kann wenn er seinen 100sten Ork erschlägt. Dieser Problematik wurde aber schon an anderer Stelle Abhilfe geleistet: beim Stufensystem. Da es bei DSA letztlich die Stufen sind und nicht die bloße AP-Zahl ist bereits dafür gesorgt, daß deutlich mehr Arbeit notwendig ist um von der 11. auf die 12. Stufe zu kommen (1000 Punkte) als von der ersten auf die zweite (gerade mal 100 Punkte). Vergleichsweise bringt es dem hochstufigen Held, je weiter er ist, umso weniger, sich mit einfachen Orks zu prügeln. Ich empfehle daher, bei der Vergabe von Abenteuerpunkten diese Regel außer Acht zu lassen.

Aber wie vergibt man nun am besten die Abenteuerpunkte? Um eine Übersicht zu bekommen, teile ich diese in einzelne Kategorien ein, nach der Art, wann man diese Punkte bekommt.

Der Kampf

In einem Kampf bekommen die Helden Punkte durch die Monsterklasse (MK) bzw. Gefährlichkeit (GK) der Gegner. Eigentlich ist dies ein sehr einfaches und gefälliges System, da der Meister nur im einschlägigen Tabellenwerk herumsuchen muß um die Belohnung für Standard-Gegner zu ermitteln, genauso wie es kein größeres Problem sein sollte die speziellen und interessanteren (und daher oft auch gefährlicheren) Meisterpersonen mit einer entsprechend (meist höheren) Monsterklasse auszustatten. Wenn der Kampf vorüber ist, so braucht der Meister nur die MK aller besiegten Gegner zu addieren (Geflohene, Ohnmächtige, nicht grundlos Getötete, Gefangene etc.) und diese an die Spieler zu verteilen. Genau an diesem Punkt scheiden sich jedoch die Geister, denn wie diese Verteilung genau auszusehen hat, da gibt es sehr unterschiedliche Meinungen.

Gerade die Spieler, die im Kampf am meisten Schläge ausgeteilt haben, möchten immer gerne einen Anteil der AP entsprechend der ausgeteilten TP haben. Ein solches System, das zweifellos einen Vorteil für alle kampfbetonten Heldentypen (Novadi, Krieger, Rondrageweichte, höherstufige Kampfmagier) darstellt, ist meiner

Meinung nach kaum das Richtige für ein Spiel, in dem die Helden ja nunmal miteinander spielen und nicht gegeneinander antreten. Die rollenspielerisch interessanten Heldentypen (Sharisad, Medicus, viele Geweihte, Barde etc.) werden dann schnell an der Reichsstraße 1 ausgesetzt, da man mit ihnen so schwer auf die nächste Stufe kommt. Auch magiebegabte niedriger Stufe mit Ihren Startschwierigkeiten in den Zaubern kommen nur sehr schleppend voran, bis sie die Stufe erreicht haben, in der sie sich auch mehrere FULMINICTUS und BLITZ DICH FIND in einem Kampf leisten können, ohne danach 10 Dukaten für einen Zaubertrank ausgeben zu müssen. Letztendlich hat jeder Teilnehmer in einem Kampf einen Beitrag geleistet, und wenn er nur andere Gegner auf sich gelenkt und Hiebe eingesteckt hat. Würde man eine solche Leistung des Helden nicht bewerten, wer würde dann nicht nur noch einen Elfen spielen wollen, der sich auf den Langbogen versteht.

Aus den genannten Gründen bin ich für die praktizierte zweite Variante, das gleichmäßige Aufteilen der Punkte zwischen allen beteiligten Helden. Ausnahmen sollte es in dieser Regelung immer dann geben, wenn es einem Spieler gelingt durch seinen Helden einen Kampf ganz zu verhindern oder ihn mit sehr wenig Blutvergießen zu beenden. Wer dabei der Rolle seines Helden noch gerecht wird, dem sollte eine zusätzliche Belohnung gehören.

Ideen und glorreiche Taten

...sind immer eine Belohnung wert. Ich spreche also hier von einer Idee des Spielers, natürlich umgesetzt von seinem Helden, die eine (Teil-)Lösung des Abenteuers bedeutet. Je nach Bedeutung sollte es hier einige wenige bis hin zu einhundert Punkten geben können. Wenn (das überlasse ich der jeweiligen Gruppe) ein unterschiedliches Punkteergebnis der Helden gewünscht oder zumindest nicht unerwünscht ist, dann sind es genau diese Ideen, die eine annähernd gerechte Unterscheidung ausmachen. Der Meister sollte allerdings immer fair bleiben und allen Spielern Gelegenheit lassen, ihre Meinung zu den vorhandenen Problemen zu nennen, sonst könnte es leicht zu einer Bevormundung unerfahrener Spieler durch DSA-Profis kommen (Spielerfahrung ist ja nunmal unabhängig von der Heldenerfahrung).

Um ein Beispiel zu nennen: Wenn eine weder mit Dietrich noch durch FORAMEN zu öffnende Türe von den Helden dennoch durchdrungen werden muß, so sollte dem Spieler eine Belohnung zustehen, der nach Begutachtung des Schlosses das richtige Amulett aus seinem Fundus hervorholt, das er mitgenommen hatte, weil er ihm eine Bedeutung zugemutet hat als es dem erschlagenen Wachbären vom Hals rutschte. Keine Belohnung hingegen bekommen sollte der, dem es zwar gelingt die Türe zu öffnen, der aber auf die Lösung (Amulett) nur gestoßen ist, weil er dem Meister seine Inventarliste vorgelesen hat. (Dolch - geht nicht - Wasserschlauch - geht nicht - Eßbesteck - geht nicht - Amulett - klappt.)

Talente und Zauber

Für alle nicht-magisch begabten Helden sei an dieser Stelle noch einmal daran erinnert, daß ein Zauber auch nur ein Talent ist, wenn auch ein besonderes. Die Proben sind vergleichbar. Daher sollte auch, wenn es denn eine Belohnung für das Gelingen einer solchen geben sollte, Talente und Zauber gleichberechtigt sein. Ich kann mir keinen Grund vorstellen, warum gelungene Proben überhaupt noch einer Extra-Belohnung bedürfen, denn eigentlich sind sie ja in erster Linie vom Würfelglück abhängig. Vielmehr sollte eine Belohnung erfolgen, wenn eine durch eine Probe gelungene Tat das Spiel weitergebracht hat. Dies ist dann aber eher durch die Rubrik „Ideen und glorreiche Taten“ behandelt. Sollte es aber bei den Spielern erwünscht sein, gelungene Proben zu belohnen, so kann entweder eine Pauschale vereinbart werden, oder die übrigen TW-Punkte nach der Probe in AP umgesetzt werden. Bei Zaubern könnten eventuell die Spruchkosten umgerechnet werden. Eine Pauschale von einem einzelnen Punkt mag für die Spieler ein Anreiz sein, die Aktivität der Helden zu erhöhen, ohne gleich die Gewichtung der Punkteverteilung zu verändern. Daß die Spieler so reagieren setzt aber natürlich voraus, daß auch sie wissen, nach welchen Prinzipien in ihrer Runde die Punkte verteilt werden.

Gutes Rollenspiel

Immer wieder liest man in Abenteuern, daß man den Helden für ein gutes Rollenspiel einige Zusatzpunkte gönnen sollte. Dies ist so zu verstehen, dass es ein Anreiz für die Spieler sein sollte, den Helden ein ihrem Charakter entsprechendes Benehmen zu verpassen. Letztlich ist das der Reiz und das Ziel eines Rollenspiels - macht es denn etwa Spaß mit vier farblosen Keulenschwingern durch die

Gegend zu rennen, die sich alle einig sind: Monster tot macht wangen rot! Vor dem Hintergrund des rollengerechten Spiels sollte es also auch möglich sein, die Helden mit eher unvorsichtigen Handlungen in Gefahr zu bringen - eine Rondrageweite wird sich nun einmal nicht von hinten zum Kampf anschleichen - ohne daß der Meister dies mit „ihr seid jetzt alle tot“ kommentiert. Trotz der unvorsichtigen Spielweise (ganz im Gegensatz zu „Ideen und glorreiche Taten“) sollte es dann aber keine Punktabzüge geben, sondern eben noch eine Belohnung von einem bis zu mehreren zehn AP, wenn der Held durch seine Handlung seinen Charakter unterstrichen hat. Dies darf nun nicht so weit gehen, daß die Helden immer den gleichen „Mist“ bauen um zusätzliche Punkte zu bekommen. Wenn der Streuner nun zum x-ten Mal den Meister angrinst und sagt: „Ich habe Phaira wieder das Dukatensäckchen geklaut!“, dann wird es Zeit für eine ordentliche Tracht Pügel, natürlich von Phaira.

Punktabzüge

Diese sollten eigentlich vermieden werden, ist doch das Spiel dazu gedacht Freude zu verbreiten und nicht um jemandem eins auszuwischen. Wenn man jetzt regeltechnische Besonderheiten wie Borbarad-Moskitos außer Acht läßt gibt es meist nur eine Situation in der mit Punktabzügen gearbeitet wird: den Tod eines Helden. Würde dieser wie bei Alrik-Normal-Aventuriern üblich in Borons Hallen verweilen, wäre es uninteressant über die AP nachzudenken. Da gerade bei Helden aber eine Wiederbelebung durch die Götter des öfteren vorkommt, scheint der Punktabzug das einzige Mittel zu sein, die Helden ein wenig vom Sterben abzuhalten (ganz besonders schlecht finde ich da die Wertung in manchen Soloabenteuern, die es toten Helden erlauben, mit den gleichen Werten von vorne anzufangen, wenn sie sich denn 100 Punkte abziehen. Da man bei Soloabenteuern sehr oft ohne nennenswerte Schuld draufgehen kann wundert es mich nicht, wenn es Leute gibt die nach erfolgreichem Abschluß des Abenteuers -240 AP auf dem Konto haben, und damit auf Stufe -2 sind, was auch immer das bedeuten mag). Der Tod eines Helden sollte meiner Meinung nach nur dann geahndet werden, wenn es kein heldenhafter Tod war und es dennoch zu einer Wiedererweckung kam. Normalerweise sollte in einem solchen Fall kein Gott gewillt sein, dem uninteressanten Menschlein Gehör zu verschaffen. Einhundert Punkte Abzug mögen in einem solchen Fall gerechtfertigt sein. Opfert sich ein Charakter aber heldenhafter Weise

um seine Freunde zu retten, dann verdient das nicht nur die Aufmerksamkeit der Götter (Wiederbelebung) sondern eher noch eine Belohnung (glorreiche Tat).

Der Bonus

Der Bonus ist die Belohnung, die jedem Spieler zu Teil wird, egal ob er gekämpft oder gedacht hat oder sonstwie beteiligt war am Geschehen auf Dere. Selbst der stumme Fackelträger ist seinen Kameraden treu geblieben bis zum Schluß, oder? Die Höhe des Bonus ist also eigentlich von Schwierigkeit und Länge des Abenteuers abhängig. Somit sind kurze Abenteuer für niedrigstufige Helden (nicht so schwer) bis zu 200 Punkte wert, während für fordernde Questen mit Geheimnissen und Gegnern für erfahrene Spieler auch Abenteuerpunkte im Bereich von mehr als 1000 angemessen sind. Als Faustregel kann vielleicht folgendes vereinbart werden: ein Abenteuer von mittlerer Länge, das die Spieler entsprechend der Stufe Ihrer Helden fordert sollte so belohnt werden, daß sie die nächste Stufe erreichen können (wenn Sie in ihrer Runde langsamer sein wollen, können natürlich auch zwei oder drei Abenteuer dieser Art notwendig sein, aber lassen Sie es nur in seltenen Ausnahmefällen zu, daß Helden eine Stufe überspringen). Das bedeutet die Befreiung eines entführten Mädchens mit einer kleinen Räuberbande als Gegner für Einstiegsabenteurer und ein horasisches Intrigenspiel mit mehreren Dämonenbeschwörungen und Anderwelt-Erlebnissen, Horden von Schwarzmagiern und Schlachten mit Untoten Heeren, Konflikte mit den größten Bosheiten Aventuriens (Showdown mit Pardona oder Borbarad) für die legendären Stufe 21+ Helden.



Ich hoffe unter Beachtung dieser Regel-Vorschläge sollte ein spaßiges Miteinander in der Gruppe entstehen, die sich nicht zu schnell, aber stetig weiter entwickelt und immer neue Herausforderungen suchen und finden kann.

[oliver eickenberg]



NPCs IM ALL

~ EINIGE IDEEN, WAS SICH IM ALL SO RUMTREIBEN KÖNNTE ~

Passend zum Titelthema „Interstellarer Verkehr“ möchte ich euch wieder ein paar NSCs präsentieren. Anders als sonst, werdet ihr hier heute keine zwei vollausgearbeiteten, sondern eine ganze Menge kurz „angeschnittener“ NSC vorfinden, die alle mehr oder weniger etwas mit diesem Thema zu tun haben.

I. Die Zivilisten

Man findet sie auf Raumstationen und Passagierschiffen, in Kolonien und auf Planeten. Ihr Job ist es, das zu tun, was Zivilisten eben so tun, Bier ausschenken, Mülltüten ausleeren, dumme Fragen stellen, ectr. Im folgenden ein paar kampagnetypische „Zivilisten“.

I.1. Der Händler

Dies sind Personen, die viel Geld damit gemacht haben (Oder zumindest gerade dabei sind), benötigte Waren von Planet A zu Planet B oder wieder zurück zu bringen. Angefangen mit einem „Einzelhändler“, der vielleicht ein halbes Schiff sein eigen nennen darf (Die andere Hälfte gehört dem Captain oder der Bank) und sehr risikoreiche Touren auf sich, die Besatzung und das Schiff nimmt, um den höchst möglichen Profit heraus zu holen, bis hin zu Grossmogulen, die in ihren Villen mit Sonnenblick residieren und von dort aus ihre Handelsflotte herumschicken, kann unter diesem Begriff alles stecken. Passend wäre ein hoher Wert in Intelligenz, Ausstrahlung, Handeln, Beredsamkeit, Mathematik, ectr

Diese NSC eignen sich auch hervorragend als Auftraggeber.

- Ich habe mein Geld hart verdienen müssen, und vielleicht wäre ich bereit, euch etwas davon ab zu geben, wenn ihr für mich arbeitet.
- 150 Credits? Das ist Wucher! Sagen wir 300 für euch alle und 10% Spesengeld pro Tag?

I.2. Der Wirt

(Fast) jede Kultur hat irgend eine Art des Zusammenlebens entwickelt und Wirte sind Personen, die aus diesem natürlichen Gesellschaftsbedürfnis ihr Geld machen. Kneipen, Bars, Restaurants, Schnellimbiss, Kantinen,... Jede dieser Etablissements benötigt einen Chef, der hinter einem Tresen steht, bunte Flüssigkeit in Behälter füllt, die Bedienung zusammenschmauzt und, je nach Spezies, zwei oder mehrere Ohren für die Sorgen seiner

Gäste und neue wichtige Informationen hat.

Passend für einen Wirt wären hohe Werte in Ausstrahlung, Trinken, Informationen beschaffen. Wirte eignen sich hervorragend als Informationsquellen jeglicher Art.

- Noch ein Bier / Schnaps / Nitrowasser / Acetolshake! Kommt sofort!
- Der Typ da drüben mit mehr Tentakeln als Augen weiß vielleicht mehr! Wollt ihr ihn kennen lernen? Ließe sich organisieren!

bereit, alles zu tun, was man im aufträgt, bzw das zu sagen, was für die SCs interessant ist. Und nachdem es so endlos viel Gesindel gibt, findet man auch mit etwas Suche fast immer die richtige Person mit den richtigen Talenten oder dem richtigen Wissen.

- Wenn ihr genug zahlt, ist das kein Problem
- Kann sein! Muss aber nicht!



I.3. Gesindel

Sie sind überall, in jedem Raumhafen, in jeder Raumstation, einfach überall: Schlecht riechende und gekleidete Existenzen jeglichen Alters, Geschlechts und Spezies. Ob Penner, Bettler, Stricher, Handlanger, Drogendealer, man findet sie alle und fast jeder ist für ein paar Credits

I.4. Journalist

Was trägt der Hof auf Terra? Wie lief die Schlacht um Delta 12? Das Lieblingsessen des Helden Kirk: Ein kleinen Interview mit dem beliebtesten Kampfschiffcaptains der



NPC-ECKE



Raumflotte.

All dies heraus zu finden und anderen Leuten zu vermitteln, ist Aufgabe und Lebensunterhalt der Journalisten. Ob seriöse Kriegsberichterstatter, sensationsheischende Helden der Information („Vor sieben Minuten haben unsere Truppen den Planeten betreten!... Es ist ein hässlicher Planet! Es ist ein Bugplanet“) oder einfach Unterhaltungssucher, man findet sie alle an allen nur erdenklichen Plätzen, bereit, für die richtige Information alles zu geben.

Wichtig für einen Journalisten wären hohe Werte in Recherchieren, Intelligenz und Szenenkenntnis.

Journalisten können ebenso wie Händler der Aufhänger für ein Abenteuer sein. Sei es, er benötigt die SC als Hilfe, oder „Dieser Schuft hat Photos von mir und ..., na ja, meine Frau darf davon nie erfahren! Bringen Sie mir diesen Film! Hier ist meine Creditkarte!“

- Ihr habt ein Schiff, oder? Kann ich es und euch für einen kleinen Trip zu den Spiralnebeln mieten? Ich hab da die Story meines Lebens am laufen. Müsste dafür aber hinter die Frontlinien!
- Das topt sogar die Story vom Präsidenten und dem toten Kaninchen! Nie davon gelesen? Damit bin ich groß rausgekommen!!!!

1.5. Dilettant

Unter diesen Begriff fallen all jene, die mehr Geld als Hirn haben, mehr Zeit als Anstand, alles schon gesehen haben, und nun etwas ganz neues erleben wollen. Manche von ihnen mieten sich ein ganzes Deck in einem Luxusliner und durchqueren die Galaxis, andere legen viel Wert darauf, als erster mit einem Solarsegelschiff die Galaxie durchquert zu haben und wieder andere reisen in ihrem eigenen Schiff von Planet zu Planet, in der Hoffnung, diese grenzenlose Langeweile endlich durchbrechen und etwas ganz Aufregendes erleben zu können. Ob Rockstars, Großkonzerner, Prinzen oder der Geldadel der Galaxis, Dilettanten sind so verschieden wie ihre Allüren.

Auch Dilettanten eignen sich als Aufhänger für ein Abenteuer. SCs werden immer gebraucht, entweder als Leibwächter, „Fremdenführer“ durch gefährliche Gegenden des Universums oder als Statisten bei einem „echten inszenierten“ Abenteuer für den reichen Herren.

- Ah! Ihr seid also gekommen! Ich könnte euch gebrauchen. Setzt euch! Wollt ihr einen Drink? Erzählt mir etwas von diesem Slums, in die ich auch einmal gerne gehen würde!

Ach, das wäre herrlich aufregend!

- Keine Kugel kann so tödlich sein, wie diese endlose Langeweile!

2. Personal

Unter diesen Überpunkt findet mal all die Personen, die ein normaler SC zum alltäglichen Überleben benötigt. Ärzte, Techniker, Dealer, ectr (und manchmal auch die Wirte, ihr Alkoholiker!)

2.1. Techniker

Ob sie in einer privaten Werkstatt Schiffe, Gleiter oder Waffen reparieren, im Auftrag der Kontrollbehörde einer Raumstation ein – und ausfliegende Schiffe inspizieren oder in einem Schiff selber ihre Arbeit verrichten, allen Technikern ist gemein, dass ohne sie über kurz oder lang nichts mehr funktionieren würde. Und die meisten wissen das auch! (das merkt man manchmal an ihrer Arroganz und an den Preisen, die einen unvermittelt nach Bekanntgabe in Schreckstarre fallen lassen.)

Passend für einen Techniker / Mechniker/ Maschinenbauer / Antriebsspezialist / Waffenbastler, ectr sind natürlich hohe Werte in den fachbetreffenden Fertigkeiten, Intelligenz und weitere nach bedarf (In einer Schrottwelt kann eine Fertigkeit, die einem hilft, den 12-Zoll-Kolben-Modulator auf zu treiben, von großen Vorteil sein, während in einer anderen Welt wohl eher der Umgang mit einem PC von nutzen wäre, nicht nur, um diesen \$%&/? 12-Zoll-Kolben-Modulator per Netz zu bestellen.)

- Gib mir mal den 7er Schneider rüber! Das ist das Teil mit dem Laserfräskopf auf dem Schwebewagen da drüben!
- Der SAL-Antrieb ist hinüber, Front- und Unterseitenthermoschutz weggeschmolzen, unzählige Kurzschlüsse im Internen Bereich, der Computer singt permanent Tonleitern...! Ich mach´s in drei Tagen, aber es wird nicht billig!

2.2. Sicherheitskräfte

Entweder sind sie die Guten, das Kanonenfutter für aufgerüstet Spieler oder die bösen Spielverderber. Die Rede ist von den Ausführenden des örtlichen Sicherheitsorgan. Meistens sind das mehr oder weniger gut ausgerüstet Familienväter, die Ladendiebe mit elektronischen Knüppeln behandeln, Prügeleien mit elektronischen Knüppeln beenden, den einen oder anderen Schmuggler oder Pirat mit einem freundschaftlichen Klaps mit den elektronischen Knüppeln bedenken und sich

mit ihren elektrischen Knüppeln manchmal auch mit einer Runde schlecht gelaunter SCs herumschlagen, ein Tagwerk, das je nach Ausrüstungsgrad und Können der SCs entweder Spaß oder ihre Kinder elternlos machen kann. Fakt ist jedoch, das an den Orten, an denen Recht und Ordnung herrscht, diese auf die „rast- und selbstlose Aufopferung unserer tapferen SK (Sicherheitskräfte)“ zurück zu führen ist! Also, werde ein Teil der SK und bewirb dich jetzt gleich! Werber findest du überall!

Passend sind für SK hohe Werte in Jura, Waffenfertigkeiten und Polizeitaktik

- Führerschein und Schiffspapiere bitte! Und blasen sie mal bitte in die Medidrohe! Danke!
- Laut PGG (Planetarer Gesetzgebung), Art 12, Abs 3 muss ich sie wegen illegalen Waffenbesitz und versuchter Gewaltanwendung in unserer schönen Raumstation festnehmen. Außerdem vollstrecke ich hiermit sofort und an Ort und Stelle laut Ermächtigung vom Hohen Senat das Urteil von zehn Schlägen mit meinem elektronischen Knüppel wegen Besitz von berausenden biologischen Stoffen. Und sagen sie nicht, es wäre Weltraummoos! Solche Typen wie sie machen mich krank! Wegen ihnen kann mein Sohn nachts nie einschlafen, weil er Angst hat, sie würde unter seinem Bett lauern! Ok, und jetzt halten sie gefälligst die Hände über den Kopf, damit ich das Urteil vollstrecken kann.

2.3. Geistlicher / Missionar

In einer Zukunft, in der man sogar auch noch virtuell mit einem einzigen Mausclick sündigen kann, ist es unter Umständen sehr dringender, jemanden zu haben, der sich um dein Seelenheil Sorgen macht. Und diese Aufgabe übernehmen die Angehörigen dieser Sparte. Vermittler zwischen unserer Realität und der einer Anderen, und vielleicht Höheren, Bettelmönche, die ihre Erleuchtung in der Askese und Reinheit suchen, radikale Prediger, die mit Feuer und Schwert gegen die Sünde und das Böse vorgehen,... Wie auch immer Er auftreten wird, woran auch immer Sie glaubt, aktive Kultisten können eine große Rolle im Leben eines SC spielen, als Auftraggeber, als Instrument der Bekehrung oder als Mittelpunkt in der Verschwörung, die das Universum auf die Ankunft des Großen, Allmächtigen, Vernichtenden, Kosmischen vorbereiten soll.

Wichtige Fertigkeiten sind neben Ausstrahlung, Predigen und Glaubenskunde (Theologie) auch



an die Umgebung angepasste (Ein resoluter Prediger, der in einem Slum lebt, wird auch mal zuschlagen müssen, um die Botschaft des Herren in Dickschädel zu bekommen, während der weise Lao auf Cosima 4 eher Bergsteigen sollte, um sein „Weiser Mann auf Berg“ Image zu behalten.

- Der Herr ist sogar mit dir, mein verlorener Sohn!
- Spende, bereue, bete und der Kosmische wird mit der sprechen! Aber wirst du ihn auch verstehen? Das Risiko solltest du eingehen! Also, spende,...

2.4. Verkäufer / „Dealer“

„Dealer“, wie man einen Ladenbesitzer im Volkmund nennen darf, haben oft Dinge, die auch ein SC gerne hätte. Gerade zwischen langen Reisen im Raum ist es wichtig, Vorräte auf zu frischen und das ein oder andere benötigte zu besorgen.

natürlich Handeln, Rhetorik und Szenekenntnis.
- Charley hat euch geschickt, oder? Sind zur Zeit viele SK unterwegs. Und Spitzel spitzeln derzeit auch viel. Unangenehm das! So, was braucht ihr? Das Zeug ist überhaupt nicht legal, das weißt du hoffentlich! Aber ich kenn da einen, der es besorgen könnte! Und der eine bin ich!

- Magazine für die Stunner haben wir. Kauf vier, bekommst fünf! Pflegeöl? Hast du noch! Ok! Ok! Was brauchst du noch? Wie viel Prozent Ethanol? Siebzig? Heftig! Wie viel? Zehn Liter? Was hast du denn vor! Ach ja, wenn ihr nachher Hunger habt, meine Schwester hat da zwei Decks unter uns eine nette Bar!

2.5. Wissenschaftler

Ärzte, Chemiker, Bionic-Techniker, all diese Spezialisten finden jede Menge Arbeit in den Raumfahrerzeiten, Arbeit für Konzerne, Regierung und die SCs. Egal um was es sich handelt, Drogen mischen, Medikamente,



Und es muss nicht unbedingt alles legal sein, was das SC Herz begehrt, Hauptsache man hat genug Credits und den richtigen Dealer an der Hand. Dann bekommt man es auch.

Wichtige Fertigkeiten für so einen Dealer sind

Bionik einbauen oder verbessern, jemand wird sich finden lassen, der es kann! Wichtige Fertigkeiten sind natürlich auf die Spezialgebiete des jeweiligen Wissenschaftlers angepasst.

- Kein Problem für mich! Wird kompliziert, aber ich schaff das.
- Schmelze durch Neuraltoxin inpliziert negative Ionsierung im Zentralakkumulator. Könnte einen Kollaps zur Folge haben! Was los ist? Hab ich doch gerade gesagt!

3. Sternfahrer

Sie bevölkern den Raum zwischen den Sternen und sorgen für Bewegung. Sie sind es, die mit den unendlichen Weiten vertraut sind, sie sind es, die dafür sorgen, das das Weltall auch da bleibt, wo es hingehört! Sie sind die Sternfahrenden Helden.

3.1. Captain

Ob Chef über einen Sternkreuzer, Scoutschiff oder ein Luxussschiff der Galaxyklasse, jeder Captain hat die Verantwortung für sein Schiff und seine Mannschaft. Und um die Sicherheit des ihm anvertrauten Material (Des stählernen und den fleischlichen) absolut zu gewährleisten, wird ein guter Captain alles unternehmen, alles wagen, alles geben. Disziplin und Ordnung sind in den gefährlichen Weiten des Alls unabdingbar wichtig für das Wohl des Schiffes, auf das alle an Bord angewiesen sind. Und so behält auf einem Sternenschiff der Spruch aus dem englischen Marinehandbuch für Offiziere seine Gültigkeit: „Ein Schiff kann nur funktionieren, wenn die Mannschaft funktioniert! Und die Mannschaft kann nur funktionieren, wenn der Kapitän funktioniert. Und ein Kapitän funktioniert nur dann gut, wenn er das Schiff an erste Stelle setzt und nicht sich oder die Mannschaft.“

Wichtige Fertigkeiten und Attribute für einen Captain sind Intelligenz, Ausstrahlung, Befehlsgewalt, Logistik und viele mehr. Nicht umsonst sind Captains stets erfahrene und (hoffentlich) gut ausgebildete Personen.

- Schadensbericht? Und dann bringen sie uns hier heraus!
- Es ist meine Aufgabe als Captain dem Schiff zu dienen und ihre Aufgabe als Mannschaft ist es, mir diesen Dienst zu erleichtern. Und das haben sie nicht getan. Daher sehe ich mich genötigt, Matrosen Smith wegen versuchter Meuterei, Befehlsverweigerung und mangelnder Hygiene zu einem Dutzend Schlägen mit der Peitsche zu verurteilen. Sergeant, tun sie ihr Pflicht

3.2. Esper

Dieser NSC wird wohl nur in jenen Kampagnen vorkommen, in denen Psionik



NPC-ECKE



oder Magie eine Rolle spielen. Denn Esper sind, kurz gesagt, „Piloten“, die ein Schiff dank ihren besonderen Kräften allein durch Gedankenkraft steuern können. Diese Fähigkeit kann in einer Welt sehr nützlich sein, in der Schiffe fast so schnell fliegen können wie Menschen denken. In manchen Gesellschaften sind Esper hoch angesehene Leute, die vielleicht sogar über die ein oder andere weitere Gabe verfügen, während sie in anderen Gesellschaften nur ein wertvoller Besitz sind. Je nach Status eignen sich Esper auch als Aufhänger für ein Abenteuer („Suchen sie diesen wertvollen Idioten und sorgen sie dafür, dass er sich wieder an mein Schiff anstößelt“ oder aber „Ich bin ein Esper und ich habe folgenden Wunsch, den sie mir bitte zu erfüllen haben...“)

Je nach Status haben Esper noch weitere Talente, besitzen bionische Teile, die entweder sehr teuer sind, oder einfach in den Körper hineingestempelt wurden (Wie z.B. diverse Kabelbuchsen an Kopf und Hals, Möglichkeiten, die dem Esper während einer Fahrt das Sehen mit seinen Augen verwehren, denn nicht soll einen Esper beim Steuern des Schiffes ablenken können (Entweder perfekte technische Geräte oder man hat ihn einfach geblendet), ectr)

Es gibt keine spezifischen Zitate, da anerkannte Esper alles von sich geben, was ihnen gerade einfällt, die nicht so Privilegierten wiederum sind manchmal gar nicht mehr in der Lage, zu sprechen.

3.3. Kampfpilot

Die Rebellen aus den alten Star-Wars Filme wären ohne sie nur halb so erfolgreich bei der zweifachen Vernichtung des Todessterns gewesen und Kampfstern Galaktika wäre ohne sie ebenfalls komplett verloren: Kampfpiloten! Sie haben ein tolles, abenteuerliches Leben, bis zu dem Augenblick, an dem die Schilde sie verlassen. Die Realität sieht aber ganz anders aus. Jeder der schon mal Achterbahn gefahren ist, weiß wie man sich nach dem ersten Looping mit 3 g Belastung fühlt. Kampfpiloten beim Start machen manchmal ein vielfaches dieser Erdbeschleunigung mit. Eingekerkert in ein kleines Metall- oder Aluminiumvehikel mit einer Bewaffnung, die vielen größeren Schiffen nur ein leichtes Grinsen abgewinnen kann, geschützt von viel zu schwachen Schilden mitten im All im Gefecht und nicht mal einen Schleudersitz! (Naja, technisch gesehen schon möglich, aber ob das Schweben im All dann die Gesamtsituation erheblich verbessert? Ich wage da, Zweifel anzumelden!)

Und trotzdem scheint etwas dran zu sein an dem Mythos der tollkühnen Kampfpiloten in ihren technisierten Kisten, denn jeder hat sie, jeder braucht sie und eigentlich will jeder kleiner Junge einer werden (Wer will schon Magnetschwebbahnlokführer werden!)

Relevante Werte für einen Kampfpilot sind Konstitution und Reaktion, Raumschiff fliegen, Waffensysteme, Technik und natürlich Computer bedienen.

- Da hing mir doch so ein X-27 am Schwanz und ließ sich nicht abschütteln. Zähes Biest. Nachdem er mein linkes Hinterstrahltriebwerk zum Teufel gejagt hatte und ich schon meine Totenglocken läuten hörte, hatte ich eine gewagte Idee. Ich hab einfach einen Looping geflogen, hab mich hinter ihn gesetzt und, flups, war die letzte Sidewinder in seinem Hinterteil. BOOM! O man, aber bei diesem Looping war mein G-Stabilisator nicht an. Ich schwöre dir, viel hätte nicht gefehlt und mir wären die Augen aus dem Kopf geplatzt wie Eier in der Mikrowelle!
- Alles Systeme klar! Hier spricht euer Staffelführer, Kinder! Wir gehen in Angriffsformation. Flügelmänner, hört ihr mich? Abdrehen und dann von den Flanken kommen. Ray und Happy, sieben Zehn zurückfallen lassen, Speerspitze bilden, gefeuert wird auf mein Kommando, verstanden? Ok, Kinder, dann treten wir den Bugs mal gewaltig in den Arsch, bis sie Flocken spucken!

3.4. Marineinfanterist

Sie sind das Rückgrad einer jeden Armee, und jeder weiß, das die mobile Infanterie eine Menge echter und gestandener Männer und Frauen aus Weicheiern und Atemmaskenastronauten gemacht hat. Eine solide Ausbildung, eine gute Ausrüstung und das untrübliche Wissen, durch nichts aufgehalten werden zu können, ist das Kapital der MI. Und so sind sie allzeit bereit, Siedler „raus zu hauen“, feindliche Schiffe zu entern, Bugs zu zertreten und bei jeder Gelegenheit mal ganz kräftig einen zu saufen! Marineinfanterist steht bei den jungen Leuten nicht ganz so hoch im Kurs wie Kampfpilot, aber es finden sich immer genug Warmduscher und Desinfektionsspraybenutzer, die sich zu echten Kämpfern machen lassen wollen. Und um fair zu bleiben, einige Marineinfanteristen haben auch echt was drauf!

Wichtig sind natürlich ein hoher Wert in Konstitution und ansonsten auch eher hohe

Werte in den körperlichen Attributen, während die Intelligenz ausreichen sollte, um das Lasergewehr richtig herum zu halten und um zu erkennen, wie viel Sterne und Streifen auf den Schultern der Person vor ihm zu welchen der vielen militärischen Rängen gehören, die man andauernd grüßen sollte. Profunde Kenntnisse in Überleben und Waffentechnik sind auch von Vorteil

- Man hatte unseren Trupp angefordert, um dieses Stück Weltraumschrott zu säubern, das da im Orbit von Zeta-Orph hing. Also sind wir rüber gegangen. Zehn Mann waren wir und Sergeant Digg ging voraus. War ein guter Mann, aber in den ersten zehn Metern dieses verdammten Ganges in diesem verdammten Schiff war er der erste von uns, dem sie den Kopf weggefeigt haben! O man, ich weiß nicht, was es war und ich konnte es auch dem Kontrollausschuss nachher nicht sagen, aber es war so groß wie eine terranische Bärenogge und überall hatte es diesen weisen Schleim. Ich bin nach diesem Einsatz noch oft gerannt, aber noch nie so schnell wie damals! Zehn Meter in diesem Kollosumzug mit fast zwanzig Kilo Gepäck auf dem Rücken und in der Hand. Nur zehn Schritte, aber ich war der Einzige der es wieder zurück in die Enterkapsel geschafft hat. Ich träume heute noch davon!
- Wir sind Infanteristen und Sie, sie sind nur ein SC, ein Sicherheitschaos! Wir haben lange trainiert, arbeiten mit mehr Waffen als sie überhaupt kennen, treffen alles und jeden auf hundert Schritt Entfernung und sie wollen uns was befehlen? Geh zur Seite Zivilist, die Profis kommen!

3.5. Roboter/Drohne

R2D2 und seine ganzen Blechkumpel sind aus der klassischen Sci-Fi gar nicht mehr weg zu denken. Je nach technischen Entwicklungsstand gehören Drohnen und Roboter zur alltäglichen Erscheinung und sind für fast alle Arbeiten ausgerüstet (Sei es der kleine Blechmülleimer, der immer Jäger repariert und dabei pussierlich fiept, eine Sexpuppe aus Heavy Metall Fakk 2, die Kampfroboer Droidia, ein depressiver Marvin, der eine Polizeicomputer in den Selbstmord treibt oder all die namenlosen Helden, die immer und überall dort an zu treffen sind, wo der Job zu gefährlich, zu schmutzig oder nicht als ABM zu vermitteln ist.) Besondere Attribute und Fertigkeiten in menschlichen Sinn hat ein solches Teil nicht, es sei denn, man spielt in einer Kampagne, in der „Schweißen mit dem



Zeigefinger + 12" ein echter Hit ist!

- Piep
- Störung! Störung! Störung!

4. Die andere Brigade

Unter diesen Überpunkt fallen all jene, die unbedingt zum Bild gehören, aber nicht unbedingt legal oder beliebt oder beides zusammen sind. Hier also ein kleiner Überblick über die im Universum, die eben zur „anderen Brigade“ gehören.

4.1. Schmuggler

Jeder Alkoholiker, der schon mal auf einem von der Prohibition betroffenen Planeten gestrandet ist, wird festgestellt haben, dass er bereit ist, jeden Preis für eine Flasche Irgendwas zu zahlen. Und es ist nicht nur der Alkohol, der auf manchen Planeten verboten ist. Und so gibt es viele Lebewesen, die eigentlich gerne all diese verboten Früchte genossen hätten und auch bereit sind, einen nicht geringen Preis zu zahlen. Und wo ein zahlungswilliger Kunde, ist bald auch ein Anbieter, der gegen all die Verbote doch alles bringt. Und diese Herrschaften nennt man dann Schmuggler. Neben all den netten Aspekten, die so ein Schmuggler aufweist und die man in eine laufende Kampagne einbauen kann, wird vor allem der Umstand manchmal sehr wichtig sein, dass Schmuggler Wege kenne, unbeobachtet auf Planeten zu kommen und sie wieder ebenso unbemerkt zu verlassen! Und das kann wirklich sehr von Nutzen sein!

Wichtiges Können liegt bei einem Schmuggler vor allen in Heimlichkeit, Intelligenz und der Fähigkeit, immer den richtigen bestochen zu haben.

- Ich? Illegal? Mein Frachtraum ist ihrer, Sergeant! Schauen sie sich ruhig um, aber geben sie Acht mit ihren elektronischen Knüppeln, Sir! Siri-Vasen sind sehr empfindlich gegenüber elektronischen Schwankungen.
- Ihr wollt also unbeobachtet durch die Embargoblockade auf den Planeten? Kann ich einrichten! Ihre Creditkarten bitte, die Herren und Damen, denn das kostet etwas!

4.2. Pirat

Piraten bringen Schiffe auf, töten die Beatzung, verhökern die geladene Ware an irgendeinen Hehler irgendwo, haben jede Menge Spaß, tragen bunte Pumphosen, leben in Saus und Braus,

tragen Papageien oder andere bunte, fliegende, krächzende Lebensformen auf der Schulter. All dies sind typische Klitsches für

den gemeinen Piraten, die es überall dort gibt, wo Schiffe mit viel Geld durch das All gondeln. Ob nur ein Schiff mit einem Captain und einer Mannschaft, oder eine ganze Flotte aus Piratenschiffen, die jagt auf ganze Handelsflotten und Verbände machen. Eine Begegnung mit einem Piraten kann unvergesslich werden. Vielleicht sind die SC ja selber Piraten, ihr Schiff wird von ihnen aufgebracht und nun müssen sie sich aus dieser Situation herausbringen oder sie jagen selber welche.

Wichtig für Piraten sind nicht nur Kampffähigkeiten, sondern auch Fertigkeiten, die ihrer Stellung und Aufgabe auf dem Schiff selber entsprechen, wie z.B. Pilot, Navigator, Bordschütze, ectr

- Har! Har! Har!
- Zwanzig Mann auf den Toten Manns Sternenerstörer und ´ne Bottel voll Acetol-Aciniyl-LSD-Drink! Ho! Ho!

4.3. Kopfgeldjäger

Der Ausdruck „Tod oder lebendig“ ist zeitlos, denn immer und überall wird es Leute geben, die von anderen Leuten gesucht werden. Und in einer Zeit, in der man nicht nur die 510 Mio qkm als Fluchtgebiet zur Verfügung hat sondern ein ganzes Universum, ist der Beruf des Kopfgeldjäger krisensicher und für viele Personen eine echte Möglichkeit, auf „ehrliche“ Art und Weise ihren Lebensunterhalt zu verdienen.

Wichtige Talente und Fertigkeiten sind vor allem Nachforschungen, Waffenfertigkeiten und die Möglichkeit, sich einem Deliquenten unbemerkt und lebendig zu nähern.

- Du wirst auf vier Planeten wegen Mordes gesucht. Also mach keine Mätzchen oder ich leg dich hier und vor den Kindern um und liefer dann die nötigen DNA-Proben und deinen Kopf bei denen ab! Mein Geld bekomme ich so oder so! der Unterschied liegt nur in deinem Wohlbefinden!
- Hab ihr einen Typen mit einem Auge, langen Zottelhaaren und nur einen Arm gesehen? Den suche ich nämlich aus geschäftlichen Gründen.

4.4. Rebell

Dort wo ein bestehendes System ist, gibt es auch immer Leute, die es gerne zerstört und durch etwas besseres ersetzt hätten. Manchmal sind dies die Guten, die das böse Imperium gegen eine parlamentarische Demokratie mit Mehrheitswahlrecht und sozialem Netz austauschen wollen, manchmal sind es eben

auch die Bösen, denen man sich eben nicht anschließen sondern die man vernichten sollte, weil sie die parlamentarische Demokratie mit Mehrheitswahlrecht und sozialem Netz in Terror, Schrecken und allgemeines Übel stürzen wollen. Und so kann eine Rebellengruppe entweder eine Gruppe aus SCs sein, ein brauchbarer Verbündeter oder ein mächtiger Feind sein.

Rebellengruppen zeichnen sich dadurch aus, für jeden Job das Mitglied mit den richtigen Talenten zu haben. Und nicht immer muss eine Kampfgruppe mehr Erfolg haben, das System zu unterminieren, als eine Gruppe von Wissenschaftlern, die einen Kampfstoff erfunden haben, oder ein paar Hacker, denen es gelungen ist, den ultimativen Virus ins Netz zu setzen. Und so kann ein Rebell das, was er in den Widerstand einbringen kann.

- Dieses Regime basiert auf einen contrademokratischen, faschistischen Politysystem, das es zum Wohle unserer Zukunft zu unterminieren und zu stürzen gilt.
- Tötet die Regimetreuen! Lang lebe die Anarchie.

4.5. Agent

Ob Regierung, Konzern, System, Einheit oder Gruppe, immer gibt es etwas wissenswertes, was man nicht weiß, aber unbedingt wissen will. Und um an dieses Wissen zu kommen, lässt man nichts unversucht. Und wo Bestechung oder Drohungen nicht fruchten, schickt man jemanden direkt in die feindlichen Reihen, der dies herausfinden soll. Aber nicht nur das Beschaffen von geheimen Wissen fällt in das Aufgabengebiet eines Agenten, sondern auch die Arbeiten, die entweder nicht legal, oder nicht besonders beliebt oder gefährlich oder meistens alle drei Faktoren zusammen genommen, sind.

Gute Agenten, die auch überleben wollen, müssen viele Fertigkeiten haben: Beschatten, Heimlichkeit, Umgang mit Waffen, Szenenkenntnis und vieles mehr, um in jeder Situation gut agieren zu können.

- Ich habe die Lizenz zum Töten! Nehmen sie sich also in Acht!
- Für wen ich arbeite? Geheim? Was ich arbeite? Geheim? Wer ich bin? Geheim! Aber wenn sie keine falschen Fragen stellen, hätte ich was zu tun für sie!

Gute und glaubhafte NPCs geben einer Kampagne Farbe. Macht eure Welt bunt.

[christoph maser]
[astra19@fagamo.de]



Einen wunderschönen Abend meine verehrten Gäste, kommt herein und nehmt Platz. Ich habe mir heute ganz besondere Leckereien ausgedacht. Ich möchte euch ein Mahl bereiten das zu einem großen Teil aus Pflanzen besteht, die ihr nicht erst für teures Geld am Markt erwerben müßt, sondern mit etwas Glück im Garten oder am Wegesrand entdecken könnt.

Bärlauchsuppe

Zutaten:

1 Hand voll kleingeschnittener Bärlauch
1 bis 2 EL Butter
1 EL Mehl
1 l Gemüsebrühe
Sahne zum Abschmecken
feingehackter Bärlauch zum Garnieren

Zubereitung:

Den Bärlauch in der Butter andämpfen lassen. Dann das Mehl darüber stäuben und mit der Gemüsebrühe auffüllen. Mit Salz und Pfeffer abschmecken. Zum Schluß mit Sahne verfeinern. Vor dem Servieren feingehackten Bärlauch über die Suppe streuen.

Bärlauchgnocchi

Zutaten:

Gnocchi:
750 g mehligkochende Kartoffeln
100-125 g Hartweizengrieß
4-6 Bärlauchblätter
50 g geriebener Parmesan
3 Eigelb
Salz, Pfeffer

Sauce:

1/2 Zitrone
100 g Butter
grober schwarzer Pfeffer

Zubereitung

Für die Gnocchi die ungeschälten Kartoffeln im Dampfkorbchen zugedeckt weich garen. Das Wasser abgießen, die heißen Kartoffeln in eine Pfanne geben und auf der ausgeschalteten Herdplatte ausdampfen lassen. Die Kartoffeln sollen ganz trocken werden, damit möglichst wenig Grieß beigefügt werden muß. Die

Kartoffeln noch heiß schälen und durch eine Kartoffelpresse drücken. Den Hartweizengriess im Cutter fein mahlen. Bärlauchblätter in feine Streifen schneiden. Grieß, Bärlauch, Parmesan, Eigelb und Gewürze unter die Kartoffeln mischen. Von Hand rasch zu einem weichen Teig zusammenfügen. Zum Formen den Kartoffelteig in zwei bis vier Portionen teilen und diese auf Grieß zu zirka zwei Zentimeter dicken Rollen formen. Drei bis vier Zentimeter lange Stücke abschneiden, auf eine gemehlte Gabel drücken, damit das typische Muster entsteht.

Für die Sauce die Zitronenschale fein abreiben, den Saft auspressen. In einer weiten Bratpfanne mit der Butter warm werden lassen. Gnocchi portionsweise in reichlich siedendem Salzwasser kochen. Sobald sie an die Oberfläche steigen, mit einer Schaumkelle herausnehmen und in die warme Butter geben. Auf vorgewärmte Teller anrichten, sofort servieren.

Holunderbeerensuppe

(Süße Mahlzeit oder Nachtisch)

Zutaten:

Suppe:
400g Holunderbeeren
(Je schwärzer desto reifer)
2 saure Äpfel
200g Zwetschgen
1/2 l Wasser
60g Zucker
1 Msp Zimt
1 Msp Salz
Klößchen:
1 Eiweiß
1 gestrichener TL Puderzucker
1 Prise Salz

Zubereitung :

Die reifen Dolden waschen und die Beeren von den Stielen streifen. Äpfel waschen, vierteln und die Kerngehäuse entfernen. Die Zwetschgen waschen, halbieren und entsteinen. Die Äpfel und Zwetschgen mit etwa 4EL Wasser weichkochen, abkühlen lassen und mit dem Mixer pürieren. Die Holunderbeeren mit Wasser und Zucker aufkochen, das Apfel-Zwetschgen-Mus dazugeben und 3 Minuten weiterkochen. Mit Zimt und Salz abschmecken.

Für die Klößchen das Eiweiß mit dem

Puderzucker und Salz steifschlagen. Mit zwei Teelöffeln aus der Masse Klößchen formen und in die kochende Suppe geben. Einige Minuten ziehen lassen.

Holunderkuchlein

(Dessert oder zum Naschen)

Zutaten:

12 kleine Blütendolden
200g Mehl
2 Ei Öl
2 Eier
0,4l Malzbier
1 Päckchen Vanillezucker
1 Prise Salz
Fett zum Ausbacken
Puderzucker zum Bestäuben

Zubereitung:

Die Blüten gut schütteln, damit keine Insekten mit ins Essen kommen. Für den Bierteig Mehl, Öl, Eigelb, Malzbier, Vanillezucker und Salz vermengen. Eiweiß steifschlagen und unterheben. Fett in einem weiten Topf erhitzen, die Blütendolden in den Bierteig tauchen und dann im heißen Fett knusprig ausbacken. Mit Puderzucker bestreuen.

Brennesselgemüse

(Als Beilage oder Hauptgericht)

Zutaten

1 kg Brennesselblätter (jung, zart)
1 Ei Butter
1 Ei Mehl
1/4 l Milch
Salz und Pfeffer

Zubereitung

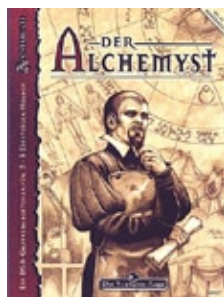
Die Brennesselblätter gründlich waschen, in kochendem Wasser ca. 5 Minuten garen, auf einem Sieb abtropfen lassen. Mit Küchenkrepp trockentupfen, dann fein hacken oder durch einen Fleischwolf drehen. Die Butter in einer Pfanne zerlaufen lassen, mit Mehl und vermischen und anschwärzen lassen. Mit Milch ablöschen und 5 Minuten garen. Salz, Pfeffer und Brennesseln zugeben, einmal aufkochen. Mit frischen Salzkartoffeln servieren.

[peti heinig]

Der Alchemyst

Art: Abenteteuer
System: DSA
Verlag: FanPro
Preis: ca. 10,00 €

Bewertung: ★★★★★



Florian Don-Schauen präsentiert uns hier ein weiteres Gruppenabenteuer für Einsteiger. Wer die neue Basisbox sein Eigen nennt, sollte noch mal einen Blick auf das darin enthaltene Abenteuer

„Efferdors Fluch“ werfen. Es stammt ebenfalls aus seiner Feder. Und so gleicht vieles bei beiden Abenteuern. Auf dem Cover - von Caryad gezeichnet - blickt uns der Namensgeber des Abenteuers nachdenklich an. Die sehr guten Schwarz/Weiss-Zeichnungen im Abenteuer stammen wie so oft in letzter Zeit von Sabine Weiss. Ich finde sie passend; wobei in einem Einsteigerabenteuer etwas mehr davon enthalten sein könnte. Mit gerade 48 Seiten ist es auch nicht gerade üppig, dafür dann aber mit einem Preis von 10 € günstiger als normale Abenteuer. FanPro kehrt mit diesem Abenteuer zu alten Zeiten zurück und benutzt wieder Buchstaben bei der Numerierung. Und so prangt auf der rechten oberen Ecke des Umschlags die Nummer E1 - Einsteiger. Der Alchemyst ist aber nicht nur der Anfang einer neuen Numerierung sondern auch der Beginn einer neuen Kampagne: die „Spielstein-Kampagne“. Insgesamt erscheinen vier Abenteuer für diese Kampagne, welche Spieler und Meister in die Welt des Schwarzen Auges einführen soll.

Wie in „Efferdors Fluch“ - sozusagen die Nummer E0 - werden die Informationen dem Meister dreigeteilt präsentiert. Zunächst einmal der normale Text als „Meisterinformationen“, grau unterlegte „Vorlesetexte“ und eingerahmte „Tipps für den Spielleiter“. Gerade diese Tipps werden aber sparsam angewendet. Wobei manche durchaus verzichtbar sind, wie eine halbseitige Erklärung zum Klettern, was eher eine Regelergänzung als ein Tipp für angehende Meister ist. Viele Tipps sind aber durchaus interessant, wie eine Beschreibung zum „Verhalten von Meisterpersonen“, sprich NPCs.

Die Geschichte selber ist schnell erzählt und dürfte für erfahrene Meister nur als kurzes Zwischenszenario denn als vollwertiges Abenteuer dienen. Da seit Borbarad die Welt nicht mehr so richtig in Gefahr war, muss im Hintergrund der Kampagne aber natürlich eine fürchterliche Kraft wirken, von der aber die Helden - zumindest in diesem Abenteuer - so gut wie nichts mitbekommen. Nur dem Meister wird der tiefere Sinn hinter allem schon mal etwas erklärt.

Die Helden starten ziemlich gelangweilt auf einem Flusskahn, wobei hier einige Ideen vom Autor genannt werden, warum der eine oder andere Held denn mitfährt. Flussreise und Boot selber sind knapp beschrieben, da es - wie der Autor selber meint - für das weitere Abenteuer nicht weiter von Bedeutung ist. So kommt es für Meister und Spieler schnell zum dramatischen Einstieg ins Abenteuer. Ein kleines Mädchen muß vor dem Ertrinken gerettet werden. Dazu liegt dem Abenteuer ein kleiner Plan bei, auf dem man die Rettung mit zum Beispiel Pappmarken oder Münzen nachspielen kann. Vermutlich soll dieses kleine Mini-Spiel die vielen, nötigen Schwimmen-Proben etwas anschaulicher machen. Viel Zeit zum Verschnaufen bleibt den Helden aber nicht, da sie nun - heldenhaft wie sie sind - der Geschichte, die das gerettete Mädchen erzählt, auf den Grund gehen werden. Nach kurzer Reise kommt die Heldengruppe schliesslich am Ziel an - eine kleine Burg im Niemandsland -, und macht sich daran das Geheimnis, welches die Burg und ihre Bewohner umgibt, zu lüften. Die Beschreibung der Burg mit Nebengebäuden und allen Einwohnern nimmt dann auch die Hälfte des Abenteuers ein. Wobei die Beschreibungen für Räume, welche die Helden nach Meinung des Autors vermutlich nicht betreten werden, sehr knapp gehalten sind. Dafür dann „wichtige“ Räume sehr genau beschrieben werden, sogar getrennt nach dem was dort tagsüber und was nachts geschieht.

Auf den restlichen Seiten stellt der Autor drei verschiedene Lösungsmöglichkeiten dar und erklärt, wie der Meister die NPCs auf die Aktionen der Helden reagieren lassen kann, was meiner Meinung nach für angehende Meister auch hilfreicher ist, als die reine Personenbeschreibung. Aber man erkennt daran natürlich auch, dass die Geschichte an sich sehr einfach ist und erfahrene Spieler und Meister sich unterfordert fühlen werden. Besonders vermisste ich die anfangs versprochenen Hinweise, wie das Abenteuer anspruchsvoller zu gestalten ist. Und auch wenn als Anforderung an die Helden ausdrücklich nur Kampf und Talente

auf dem Cover angegeben sind, so ist es doch erheblich einfacher für die Helden, wenn einer von ihnen den Zauber Foramen beherrscht. Es ist der einzige Zauber, der im Text erwähnt wird, dafür aber bei fast jeder Tür mit den erforderlichen Werten.

Fazit:

Ein gelungenes Abenteuer für unerfahrene Meister und Spieler. Und somit eine klare Kaufempfehlung. Wer sich aber zu den alten Hasen zählt, sollte sich überlegen, ob er das Geld für ein Kurzscenario und einige - vielleicht auch neue - Tipps ausgibt. Die abschliessende Wertung bezieht sich auf Einsteiger. Erfahrene Spieler können einen Punkt beim Nutzen streichen.

Preis/Leistung: ① ② ③ ④ ⑤

Aufmachung: ① ② ③ ④ ⑤

Nutzen: ① ② ③ ④ ⑤

[lars perner]

Forgotten Realms: DM's Screen

Art: Sichtschirm
System: d20-Forgotten Realms
Verlag: Wizards of the Coast
Preis: ca. 12,95 €

Bewertung: ★★★★★



Der Forgotten Realms Dungeon Master's Screen soll die Fehler des alten Schirmes beheben. Dafür ist er auch gleich 3 Euro teurer. Der neue Schirm ist genauso groß wie der

alte DM-Screen, scheint dafür aber aus etwas hochwertigerem Material zu bestehen. Auf den vier Außenseiten des Schirms die den Spielern zugewandt sind, sind dieses Mal nicht ein sich über vier Seiten erstreckendes großes Bild zu sehen, sondern zwei Einzelbilder und sich ein auf zwei Seiten erstreckendes Mittelbild.

Das große Mittelbild zeigt eine Abenteuergruppe im Kampf mit einem Betrachter (vermutlich ein Beholdermage, da ihm das Hauptauge fehlt) und zwei Ogern in einer Höhle (vielleicht im Unterreich) in deren

Hintergrund einige Ruinen zu sehen sind. Das Bild gefällt mir wesentlich besser als die comicartige Szene des alten Schirms. Die Oger wirken sehr düster und haben rote teuflische Augen. Der Beholder schießt zwei Strahlen auf die Gruppe wobei ein Abenteurer durch einen grünen Strahl erwischt wird (welcher das wohl ist ;-)). Der Magier aus der Abenteurergruppe ist gerade dabei Agannazars Scorcher (ein bekannter Zauber in den FR) auf den Beholder zu wirken. Ein weiblicher Ritter in Full Plate befindet sich im Nahkampf mit einem der Oger, während ein kleiner Dieb (Gnom oder Halbling) mit einem Dolch sich kampfbereit macht. Man sieht die ganze Szenerie aus Sicht der Abenteurergruppe die daher mit dem Rücken zu einem steht während man in das Angesicht der Monster blickt.

Eines der Seitenbilder zeigt Drizzt Do'Urden und seinen magischen Panther Guenhwyvar vor dem Hintergrund eines riesigen Gebirges stehen, welches wohl der Grat der Welt sein soll (Spine of the World). Im Hintergrund ist auch eine Festung mit Mauern zu sehen. In der Nähe von Drizzt steht ein magisch leuchtendes grünes Portal. Auch dieses Bild ist nicht comichaft und zeigt den Flair des Nordens der FR recht gut.

Das andere Seitenbild zeigt Drizzt's Nemesis den Meuchelmörder Artemis Entreri. Dieser scheint in den dunklen Gassen von Calimport zu stehen und einen dicken glatzköpfigen Edelmann oder Pasha (trägt kostbare Kleidung) mit seinem Schwert (sieht aus wie Charons Claw) zu bedrohen. Der Mann liegt am Boden und scheint um sein Leben zu betteln. Entreri scheint ihn befragen zu wollen bevor er ihn tötet ;-). Am Boden sieht man noch die Leiche eines weiteren Mannes und dessen Schwert liegen (vermutlich der Leibwächter von dem Dicken). Im Hintergrund ist ebenfalls ein grün leuchtendes Portal zu sehen (führt das direkt zu Drizzt ;-)). Auch dieses Bild ist eher düster und paßt gut zum Flair der neuen Realms.

Nun zur Innenseite des Schirms. Der alte Schirm wurde stark kritisiert, da er nach Ansicht vieler Spielleiter wenig Nützliches enthält. Der FR-Schirm wurde daher auch im Inneren neugestaltet. Zunächst hat man alle Tabellen entfernt die Skill-DCs enthielten. Dafür findet man jetzt eine Tabelle mit allen Waffen und allen Rüstungen aus dem PHB und dem FRCS. Beibehalten wurden die nützlichen Tabellen die alle Kampfaktionen auflisten und ihre jeweilige Kategorie (Free, Move oder Standard Action). Auch die Tabellen für Cover, Concealment und Angriffsmodifikatoren sind an der gleichen Stelle. Gestrichen hat man die fast nutzlosen Tabellen

über Beispiele von Opposed Checks, Skills die man untrainiert verwenden kann und über Kreaturengröße und -reichweite. Dafür findet man jetzt eine Tabelle für Reisegeschwindigkeit und zwei FR-spezifische Tabellen, eine die alle Namen der Jahre von 1360 bis 1380 aufzählt (Aktuelle Kampagne ist im Jahr 1372/1373) und den Kalender einschließlich aller Feiertage enthält. Die restlichen Tabellen sind identisch (Untote vertreiben, Objekte, Lichtquellen etc.).

Dem Schirm beigelegt ist ein Heft mit dem Namen „Encounters in Fearun“, hier findet man über 50 Tabellen für Zufallsbegegnungen in den Reichen. Vom Dungeon Level 1-20 über Wüsten, das Unterreich und arktische Gebiete findet man hier alles. Trifft man auf eine Gruppe (z.B. Drow Warband) ist diese in einem Sonderteil aufgeschlüsselt (wie viele Drow welcher Stufen etc.). NSC kann man mit den letzten Tabellen schnell generieren (Level, Klasse, Rasse etc.). Teilweise sind die Tabellen auch regional gegliedert, so daß man in Cormanthor recht gute Chancen hat eine Drow Warband zu treffen (dort haben sich kürzlich Drow angesiedelt). Das Heft enthält 32 Seiten und besteht fast nur aus Tabellen.

Fazit:

Zunächst einmal gehöre ich zu den Spielleitern die Schirme verwenden und sich nicht die Mühe machen würden einen selber zu basteln. Daher bin ich ein wenig auf einen guten kommerziellen Schirm angewiesen. Der alte Schirm hat mich recht enttäuscht, da er viel nutzlosen Kram enthielt. Der Forgotten Realms Schirm dagegen enthält endlich wieder Waffen-Tabellen, was insbesondere für Crit. Ranges und Reichweiten von Waffen nützlich ist. Zwar sind die FR-Waffen enthalten, gut wäre es aber gewesen, wenn alle Waffen aus den Class-Books enthalten wären. Die Rüstungstabelle ist natürlich auch praktisch. Die meisten nutzlosen Tabellen wurden glücklicherweise entfernt und die wichtigsten beibehalten (Actions in Combat etc.). Die einzigen beiden FR-spezifischen Tabellen sind zwar praktisch - hätte man aber auch sein lassen können, wobei ich gerade die Jahres-Tabelle für nutzlos halte (die Monate sind recht praktisch zu wissen). Das Artwork des Schirms ist meiner Ansicht nach sehr gut gelungen und zeigt gut den düsteren, etwas härteren neuen Touch der FR. Das Encounter-Buch ist nützlich, wenn man mit Zufallsbegegnungen spielt und es sind die besten Zufalls-Tabellen die meiner Ansicht nach je gemacht wurden, da sie sehr durchdacht wirken. Ich kann dem Schirm eigentlich kaum etwas negatives abgewinnen, lediglich dass man

ohne in die Bücher zu gucken die 3E sowieso nicht leiten kann. Der Schirm ist allerdings recht teuer. Wenn man aber noch keinen Schirm hat, oder genauso unzufrieden ist wie ich mit dem ersten Schirm, sollte man zugreifen, selbst wenn man nicht in den FR spielt.

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]

Der Herr der Ringe Die Entscheidung

Art: Brettspiel
Spielerzahl: 2
Verlag: Cosmos
Preis: ca. 15,- €

Bewertung: ★ ★ ★

In der Reihe „Spiele für 2“ ist im Kosmos Verlag nun ein neue Herr der Ringe Spiel erschienen. Diesmal ist das Spiel leicht „kriegerisch“ angehaucht.

In der Mittel Erde ist der Kampf um den einen Ring entbrannt. Die Mächte des Guten gegen die dunklen Kreaturen Mordors. Auf jeder Seite befinden sich 9 „Einheiten“, die im Stile Strategos für den Gegner verdeckt aufgestellt werden. Ziel des weißen Spielers ist es Frodo nach Mordor zu ziehen. Der schwarze Spieler gewinnt, wenn Frodo stirbt oder er drei seiner Kreaturen ins Auenland ziehen konnte.

Bewegt wird abwechselnd und immer geradeaus. Schritte zurück, bzw. zur Seite sind nur erlaubt, wenn es die Spezialregel der Figur ausdrücklich erlaubt. Sobald zwei Kämpfer aufeinandertreffen werden sie aufgedeckt. Zuerst werden eventuelle Spezialregeln befolgt, danach wird verdeckt eine Kampfkarte abgelegt. Der Wert auf der Kampfkarte wird mit dem der Figur zusammengezählt. Wer mehr hat gewinnt den Kampf und darf die gegnerische Figur vom Brett nehmen. Danach wird der Gewinner wieder verdeckt aufgestellt. Durch Textkarten, die sich unter den Kampfkarten befinden, kann man den Kampf auch anders beeinflussen (z. B. beide Kämpfer sterben, eine bereits gespielte Karte darf erneut gespielt werden, Zahlenkarten des Gegners gelten für diese Runde nicht, etc.)

Optional kann man noch weitere Spezialkarten aufnehmen, um das Spiel zu erweitern. Die Karte Schattenfell lässt den weißen Spieler eine Zusatzbewegung ausführen, mit Gandalf kann man ebendiesen in Fangorn wieder von den Toten auferstehen lassen. Für den schwarzen gibt es den Palanthir, mit dem man Einsicht in gegnerische Einheiten nehmen kann und den schwarzen Reiter, der eine beliebige Einheit zurück nach Mordor ruft.

Soviel zum Spielablauf. Einige Testspiele haben herauskristallisiert, dass die Idee zwar in der Theorie recht nett ist, in der Praxis jedoch mehr etwas von einem kleinen Schiebespiel als von einem taktischen Spiel hat. Zum Großteil entscheidet das Glück. Somit wird das Spiel nach einigen Partien dann doch langweilig. Selbst die „Hausregel“ mit offenen Einheiten zu spielen (sprich der Gegner weiß immer wo sich welche Einheit befindet) konnte nicht so ganz überzeugen.

Fazit:

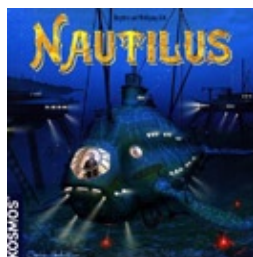
Somit bleibt ein nettes kurzes Spiel für zwei Personen, das man immer wieder mal aus dem Schrank nimmt (schließlich dauert ein Spiel nur ca. 15 Minuten), das jedoch nicht wirklich überzeugen kann und damit nie zum Dauerbrenner werden wird.

Preis/Leistung: ① ② ③ ④ ⑤
Aufmachung: ① ② ③ ④ ⑤
Spielspaß: ① ② ③ ④ ⑤

[christian dodel]

Nautilus

Art: Brettspiel
Spielerzahl: 2-4
Verlag: Kosmos
Spieldauer: 90 Minuten
Preis: ca. 30,- €
Bewertung: ★ ★ ★



Warum sollte man denn nach den Sternen greifen, wenn es unter Wasser doch viel mehr zu entdecken gibt? Das dachte man sich zumindest bei Kosmos und Nautilus ist das

Ergebnis davon. Beim Testen hat das Spiel uns sehr große Kopfschmerzen verursacht, dazu aber später mehr.

Im Spiel gilt es eine Unterwasserforschungsstation aufzubauen und gleichzeitig den Meeresgrund nach Schätzen zu durchforsten. Eine Runde ist jeweils in drei Phasen aufgeteilt. In der Bauphase kann jeder Spieler neue Forschungs- bzw. Wohnstationen kaufen und diese bauen. Je nach Tiefenlevel (und bei Wohnstationen Besatzung) kostet das mehr oder weniger. Diese werden so ausgelegt, dass die Luftschleusen farblich übereinstimmen. In der Forscherphase kann man die angeworbenen Wissenschaftler aus der Wohnstation heraus in die einzelnen Forschungsstationen schicken um diese in Betrieb zu nehmen. Umso mehr Forscherstationen man hat, desto besser sind die einzelnen Spielwerte (Forscher können weiter gehen, U-Boote weiter fahren, etc.) In der dritten Runde nun kann man U-Boote losschicken um Schätze zu finden. Hierbei gilt es ein riesiges Areal abzusuchen. Das Spiel endet, sobald bestimmte Atlantis-Schätze gefunden wurden. Danach wird noch eine Punktwertung durchgeführt. Wer die meisten Punkte hat, der hat dann zum Schluss logischerweise gewonnen.

Nun kommen die Kopfschmerzen. Also zu Beginn des Spiels wurden sie aufgrund der Regeln ausgelöst. Diese sind meiner Ansicht nach nicht einfach genug geschrieben. Es kommen mir einfach zu viele „Wenn... Dann“ Regeln vor. So zum Beispiel auch zum Spielende. Ich habe das Ende oben sehr einfach beschrieben (Asche auf mein Haupt). Im Grunde genommen gibt es drei Möglichkeiten das Spiel enden zu lassen. Hier wäre weniger einfach mehr gewesen. Sobald man jedoch die Regelhürde geschafft hat, macht das Spiel sogar (für zwei bis drei Runden zumindest) Spaß. Danach hat sich einfach eine gewisse Routine eingespielt, bei der nichts Großartiges oder Überraschendes mehr passiert. In unserer Spielrunde sind wir durch unsere Diskussionen, was dem Spiel denn fehlt, darauf gekommen, dass die Antwort ganz einfach sind. Das „Gegeneinander-Arbeiten“ ist des Rätsels Lösung. Man hat wenige bis keine Möglichkeit den Mitspielern Steine in den Weg zu legen, wodurch man auch die oben angesprochene Routine erklären kann. Es passiert einfach nichts.

Fazit:

Eine gute Spielidee wurde im Keim erstickt, da man hier einfach nicht zu Ende gedacht hat. Sollte irgendwann einmal ein Zusatzpack im

Gespräch sein rate ich den Verantwortlichen bei Kosmos diesen zu Nutzen um den Spielern Möglichkeiten zu geben sich untereinander zu ärgern.

Preis/Leistung: ① ② ③ ④ ⑤
Aufmachung: ① ② ③ ④ ⑤
Spielspaß: ① ② ③ ④ ⑤

[christian dodel]

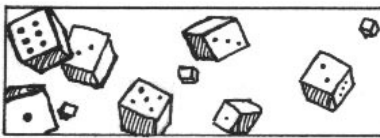
GURPS Space

Art: Rollenspielhilfe
System: GURPS
Verlag: Steve Jackson
Preis: ca. 20,- €
Bewertung: ★ ★ ★ ★



Unendliche Weiten mit Gegenden, die noch niemals zuvor ein Mensch betreten hat! So ähnlich heißt es in einer bekannten Sci-Fi-Serie über das Weltall. Unendlich und weit ist also das Universum! Nicht gerade ermutigend für einen Spielleiter, der sich in diese unendlichen Weiten hinauswagen will, um in ihnen eine Kampagne zu leiten. Denn Unendliches zu füllen, bedarf besonderer Begabung und nur Spielhintergrund, der auch gut gefüllt ist, kommt bei den Spielern an. Aber woher soll man die Informationen nehmen, um diese realistische Spielwelt zu erschaffen. Und hier an dieser Frage kann man nun getrost den Übergang zu GURPS Space schlagen, denn das 160 seitige Buch enthält eine ganze Menge Antworten auf relevante Fragen.

Der erste Abschnitt beschäftigt sich mit der Frage: Wie erschaffe ich ein Universum. Hier werden nach einer kurzen Einführung über das Buch selber Fragen gestellt, die die groben Strukturen des Universums skizzieren sollen: Wie viele Planeten sind bewohnt? Welche Rassen wohnen unter welchen Umständen wo? Wie sieht die Regierungsform in meinem Universum aus? Zwar werden keinesfalls alle relevanten Fragen in diesem Kapitel abgesprochen, dennoch kann man sich anhand dieses Kapitels, das nicht nur den Fragekatalog sondern auch diverse Informationen und Tipps gibt, ein



REZENSIONEN



solides, ausbaufähiges Universumsskelett zusammen basteln.

Nun kommt man zum, meiner Meinung nach, besten und nützlichsten Teil im ganzen Buch. Denn das zweite Kapitel widmet sich der Frage nach dem technischen Level. Vor allem dreht es sich hier um Informationen zu Überlichtantrieben, Treibstoffverbrauch und Leistung eines Meilers oder Reaktors, Waffensystemen, Kommunikationssysteme, Navigation und vielem mehr. Die manchmal sehr tiefgehenden Inhalte geben einen sehr guten Einblick in viele Aspekte der modernen Technik, ohne die zu wissen, ich wahrscheinlich dumm gestorben wäre. Allerdings kann man schon beim ersten kurzen Überlesen der Texte viel nützliches aus diesen Artikeln mitnehmen.

Kapitel drei gilt dann den Charakteren. Es werden ein paar besondere, szenariotypische Charakter vorgestellt (Ein paar dieser Charaktere findet ihr auch in dieser NPC-Ecke), dazugehörige nicht unbedingt sehr brauchbare Vor- und Nachteile und vier kurz umrissene „Alienrassen“. Nachdem aber zum Thema „Fremde Rassen“ bereits zwei eigene GURPS-Bände („Fremde Völker I + II“) erschienen sind, kann man das Fehlen von einem eigenen Kapitel über „Bewohner eines Universums“ in einem Buch, das sich rühmt, die wichtigsten Aspekte des Erschaffens eines eigenen Universums ab zu decken, ganz gut verkraften.

Im nächsten und vierten Kapitel erhält der Leser dann einen fast ein Dutzend Seiten umfassenden Einblick in die Ausrüstungsarsenale einer Sci-Fi-Kampagne. Computertechnik, Superdrogen, Spionagewerkzeuge... - viel hilfreiches und teilweise erfreulich neues kann man hier finden. Mir als Spielleiter erging es bei der Lektüre dieses Kapitels so, dass sich fast (!) das eine oder andere Schuldgefühl in mein Herz einschlich, meinen SCs all das schöne Spielzeug bisher vorenthalten und ihnen dadurch manche Tat erheblich erschwert zu haben.

Kapitel Nummer fünf zeigt dann die Ausrüstung, die die meisten Spieler am meisten interessieren dürfte: Waffen und anderes Vernichtungsgerät. Ebenfalls fast ein Dutzend Seiten gibt Hinweise über Legalität von Waffen, Stabilität und Rüstungen und natürlich einen ganzen Katalog an Schuß-, Wurf- und Nahkampfwaffen, alle mit GURPS-Werten angegeben, aber trotzdem sehr leicht auf fast jedes andere System konvertierbar. Wer allerdings innovativ neues auf dem Sektor Waffen sucht, wird in diesem Buch nicht wirklich fündig werden. Aber vielleicht sind Lasergewehre, Energieschwerter und

Energierüstungen schon genug.

Was mit den Dingen in Kapitel fünf zerstört wird, kann in Kapitel sechs vielleicht überleben, denn hier hat man sich der Medizin verschrieben. Besondere Heilmittel, Körperduplikationen (Klonen), Gehirnaufzeichnungen und vieles mehr werden vorgestellt. Über den Nutzen mancher Dinge lässt sich streiten, aber Wissen hat noch niemanden getötet.

Das nächste und siebte Kapitel klärt über die allgemeinen Umweltbedingungen eines Planeten auf wie z.B. Gravitation, Atmosphäre oder die wirkende Strahlung und behandelt auch spielrelevante Aspekte wie das Klettern oder Schießen in Schwerelosigkeit.

Das achte Kapitel gilt dann dem wohl wichtigsten Dingen des Alls, den Raumschiffen. Panzerung, Waffensysteme, Überlebenssysteme und vieles mehr. Anhand einer Menge an Punkten wird erläutert, wie ein SC sich ein eigenes Schiff bauen lassen könnte, worauf er dabei achten müsste und vor allem, wie viel Geld er dafür auf den Tisch legen muss.

Das nächste Kapitel widmet sich dem Raumkampf und gibt genaue GURPS-Regeln für diese Art der Auseinandersetzung. Allerdings kann man auch für manche andere Spielsysteme das ein oder andere Nützliche aus diesem Kapitel ziehen.

Das vorletzte und zehnte Kapitel gilt dem Erschaffen eines Planeten. Zu diesem Thema findet ihr in dieser Ausgabe einen eigenen Artikel. Deswegen möchte und muss ich dazu nicht viel mehr sagen.

Den Abschluss bildet dann ein für mich zu kurz angeschnittenes Kapitel über planetare Zivilisationen, in dem noch ein paar Fragen und Aspekte aus dem vorangegangenen Kapitel angeschnitten und teilweise ergänzt werden.

Ein paar Worte noch zur Aufmachung. Das Buch ist softcover, anständig und (fast) ohne Fehler gelayoutet und wird von einer ganzen Menge an mittelmäßigen bis guten Zeichnungen und Graphiken aufgelockert. Ein ausführliches Inhaltsverzeichnis am Anfang des Buches erleichtert das Auffinden einzelner Punkte und auch sonst macht das Buch einen sehr soliden Eindruck.

GURPS Space bietet für alle Spielleiter, die neu in das Genre der Sci-Fi eintauchen, eine Vielzahl an fast unverzichtbaren Hinweisen und Tipps, aber auch genreerfahrene SL werden noch das eine oder andere Neue und Nützliche aus der Lektüre ziehen können. Leider werden viele Themen nur kurz angeschnitten oder nicht vertieft und so bleibt der Leser manchmal mit dem Gefühl zurück, nicht alle seine Fragen

beantwortet bekommen zu haben. Mit einem Preis von etwa 20 Euro ist das Ganze aber nicht zu teuer. Ein bisschen nervt mich das Softcover, das schnell irgendwelche Macken und Beschädigungen bekommt, aber das ist ein softcoverspezifisches Problem.

Fazit:

Ein guter Kauf und gut angelegtes Geld!

Preis/Leistung: 1 2 3 4 5

Aufmachung: 1 2 3 4 5

Nutzen: 1 2 3 4 5

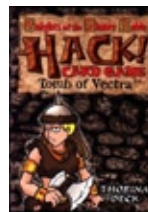
[christoph maser]
[astra19@fagamo.de]

Hack!

Art: Kartenspiel

Preis: ca. 14,- € je Spieler

Bewertung: ★ ★ ★



Viele von Euch werden die ‚Knights of the Dinner Table‘ kennen, jene chaotische Rollenspielrunde, die in dem Comic der Kenzer Company uns und unser Hobby liebevoll auf den Arm nehmen.

Vor diesem Hintergrund spielt Hack!. Jeder Spieler muss ein eigenes Deck erwerben, derer es fünf verschiedene gibt - sie stellen jeweils einen Charakter aus dem Comic dar. Dabei ist das Spiel kein Sammelkartenspiel, denn die Decks sind vollständig und es sind (vorerst) keine Booster geplant.

Im Spiel legen die Spieler ein Dungeon aus, in dem es gilt, die Gruft des Vectra lebend zu verlassen. Dabei werden fiese Fallen und Monster auf die Gegner losgelassen - verteidigt wird mit einem W6. Die Decks spielen sich wirklich unterschiedlich - insbesondere das Deck des DungeonMasters, der sogar ein anderes Spielziel hat: viele Charaktere töten...

Fazit:

Ein schnelles und abwechslungsreiches Kartenspiel, das den Witz des Comics gut umsetzt. Leider ist es hoffnungslos überteuert - will man es zu fünf spielen zahlt man für ein Kartenspiel etwa 70,- €!!!

Preis/Leistung: 1 2 3 4 5

Aufmachung: 1 2 3 4 5

Spielspaß: 1 2 3 4 5

[tommy heinig]



Die verborgene Quelle

Art: Taschenbuch
Verlag: Heyne, München
Autor: Dirk Strasser
Preis: 9,95 €

Bewertung: ★★ ★



Atreu hat endlich seine Pilgerfahrt erfolgreich beendet und erwirkt sogar einen Friedensschluss zwischen den Faemir-Amazonen und den Maelir. Dies ist auch nötig, denn die gesamte menschliche Rasse steht unter der Gefahr eines Völkermordes: die nichtmenschlichen Na`zir versuchen, die Gebiete des heiligen Berges zu erobern und Maelir und Faemir gleichermaßen zu vernichten. Zunächst ist Atreu sehr verärgert, als ihm die Priesterschaft des heiligen Berges eine weitere Pilgerfahrt zu den heiligen Quellen am anderen Ende des Landes auferlegt. Dies geschieht hauptsächlich, um Atreu loszuwerden; zu gefährlich scheint er und seine Geliebte Verlinden einigen führenden Männern der Priesterschaft zu sein. Denn Atreu hat bereits 2 Bücher in seinen Besitz gebracht, welche ständig ihren Text verändern und von den aktuellen Ereignissen an weit entfernten Gebieten berichten. Atreu weiss um die Existenz eines dritten derartigen Buches. Sollte er auch dieses Buch noch finden, würde er zum unangefochtenen Führer der Maelir werden. Denn in einer alten Prophezeiung wird ein Erlöser versprochen, und auf Atreu lasten die letzten Hoffnungen der Menschheit. Um seinen Aufstieg zu verhindern stellen ihm die Priester eine Falle...

Fazit:

Positiv ist zu vermerken, das in diesem dritten Band Gewalt nicht als Lösung angeboten wird, sondern erst durch tiefere Einsichten der Friede erreicht werden kann. Dabei fehlt es allerdings nicht an Schlachtenlärm und Abenteuern, die durchaus abwechslungsreich erzählt werden. Das Ende mitsamt seiner übertriebenen Familienzusammenführung war allerdings etwas enttäuschend. Man konnte fast glauben bei Star Wars zu sein: „Ich bin dein Vater, Luke...“ :-)

[stefan ohlerich]
 [www.x-zine.de]

Die gefangene Zeit

Art: Taschenbuch
Autor: Alan Dean Forster
Verlag: Heyne, München
Preis: 9,95 €

Bewertung: ★ ★



Der Rinderhirte Etjole Ehomba ist in der Hafenstadt Lybondai eingetroffen und sucht eine Passage über den Semordria-Ozean. Sein Ziel ist die Befreiung einer Frau, welche von dem Herrscher des Landes Ehl-Arimar entführt wurde. Etjole kennt diese Frau nicht, möchte aber ein Versprechen erfüllen, welches er einem sterbenden Ritter gegeben hat. Begleitet wird er von einem goldgierigen Glücksritter und einem sprechenden Löwen, welcher Etjole sein Leben verdankt.

Leider sind die Seeleute in Lyonbai nicht fähig genug für eine derartig gefährvolle Reise. Nur in der Stadt Hamacassar gibt es ausreichend begnadete Seemänner, und diese Stadt ist einen halben Kontinent entfernt. Notgedrungen begibt sich Etjole erneut auf einen langen Fußmarsch und erlebt unterwegs vielerlei Gefahren. Besonders der zwielichtige Händler Haramos bin Grue entwickelt sich zu einen mächtigen Feind, denn er möchte den sprechenden Löwen seiner Handelsware zufügen. Und er kennt das Ziel der Reisegruppe, was ideal für Hinterhalte ist...

Der zweite Band der Katechisten-Trilogie wartet erneut mit einer Menge märchenhafter und ziemlich ungewöhnlicher Gefahren auf, mit denen sich der arme Hirte herumschlagen muss. Dabei macht es mir seine stoische Art allerdings schwer, ihn wirklich ins Herz zu schließen. Zu sehr ist das Setting darauf angelegt, als Entschuldigung für ein „Roadmovie“ zu dienen. Schon im ersten Band war der gute Hirte zu einer Hafenstadt unterwegs, und in Band 2 hat sich eigentlich nur der Namen des Zwischenziels geändert. Zudem wurde die Art der Problemlösung nicht merklich variiert. Die Reise läuft eigentlich immer nach dem selben Schema ab: Etjole trifft auf eine unerwartete Gefahr und holt ein Stück seiner Ausrüstung hervor, welches sich als geradezu übermächtiges Artefakt entpuppt. Dies wäre ja einmal ganz lustig, durch die ständige Wiederholung nutzt

sich dieser Gag leider etwas ab. Kaum taucht die nächste Gefahr auf, fragt man sich zunehmend gelangweilt, mit welchem Gepäckstück er denn jetzt aufwartet. (Und der Nutzeffekt der am heimischen Strand aufgesammelten Kieselsteine war von mir geradezu voraus gesehen worden, was mich dann doch zum Lachen brachte und für Punktabzug sorgte.) Wirklich überraschende Dinge wie der Blumenkrieg tauchen leider viel zu wenig auf. Immerhin ist dieser Band ein wenig durchgängiger strukturiert als der doch etwas unzusammenhängend wirkende erste Teil.

Fazit:

Ehrlich gesagt war ich ein wenig enttäuscht...
 [stefan ohlerich]
 [www.x-zine.de]

Nautilus

Art: Magazin
Preis: 6,50 €

Bewertung: ★★ ★★ ★



Die aktuelle Ausgabe der Nautilus steht ganz im Sinne ihres Namensgebers. Nicht nur ein Werkstattbericht zum Nautilus-Brettspiel und ein Bericht über das PC-Spiel nach Jules Verne: „Das Geheimnis der Nautilus“ finden sich in dem Heft, sondern auch weitere Texte und Essays rund um das Thema Unterwasserfahrt und Nautilus. Wie beispielsweise „Unterseefahrt: Ein Querschnitt durch drei Jahrtausende“ oder „Die besten Unterwasser-Filme“. Dass dabei auch die Rollenspieler nicht zu kurz kommen, dafür sorgen die Artikel

„Fischmenschen und U-Boote in Myranor“, „Shadowrun Unterwasser: Tipps für den Spielleiter“ und „Blue Planet: Rollenspiel auf einem Wasserplaneten“. Die Artikel geben ein rundes Bild zu dem Thema Unterwasserfahrt ab, wobei mir als Hobby-Pinsler der Artikel zur Entstehung des Coverbildes am besten gefallen hat. Inhaltlich haben aber alle Artikel was zu bieten.

Ein weiterer Schwerpunkt der Ausgabe ist das Rollenspiel „Cthulhu“ und das H.P. Lovecraft Horrorversum. Mit einer Light-Version des kompletten Regelwerks kann sich jeder Spieler nun in diese Welt versetzen. Dafür sorgt



auch das aus der Heftmitte heraustrennbare Szenario. Weiterhin informiert das Magazin über Lovecraft-Horror auf dem PC und gibt eine Einführung für Einsteiger in den Zyklus. Dazu gehören die Verlagsinformationen zum Festa Verlag und das Interview mit Frank Festa und die Rezensionen zu „Cthulhu: In Nyarlathoteps Schatten“, „Cthulhu: Der Tod in Aylesbury“ und entfernt „Shadowrun goes Cthulhu: Im Jahr des Kometen“.

Die Tabletop Fans werden auch mit dieser Ausgabe zufrieden sein, denn der dritte Schwerpunkt beschäftigt sich mit dem von manchen echten Hardcore-Zinn-MussEs-Sein-Tabletopern belächelten „Mage Knight“. Die Redaktion nimmt „Mage Knight“ unter die Lupe, betrachtet neue Mage Knight-Produkte im Preview und beschäftigt sich mit den Mage Knight Kickstart-Regeln. Dieser Schwerpunkt ist von sich aus beachtenswert, da das schnelle Tabletop trotz des wirtschaftlichen Erfolges kaum Raum in den Magazinen findet.

Eine Frage, die sich die Fans des D&D Rollenspiels hier in Deutschland monatlich stellen, lautet „Wo bleibt Dungeons & Dragons?“. Nur verständlich, dass sich das Magazin auch damit beschäftigt und sogar mit ein paar Antworten aufwarten kann. Bezeichnend aber auch, dass die offiziellen Verlags-Kolumnen des Heftes sich mit „Maddrax“, „H.P. Lovecrafts Cthulhu“, „Welt der Dunkelheit (Vampire & Werewolf)“ und „Das Schwarze Auge“ begnügen müssen. Interessant dabei ist die Rolle von Feder und Schwert bei „Ravenloft, das Dark Fantasy Rollenspiel“. So behauptet der Verlagsmitarbeiter, nun Europas größter D20 Produzent zu sein.

Rezensionen über PC-Rollenspiele (Dark Age of Camelot, Neverwinter Nights, Pool of Radiance 2, Warcraft 3, Icewind Dale 2, Arx Fatalis, Harry Potter, Atrax) und Produktinformationen und Kritiken zu Fantasy Literatur (Die fließende Königin, Die dunkle Zeit, Interview mit Andreas Eschbach) runden das Bild eines sehr gelungen Magazins ab.

Fazit:

Wie bei fast jeder Ausgabe muss ich feststellen, dass das Magazin Nautilus zum Besten gehört, das sich auf dem Markt findet. Kaum ein anderes Magazin beleuchtet so umfassend und trotzdem tief recherchiert die Welt der Phantastik. Dass die Redaktion den Harry-Potter Horror und den Herr der Ringe Hype abgeschüttelt hat, hat dem Magazin nur gut getan.

[jens peter kleinau]
[www.x-zine.de]

Otherland 4

Art: gebundene Ausgabe
Autor: Tad Williams
Verlag: Klett Kotta
Preis: 25,50 € je Band
Bewertung: ★ ★ ★ ★



Obwohl ich die Sage um Osten Ard von Tad Williams sehr gerne mag, haben mich doch einige Passagen durch ihre unerträgliche Langatmigkeit genervt. Mit seinem neuen Zyklus 'Otherland' treibt es

Williams auf die Spitze: die Geschichte ist noch verwobener, nach interessanter und die nervigen Passagen sind noch langatmiger und länger!

Auf vier Bände bzw. etwa 4.000 Seiten verteilt wird die Geschichte einer Zukunft erzählt, die unserer eigenen Gegenwart nah und vertraut genug ist, um ohne Vorbehalte möglich zu sein. In dieser Zukunft ist das Internet stark weiterentwickelt und so ins tägliche Leben integriert, dass man sich dort in der virtuellen Realität ebenso sicher bewegt wie im realen Leben. Eine Gruppe völlig verschiedener Personen findet sich in diesem Datennetz zusammen, um eine unglaubliche Verschwörung aufzudecken, die unter Umständen die Welt zerstören könnte.

Die Handlung beginnt angenehm langsam und ab dem zweiten Band ist die Gruppe in einem gigantischen Netzwerk gefangen, das so real dargestellt wird, dass man es kaum mehr vom realen Leben unterscheiden kann. Williams tobt sich daher im zweiten und dritten Band gnadenlos in verschiedenen zwar interessanten, aber die Handlung wenig vorantreibenden und wie oben erwähnt fast schon sadistisch langatmigen Szenen aus. Zwar erfährt der Leser langsam immer mehr vom Hintergrund der Charaktere und ihrer Motivation, aber zu dem Zeitpunkt hat man immerhin schon etwa 2.500 Seiten gelesen...

Der vierte Band macht aber die Leiden der vorangegangenen zwei Bände vergessen, denn endlich schweift Williams nicht mehr dauernd ab, sondern schraubt schrittweise die Spannung höher und lässt die sich stark aufgespaltenen Handlungsstränge zusammenlaufen. Dem Leser offenbart sich endlich der große Zusammenhang

der Erzählungen und er muss gar zugeben, dass die Quälerei sinnvoll war, um jetzt den Showdown voll genießen zu können.

Fazit:

Leser mit Durchhaltevermögen sollten sich dieses Mammutwerk nicht entgehen lassen. Williams ist ein Meister der verknüpften Erzählstränge und das Ende ist einfach genial!

[tommy heinig]

Wie Wir Werten

- 1 „saumies“
- 2 „schlecht“
- 3 „durchschnittlich“
- 4 „sehr gut“
- 5 „genial“

Preis/Leistung: Wieviel 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: Wieviel Spaß macht das Spiel? Wie hoch ist der Langzeitspielspaß?

Nutzen: Wie gut ist das Material geschrieben? Wieviel 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 3 ~

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.

Seitdem 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 Vecharon 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 seitdem herrscht sein Erster Schüler, Percivorge, bis Early wieder zurückkehrt.

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.

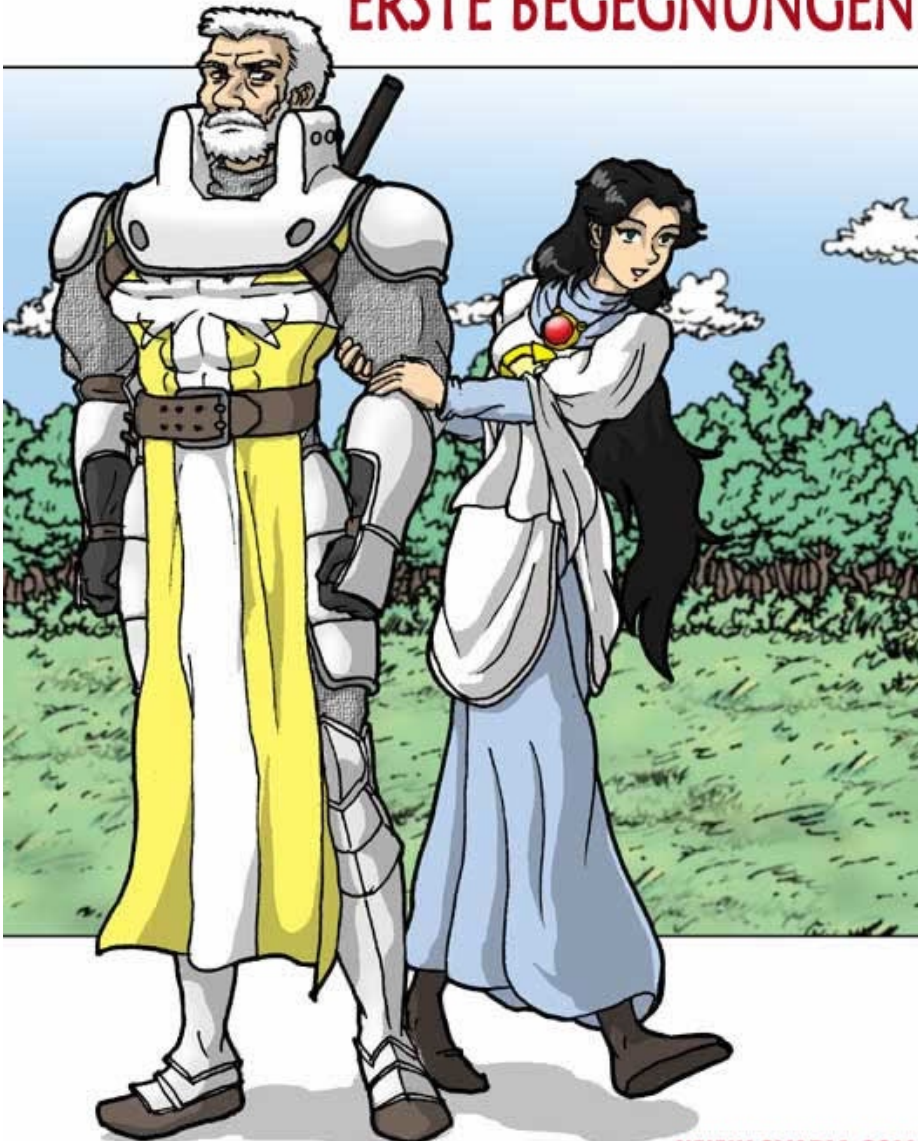
Der Drachenjäger Baron Comynn "Penny" Eusebius wurde zum Grafen ernannt und kehrte in seine Ländereien nach Comynn zurück. Er wurde dort zum Leiter des neu eingerichteten königlichen Büros der Nachforschung (KBN).

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 schleichend 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



DIE KLEINE MEINT, SIE WIRD MIT UNS ALLEN FERTIG

LASST UNS MAL SEHN WIE GUT SIE WIRKLICH IST

HEH HEH HEH.

KOMMT SCHON, KUMPELS, SELBST WENN SIE SO GUT IST, SIE KANN UNS UNMÖGLICH ALLE AUF EINMAL SCHLAGEN, WENN WIR SIE GLEICHZEITIG ANGREIFEN!

AUF GEHT'S!!!



DAS SOLLTE NICHT ZU SCHWIER... WAS ZUM...!

HA! WEISST DU, ICH WILL'S EUCH DOCH NICHT EINFACH MACHEN.



BRAUCHT IHR TYPEN WIRKLICH SO DRINGEND 'NE FRAU?

WHAP

BRAG

AKKK!

URK!!!



OOFF!

IST GANZ GUT, DASS IHR KERLE MEIN ANGEBOT ANGENOMMEN HABT.

BOOMPH



ICH BRAUCHTE MAL WIEDER ETWAS TRAINING.

YAAARRGH!!

KRAGG

NICHT NUR SCHÖN IST SIE, SONDERN AUCH SEHR STARK UND MIT FESTEM WILLEN!
ICH FÜHLE MICH JETZT SOGAR NOCH STÄRKER ZU IHR HINGEZOGEN ALS JE ZUVOR.
OH MEINE LIEBE NADINE...



NUN, ICH GLAUBE DIESE HENGSTE HABEN GENUG.

UND WIE STEHTS MIT EUCH DORT HINTEN?

OOHH...

WOLLT IHR RAUSFINDEN, OB IHR MICH ZU BODEN BRINGT?

OOHH!



GUTER HERR, MEIN FREUND KÄMPFT IM WALD GEGEN EIN MONSTER, ABER NIEMAND WILL MIT MIR KOMMEN UM IHM ZU HELFEN ...

ICH HOFFE DASS EIN WAFFENSCHMIED WIE IHR MIR HELFEN KANN...



OH-HO! MEINE DAME, TUT MIR LEID, ICH KANN EUCH DA NICHT HELFEN.

ZUM GLÜCK WAR DA DIESE KRIEGERIN DIE SICH AUF DER SUCHE NACH SO ETWAS BEFAND.

VERSUCHT'S IN DER TAVERNE DORT



HUH? DIE TAVERNE?

HUFE HUFE HUFE

UH... OK. HABT DANK.



NEIN. ICH HAB NICHT DIE ABSICHT GEGEN DICH ZU KÄMPFEN.

WARUM BERUHGST DU DICH NICHT? WAR JA GERADE EIN ZIEMLICHES WORKOUT.



DU VERARSCHT MICH, ODER?



NATÜRLICH NICHT. JETZT ENTSPANN DICH. OKAY? DU BIST EINE... HUH?

PING



YAAAAAAHHHHH!!!

WAS ZUM?!

HOOOOOSSSSHA

ER WOLLTE NUR, DASS ICH MEINE DECKUNG FALLEN LASSE! DER DRECKIGE BASTARD

UND ICH FALL DRAUF REIN!



DIESES GIRLIE HAT MICH GERADE ZIEMLCIH ÜBERRUMPELT...



SIE DARF NICHT DAMIT DURCHKOMMEN EINEN NARR AUS SYPHAL ZU MACHEN!

MEINE VERGIFTETEN KLINGEN WERDEN SICH UM DAS MÄDCHEN KÜMMERN!

BIS DANN, GIRLIE!



ES IST ZU SPÄT ZU VERSUCHEN, SIE AUS DEM WEG ZU STOßEN.

MICH AUS DEM WEG ZU STOßEN?!

WHOOOSH

MEIN TIMING MUSS ABSOLUT PERFECT SEIN...



NADINE... BEWEG DICH NICHT!!!



JETZT!!!



JAI ICH HAB SIE GEFANGEN... UH-OH.

AAAHHHH!!



OOF!



OW. DAS TAT WEH.

UHM... TUT MIR LEID EUCH BEI... UH... WAS AUCH IMMER IHR ZWEI MACHT ZU STÖREN...

RUNTER... VON... MIR!!! DU PERVERSLING!



ICH SUCHE NACH EINER WEIBLICHEN KRIEGERIN, DIE HIER VOR KURZEM WAR...



SCHAU, ES TUT MIR LEID, DASS ICH SO AUF DICH DRAUF GEFALLEN BIN. ICH HAB MEIN GLEICHGEWICHT VERLOREN.

ABER WENIGSTENS HAB ICH SYPHALS' GIFTKLINGEN GEFANGEN. ANSONSTEN WÄRST DU SCHON TOT, NADINE.

WAS IST DEIN NAME?

NENN MICH HELIX.



UHM... DANKE, HELIX.

TUT MIR LEID FALLS ICH DICH GERADE ANGESCHRIEN HABE. ICH HAB NICHT GEMERKT, DASS DIE KLINGE, DIE DEIN HANDGELENK ERWISCHT HAT, IN GIFT GETRÄNKT WAR.



ACH DAS? KEINE SORGE, NICHTS PASSIERT.

HUH?



SCHAU? ES HAT NUR MEIN ERSATZ-KARTENDECK ZERSTOCHEN.



OH... EIN FALSCHSPIELER.

UH, WART, BIST DU NICHT DIE WEIBLICHE KRIEGERIN?



UH... SCHAU, MEIN FREUND MENDORAN IST GERADE IM KAMPF GEGEN EIN RIESIGES ERDELEMENTAR. ABER ER WURDE GESCHWÄCHT ALS ER MICH VOR EINEM FEUERBALL BESCHÜTZT HAT.

ICH HAB KEIN GELD, ABER ICH HOFFE...

...BITTE HILF MIR.



ICH BRAUCH KEIN GELD. WO IST DIESES ERDELEMENTAR?

TUT MIR LEID, LADY, ABER ICH KAMPF NICHT OHNE BEZAHLUNG GEGEN MONSTER.

ICH SETZ MICH AB.

OH! ALSO HILFST DU MIR? ENDLICH! JEMAND DER MENDORAN HELFEN KANN. SIE SIND DRAUßEN IM WALD. ICH BRING DICH ZU IHNEN.

OK. DANN LAB UNS MAL DEINEN FREUND RETTEN.

UHM, NEIN. MENDORAN UND ICH SIND NUR FREUNDE

FORTSETZUNG FOLGT...

BIS SPÄTER, NADINE.

DIE AUSGABE NR. 73
ERSCHEINT AM 15. JUNI 2002



INFOS UNTER WWW.ANOUIN.DE

