

Ausgabe 74 - Juli 2002

ANOUIN

Kostenloses monatliches Fanzine für Rollenspieler und Brettspieler

74

Der Neue Westen

Ein Szenario für Gamma World

Tödliche Geschenke

Ein spannendes Abenteuer

World of Weapons

Zweiter Teil der Kurzgeschichte

Lovarian Adventures

Fortsetzung unseres Comics





VORWORT

Seid begrüßt!

Mal zur Abwechslung wieder eine etwas dünnere Anduin. Wie bereits im letzten Monat angekündigt, schalten wir in den warmen Sommermonaten einen Gang zurück, damit sich unsere urlaubsreifen Autoren und Zeichner erholen können. Irgendwie ist es uns dann aber doch gelungen, noch 65 Seiten Inhalt für Euch zusammenzutragen. Ob wir dies in den nächsten zwei Monaten auch halten können, wage ich zu bezweifeln - aber die versprochenen 50 Seiten bekommt Ihr auch im Sommer!

Da wir gerade schon bei einem Ausblick auf die Zukunft sind, möchte ich Euch kurz die Titelthemen vorstellen, die wir in den nächsten Monaten für Euch haben

werden: „Unter dem Wasser“, „Western“, „Steampunk“, „Paranoia“, „Untote und andere dunkle Wesen“ und „Einhörner“. Nicht zwangsläufig in dieser Reihenfolge (das hängt bei uns davon ab, wie schnell die Autoren Artikel zu den Themen liefern können), aber die Themen an sich stehen fest. Falls Ihr einen guten Vorschlag für ein Thema habt, dann schreibt mir doch bitte eine eMail oder packt es direkt in das entsprechende Thema in unserem Forum unter www.fagamo.midgard-forum.net.

Ansonsten habe ich mich in den letzten Wochen stark um meine Xbox gekümmert und eine gewisse Neigung zu Konsolenspielen entdeckt. Interessanterweise gibt es zum Beispiel gar nicht mal so schlechte Rollenspielkost für das Ding. Klar kann man

Morrowind auch auf dem PC spielen und klar ist Diablo 2 besser als Hunter (Test in dieser Ausgabe) - aber gemeinsam mit Freunden gemütlich im Wohnzimmer die Controller zu foltern macht halt selbst mit billigen Geschicklichkeitsspielchen wie „Fuzion Frenzy“ Spaß. Und Halo macht mir selbst zu viert auf einem Fernseher trotz Minibildchen mehr Spaß als beispielsweise Conuter Strike im Netz, weil ich meine ‚Gegner‘ direkt neben mir habe und ihren Ärger und ihre Schadenfreude viel besser mitbekomme.

Bis zum nächsten Monat!

Gruß,
Tommy.

INHALT

Present	3
<i>Ein universelles sci-fi Abenteuer</i>	
Turm der Qual	9
<i>Ein DSA-Gruppenabenteuer</i>	
Waffen mit Persönlichkeit	17
<i>Schlecht gelaunte Schwerter und grantige Gewehre</i>	
Gamma World - New West	21
<i>Eine etwas andere Western Kampagne</i>	
Spielleitertipps.....	35
<i>Unterschiedliche Spielertypen</i>	
An den Grenzen der Wissenschaft.....	40
<i>Was steckt hinter sogenannten Grenzwissenschaften?</i>	
Gimmicks	44
<i>Zwei magische Artefakte</i>	
NSC-Ecke	45
<i>Covis und Ho-Tcha-Me</i>	
Hakims Kochecke	49
<i>Köstlichkeiten aus aller Welt</i>	
Comic.....	60
<i>Die Abenteuer im Lande Lovaria</i>	

Rezensionen

Schwerter & Helden	50
Wald der Gräber	51
Die Herren von Chorhop	52
Bastion of Broken Souls	53
The Quintessential Wizard	54
Psionics Handbook.....	56
Windgeflüster 49.....	56
Warcraft 3	57
Hunter - the Reckoning.....	58
Aventurischer Bote	59
Bücherecke	59

Kurzgeschichten

Lagerfeuergeschichten	27
Love in a thousand ways	27
Die Besiegung des Skeltjar	28
World of Weapons 2	37

Sonstiges

Stilblüten	20, 34, 36, 48, 66
Impressum	44
Leserbriefe	65
Anduin CD-Rom	7



PRESENT

~ EIN UNIVERSELLES SCI-FI ABENTEUER ~

Worte vorweg

Dieses Abenteuer ist so konzipiert worden, dass es mit einigen Änderungen und Updates in jedem Sci-Fi-System gespielt werden kann, ob es jetzt Astra, Cyberpunk oder Shadowrun sei. „Present“ ist aber kein absolutes Sci-Fi-Abenteuer, sondern kann natürlich ohne weiteres auch in Gegenwarts-RPGs gespielt werden. Jeder Spielleiter sollte bei Bedarf eigene Gedanken, Lösungswege oder systemspezifische Aspekte einarbeiten.

Nachdem das Abenteuer zwar einen mehr oder weniger linearen Ablauf besitzt, allerdings niemand wissen kann, welcher Spur die SCs wann folgen wollen, habe ich es in Kapitel aufgeteilt und jeweils nur die relevanten Szenen berücksichtigt.

„Present“ lässt sich bequem an einem Abend durchspielen, kann aber bei Bedarf gestreckt werden, indem man ein paar mehr Szenen einbaut.

Viel Spaß dabei!

Vorgeschichte

James Mc Murdoc hat es geschafft. Dem jungen Chemiker ist es gelungen, eine Designerdroge der besonderen Klasse zu erschaffen. Dieses Gemisch aus vielen Chemikalien trägt den Namen „Present“ (engl. ‚Geschenk‘), verschafft unendliche Höhenflüge, macht nicht besonders abhängig (abgesehen von einem kleinen Kopfschmerz am Morgen danach ist die Droge tatsächlich fast völlig nebenwirkungsfrei) und ist dabei noch so billig her zu stellen, dass sie sich fast jeder leisten kann. Einzige wirkliche Nebenwirkung der flüssigen Droge, die aber sehr selten auftritt und von der der junge Chemiker anfangs nichts ahnte, ist der Umstand, dass manche Menschen nach der Einnahme von „Present“ ausrasten können, von kleinen cholerischen Schreianfällen bis hin zu massiven Amokläufen ist alles vertreten..

Mc Murdoc hatte das Produkt, aber keine Vertriebswege, die er aber schnell fand. Eine kleine Gruppe von vier Personen unter der Leitung eines in der Unterwelt vor allem als skrupelloser Hehler und Zwischenhändler bekannten Menschen, begann, ein

funktionierendes Verteilersystem auf zu bauen. Und so begann der Vertrieb von „Present“ im großen Stil.

Schon nach kurzer Zeit galt die Droge als absoluter Geheimtipp und das Geschäft boomte. Mehrere Dutzend Dealer waren permanent im Einsatz, um das begeisterte Publikum mit neuem Stoff zu versorgen. Doch die Droge zeigte ihre ersten Opfer. Kleinere Schlägereien unter aggressiven „Present“-Konsumenten waren der Anfang, doch vor gut zwei Wochen eskalierte es. Eine etwa 25-jährige Frau beging unter dem Einfluss von „Present“ einen Amoklauf, mehrere andere folgten in den nächsten Tagen.

Diese anhaltenden Amokläufe und die Angst vor weiteren, rief die örtliche Sicherheit auf den Plan, die ein Team zusammenstellte, die die „Present“-Gefahr zu bannen hatte.

Die einzige Spur, die das Team hat, ist James Mc Murdoc selbst. Dieser hatte in der Zwischenzeit herausgefunden, wie gefährlich „Present“ wirklich ist und beschlossen, die Produktion einzustellen. Dies gefiel natürlich seinen Partnern nicht, die ihrerseits beschlossen, ihn aus dem Weg zu schaffen.

Peng. Murdoc war tot und die beiden Spezialagenten, die an dem Fall arbeiteten, waren ihre einzige brauchbare Spur los, aber noch nicht geschlagen. Und so heuern die beiden ein paar Söldner unter falschen Bedingungen an, die für sie die Drecksarbeit erledigen sollen: Den Drogenring knacken, aber nie herausbekommen, wer ihre Auftragsgeber sind.

Und so kommt es, dass die SCs an einem regnerischen Morgen in einem Schnellimbiss sitzen, ein mittelmäßiges Frühstück einnehmen und sich dort mit einem als Privatschnüffler und seine Klientin getarnten Agentenpärchen treffen wollen, die einen Job für sie haben...

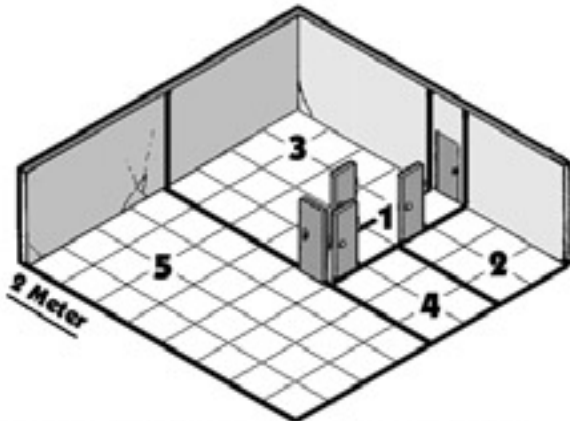
Kapitel I: Die Anwerbung

Marc Steinberg, Privatdetektiv mit außerordentlicher Zulassung, die es ihm auch erlaubt, polizeiliche Akten und dergleichen einzusehen, und Kathrin Mc Murdoc (Werte und Informationen im Anhang) eröffnen nach

einer schnellen Vorstellung den SCs folgende Informationen:

- Marc Steinberg vertritt seine Klientin Kathrin Mc Murdoc, die sich an ihn mit folgendem Problem gewandt hat: Ihr Bruder James Mc Murdoc, Chemiker bei Est-Chem, einer winzigen Firma, die Schnelltrocknungsverfahren entwickelt, hätte sich in den letzten Wochen sehr komisch verhalten. Vor knapp einem Monat habe alles angefangen, als er seinen Job kündigte, auf einmal Unmengen an Geld ausgab, sich nicht mehr meldete, etc.. Marc Steinberg hat James Mc Murdoc dann länger observiert, allerdings keinerlei Unregelmäßigkeiten feststellen können. Ihm wird die Angelegenheit langsam zu anstrengend, seine Klientin besteht allerdings auf eine Fortsetzung der Observierung. Deshalb sieht er sich genötigt, „Hilfskräfte“ einzusetzen und dabei hatte er an die SCs gedacht.
- Er bietet eine mehr als angemessene Bezahlung und ein Arbeitsverhältnis über 14 Tage.
- Aufgabe der SCs ist, herauszufinden, was James Mc Murdoc den ganzen Tag macht, woher das viele Geld kommt, dass er ausgibt. Dafür sind u. U. sogar einige halblegale Aktionen nötig. Marc Steinberg verfügt über eine außerordentliche Zulassung, wie er sagt (Er ist ein Spezialagent der Inneren Sicherheit und hat somit natürlich automatisch besondere Befugnisse), so dass er die SCs sogar bei einem illegalen Eindringen in die Wohnung vor rechtlichen Konsequenzen schützen könnte. Er bittet sie allerdings, möglichst wenig von seinem Schutz Gebrauch zu machen, da dies seinem Ruf schaden könnte (dies ist keine Freibrief für die SCs, zu tun und zu lassen, was sie wollen, nur die Möglichkeit, an für sie wichtige, aber der Öffentlichkeit nicht zugängliche Akten und dergleichen zu kommen).

Wenn die SCs den Auftrag annehmen, wird M. Steinberg ihnen seine Karte geben, mit der Bitte, ihn doch absolut auf dem Laufenden zu halten, d.h. ihn über jeden Schritt der SCs auf den Laufenden zu halten, und ihnen dann eine



James Mc Murdocs Wohnung

kleine Daten-CD überreichen, auf der die Adresse und ein schlechtes Bild von James Mc Murdoc zu finden ist.

Kapitel 2: James Mc Murdoc

Die Adresse, die die SCs bekommen haben, führt sie zu einem großen, etwa 20-stöckigen Wohnhaus mit mehreren hundert Wohnungen. Im zweiten Stock mit Fenster zu Straße wohnt James Mc Murdoc.

Trotz der Mittagszeit kann man Licht in seiner Wohnung brennen sehen, leider sind die Vorhänge zugezogen, so dass man sonst nichts erkennen kann.

Im Folgenden gehe ich davon aus, dass die SCs einige Erkundungen einziehen und irgendwann die Wohnung betreten werden.

Das Befragen der Nachbarn

Wenn man vor der Nachbarstür von James Wohnung steht, kann man ganz deutlich die relativ laute Musik hören, die aus der Wohnung des jungen Chemikers kommt.

Die einzige von James Gangmitbewohnern, die gewillt ist, mit wildfremden Leuten über ihren Nachbarn zu tratschen, wohnt gleich links neben ihm, heißt Frau Chang, ist eine alte Chinesin und wird den SCs nur hinter der Tür, vor die übrigens gleich drei Sicherheitsriegel gelegt wurden, folgende Informationen geben, wenn sich die Frager einigermaßen höflich und geschickt anstellen.

- James Mc Murdoc ist ein sehr netter junger Mann, der ihr früher öfters was vom Einkaufen mit gebracht hat. Außerdem hat er ihr vor einem guten Monat einfach so mal

eine neue Mikrowelle geschenkt, weil ihre alte ihren Geist aufgegeben hat.

- Ja, er scheint vor einem guten Monat auf einmal zu Geld gekommen zu sein. Er hat sich ein neues Auto gekauft und scheint auch endlich eine Freundin zu haben.
- Er ist Chemiker, wo weiß ich nicht so genau, aber ein blitzgescheiter Mensch.
- Die Musik ist seit gestern Abend so laut, seit etwa 22.00 Uhr. Da hat er auch Besuch von seiner Freundin bekommen (Diese Freundin hat Mrs Chang nie gesehen, nur hat sie immer durch den Türspion eine schlanke, blonde Frau im schwarzen Motorradoverall gesehen.
- Und dann weiß Mrs Chang noch viele Anekdoten und Episoden aus ihrem Leben zu berichten und natürlich aus dem Leben ihrer Nachbarn, nur eben nichts interessantes oder hilfreiches.

Die Wohnung

Irgendwann werden die SCs die Wohnung aufbrechen und folgendes vorfinden:

1. Ein kleiner Gang, mit Teppichboden, einem Mantelständer und diversen Postern
2. Das Bad (Es sind keine Anzeichen von weiblichem Besuch (Zahnbürste, Parfum, etc.) zu finden. Im Waschbecken sind leichte Blutspuren (Die Killerin hat sich die Hände gewaschen)
3. Eine typische, unaufgeräumte Junggesellenküche, in der neben Schachteln von Edel-Fast-Food-Restaurants auch noch diverse chemische Versuchsanordnungen aufgebaut sind, die aber selbst eingefleischten Metierkundigen nichts verraten.
4. Eine Abstellkammer mit den Pappschachteln der neu gekauften Elektrogeräte und allem,

was man so in einer Abstellkammer zu finden hofft.

5. Das Wohn- und Schlafzimmer mit zwei Fenstern zur Straße, einer eindrucksvollen und nahezu fabrikneuen Medienwand (mit Holovisionsgerät, Stereoanlage (die immer noch auf fast vollster Lautstärke eine CD auf Endlosschleife spielt) und anderen tollen Geräten), einem ausgezogenen und nicht gemachten Bettsofa, einem Esstisch mit drei Stühlen, auf dem zwei halbvolle Rotweingläser stehen und einem Schreibtisch mit PC, vor dem auf einem Stuhl James Mc Murdoc zusammengesunken sitzt. Er ist von hinten durch ein Kissen erschossen worden.

In der ganzen Wohnung findet sich übrigens kein Zeichen von einer potenziellen Schwester, aber teilen sie das den SCs nur mit, wenn sie gezielt danach suchen.

Aus dem PC ist die Festplatte ausgebaut, eine ominöse Sicherheits-CD-Rom befindet sich in der „Die Top 50 Hits des Sommers“-CD-Hülle. Die „Die Top 50 Hits des Sommers“-CD selber liegt im Müll. Auffällig ist, dass die ganze Wohnung zwar unordentlich aussieht, nur scheint es, dass James in seiner CD-Sammlung außerordentliche Ordnung hat. So kommt vielleicht jemand auf die Idee, in der CD-Hülle nachzusehen. Wenn nicht, wird Marc Steinberg den SCs die dann bei der polizeilichen Untersuchung gefundene CD in Kapitel 4 mit besten Grüßen und bereits geknackt zukommen lassen.

Alle verdächtigen Dinge sind aus der Wohnung entfernt worden. Nur hat die Killerin leider in James Hemdtasche ein Streichholzbriefchen der Diskothek „Phantom“ vergessen, auf dessen Innenseite das Wort „Suncat13“ geschrieben ist...

Über die Person

Allgemeine Informationen über James Mc Murdoc bei diversen Stellen ergeben folgendes: Polizei: Keine Einträge in die Führungsakte.

Diese Anfrage kann mit Steinbergs Hilfe übrigens ganz legal gestellt werden, das Einhacken in einen Polizeicomputer ist übrigens entgegen allgemeiner Rollenspielermeinung nahezu unmöglich!

Est-Chem: Mc Murdoc war ein netter, zuverlässiger Mitarbeiter, dem es oblag, alle Forschungsergebnisse der Firma noch einmal nachzuprüfen.

Seine „Schwester“: Die sogenannte Kathrin Mc Murdoc hat leider keinen Schimmer, was ihren angeblichen „Bruder“ angeht, so dass

sie nach der Nachricht von seinem Tode zwar stets die Nachforschungen vorantreibt, aber selber kaum Auskunft geben wird.

Seine Bank: (diese Informationen sind für das Abenteuer sehr wichtig und sollten den SC, sofern sie nicht selber auf die Idee kommen, mit Steinbergs Hilfe in der Bank anzufragen, von ihrem „Privatschnüffler“ im Kapitel 4 dargereicht werden.) Neben den ganz natürlichen Geldbewegungen hat James Mc Murdoc jeden Wochenanfang in den letzten vier Wochen immer einen sehr hohen Geldbetrag (also, in unserem gegenwärtigen Maßstab ca. 150.000 Euro) überwiesen bekommen von einem Konto mit der Nr. 12466948. Wenn die SC Marc Steinberg eine Nacht Zeit lassen, so wird er ihnen am nächsten Morgen (also in Kapitel 4) auch den Namen und die Adresse des Kontoinhabers sagen. SC die hier stutzig werden, dass ein Schnüffler so viele tolle Sachen kann wie das Bankgeheimnis aushebeln, stutzen zu Recht.

Wahrscheinlich werden die SCs ihrem Auftraggeber nun von dem Toten erzählen, der sie in einem Rückruf bitten wird, heraus zu finden, wer der Mörder von James Mc Murdoc ist.

Kapitel 3: Erste Nachforschungen

Folgende zwei Spuren bleiben den SCs also: Die CD (sofern sie sie gefunden haben) und die sehr wackelige Spur mit dem Streichholzbriefchen.

Die CD erweist sich als Enttäuschung, weil sie mit einem nicht zu knackenden Passwort gesichert ist. Selbst das beste Entschlüsselungsprogramm benötigt mehrere Dutzend Stunden, um die Kombination aus Zahlen, Ziffern und Sonderzeichen zu entschlüsseln. (Wenn sie als SL wollen, können Sie ja auch einen Gang in die Matrix für die Entschlüsselung der CD einplanen).

So bleibt also nur, am Abend (das Streichholzbriefchen verrät, das das „Phantom“ erst um 21.30 Uhr seine Pforten öffnet) eine Disco zu besuchen. Die entpuppt sich als Großraumdisco mit etwa 15000 Besuchern, die in verschiedenen Hallen, Tanzflächen, Themenbars und diversen Vip-Logen ihre Zeit und ihr Geld verschwenden. Was auch immer sich die SCs von ihrem Discobesuch erwarten, es wird nicht eintreffen. Die einzige brauchbare



Das Wettbüro

Spur ist die Bankverbindung, die aber erst am nächsten Morgen entschlüsselt werden kann.

Folgende drei Szenen sollten die SCs in der Disco allerdings mitbekommen:

Der Drogenverkauf

Ein Dealer kommt auf die SCs zu und bietet ihnen „Das Beste vom Besten, das Neueste vom Beuen“ an, nämlich eine Probierdosis „Present“ (Er wird den Namen nicht nennen). Allerdings wird er wieder verschwinden, bevor ein Kauf zu Stande kommt, weil die Discosicherheit in der Nähe ist. Diese Szene sollte ganz nebenbei ins Spiel einfließen, weil sonst findige SCs die Verbindung von Drogen zu Chemiker zu schnell verstehen.

Die Chatroomloge

Eine der Themen-VIP-Logen ist den Usern eines Citychats vorbehalten, dem Fit-for-Flirt-Chat. Diese Loge wimmelt nur so von superhohen Personen (Die Herrschaften sind so zugehörnt, das es sogar ein Laie bemerkt. Dieser Umstand, das dort alle auf Drogen sind, sollte allerdings ebenfalls nur als nette Zwischenanekdote ins Spiel geschoben werden)). Sollte ein SC auf die gute Idee kommen, die Verbindung zwischen „Suncat“ und einem Chatroom zu finden, und nach der betreffenden Person zu fragen, wird er erstens nicht an den beiden Logen-Türstehern vorbeikommen (Sorry, du stehst hier auf keiner Liste) und auch sonst nur den Erfolg haben, dass die Türsteher die Person namens Suncat warnen, die ab jetzt ein Auge auf die SCs haben wird und sogar schon früher als geplant die ersten Schlägertruppen ausschickt, die die Scs

besuchen sollen.

Die Schlägerei

Vor der Disco wird, wenn die SCs diese verlassen, eine Megaschlägerei ausbrechen. Von einem der Außenstehenden werden die SCs nur ein gemurmertes: „Nicht schon wieder! Scheiß Geschenk!“ zu hören bekommen. Nachdem bisher keiner der SCs den Namen der Droge „Present“ zu hören bekommen hat, dürfte es schwer fallen, diesem Satz irgendeinen Sinn zuzuordnen. Und keiner der umstehenden Personen ist bereit, mit den SCs zu reden (Sie sehen dafür zu stark nach Ärger aus).

Kapitel 4: Ein Wettbüro

Ob es den SCs selber gelungen ist, das Geheimnis um die hohen Geldüberweisungen zu knacken und somit über Name und Anschrift eines Wettbüros zu verfügen, oder ob ihnen Steinberg auf die Sprünge hilft, ist letztendlich egal. Wichtig ist nur, dass die SCs wieder eine kleine Spur haben.

Kontoinhaber ist das Wettbüro „Shine“. Der Kopf unserer Drogenverteiler, er nennt sich übrigens Shame, besitzt neben einem gut laufenden Hehlerumschlagsplatz, diversen Bars und Kneipen, Lagerhäusern und Immobilien, auch dieses Wettbüro. Nachdem Wetten legal sind und dieses Wettbüro auch legal angemeldet ist, hielt er es für eine gute Idee, von dort aus seinem Drogenkocher seinen wöchentlichen Anteil zu zahlen. Alles ist sauber, wie man also sieht und das könnte bei den SCs zu schlechter



Laune führen,... käme nicht der Zufall ihnen endlich mal zur Hilfe.

Gerade, als die SCs vor das Büro vorfahren, kommt eine blonde, schlanke Frau im Motorradoverall aus der Tür, besteigt ihre Maschine und fährt los. Vielleicht erkennt ja einer der SC diese als von Mrs Chang beschriebene „Freundin“ James Mc Murdocs.

Eine Verfolgungsjagd sollte allerdings erstmals nicht möglich sein, nur wissen die SCs jetzt, dass sie auf der richtigen Fährte sind. Crissi, wie die Motorradfahrerin heißt, arbeitet als Kurier und Laufbursche für besonders harte Fälle für Shame und hat just in diesem für die SCs sehr geschickten Augenblick, ein Päckchen im Wettbüro abgeliefert: Drogengeld, das über das Wettbüro gewaschen werden soll.

Ich gehe nun davon aus, dass die SCs in das Wettbüro eindringen werden, auch wenn ein Schild „GESCHLOSSEN“ an der Glastüre hängt, die allerdings nicht abgeschlossen ist, bis ins Büro vordringen und dort ein paar Fragen stellen können.

1. Wetthalle mit drei Wettkabinen direkt gegenüber der Tür. Ansonsten stehen im Raum ein paar Tische und Plastikstühle und drei Stellwände mit den aktuellen Wetterergebnissen. Bis auf drei gut getarnte Kameraaugen, eine große Neonröhre und ein paar Postern ist der Raum leer. Nur ein kleiner Angestellter wird die SC darauf hinweisen, dass „GESCHLOSSEN“ ist.
2. Ein verschlossener Tresorraum, in dem man nur unter beträchtlicher Lautstärkeentwicklung kommen kann.
3. Das WC.
4. Das eigentliche Büro. Aktenschränke, ein Schreibtisch mit einem schweren Sessel dahinter, zwei Stühlen davor. Auf einer digitalen Anzeige hinter dem Schreibtisch laufen permanent die neuesten Wetterergebnisse ein.

Ein Leibwächter, der mehr auf das Geld und den Koffer aufpassen soll als auf die Personen, steht bewaffnet im Büro. Er wird auf die SCs schießen, keine Frage!

Über den Schreibtisch gebeugt finden die SCs zwei Männer vor, die dort einen beträchtlichen Geldbetrag zählen (an sich nichts besonderes in einem Wettbüro, allerdings handelt es sich ausschließlich um Scheine mit extrem hoher Wertung (also, der Geldbetrag hat in unserer Gegenwart einen Wert von ca. 250.000 Euro und es lassen sich nur 200er und 500er Scheine

finden)).

Neben dem Geld steht noch ein verschlossener Aktenkoffer, in dem sich etwa 25 Phiolen mit „Present“ befinden. Diese 25 Phiolen ergeben mit Traubenzucker vermischt, etwa 500 Portionen bestes „Present“ und sind verdammt wertvoll. Ein Dealer holt sich den Koffer später ab.

Auf dem PC-Bildschirm flimmert die Administration-Site des „Fit-for-Flirt“ Chatrooms.

Auf diese Weise hält Shame nämlich Kontakt zu seinen Verteilern und Angestellten. Jeder bekommt einen Administratorenzugang zu dem Chatroom und kann von dort aus, neue Bestellungen für „Present“ aufgeben, oder dem Chef alles sonstige mitteilen, was wichtig wäre.

Einer der Männer ist ca. 25 Jahre alt, trägt die Uniform des Wettbüros (helblaues Hemd und weiße Schirmmütze mit einem Grinsenden Gesicht und der Aufschrift: ‚Auch dir lacht das Glück!‘) und hat wirklich keine Ahnung, was los ist. Er wird, wenn die SCs heftig genug auftreten, zusammenbrechen und seinen Chef ganz alleine mit den Besuchern lassen.

Der Inhaber des Wettbüros heißt Roland Maine, ist ca 45 Jahre als, etwas dicklich, aber gepflegt und trägt einen paillettenfarbigen Anzug (also glitzersilber) und kann den SCs folgende Informationen geben:

- Auf höfliches Anfragen:
 - Maine wird toben und sich über das Eindringen in sein Büro aufregen
- Wenn die SCs körperliche Gewalt androhen:
 - Maines Widerstand wird schwächer, aber er verrät noch nichts
- Wenn körperliche Gewalt angewandt wird, eine Waffe gezogen oder sein Büro demoliert wird, ist der Wettbüroinhaber auf einmal sehr gesprächig:
 - Das Geld gehört seinem Chef (er kennt nur den Namen „Shame“, nicht mehr, und selbst diesen Namen nennt er nur ungerne). Es kommt immer solche Lieferungen, die er zählen und dann auf verschiedene Konten überweisen muss. (Nach einem kurzen Blick in seinen PC kann er auch James Mc Murdocs Kontonummer und die Überweisungen finden).
 - Die Frau, die vorhin da war, nennt sich Crissi und ist Shames Laufbursche.
 - Maine hat keine Ahnung, was in dem Koffer ist und woher das Geld kommt, er vermutet nur sehr stark, dass es aus illegalen Geschäften kommt.
 - Kontakt aufnehmen kann er mit seinem Chef durch die Admin-Site des Fit-for-Flirt-

Chatrooms. Das Passwort lautet: ‚Tödliche Geschenke!‘

Maine wird die ganze Zeit versuchen, den Koffer herunter zu reden, damit die SCs ja nicht auf die Idee kommen, ihn mit zu nehmen. Dabei wird er sich aber so blöd anstellen, dass die SCs diesen Koffer aber auf jeden Fall mitnehmen. Mehr verwertbare Infos hat der Wettbüroinhaber nicht zu bieten.

Die SCs sollten aber das Wettbüro verlassen, denn die Kameraaugen haben alles gesehen und Shames Leute sind schon auf dem Weg. Wenn die SCs länger als 10 Minuten im Laden bleiben, erscheint die erste Welle von Shames Schlägern, und dann wieder eine und wieder eine...

Also erstmal in Sicherheit und dann die Spuren auswerten:

Im Aktenkoffer befinden sich die 25 in Watte gepackte 10 ml Philolen mit einer sirupartigen, klaren Flüssigkeit, die man, wenn man ein Labor und das nötige Know-How hat, als Droge identifizieren kann. Die Phiolen sind nicht beschriftet.

Die bei James Mc Murdoc gefundene CD gibt auch ihre Geheimnisse frei (bzw. wird den SCs von Steinberg zugespielt): Auf ihr befindet sich das Brauverfahren für „Present“ (der Aufbau des Stoffes von „Present“, das die SCs in ihrem Koffer haben und die Struktur des Stoffes, den Mc Murdoc auf seiner Cd gespeichert hat, sind fast identisch, aber eben nur fast. Der kleine Chemiker hat eine Rückversicherung in der Hand zurück behalten und das eigentliche Rezept für die Droge gar nicht weitergegeben, sondern stets im Geheimen das in einem vom Shames Laboren gebrauchte falsche „Present“ noch den letzten Schliff gegeben. Dummerweise klappte sein Plan nicht so ganz, weil Shame überzeugt war, alles nötige zu haben.).

Also ist der Stoff, den die SCs da haben, eigentlich völlig wertlos und die einzige existierende Anleitung für das Millionengeschäft befindet sich auf der CD.

Ab hier beginnen die Probleme. Die SC haben so ziemlich alle Infos und es gibt, je nach Wissensstand der SCs und ihrer Umwelt, mehrere Möglichkeiten, wie das Abenteuer weiterlaufen könnte. Nachdem es aus Platzgründen nicht möglich ist, jede dieser Möglichkeiten zu beschreiben, habe ich mich auf die möglichsten ganz knapp beschränkt.



Die Wahrscheinlichste ist:

Steinberg hat den SC die CD gegeben oder von ihr erfahren und kennt den Inhalt. Wenn die SCs ihm jetzt eine der Phiolen geben, wird er diese analysieren lassen und zu dem Schluss kommen, dass er nur noch die CD vernichten muss, und die Presentgefahr ist gebannt. Folglich wird er die SCs bitten, ihm noch einmal die CD zu übergeben (Für einige Nachuntersuchungen). Dann wird er ein paar Daten von der CD löschen lassen, dadurch die Bauanleitung für die Droge des Jahres vernichten und die kaputte CD den SCs wieder zurückgeben. Sollen sie damit machen, was sie wollen. Er und seine Kollegin hatten Erfolg. Dann wird er noch dafür sorgen, dass Shame ein bisschen bluten wird und somit den SCs noch den Auftrag erteilen, weiter zu machen und die Mörder des Bruders seiner Klientin, wenn es sein muss, aus dem Weg zu schaffen. Er wird sich dabei ganz brav zurückhalten und die SC unwissend ihrem Schicksal überlassen.

Möglich wäre auch:

Nur die SCs finden heraus, dass „Present“ nicht funktioniert und wollen mit der CD ein Geschäft machen. Sie bieten das Zeug Shame über den Chatroom an und vereinbaren ein Treffen. (Siehe Abschnitt: Ein Showdown). Wenn sie Steinberg von der Idee informieren, wird er dieser Idee zustimmen und am Showdown eine dritte Macht, nämlich einen Kampftrupp der Inneren Sicherheit ins Rennen schicken, der dann aber netterweise die SCs schont und sich nur um Shames Schläger kümmert.

Und als letzte Möglichkeit...

...wäre es denkbar, dass die SCs irgendwie Steinbergs Tarnung aufgebrochen haben und alles wissen, was er weiß, und mit ihm zusammen arbeiten. Steinberg wird auf diesem arrangierten Treffen mit Shame bestehen und da eignen sich das Geld und die Phiolen hervorragend als Lockvogel.

Was noch:

Möglich sind noch andere Lösungen und Ideen, die einem Spielergehirn entspringen könnten. In diesem Fall liegt es am Spielleiter, einen guten Schluss zu finden.

Letztes Kapitel: Showdown gefällig?

Je nachdem, wie sich das Abenteuer entwickelt, ist es sehr wahrscheinlich, dass es zu einem klassischen Showdown kommen

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 und Karten der entsprechenden Ausgaben
- 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 fertiggestellt 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.



wird. Shame wünscht eine Übergabe in einem Lagerhaus am Hafen (oder wo auch immer) das ihm gehört und in dem er den SCs mit ca. 20 seiner Männer eine Falle stellen wird. Wenn Steinberg nichts von dieser Übergabe weiß, werden die SCs ziemlich blöd alleine unter 20 Bewaffneten stehen und nur mit Mühe und Not dieser Falle entkommen.

Wenn allerdings Steinberg davon weiß, wird er es sich nicht nehmen lassen, eine Spezialeinheit zum Treffpunkt zu schicken, die primär Shames Leuten einheizen soll und damit sekundär den SCs den Hintern rettet.

Welche Gegner und wie und was und unter welchen Umständen dieser Showdown stattfinden soll, muss jeder SL für sich selber entscheiden. Ob Shame auch wirklich an diesem Treffen anwesend sein wird, bezweifle ich stark. Er ist doch auch nicht doof.

Belohnung

Belohnt für ihre Mühen werden die SCs mit einem guten Pfund angemessener Erfahrung, einem hohen Sicherheitsagenten namens Marc Steinberg, der ihnen einen großen Gefallen schuldet und dem Hass eines lokalen Unterweltbosses, sofern sie ihn nicht über den Haufen geknallt haben.

Anmerkungen

Das Abenteuer kann entweder einen Abend lang als Episode gespielt werden oder nach belieben vergrößert werden. Vielleicht halten mehrere durch die Droge bedingte Amokläufe die SCs in einem der Abenteuer vorher auf Trab, Shame entkommt und macht nun Jagd auf die SCs, Steinberg offenbart sich ihnen als Agent und versucht mit den SCs einen Plan zu schmieden, wie man Shame sicher aus seinem Loch holen kann.

Vielleicht teilt man das Abenteuer ja auch in zwei voneinander getrennte Episoden und schiebt vor den Showdown noch ein anderes Abenteuer. Die SCs werden dann natürlich von Shames Schlägertrupps heimgesucht werden und auch sonst wird der bestohlene Unterweltler alles daran setzen, jegliche Kontakte der SCs in der Unterwelt anzusägen.

Vielleicht fällt euch aber noch etwas ganz anderes ein. Dann macht es, denn dieses Abenteuer ist nur ein Manuskript. Die zwei Karten von der Wohnung und dem Wettbüro könnt ihr unter www.anduin.de downloaden.

NSCs

Shame

Mit bürgerlichen Namen heißt er natürlich anders und außerdem wird es noch knapp ein Dutzend weitere Decknamen geben, die dieser aufstrebende Chef der Unterwelt als seine Synonyme benutzt, aber nennen wir ihn mal Shame. Wer ihn mal persönlich zu Gesicht bekommen hat, dies überlebte und sich traute, ein paar Sätze über ihn zu erzählen, beschrieb Shame als „normal großen Mann, mittleren Alters mit einem ausgeprägten Sinn für Schmuck aller Art“. In der Tat scheint Shame etwas mit Elstern gemein zu haben, nämlich die Liebe zu glitzernden, meist ziemlich übertrieben Schmuck. Vom Aussehen her ist er eher als normal, durchschnittlich und unauffällig zu bezeichnen, wäre da nicht seine Schmuckleidenschaft. Shame möchte unbekannt und anonym leben, hat vielleicht sogar einen normalen Job in unserer Gesellschaft und leitet verdeckt eine immer größer werdende Organisation, die seit knapp drei Jahren immer mächtiger wird und langsam aber sicher in allen Kapiteln schmutziger Geschäfte auch über die Stadtgrenzen hinaus ihre Finger im Spiel hat. Gerüchte gibt es über ihn viele, gezeigt hat er sich nur wenigen und wissen tut man fast nichts. Shame wird wohl nie mit den SCs persönlich Kontakt aufnehmen und wenn, dann nur, wenn er die SCs sehr schätzt oder die SCs so sehr hasst, dass er gerne persönlich bei ihrem Tod anwesend wäre. Shame eignet sich am ehesten als langfristiger Gegenspieler der SCs, oder als Auftraggeber, wenn es die Spielercharaktere nicht so ernst mit dem Gesetz nehmen. Und nachdem er eher durch seine Mittelsmänner Kontakt aufnehmen wird, erübrigt sich eine weitere Beschreibung! Ätsch!

Commander Marc Steinberg,

Agent der Inneren Sicherheit, Abteilung Spezialermittlungen. Steinberg liebt seinen Job und es gibt für ihn auch nur seinen Job! Keine Freizeit, keine Freunde, nur Arbeit, Kollegen, Zivilisten, Täter und Manipulierte. Zu letzteren könnten ihre SCs des öfteren zählen. Der Commander ist Mitte Dreißig, immer adrett und korrekt gekleidet, hat stets perfekt geschnittene, braune Haare und trägt einen gebügelten Anzug mit gestärkten weissen Hemd, immer, überall und auch nach der deftigsten Verfolgungsjagd oder nach der siebten durchgearbeiteten Nacht im Büro. Perfektion ist seine Lebensmaxime und so arbeitet er auch. Nach seinem Schulabschluss auf einer

weiterführenden Schule, verpflichtete sich Steinberg für 5 Jahre erst einmal bei der Polizei, schnitt aber bei seiner Aufnahmeprüfung so genial ab, dass zwei Herren an ihn herantraten und dem völlig überraschten Teenager die Aufnahme in den Höheren Dienst anboten. Der junge Steinberg nahm das Angebot sofort an und wurde in den nächsten fünf Jahren in all dem ausgebildet, was ein Agent der Inneren Sicherheit benötigt, nämlich das Wissen, immer und überall zu überleben. Schon früh fiel den Ausbildern seine Fähigkeit auf, andere zu manipulieren, zu betrügen oder ihnen etwas vor zu gaukeln, was gar nicht wahr ist. Und so kam es, dass Steinberg im Alter von 24 nicht sofort in den Dienst übernommen wurde sondern einer neu gebildeten Einheit zugeteilt wurde, die noch einmal drei Jahre eine besondere Ausbildung erhielten, in der sie lernten, sich perfekt zu verkleiden, sich immer und in jeder Situation zurecht zu finden und alles das, was man braucht, um permanent undercover zu arbeiten. Am Ende der Ausbildung war Steinberg einer der ersten dreißig Ermittler der Abteilung Spezialermittlungen. Die Agenten dieser Abteilung arbeiten stets undercover, d.h. sie bauen sich eine Existenz auf als Schnüffler, Koch Taxifahrer oder was weiß der Teufel, Hauptsache sie haben Kontakt zu der Unterwelt, analysieren Situationen, nehmen versteckten Kontakt zu ihren Mentoren in der Abteilung auf und befolgen dann deren Anweisungen. Dazu bedienen sie sich immer anderer Personen, meist Söldner, Runner oder wie sie auch immer heißen mögen. Sich selber halten sie so gut wie möglich aus der ganzen Sache raus. Steinbergs Scheinexistenz hat ein kleines Büro, eine Sekretärin, und einen Dienstaussweis als Privatschnüffler mit besonderen Befugnissen. Der Agent ist schon seit bald zwei Jahren an Shame und der Organisation dran und wird alles versuchen, um dem Unterweltboss zu schaden, solange er sich selber nicht in allzu große Gefahr bringt. Steinberg ist nicht gewissenlos, er wird also die SCs nicht blind in den Tod schicken, aber er sieht das alles ein bißchen wie ein Schachspiel: Bauernopfer müssen im absoluten Notfall eben gebracht werden und vielleicht kann man den Bauern ja irgendwie noch das Leben retten. Steinberg ist Shames indirekter Gegenspieler, wird das niemals durchblicken lassen, aber u. U. öfters an die SCs herantreten, um gegen die Organisation vor zu gehen.

[christoph maser]

[astra19@fagamo.de]

[karten von tommy heinig]

DER TURM DER QUAL

~ EIN DSA-ABENTEUER FÜR 3-6 HELDEN DER STUFEN 3-7 ~

Zusammenfassung:

Die Helden haben vor, zu einem Jahrmarkt nach Gareth zu kommen. Auf dem Weg bewahren sie einen Adligen vor dem Tod bei einem Ork-Überfall. Allerdings wird dabei die Tochter des Adligen entführt. In Gareth angekommen gibt der Adelige der Gruppe dann den Auftrag seine Tochter zu finden, da die Garde den Jahrmarkt bewachen muss. Die Gruppe kommt auf die Spur der Entführer, und kann diesen bis zu einer verlassenen Burg folgen. Dort ist das Versteck eines schwachen aber wahnsinnigen Magiers, der einen Pakt mit einem Dämon hat. Das Ende liegt offen, und hat vier mögliche Elemente:

- Das Mädchen wird befreit
- Der Dämon wird getötet
- Der Magier wird getötet
- Der Magier wird gefangen und zur Garde gebracht

I. Kapitel: Der Weg nach Gareth

In Abilacht

Allgemeine Informationen:

Ihr befindet euch in einer Kneipe in Abilacht, die ungewöhnlich leer ist. Nur 2 Krieger sind sonst noch in der Gaststube. Es ist gegen Mittag schätzt ihr, denn durch die Fenster fällt noch viel Licht. Auch im Rest der Stadt scheint nichts los zu sein, weshalb ihr auch in diese Kneipe gekommen seid.

Spezielle Informationen:

Einer der Krieger ist etwa 2 Schritt groß, und hat ein narbenübersätes Gesicht, was von vielen gestandenen Schlachten zeugt. Der andere ist ein bisschen kleiner, und sieht auch nicht so alt wie der erste aus.

Meisterinformationen:

Es kann auch jede andere x-beliebige Stadt in der näheren Umgebung von Gareth sein. Wenn die Helden den Wirt, die Bedienung oder die beiden Krieger fragen, warum hier nichts los sei, fragen diese ganz erstaunt, ob die Helden nichts von dem Jahrmarkt in Gareth wüssten, der am Vortag eröffnet wurde, und die Leute

aus der ganzen Region anzieht. Auf die Frage warum die Krieger dann nicht dort seien, sagen diese, dass sie vor hätten noch an diesem Tag nach Gareth zu fahren, und laden die Helden ein mit ihnen zu fahren. Fragt ein Held was es dort zu sehen gäbe, sagt ein Krieger, dass es dort für jeden etwas gäbe, ob man nun reich oder arm, jung oder alt sei. Wenn die Helden mit den Kriegern reisen, stellt sich der ältere als Asmin der andere als Landor vor.

I. Reisetag

Allgemeine Informationen:

Inzwischen ist es schon Mittag als ihr endlich loszieht. Die gut bewanderbare Straße zwischen hier und Gareth wird euch schnell zu eurem Ziel führen, zumindest hofft ihr das. Es ist schwül bis warm, und es weht eine leichte Brise die das Ganze erträglicher macht. Asmin erzählt euch stolz von den ganzen Abenteuern die er schon erlebt haben will. Er erzählt von Ogern, Orks und Goblins, die er schon zu Dutzenden niedergestreckt haben will. Ihr wisst nicht so ganz, ob ihr ihm das glauben wollt, aber zumindest scheint die Zeit schneller zu vergehen. Ihr habt gar nicht richtig wahrgenommen, dass es schon dunkel wird. Landor schlägt vor, eine Rast einzulegen, bevor es zu dunkel wird.

Meisterinformationen:

Die Nachtwache übernehmen immer zwei Leute. Aber in der Nacht passiert nichts.

2. Reisetag

Allgemeine Informationen:

Als es wieder Morgen wird, beschließt ihr so bald wie möglich weiterzuziehen, um schnell nach Gareth zu gelangen. Die Praiosscheibe strahlt hell vom Himmel herab, trotzdem ist euch sehr kalt, was man auf den starken Gegenwind schieben mag.

Meisterinformationen:

Auch an diesem Tag passiert nichts Besonderes, genau wie am Abend bzw. in der Nacht.

3. Reisetag

Allgemeine Informationen:

Als ihr an diesem Morgen aufbrechen wollt, kommt euch ein Händler entgegen, der sehr wohlhabend aussieht, und euch direkt begrüßt.





ABENTEUER

Spezielle Informationen:

Der Händler stellt sich als Ognar vor, und ist ein Zwerg von etwa ein Schritt Größe. Er erzählt, dass er aufgrund des Jahrmarktes in Gareth seine Waren sehr gut verkauft habe, und nun auf dem Weg sei, Nachschub zu holen, da er nur noch nicht sehr verkaufsstarke Waffen habe.

Meisterinformationen:

Auf Anfrage bietet der Händler alle Waffen mit weniger als IW6+4 an.

Allgemeine Informationen:

Als der Händler weiter fährt, brecht ihr auch endlich auf. Die Praiosscheibe steht noch ziemlich niedrig als ihr beschließt endlich loszuziehen. Heute erzählt Asmin nicht mehr so viel wie gestern noch, anscheinend sind ihm die Geschichten ausgegangen glaubt ihr.

4.Reisetag

Allgemeine Informationen:

Schon als ihr aufwacht werdet ihr direkt von Asmin mit neuen Abenteuern genervt. Anscheinend hat er gestern den halben Tag geschwiegen, um heute neue Abenteuer zu erzählen. Ihr hofft insgeheim, dass heute irgendetwas passiert, damit er aufhört seine übertriebenen Geschichten zu erzählen.

Meisterinformationen:

Sagen sie, dass einer der Helden plötzlich Blasendrang verspürt. Lassen sie ihn in einen Wald gehen. Würfeln sie für den Helden versteckt eine Gefahreninstinktprobe, um zu gucken, ob er die Bärenfalle bemerkt. Sollte er nicht in sie hineintreten, passiert nichts, genau wie für den Rest des Tages.

Allgemeine Informationen:

Als (Held x) zum Wasser lassen in den Wald geht, tritt er in eine ziemlich große Bärenfalle.

Meisterinformationen:

Der Held kann sich mit einer KK-Probe + 2 allein aus der Falle befreien. Kommen ihm die anderen zu Hilfe müssen sie nur eine KK-Probe - 4 ablegen, um den Helden zu befreien. Misslingt die Probe, bleibt er für eine weitere SR darin gefangen. Der Held erleidet sofort IW6+1 Schadenspunkte, jede weitere SR die sein Bein drin steckt IW6-1.

Allgemeine Informationen:

Durch die Beinverletzung von X könnt ihr

heute nicht so schnell reisen wie geplant. Ihr hofft, dass (Held x) am nächsten Tag wieder wohlauf ist. Ihr wandert so lange wie möglich, um den Zeitverlust von heute aufzuholen, bis ihr aber zu müde werdet.

Meisterinformationen:

Wenn die anderen in der Gruppe den Verletzten stützen (heute und am nächsten Tag) entfällt der 7.Reisetag. Der Verletzte kann in dieser Nacht IW6+1 LE regenerieren.

5.Reisetag

Allgemeine Informationen:

Als ihr an diesem Tag aufbrecht, fahren zwei Wagen an euch vorbei. Da ihr euch wegen dem Lärm umdreht, erkennt ihr nur ein paar Söldner in den Wagen, die ihn zu bewachen scheinen. Ihr schätzt, dass es ein Reicher ist, der auch zum Jahrmarkt will.

Meisterinformationen:

Sollte einer der Helden die Kutscher fragen, ob sie mit ihnen fahren könnten, fahren diese einfach weiter ohne die Helden zu beachten.

Allgemeine Informationen:

Gegen Mittag vernehmt ihr hinter einem Hügel in Richtung der Strasse Kampfgeschrei und Schwertgeklirr.

Meisterinformationen:

Bei dem Kampf handelt es sich um einen Überfall auf die beiden Wagen, die die Helden am Morgen passiert haben. Insgesamt sind 18 Orks und ein Schwarzmagier (der den Kampf allerdings nur beobachtet, und deswegen von niemandem gesehen wird), am Überfall beteiligt. Der Wagen gehört auch wirklich einem Adeligen, der sich im hinteren Teil des zweiten Wagens verschanzt hat. Die Söldner halten die Orks so lange auf, bis die Helden zur Hilfe eilen. Die Orks konzentrieren sich lieber auf die Helden als auf die Söldner, so dass 9 Orks auf die Helden und die 2 Krieger losgehen.

Die Werte der Orks: MU 20 LE 35 MR I AT 13 PA 8 RS I TP IW6+4 WV 7/7

Die Orks kämpfen bis zum Tod. Die Söldner töten zwar die Orks erliegen aber später ihre Verletzungen. Schmücken sie deren Tod ein bisschen aus.

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr alle Orks erledigt habt die euch angegriffen haben, seht ihr einen Ork welcher

gerade einen der Söldner getötet hat, in den zweiten Wagen springen. Kurze Zeit später springt er mit einem kleinen Mädchen auf dem Rücken wieder heraus, und läuft davon.

Meisterinformationen:

Die Spieler können den Ork nicht verfolgen, da er zu schnell für sie ist. Der Magier im Hintergrund hatte die Orks verzaubert. Wenn die Helden die Orks untersuchen, bemerken mit einer bestandenen Sinnesschärfen-Probe, dass die Ork-Leichen keine Pupillen besitzen (auch ein Effekt der Verzauberung). Jeder Ork besitzt einen kleinen Geldbeutel mit IW12 Hellern und einen Arbach (TP IW6+4 WV 7/7). Schreiben sie sich für später auf welcher Held, der nicht schwer verletzt ist, zuerst die 9 schwerverletzten Söldner versucht zu heilen. Schreiben sie auch auf ob die Helden die Leichen der Söldner begraben. Wenn die Helden in den zweiten Wagen gucken, sehen sie zwei bewusstlose Adelige.

Spezielle Informationen:

Als ihr in den Wagen guckt, seht ihr einen gut gekleideten Mann und eine ebenso edel gekleidete Frau auf dem Boden liegen. Die Kutscher aus dem ersten Wagen steigen nun auch in den Zweiten, da der erste wohl bei dem Überfall schwer zu Schaden gekommen ist.

Allgemeine Informationen:

Einer der Kutscher geht zu dem am Boden liegenden Mann und packt ihm an die Kehle. Erleichtert steht er auf und verkündet, dass Fürst Bodo Hadeburg nicht tot sei. Danach geht er zu der Frau und verkündet das Helene Hadeburg auch die Orks überlebt habe. Doch plötzlich schreit er: "Wo ist Irlene?" Wahrscheinlich meint er das Mädchen, das der Ork aus dem Wagen geholt hat. Als er sich die Söldner ansieht, zuckt er zusammen. Er dreht sich zu euch um, und bietet euch an, den Fürsten gegen Geld bis Gareth zu begleiten, da ihr ja gerade genug Mut bewiesen habt, und der Fürst schnell zu einem Medikus müsse.

6.Reisetag

Allgemeine Informationen:

Die Kutscher wecken euch heute bereits früh. Als ihr schon ungefähr eine Stunde unterwegs seid bemerkt ihr plötzlich ein leises Stöhnen aus dem hinteren Teil des Wagens. Plötzlich seht ihr den Fürsten der sich an den Kopf fasst und langsam die Augen öffnet. Einer der Kutscher rennt sofort zu ihm. „Was ist passiert?“ fragt



ABENTEUER

der Fürst den Kutscher. „Sir, wir sind in den Hinterhalt von Orks geraten. Sie haben alle ihre Söldner geschlachtet. Wären diese Helden uns nicht zur Hilfe gekommen, hätten sie uns wahrscheinlich umgebracht.“ Der Fürst dreht sich nach euch um. „Wenn es stimmt, dass ihr mich und meine Familie ...“ der Fürst dreht sich zuerst zu seiner noch bewusstlosen Frau, und dann in die andere Richtung. Plötzlich stockt er. „W... w... w... wo ist meine Tochter?“

Meisterinformationen:

Improvisieren sie nun ein Gespräch der Helden mit dem Fürst. Wenn die Helden dem Fürsten nicht erzählen, dass der Ork sie mitgenommen hat, wird er sie beschuldigen sie sonstwohin gebracht zu haben. Der Fürst bietet den Helden aber auf jeden Fall an sie bis nach Gareth mitzunehmen, und gibt jedem Helden 10 Dukaten.

Allgemeine Informationen:

Als ihr eine weitere Stunde gefahren seid wacht auch die Frau des Fürsten auf. Auch sie erkundigt sich sofort danach was passiert war. Auch sie fragt sofort wo ihre Tochter ist. Als ihr Mann es ihr sagt, fängt sie lauthals an zu weinen.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden wie beschrieben am 4. Reisetag den verletzten Helden gestützt haben, oder er gar nicht in die Falle getappt ist, dann erreichen die Helden am selben Tag Gareth. Lesen sie in dem Fall direkt beim 2. Kapitel weiter.

Allgemeine Informationen:

So fahrt ihr den Rest des Tages weiter, während Asmin neue Zuhörer gefunden zu haben scheint. Inzwischen ist es schon Abend, und ihr legt euch zur Ruhe. Ihr schlaft tief und fest als plötzlich (Held x) aufwacht. Er verspürt ein etwas Schleimiges an seinem Bein.

Meisterinformationen:

Wie schwer zu erraten ist, handelt es sich um eine Schlange. Wenn der Held schnelle Bewegungen macht, beißt die Schlange sofort, der Held wird vergiftet, und erhält 5 SR lang IW6 SP insofern er nicht geheilt wird. Sollte er vernünftig und langsam handeln, kann er der Schlange entrinnen, und wird nicht gebissen. Der Rest der Nacht verläuft ruhig.

7. Reisetag

Allgemeine Informationen:

Als ihr am nächsten Morgen aufbrecht, kommt euch der Tag grausam heiß vor. Ihr esst noch eben euer Frühstück, welches der Fürst euch bereitstellt. Ihr zieht dann auch los. Der Kutscher sagt, dass ihr heute in Gareth ankommen müsstet. Aufgrund der Hitze wird (Held x) auf einmal ganz übel.

Meisterinformationen:

Wenn der Held dem Kutscher nicht deutet anzuhalten, damit er sich übergeben kann, übergibt er sich direkt auf einen anderen Helden. In dem Fall erhalten alle beiden Helden einen Charisma-Malus von 5, bis sie entweder ihre Kleidung ausziehen, oder sich waschen.

2. Kapitel: Der Auftrag des Fürsten

Ankunft in Gareth

Allgemeine Informationen:

Es ist später Abend als ihr in Gareth ankommt. Der Fürst bedankt sich noch einmal bei euch, überreicht jedem weitere 5 Dukaten, mit den Worten, dass er euch noch einen schönen Tag wünsche. Als ihr aus dem Wagen gestiegen seit, fährt der Wagen weiter in die Stadt hinein. Landor sagt, dass sie sich jetzt von euch trennen müssten, da sie bei einem Bekannten schlafen würden, der aber für euch keinen Platz hätte. Da es jetzt schon spät ist, beschließt ihr direkt eine Herberge zu suchen, und wie es der Zufall will, liegt direkt vor euch das Gasthaus „Zum wackren Helden“. Als ihr das Haus betretet seht ihr, dass alle Tische besetzt sind. Hier gibt es die verschiedensten Gestalten: Mohas, Nivesen, Krieger, Amazonen, Söldner, Zauberer, Zwerge, und ja selbst ein paar Elfen haben sich hier versammelt.

Meisterinformationen:

Die Helden bekommen in der Herberge nur Betten im Schlafsaal. Allerdings sind selbst dort die Betten sehr begehrt, weshalb eine Nacht dort 5 Silbtaler kostet. Ansonsten redet der Wirt nicht, da er zu beschäftigt ist.

Der Jahrmarkt

Allgemeine Informationen:

Ihr werdet bereits früh von dem Lärm der

anderen Aufstehenden geweckt. Ihr geht in den Esssaal und setzt euch an einen der wenigen freien Tische. Nach etwa 1 Minute kommt eine junge Frau an euren Tisch, um euch zu fragen was ihr frühstücken wollt.

Spezielle Informationen:

Die Bedienung sagt euch, dass es heute Eier mit Brot und einem Humpen Bier für 3 Heller, oder einen Teller mit Käse und Wurst mit Brot und Bier für 5 Heller gibt.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden danach zum Marktplatz gehen, werden sie den Jahrmarkt dort nicht vorfinden. Stattdessen müssen sie sich erst bei irgendeiner Person darüber informieren wo der Jahrmarkt ist. Der Jahrmarkt ist nämlich direkt westlich von Gareth errichtet worden, da man in Gareth nicht genug Platz gehabt hätte.

Allgemeine Informationen:

Ihr geht also nach Westen zum Jahrmarkt, und nach etwa 5 Minuten seht ihr schon den Markt und seine Stände. Die Wege sind so sehr gefüllt, dass man meinen könnte, halb Aventurien habe sich hier versammelt.

Meisterinformationen:

Was die Helden alles auf dem Jahrmarkt erleben überlasse ich ganz ihrer Fantasie. Z.B. könnten sie die Helden bei einem von diesen „10 Dukaten für den der mich besiegt“ - Ringkämpfen mitmachen lassen, oder auch einen angeblich unbesiegbaren Armdrücker sehen lassen... Wichtig ist nur, dass die Helden gegen Mittag zu einem Marktschreier gelangen, der etwas Wichtiges zu verkünden hat.

Allgemeine Informationen:

Schnell versteht ihr, warum sich dieser Jahrmarkt so großer Beliebtheit erfreut, denn wie ihr seht, gibt es hier wirklich für jeden etwas. Plötzlich hört ihr nicht weit weg von euch einen Marktschreier, der Folgendes wieder und wieder verkündet:

„Die Helden die am gestrigen Tag den ehrenwerten Fürst Hadeburg und seine Frau aus den Fängen von Orks befreit haben, sollen sich zum Wirtshaus „Goldener Schwan“ begeben.“

Da ihr auf dem Weg zum Jahrmarkt, zufällig an diesem Wirtshaus vorbei gekommen seit, wisst ihr, wohin ihr euch begeben müsst. Ihr bedauert zwar, dass ihr euch nicht weiter auf dem Jahrmarkt umsehen könnt, allerdings glaubt



ABENTEUER

ihr auch, dass der Fürst euch nicht umsonst, in ein Wirtshaus einlädt. Als ihr den „Goldenen Schwan“ betretet, seht ihr einige Tische, an denen nur sehr gut betuchte Leute sitzen. Als ihr euch die Ausstattung anseht, merkt ihr sofort, dass es sich beim „goldenen Schwan“ um ein sehr teures Wirtshaus handeln muss.

Der Wirt wirft euch einen grimmigen Blick zu, so als ob er euch deuten wollte ohne großes Aufsehen direkt wieder zu verschwinden. Als er gerade seinen Mund öffnen will, hört ihr aus einer Ecke den Fürsten Hadeburg, der schon auf euch gewartet hat, und euch zuruft: „Kommt her meine Freunde, setzt euch an meinen Tisch.“

Als der Wirt feststellt, dass ihr zum Fürsten gehört, schließt er sofort seinen Mund. „Meine Freunde, wie ihr wisst, ist nach dem Überfall meine Tochter verschwunden. Eigentlich hätte ich ja genug Einfluss um die Stadtwachen nach meiner Tochter suchen zu lassen, aber die haben genug mit den Dieben auf dem Jahrmarkt zu tun. Also habe ich mir gedacht, euch zu fragen, ob ihr mir meine Tochter zurückbringt. Ich würde euch, wenn ihr mir meine Tochter zurückbringt 60 Dukaten pro Mann geben. Bitte, ihr müsst mir meine Tochter zurückholen. Ich weis, dass ihr es schafft, ihr habt schließlich genug Mut bei dem Überfall der Orks bewiesen.“

Spezielle Informationen:

Als ihr dem Fürsten verkündet, dass ihr sein Angebot annehmen werdet, dankt er euch vielmals, und gibt dem Wirt ein Zeichen zu kommen. „Ich werde euch ein Mahl gratis als Anzahlung geben. Sobald ich meine Tochter in den Armen habe, werde ich euch die 60 Dukaten geben.“

Meisterinformationen:

Ich gehe davon aus, dass die Helden ohne zu feilschen sein Angebot annehmen, bzw. überhaupt annehmen. Ich meine wir reden ja immerhin von Helden. Nachdem die Helden gegessen haben, drängt der Fürst sie sofort aufzubrechen, und gibt ihnen noch ein wenig Proviant mit.

Zurück zum Ort des Überfalls

Allgemeine Informationen:

Als ihr so gegen Mittag wieder in Richtung Abilacht aufbricht, überlegt ihr wie ihr die Tochter des Fürsten überhaupt finden wollt. (Held mit der meisten Erfahrung) sagt, dass ihr erst einmal zum Ort des Überfalls gehen solltet,

um dort nach Spuren zu suchen, die die Orks hinterlassen haben.

Meisterinformationen:

Lassen sie jeden Helden eine Gefahreninstinkt-Probe ablegen. Wer diese bestanden hat, kann beim folgenden Angriff die erste Attacke abwehren. Jeder Held bemerkt die fehlenden Pupillen der Orks, und verbindet so diesen Überfall mit dem anderen wenn er dort auch die fehlenden Pupillen bemerkt hat.

Allgemeine Informationen:

Als ihr ungefähr 5 Stunden unterwegs seid, springen urplötzlich 10 Orks aus den Büschen auf die Strasse.

Meisterinformationen:

Auch bei diesem Überfall ist der Schwarzmagier dabei, beobachtet aber auch dieses mal nur den Kampf. Die Orks kämpfen alle bis zu ihrem Tod. Da der Schwarzmagier bei seinem letzten Überfall seine besten Kämpfer verloren hat, sind es diesmal etwas schwächere Exemplare: MU 20 LE 30 MR 0 AT 10 PA 7 RS 1 TP IW6+4 WV 7/7 Kurz bevor die Helden die Orks besiegen, rennt der Schwarzmagier in die Büsche. Wenn die Helden die Orks durchsuchen, finden sie auch hier je einen Arbach (TP IW6+4 WV 7/7).

Allgemeine Informationen:

Als auch der letzte Ork krachend zu Boden fällt, wollt ihr alle den Magier verfolgen, der kurz vorher in die Büsche geflohen ist. Als ihr hinter das mannshohe Gebüsch schaut, seht ihr nur noch den Magier auf einem Pferd Richtung Süden davon reiten. Ihr macht euch sofort an die Verfolgung, aber der Magier ist zu schnell. Zum Glück kann man die Spuren im Boden der Orks und des Reiters gut erkennen, und so macht ihr euch auf, den Magier zu finden, und damit auch das Mädchen. Ihr seid nun nach dem Überfall schon ganze 4 Stunden gewandert, und langsam werdet ihr müde. Der Boden auf dem ihr euch befindet ist viel schlammiger als der, auf dem ihr die Verfolgung begonnen habt. Außerdem ist es schon zu dunkel, um die Spuren noch weiter verfolgen zu können.

Meisterinformationen:

Ein Held der eine Geographie-Probe besteht, sagt den anderen, dass sie sich gerade in der Dämonenbrache befinden. Allerdings sind sie noch am Rand. Die Helden werden in der Nacht von einem Rudel missgestalteter Wölfe angegriffen. Wenn die Helden keine

Nachtwache festgelegt haben, werden alle zwei mal angegriffen ohne parieren zu können. Gibt es eine Nachtwache, so wird die zweite Nachtwache angegriffen. Wenn die Nachtwache eine Gefahreninstinkt-Probe besteht, kann sie die Schlafenden noch wecken. Sonst werden diese einmal ohne zu parieren angegriffen. Hier die Werte der 5 Wölfe: MU 18 LE 20 MR 2 AT 11 PA 2 RS 0 TP IW6+4 WV 5/0. Wenn die Lebensenergie der Wölfe unter 10 fällt, fliehen sie.

Das Versteck des Magiers

Allgemeine Informationen:

Als ihr morgens aufwacht, merkt ihr erst richtig wie abstoßend diese Gegend ist. Um euch herum liegt Sumpf, und die Luft riecht so übel, das ihr euch bemühen müsst, euch nicht zu übergeben. Vor und hinter euch erheben sich die ungewöhnlichsten Gewächse dies es zu geben vermag. Als ihr euch umschaute nach den Spuren des Reiters und seiner Begleiter seht ihr nur sehr schwache Abdrücke im Schlamm. Ihr verfolgt die Spuren.

Meisterinformationen:

Hier ist eine Fährtsuchen-Probe +1 zu verlangen. Wenn die Helden sie nicht bestehen, werden sie die Spuren der Wölfe verfolgen, und werden sie bis zu deren Höhle verfolgen, wo sie von weiteren Wölfen angegriffen werden. 3 nicht mehr ganz so jagderprobte Wölfe überfallen die Helden: MU 12 LE 20 MR 2 AT 9 PA 1 RS 0 TP IW6+3 WV 3/0 Die Wölfe fliehen in die Höhle, wenn ihre Lebensenergie unter 10 fällt. Wenn einer der Helden die Probe besteht, lesen sie bei den nächsten allgemeinen Informationen weiter.

Spezielle Informationen:

Ihr verfolgt die Spur, die von eurem Lager wegführen, und eindeutig Tierspuren sind. Ihr verfolgt die Spuren, bis ihr plötzlich zu einer kleinen Höhle gelangt. Ihr bleibt stehen, und plötzlich kommen 3 weitere Wölfe aus der Höhle.

Spezielle Informationen:

Als ihr die Wölfe erledigt habt, verflucht ihr den matschigen Boden dieser Gegend. Ihr seid der falschen Spur gefolgt. Die kleine Höhle in die die Spuren führen kann kaum das Versteck des Magiers sein. Zum Glück müsst ihr nur 10 Minuten zurücklegen, um zu eurer Raststätte zurückzukehren.

Meisterinformationen:

Verlangen sie wieder eine Fährtsuchen- Probe – 1. Sollten die Helden alle die Probe nicht bestehen, können sie die Spuren des Reiters nicht entdecken, und reisen zurück nach Gareth, wo sie dem Fürsten mitteilen, dass sie seine Tochter nicht ausfindig machen konnten. Für diese Helden endet das Abenteuer hier. Allerdings erhalten die Helden dennoch ein paar APs. Wie viele genau können sie im Anhang nachlesen.

Allgemeine Informationen:

Als ihr die richtige Spur des Reiters endlich gefunden habt, marschirt ihr so schnell wie möglich, da ihr befürchtet, dass die Spuren nach einer weiteren Nacht komplett unsichtbar sind. So marschirt ihr weitere 2 Stunden, bis ihr plötzlich wieder aus dem Sumpf rauskommt. Wahrscheinlich hat der Magier diesen Weg öfters genutzt, um ungeliebte Verfolger abzuschütteln. Aber so tapfere Recken wie euch kann man nicht einfach so abschütteln. Ab hier könnt ihr die Spuren wieder klar und deutlich erkennen. Nach einer weiteren Stunde Fußmarsch bietet sich euch ein grausamer Anblick. Die Spuren führen an einem Baum vorbei an dem 5 Leichen baumeln. Teils verwest, teils noch relativ unversehrt. Dies waren wohl entweder Helden wie ihr, die dem Magier das Handwerk legen wollten, oder aber entführte Leute wie das Mädchen. Plötzlich lauft ihr alle viel schneller als ihr an das Mädchen denkt, und hofft, dass ihr nicht so etwas zugestoßen ist

Meisterinformationen:

Lassen sie jeden Helden eine Totenangst- Probe ablegen. Jeder Held der die nicht besteht, läuft panisch davon, und stolpert über eine Wurzel des Baumes. Mit einer Geschicklichkeitsprobe kann der Held sich wieder fangen. Schafft er diese allerdings auch nicht, erleidet der Held 1W6 Lebenspunkte.

Allgemeine Informationen:

Ihr folgt dem Weg, als ihr h an eine ziemlich zerfallene Burg gelangt. Die Burgmauern mögen von außen etwa 100x75 Schritt messen. Ihr geht durch das halb eingefallene Tor, in den Hof. Zu eurer rechten seht ihr ein zusammengefallenes Haus, neben dem ein kleiner Stall steht. Gleich links seht ihr ein großes Gebäude. In der linken hinteren Ecke steht ein im Vergleich noch sehr gut erhaltener Turm. An ihn angelehnt ist ein großes steinernes Gebäude. In der Mitte des Hofes steht ein Brunnen, der genauso zerstört ist, wie der Rest der Burg.

Spezielle Informationen:

- zusammengefallenes Haus: Beim näheren Betrachten fällt euch auf, dass das Haus eindeutig niedergebrannt wurde. Das Dach des Hauses ist komplett verbrannt, und dessen Überreste liegen auf dem Boden. Einzig die Wände stehen noch, wenn auch nicht jeder Stein auf dem anderen steht. In der Wand die zum dem anderen Gebäude zeigt, sind zwei Fenster.
- Stall: Der Stall ist eigentlich nur ein notdürftig auf zwei Balken gestütztes Dach. Überdeckt ist das Dach mit Stroh. Der Boden ist auch mit Stroh abgedeckt. Allerdings ist kein einziges Reittier in diesem Stall angebunden.
- Turm: Der Turm ist ungefähr 12 Schritt hoch, und hat einen ungefähren Durchmesser von 6 Schritt. Von außen kann man eigentlich nur sagen, dass er viel besser erhalten ist, als alle anderen Gebäude, oder die Burg selber. Ihr erkennt, dass alle Fenster am Turm mit Brettern verriegelt sind. Die Tür ist eine schwere Eibentür, die sehr massiv aussieht.
- Großes Gebäude: Im inneren des Hauses sind alle Wände eingerissen, und nur einige stehen noch zum Teil. Auf dem Boden ist auch hier Stroh ausgelegt. 3 Betten stehen auch in dem Raum. Wahrscheinlich dient dies als Schlafplatz für die Diener des Magiers. Er selber schläft wahrscheinlich woanders.
- Brunnen: Als ihr euren Kopf in den Brunnen steckt, vernehmt ihr sofort einen übelriechenden Geruch. Als ihr versucht zu erkennen, was am Grund ist, seht ihr mehrere Leichen aufgetürmt am Grund.

Sofort wendet ihr euren Blick von dieser weiteren grausamen Szenerie ab.

3. Kapitel: Der Turm

I. Stock

Meisterinformationen:

Der Magier, der fast alle seine Orks durch die Helden verloren hat, ist aufgebrochen, um neue Orks zu holen. Bei dem Magier handelt es sich um einen mehr oder weniger großen Meister der Beherrschungsmagie. Und da Orks relativ stark und nicht gerade sehr intelligent sind, hat er sich entschieden, Überfälle mit ihnen durchzuführen. Wenn die Helden den Turm betreten, finden sie einen sehr starken Ork vor, den der Magier als letzte Wache hinterlassen hat. Der Ork greift den Helden an, der die Tür aufmacht. Die Werte des Orks: MU 25 LE 42 MR 1 AT 15 PA 10 RS 3 TP 2W6+2 WV 10/2 Der Ork besitzt eine Barbaren-Streitaxt.

Allgemeine Informationen:

Die schwere Tür des Turmes knarrt, als ihr sie nach außen aufzieht. Sofort fällt euer Blick auf das zwei Schritt große Riesen-Exemplar von Ork, das den Turm wohl zu bewachen scheint. Der Ork unterscheidet sich schon auf den ersten Blick von denen, die ihr bisher zu bekämpfen hattet. Allein schon durch seine riesige Axt.





ABENTEUER

Allgemeine Informationen:

Aber selbst dieser große Gegner kann euch nicht aufhalten. Sein schwerer Körper fällt mit großer Wucht zu Boden. Ihr betretet nun also den Turm, der für so eine relativ kleine Burg enorm ist. Im rechten Teil des Turmes befindet sich eine Treppe in die nächste Etage. Unter der Treppe befindet sich ein Regal. Auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes steht ein Tisch.

Spezielle Informationen:

- Regal: In dem Regal befinden sich 3 Bücher. Der Rest des Regals ist mit Kerzen, Schädeln und in Flaschen aufbewahrten Pflanzen gefüllt.
- Tisch: Auf dem Tisch liegen Pergamente mit wirren Zeichen, die ihr nicht zu deuten vermögt. Außerdem sind 5 Flaschen mit einer rot-schimmernden Flüssigkeit auf dem Tisch.

Meisterinformationen:

Ein Held der eine Magiekunde-Probe besteht, deutet die Bücher als Bücher der Beherrschungsmagie. Die Pergamente auf dem Tisch kann er allerdings nur teilweise deuten. Er kann nur erkennen, dass es irgendetwas mit Menschen, Seelen und Magie zu tun hat. Die Bücher sind in einer Reihe. Sie sind 20 Dukaten wert (Schätzen-Probe verlangen). Wenn ein Magier sagt, dass er sie studiert, kann er nach 25 Tagen 3 Proben auf einen Beherrschungszauber seiner Wahl ausführen. Die Treppe führt nach oben und nach unten.

2.Stock

Allgemeine Informationen:

Als ihr die Treppe hoch geht, könnt ihr kaum noch etwas erkennen. Der Raum ist so dunkel, dass ihr euch anstrengen müsst, um überhaupt etwas zu sehen. Ihr könnt nur die Wände sowie einen großen Tisch mitten im Raum erkennen.

Meisterinformationen:

Die Helden können erst wenn sie das Fenster einschlagen, oder sonst irgendwie Licht in den Raum kriegen, alles erkennen. Ändern sie eventuell den nächsten Abschnitt entsprechend ab.

Spezielle Informationen:

Als ihr das Fenster geöffnet habt, seht ihr nun genau, was sich hier befindet. Der Tisch besitzt an allen vier Ecken Hand- bzw. Fußschellen, die so dick sind, dass man damit sicherlich

einen Oger gefangen halten könnte. Die Mitte des Tisches ist dunkelrot eingefärbt. Blutrot als ihr genauer hinseht. Zweifelsohne hat der Magier in diesem Turm grausame Versuche durchgeführt.

3.Stock

Allgemeine Informationen:

Dieser Raum ist noch dunkler als sein Vorgänger. Er ist so dunkel, dass ihr absolut gar nichts sehen könnt.

Meisterinformationen:

Das selbe wie für den vorherigen Raum gilt auch hier.

Spezielle Informationen:

In diesem Raum könnt ihr sehen, wozu der Tisch im Vorraum gedient hat. An der Wand hängen Menschen, die ab dem Bauch abgesägt sind. Sie bewegen sich alle nur noch mit dem Kopf. Irgendwie hat der Magier sie nach dem Verlust lebenswichtiger Organe mit Magie am Leben gehalten. Die Männer und Frauen, 5 an der Zahl, schauen euch mit einem Blick an, den ihr noch nie gesehen habt. Ihr Gesichtsausdruck verrät, dass sie unglaubliche Schmerzen haben, diese allerdings schon gewöhnt sind. Manche haben noch mehr Torturen aushalten müssen. Einer hat Nase und Mund verbunden mit einem Tuch, so dass er nicht in der Lage ist zu atmen. Eine Frau hat ihr Gehirn frei liegen, was ihr aufgrund der abgetrennten Haare sofort erkennt.

Meisterinformationen:

Die hier hängenden Wesen sind die vom Magier immer wieder entführten Leute. Er hat versucht, Wesen zu erschaffen, die nicht zu besiegen sind. Die Helden müssen wenn sie die entstellten Wesen sehen eine Körperbeherrschungs-Probe +2 bestehen, um nicht zusammenzubrechen, und sich zu übergeben. Schreiben sie sich auf, welcher der Helden versucht, die Menschen zu erlösen. Tatsächlich können die Helden die Menschen töten, da der Zauber lediglich bewirkt, dass die Organe die den Menschen beim Aussprechen des Zaubers fehlten ersetzt werden. Die Helden können den Raum auch noch weiter untersuchen, wo sie das Tagebuch des Magiers finden. Wenn die Helden nach durchlesen des Buches die entstellten Menschen nicht töten, schreiben sie sich das auf.

Spezielle Informationen:

Ihr seht wieder einen Tisch. Dieser ist allerdings ziemlich klein, und wohl nur zum Schreiben gedacht. Auf dem Tisch steht ein Tintenglas mit Feder, und ein Buch.

4.Stock

Allgemeine Informationen:

Als ihr der Treppe nach oben folgt, seht ihr ein Mädchen an der Wand. Es ist wie die Menschen im Vorraum an die Wand gekettet. Allerdings scheint sie noch unversehrt zu sein. Als ihr oben ankommt, schaut sie euch ängstlich an. „Wer seid ihr?“ fragt sie euch.

Meisterinformationen:

Das Mädchen ist die Tochter des Fürsten, die es letztendlich zu befreien gilt. Lassen sie die Helden erst ein Gespräch mit ihr führen. Die Handschellen des Mädchens sind sehr robust, weshalb den Helden entweder eine Schlösserknacken-Probe +4, oder eine Körperkraft-Probe +5 gelingen muss, oder sie den Schlüssel unter dem Bett finden müssen.

Allgemeine Informationen:

Neben ihr steht ein großer Eichenschrank, auf dessen Türen jede Menge Symbole eingeritzt sind. Gegenüber des Schrankes steht ein großes Bett, welches mit feinen Tüchern bespannt ist. In den Wänden befinden sich Schiessscharten, die den Raum erhellen.

Spezielle Informationen:

- Schrank: Im Schrank befinden sich einige Roben, die alle entweder schwarz oder dunkelgrau sind, und verschiedene Muster aufgestickt haben. Die Qualität allerdings ist sehr schlecht. Fast alle haben Löscher.
- Bett: Unter dem Bett befindet sich eine kleine Truhe, in der sich 19 Dukaten und ein kleiner Schlüssel befinden.

Spezielle Informationen:

Unter Tränen erzählt das kleine Mädchen, was es erlebt hat. Der Zauberer sei ein Wahnsinniger, der versucht mit einer Armee unbesiegbaren Gegner Gareth einzunehmen. Die Menschen würden durch einen Zauberspruch eines Dämons am Leben gehalten. Sie erzählt, dass sie gestern ein mal miterlebt habe, wie der Magier dies anstellt. Der Zauber könne nur wirken, wenn der Magier die Seele des Opfers jenem Dämon spendet.

Meisterinformationen:

Der Dämon befindet sich im Keller. Allerdings ist dieser sehr geschwächt von einem Kampf gegen andere Helden, und braucht deswegen viele Seelen, um sich zu erholen.

Der Keller

Allgemeine Informationen:

Als ihr die Stufen runter steigt, gelangt ihr in einen grossen runden Raum. An der Wand hängen fünf Fackeln, die allerdings alle nicht brennen. Trotzdem ist dieser Raum gut erleuchtet. Rechts von euch seht ihr einen grossen Tisch, auf dem sich ein total entstellter Mensch windet. Auch hier scheint wieder die schwarze Magie im Spiele zu sein. Zu eurer linken seht ihr einen grossen Eichenschrank ohne Türen. In der Mitte des Raumes seht ihr

eine pechschwarze Kugel auf einem Podest. Euch gegenüber ist eine halb verfallene Tür. Als ihr den Raum betretet, fällt euch auf, dass er nicht haltet. Dies liegt an der Staubschicht, die nur durch einige grosse Fußspuren unterbrochen wird.

Meisterinformationen:

Wenn die Staubschicht auf dem Boden weggewischt wird, erscheint ein großes Heptagramm, welches als Spitzen die Fackeln hat. Wenn die Fackeln angezündet werden, kann der Dämon nichts mehr tun. Wenn die Spieler die Kugel anfassen, oder zerstören wollen etc. erscheint der Dämon, der wenn die Fackeln lodern, nichts tut. Er kommt mit MU 50 AT 13 PA 9 WV 7/1 RS 5 LE 30 an. In dem Schrank liegen einige Bücher, die allerdings allesamt in einer für die Spieler nicht lesbaren Sprache

verfasst sind. Hinter der Tür geht es runter zu dem Raum des einstigen Hofmagiers. Der Dämon versucht die Helden aufzuhalten, weil dort viele Bücher mit Bannzaubern stehen.

Allgemeine Informationen:

Der Gang den ihr betretet, ist stockfinster. Nach zwei Schritt, seht ihr, dass der Weg eingestürzt sein muss. Hier liegen nur noch Trümmer.

Meisterinformationen:

Die Trümmer können von den Helden mit einer KK-Probe +2 beiseite geräumt werden. So wie die Tür, die dahinter liegt. Diese kann nicht mit Schösserknacken geöffnet werden.

Allgemeine Informationen:

Ihr steht nun vor einer schmalen Tür. Die Türklinke ist abgebrochen worden.

Spezielle Informationen:

Im dahinterliegenden Raum findet ihr das Gemach eines Magiers. Im offenen Schrank hängen einige Kutten, und auf dem Tisch liegen Bücher und Zettel.

Meisterinformationen:

In diesem Raum gibt es eigentlich gar nichts, Interessantes - außer, wenn ein Spieler sich ein Buch anguckt, und es liest.

Spezielle Informationen:

Da Buch handelt von Dämonen und deren Verbannung, mittels eines Heptagramms. Allerdings kann man nichts genaueres lesen, als den Buchtitel, da die Seiten schon zerfallen sind.

Meisterinformationen:

Ein Spieler der eine Sinnesschärfe-Probe +4 besteht, vermutet, dass dieser Raum nicht zufällig verschüttet wurde.

Wieder außerhalb des Turmes

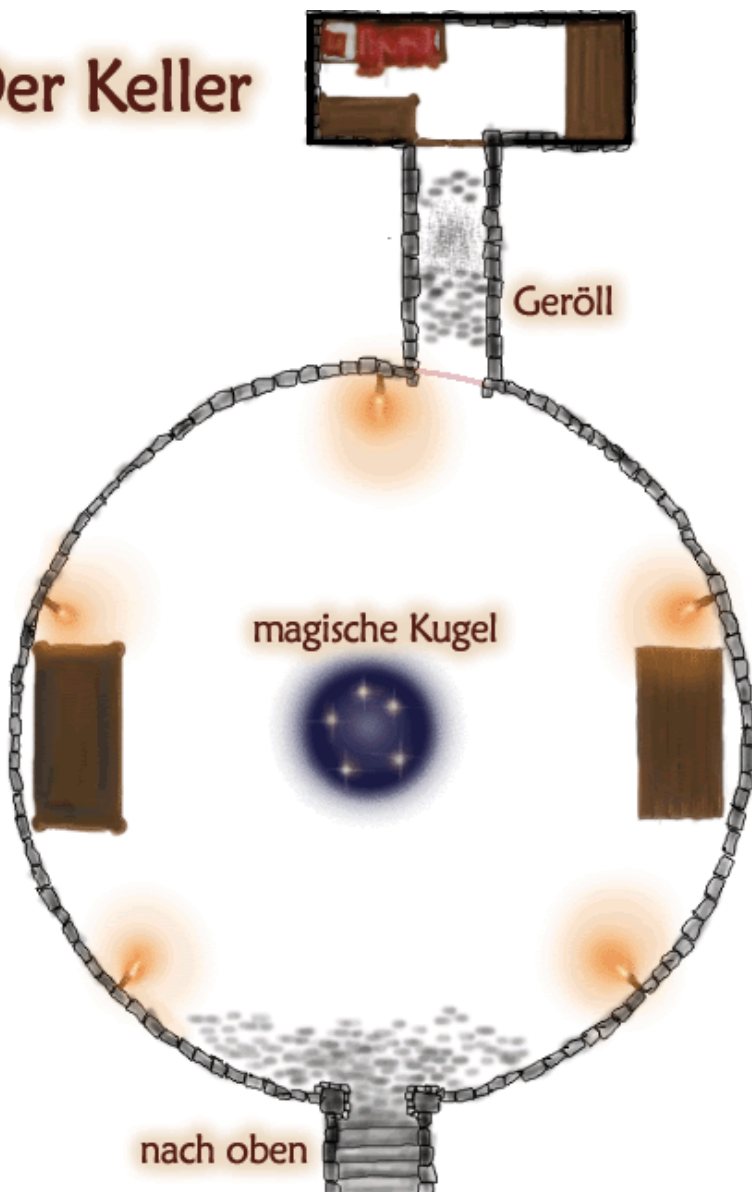
Allgemeine Informationen:

Als ihr den Turm verlasst merkt ihr, dass es inzwischen ein bisschen dunkel geworden ist. Als ihr die Burg verlassen wollt, seht ihr durch das Burgtor den Magier auf seinem Pferd und eine Horde von ca. 25 Orks.

Meisterinformationen:

Jetzt sollten die Helden sich verstecken, da eine solche Übermacht wohl kaum zu besiegen

Der Keller





ist. Wenn die Helden sich im verbrannten Haus verstecken, werden sie nicht entdeckt. Im anderen Haus werden sie von den Orks sofort angegriffen. Wenn die Helden in den Turm gehen, können sie den Magier festnehmen, da er alleine sein wird. (Er ist nicht so töricht, die Helden anzugreifen, da sie in der Überzahl sind). Was jetzt passiert, müssen sie also quasi improvisieren, da es zu viele Möglichkeiten gibt aus der Burg zu fliehen. Sollten die Helden kämpfen wollen, haben sie hier noch mal die Werte der 23 Orks: MU 20 LE 35 MR 0 AT 12 PA 10 RS 1 TP IW6+4 WV 7/7. Sobald der Magier tot ist, sterben auch die Orks, da ihnen durch den Beherrschungszauber quasi das Leben schon genommen wurde, und sie nur durch diesen weiterleben.

4. Kapitel: Die Belohnung

Der Weg zurück

Allgemeine Informationen:

Als ihr dem Weg aus der Burg folgt, führt dieser nach 5 Minuten in einen Wald. Inzwischen ist es schon dunkel, und ihr beschließt euch von dem anstrengenden Tag zu erholen.

Allgemeine Informationen:

Als ihr am nächsten Morgen aufwacht, werdet ihr von dem Wunsch gedrängt, möglichst schnell wieder nach Gareth zurückzukommen. Ihr brecht auf und folgt der Strasse. Nach 3½ Stunden Fußmarsch endet der Weg in einen Trampelpfad. Als ihr diesem Pfad eine weitere Viertelstunde folgt führt er euch auf eine große Strasse. Ihr schaut auf ein Schild, welches in die eine Richtung nach Gareth und in die andere Richtung nach Abilacht führt. Ihr folgt dem Weg 5 Stunden als ihr die gelobten Mauern Gareths seht. Als ihr die Stadt erreicht, fragt ihr euch allerdings, wo ihr den Fürsten wiedertreffen sollt. Das Mädchen sagt euch, dass sich ihr Vater wahrscheinlich bei seinem Freund, einem Händler namens Lucan befindet. Sie deutet euch, ihr zu folgen. Nach 10 Minuten steht ihr vor einem großen, reichlich verzierten Haus. „Wir sind da“, sagt das Mädchen, und klopft an die Tür. Nach einer kurzen Weile öffnet der Fürst die Tür. Erst kann er seinen Augen nicht trauen, dann schließt er seine Tochter in seine Arme. Nachdem er sich ausreichend überzeugt hat seine Tochter wieder bei sich zu haben, wendet er sich euch zu. „Ich danke euch. Ihr habt mir meine Tochter wiedergebracht. Wartet

einen Moment hier.“ Der Fürst geht kurz in das Haus, und kehrt dann zu euch zurück. „Hier sind eure versprochenen 60 Dukaten.“ Er gibt jedem von euch euer Geld, und dankt euch noch einmal.

Belohnung

Meisterinformationen:

Jetzt können sie die eigentliche Belohnung und zwar die APs verteilen:

- 60 Erfahrungspunkte, wenn das Mädchen befreit wurde.
- 20 Erfahrungspunkte wenn die Helden den Fürsten vor den Orks gerettet haben.
- 30 Erfahrungspunkte pro Held, wenn der Magier getötet wurde.
- 70 Erfahrungspunkte pro Held, wenn der Dämon vernichtet wurde.
- 10 Erfahrungspunkte für die Helden, die die Söldner begraben haben.
- 10 Erfahrungspunkte für die Helden, die die entstellten Menschen im Turm erlöst haben.
- 10 Erfahrungspunkte für die Helden, die am Anfang den in die Falle getretenen Helden gestützt haben.
- 10 Erfahrungspunkte für den, der beim ersten Überfall zuerst die Söldner heilen wollte.
- 20 Erfahrungspunkte, für den, der die Fackeln beim Dämon anmachen will.
- 10 Erfahrungspunkte, für den, der die Fackeln beim Dämon anmachen will, nachdem dieser frei ist.
- 30 Dukaten wenn die Helden den Magier zur Stadtgarde bringen.

Anhang

Das Tagebuch

- 1.Rondra: Der Dämon den ich heute beschwor, bat mir seine Hilfe an, wenn ich ihm helfe. Ich müsse ihm nur genügend Seelen verschaffen. Er sagte ich würde unsterblich sein. Er gab mir Zauber zum testen. Leider noch nicht fertig.
- 2.Rondra: Mir kam gerade die Idee eine unbesiegbare Armee aufzustellen. Zauber in Bearbeitung.
- 3.Rondra: Habe Zauber endlich fertiggestellt. Mensch nicht gestorben. Werde weiter forschen. Der Dämon hat mir gute Dienste geleistet bei den Forschungen.
- 6.Rondra: Als ich einem dieser stupiden Orks befohlen habe, dem lebenden

halben Menschen den Kopf abzuhacken, ist er gestorben. Bedauerlich. Zauber doch noch nicht fertig.

- 7.Rondra: Vier weitere Orks bekommen. Beherrschungszauber verbessert. Leisten keine Gegenwehr. Essen Dreck, wenn ich es sage.
- 8.Rondra: Habe Familie entführt. Vater sauer als ich Mutter zerschnitt. Alle Leben noch. Orks haben Beine gegessen. Konnte den Zauber in eine Formel bringen. Leider hält dies nicht so gut wie der Zauber selbst. Der Mensch starb nach 4 Stunden, nachdem ich seine Gliedmaßen abtrennte.
- 11.Rondra: Habe noch mehr entführt. Manche gegessen worden.
- 13.Rondra: Hoffe, das Zauber endlich klappt. Der Trank entpuppt sich immer mehr als nur ein normaler Heiltrank mit Langzeit-Wirkung. Brauche neue Menschen. Morgen breche ich auf.
- 14.Rondra: Habe Mädchen entführt. Viele Orks verloren. Schade.
- 16.Rondra: Habe noch mehr Orks verloren. Diese verdammten Hundesöhne sind mir wieder in die Quere gekommen. Habe sie in der Dämonenbrache abgehängt.
- 18.Rondra: Ziehe gleich los, neue Orks zu holen. Will endlich unsterbliche Menschen. Der Dämon meint, wenn er noch ein paar Seelen bekäme, könnte er den Zauber sofort bewirken. Ich hoffe das Mädchen wird ihm gefallen.

Meisterpersonen

Asmin	Landor
MU: 14	MU: 12
KL: 9	KL: 10
IN: 13	IN: 12
CH: 11	CH: 14
FF: 11	FF: 12
GE: 11	GE: 11
KK: 15	KK: 13
LE: 50	LE: 35
AT: 12	AT: 12
PA: 12	PA: 10
WV: 7/8	WV: 7/4
TP: 2W+1	TP: 1W+5

[hans hubel]
[kloputzer2000@yahoo.de]
[zeichnung von j. crocke]
[karten von rilyn]



WAFFEN MIT PERSÖNLICHKEIT

~ SCHLECHT GELAUNTE SCHWERTER UND GRANTIGE GEWEHRE ~

Einleitung

Worte vorweg: Dieser Artikel orientiert sich stark an einem 1995 in der ersten Ausgabe der Pyramide (der Hauszeitschrift des GURPS-System) erschienen Artikel mit dem Titel „Widerwillige Waffen“. Das nur vornweg, damit nachher niemand meckert.

Manchmal kann es vorkommen, dass ein Schwert mehr ist als nur eine zwölf Zoll lange scharfe Stahlstange, sondern eine Stahlstange mit besonderen Vorlieben für Vollmond, Mozart und Schwertscheiden aus Silber. Manchmal kann es vorkommen, dass dein MG mit dir zu sprechen beginnt oder deine Beretta zwar immer genau ins Herz trifft, aber nie in das, auf das du gezielt hast. Und manchmal kann es vorkommen, dass man sich gar nicht erinnern kann, warum man eigentlich jenen komischen alten Dolch im Schaufenster des tschechischen Antiquitätenhändlers gekauft hat.

Immer, wenn so etwas vorkommt, kannst du sicher sein, dass du eine Waffe mit Seele bei dir trägst, die weit mehr ist, als sie zu sein scheint, nämlich so etwas wie eine Persönlichkeit.

Beseelte Waffen sind ein klassisches Motiv in Sagen, Mythen, Fantasy und Sci-Fi: Excalibur, das Schwert König Artus', der Speer, der Hagen von Tronje angeblich zum Mord an Siegfried verleitete, das Schwert Sturmbringer, Namensgeber für einen großen Roman und ein Rollenspiel,...

All diesen Waffen wird eine Seele und eine besondere Rolle in ihrer jeweiligen Geschichte zugesprochen.

Warum also nicht einer solchen beseelten Waffe eine besondere Rolle in seiner Rollenspielkampagne verpassen, als Fluch oder Segen in der Hand eines der SCs, als großes Ziel eines Abenteurers oder sogar der

ganzen Kampagne, als wichtiges Element oder kompletter Aufhänger der Hintergrundwelt,...

Die Möglichkeiten, eine solche Waffe in das existierende Spiel einzubringen, sind fast so endlos, wie die beseelten Waffen selbst.

Was sind diese Waffen?

„Beseelte Waffe“ sind Waffen, die eine eigene Persönlichkeit haben, d.h. einen eigenen Willen, eigene Fertigkeiten, Marotten, Ziele. Nicht jede magische Waffe ist beseelt, aber jede beseelte Waffe ist irgendwie magisch. Eine Persönlichkeit erhält eine Waffe meist erst im Laufe ihres Lebens (Keltische Sagen berichten allerdings von Sidhe-Schmieden (Die keltischen Elfen), die solche Waffen schon während des Schmiedens eine Seele einhauchen können). Meist wird eine solche Persönlichkeit durch ein besonderes Ereignis „geweckt“. Dies kann z.B. der Tod des langjährigen Besitzers der Waffe sein, das jahrelange Bad in Drachenblut, die Berührung mit einem übernatürlichen Wesen oder der tausendste Getötete.

Persönlichkeiten erwachen und sind leider meistens, nicht immer, böse. Sie handeln nicht logisch, sondern folgen stets ihrer Berufung, dem sogenannten Gesas (dazu später mehr).

Durch ihren Willen versuchen sie nun, ihren Träger zu beeinflussen und zu übernehmen.

Einmal dem Willen seiner Waffe unterworfen, wird ihr Träger für eine bestimmte Zeitspanne von seiner Waffe kontrolliert.

Der Zweihänder des Feuers war eine ganz normale Waffe, bis zu dem Augenblick, als sein Träger von einem Feuelementar getötet wurde. Dieser kurze Moment unerträglicher Schmerzen des Trägers erweckte die Waffe zum Leben. Jahre lang lag sie vergessen im Gang, bis sie ein anderer Kämpfer fand, sie aufnahm und wie beiläufig in seine Rückenscheide steckte. Der Zweihänder hatte einen neuen Träger gefunden.

Für jedes Genre geeignet...

Beseelte Waffen sind, wie ich oben schon erwähnt habe, vor allem Motive des frühen Mittelalters und der Fantasy. Aber nicht nur hier kann man sie einbringen. Auch in jedem anderen Genre sind beseelte Waffen denkbar.

Fantasy: Besetzt von einem Dämonen oder dem Geist eines Vorbesitzers, erschaffen für einen bestimmten Zweck (die Zwerge, die stets nur dazu verwendet wurde, Elfen zu töten und sich nun mit seinem Träger an einem Elfenort befindet... und hier erwacht sie durch ein dummes Ereignis...)

Horror: Eine beseelte Waffe ist ein klassisches Accessoire einer Horrorkampagne. Der alte

Mayaopferdolch, den der Professor von seiner Reise mitbrachte, der Stockdegen des Dr. Mabou im British National Museum, die Spitzhacke, mit der H. Carter 1922 das Grab von Tutanchamun öffnete und die nun seinen Fluch erfüllt. Die Möglichkeiten sind grenzenlos... gruselig.





Wilder Westen: Hat man eigentlich nie die Frage gestellt, warum Wyatt Earp einer der größten Revolverhelden des Wilden Westen wurde? Lag es an seinen hervorragenden Schießkünsten oder eher an seine Waffe? Und kann es nicht sein, dass der untote Reiter, der Dogde City jede Nacht heimsucht, von seiner alten Winchester gerufen wird, die im Sheriffsbüro als Trophäe hängt?

Cyberpunk: Die Medien sind voll von dem psychopathischen Killer, der gestern Nacht Downtown Amok lief. Eine Autopsie ergab, dass ein paar Chips seiner Smartgunlobby durchgebrannt waren. Dies könnte laut den Aussagen des diensthabenden Inspektors der psychischen Abteilung der Grund für den plötzlichen Amoklauf des ansonsten unvorbestraften und unbescholtenen Runner sein! Noch immer ist allerdings ungeklärt, warum der Amokläufer während seiner Schießwut seine Opfer als „Scheiß Yankies“ beschimpfte?

Weltraum: Die klassische beseelte Waffe einer Sci-Fi-Welt dürfte wohl das beliebte außerirdische Artefakt sein, das in den Ruinen Baitshaors liegt und auf seinen Finder wartet, um mit ihm den Kampf gegen die verhassten SpHif fortzusetzen.

Sonstiges: Es sollte auch keinerlei Problem sein, im WoD-Background Gründe für die Entstehung einer solchen Waffe zu finden und ihr die ihr zustehende Bedeutung in der Chronik zu verpassen. Und selbst unsere kleinen, sprechenden Plüschfreunde aus PP&P werden vor Schreck erbleichen, wenn sie es mit der „Wasserspritzpistole des regenbogenbunten, nicht auswaschbaren Schreckens“ zu tun bekommen werden.

Eine beseelte Waffe ist also wirklich in fast jedes Spielsystem einzubauen (in manchen Spielen wie „Sturmbringer“ und „Hyperborea“ spielen diese Waffen sogar eine Hauptrolle).

Die Gesas

Großes Gesas

Dies ist der eigentliche Hauptexistenzgrund der Waffe. Normalerweise handelt es sich hierbei um einen Zweck, der aus verschiedenen „Erfahrungen“ der Waffe resultiert. Eine Waffe handelt immer nach ihrem Großen Gesas, d.h. sie wird ihrem Träger dergestalt ihren Willen aufzwingen, dass dieser gemäß dem großen Gesas handelt.

Ein großes Gesas beginnt immer mit den

Worten „Muss verwendet werden...“ oder „Darf nicht verwendet werden...“

Hier einige Beispiele für Große Gesas: sie muss verwendet werden... bzw. sie darf nicht verwendet werden...

- um die Ehre des Königs zu erhalten
- um unheilige Kreaturen zu vernichten
- um Ulf Leigson und dessen Nachfahren zu töten
- um Larkaran zu rächen
- um jeden einzelnen Elf zu töten
- um alle dem Träger lieben Personen zu verstümmeln

Diese Liste ist unendlich lang fortsetzbar. Ein Spieler sollte niemals das große Gesas seiner Waffe herausfinden, sondern immer nur nach einem verlorenen Wettstreit des Willens vom Meister den Hinweis erhalten, „Irgendwie hast du jetzt den Wunsch, dies zu tun oder dorthin zu gehen.“

Niederes Gesas

Dies sind die Begleitumstände, unter denen eine Waffe ihre besonderen Fähigkeiten offenbart. Das niedere Gesas ist sozusagen der Nachteil der Waffe, mit dem man ihre Macht ausgleicht und ein Spielgleichgewicht herstellen kann. Denn wenn die Bedingungen des niederen Gesas nicht erfüllt werden, offenbart die Waffe auch ihre besonderen Fähigkeiten nicht und funktioniert wie eine ganz normale Waffe, obwohl sie ihrem Träger nach wie vor ihren Willen aufzwingt. Ein niederes Gesas beginnt immer mit den Worten: „Kann nur ... verwendet werden“ oder „Kann nicht verwendet werden...“

Hier einige Beispiele für niedere Gesas: sie kann nur verwendet werden bzw. sie kann nicht verwendet werden...

- im Freien
- wenn Benutzer singt
- gegen Unbewaffnete
- in Gegenwart eines Mannes
- im Dienste des Königs
- um Schwache und Hilflose zu verteidigen
- wenn man mit beiden Füßen im Wasser steht
- um die Freunde des Benutzers zu töten

Diese Liste ist ebenso endlos zu erweitern. Eine Waffe kann gut und gerne mehr als nur ein niederes Gesas haben, allerdings sind zu viele unsinnig, da ansonsten eine Waffe zwar stets ihren Benutzer beherrschen und ihm

seinen Willen aufzwingen kann, aber niemals im Gegenzug ihre besonderen Fähigkeiten offenbaren wird. Aber vielleicht ist dies ja doch im Sinne des Meisters.

Ein Wort noch an den Meister: Ein niederes Gesas: „Kann nicht verwendet werden, wenn Benutzer nackt ist“ ist genau so unsinnig wie „Kann nur benutzt werden, wenn der Kämpfer mit beiden Beinen im Wasser steht“ und man eine Wüstenweltkampagne spielt. Hier sollte sich der Spielleiter ein paar Gedanken machen und etwas sinniges und stimmiges in die Hand seines SCs legen.

Wo liegt der Unterschied?

Das ist zugegebenermaßen nicht so ganz einfach zu sehen auf den ersten Blick. Am besten lässt sich das durch ein Beispiel erklären.

Es gibt da dieses Schwert mit glasklarer Klinge in den Händen des Seekriegers Lork, und dieses Schwert lebt. Es gehörte einst einem großen König und hat das Große Gesas: „Muss benutzt werden, um Arme und Schwache zu schützen“.

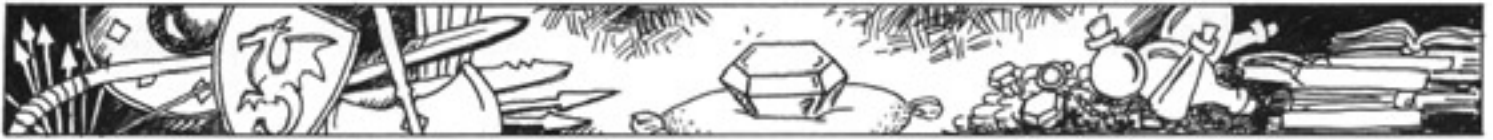
Lork muss also immer einen Wettstreit des Willens (s.u.) gegen seine Waffe gewinnen, wenn Arme und Schwache in seiner Umgebung misshandelt werden. Die Waffe zwingt ihm nämlich sonst dazu, sich für die Unterdrückten einzusetzen, egal welche Folgen dies für ihn hat.

Daneben hat das Schwert die besondere Kraft, ihre Klinge in gleißendem blauen Feuer brennen zu lassen, wenn das Niedere Gesas: „Kann nur benutzt werden, wenn es regnet“ erfüllt wird. Also wird bei jedem Kampf, den Lork im Regen ausficht, automatisch die Klinge seines Schwertes blau brennen, auch wenn dieser Kampf nicht zu Gunsten der Armen und Schwachen ist. Andersherum wird die Klinge nicht automatisch ihre Vorteile preisgeben, wenn Lork für die Unterdrückten eintritt.

Wille einer Waffe

Nicht jede Waffe ist gleich stark, wenn es darum geht, ihren Träger im Sinne des Großen Gesas zu beeinflussen. Je älter eine Waffe oder je erschreckender/ eindrücklicher/ ungewöhnlicher der Auslöser ihres Erwachens, umso mächtiger ist sie. Diese Macht, ihren Träger zu beeinflussen, schlägt sich in ihrem Willen fest. Jede Waffe sollte einen solchen Willen besitzen, wobei es je nach Spielsystem ein passender Wert sein sollte, wie z.B. Charisma bei DSA oder Manipulation bei WoD.

Jedes Mal, wenn eine Waffe nun seinem Großen Gesas folgen will und dies ihrem Träger



aufzwingen will, kann der Meister verdeckt einen Wettstreit des Willens ablegen. Gewinnt der Träger, wird er dem leichten Kribbeln unter der Schädeldecke widerstehen können, gewinnt die Waffe, wird sie ihren Willen bekommen und ihrem großen Gesas nachkommen.

Die Maschinenpistole „Verdammer der Contrarevolution“ wird von einem armen Revolutionär getragen, der sich an einer Polizeistreife vorbeischieben will. Die Waffe spürt die Nähe der Contrarevolutionäre und würde, seinem großen Gesas „Muss alle Contrarevolutionäre töten“ gemäß, die beiden gerne erschießen. Das will der Revolutionär nicht. Der Meister würfelt einen Wettstreit des Willens aus, den der Revolutionär nur knapp gewinnt. Deshalb entscheidet sich der Meister, noch einen weiteren Wettstreit zu würfeln, wenn sich die Waffe den beiden Polizisten erneut nähert. Und so passiert es. Dieses mal gewinnt die Waffe und der Revolutionär weiß gar nicht, wie ihm geschieht, als er plötzlich aufspringt, „Vive la Revolution“ schreit und abdrückt. Zwei tote Polizisten und die erweckte Aufmerksamkeit der Armee später fragt er sich, warum er diesen Blödsinn gemacht hat. Seine Waffe allerdings ist zufrieden!

Empathisches Band

Eine Waffe kann ihren Träger nur dann beeinflussen und unter ihren Willen bringen, wenn sie auf irgendeine Weise mit ihm eine Verbindung hat. Deshalb ist es für die Waffe erst einmal nötig, ein sog. empathisches Band mit ihrem Träger zu knüpfen, bevor an irgendwelche Willensduelle zu denken ist.

Die Knüpfbarkeit und Intensität dieses Bandes hängt von drei Faktoren ab: Die Persönlichkeitsstärke von Waffe und Träger und etwaigen von außen einwirkenden Bedingungen.

Eine Waffe mit einer großen Persönlichkeit (der Einfachheit halber nehmen wir hier mal den Willenswert als Anhaltspunkt für die Persönlichkeitsstärke) wird ein schwaches Wesen schneller unter ihre Fittiche bekommen als einen erfahrenen, geistig starken Menschen.

Sobald jemand die Waffe berührt, wird sie versuchen, ein Band zu knüpfen. Dazu kann der SL ein verdecktes Willensduell durchführen. Sollte die Waffe gewinnen, so kann sie von nun an versuchen, ihren Träger zu dirigieren. Sollte allerdings der Träger diesen Wettstreit gewinnen, so hat es die Waffe nicht geschafft, ein Band herzustellen. Sie kann es jeden Tag so oft wieder versuchen, wie es der SL für angemessen erachtet.

Diverse Faktoren können einen solchen Wettstreit für die eine oder andere Seite vereinfachen oder erschweren. Möglich wäre es z.B. dass eine Waffe, die während eines Kampfes versucht, ein empathisches Band zu knüpfen, einen Bonus erhält, wohingegen eine Person mit einem kleinen Bonus rechnen kann, wenn ihre Persönlichkeit dem großen Gesas der Waffe widerspricht, ein anderes „Besonderes Artefakt“ bereits „Besitzansprüche“ an ihre Persönlichkeit anmeldet, sie unter besonderem göttlichem oder magischem Schutz oder dergleichen steht, etc....

Besondere Kräfte

Die besonderen Kräfte sind es, die eine Waffe mit Persönlichkeit so besonders machen. Wann diese Kräfte eingesetzt werden, bestimmt das niedere Gesas. Die Kräfte einer Waffe mit Persönlichkeit können die typischen sein, die normale magische Waffen auch haben, also verbesserte Offensiv- oder Defensivkräfte, mehr Schaden oder die berühmte Elementarklinge, mit der man auch Geist- und Dämonenwesen verwunden kann. Es gibt aber auch andere, kreativere und vielleicht auf den ersten Blick weniger nützliche Kräfte, die einer solchen Waffe zu Eigen sein können. Es steht jedem Spielleiter frei, die Waffe nach seinen eigenen Wünschen zu kreieren und dabei fest zu legen, in wie weit sie für seine SCs nützlich oder eher nervig ist. Im Folgenden ist nur ein Bruchteil an Ideen aufgelistet.

Verbesserte Kampfwerte

Wann immer die Waffe ihre besonderen Kräfte offenbart, verbessern sich die Offensiv-, Defensiv- und die Schadenswerte der Waffe. Dies sollte in einem Rahmen passieren, der dem Spieler auf jeden Fall auffällt, aber nicht unbedingt positiv auffallen muss. Denn ein massiv erhöhter Angriffswert muss nicht unbedingt besonders praktisch sein, wenn die Verteidigungsmöglichkeiten im selben Maße sinken.

Kampfstarre

Immer wenn eine Waffe ihre besonderen Kräfte offenbart, verfällt ihr Träger in Kampfstarre, d.h. er kann sich nicht mehr bewegen, sprechen, handeln. Keine sehr angenehme Kraft, die man allerdings mit dem einen oder anderen Bonus versehen kann, wenn die Waffe z.B. seinem Träger nun einen Angriff auf den Geist eines der Angreifer erlaubt, er nach einer gewissen Spanne seiner

Kampfstarre wieder mit verbesserten Werten aktiv wird oder er einfach in dieser Kampfstarre einen solch gewaltige Aura hat, dass sich jeder (Feind wie Freund) fragt, ob es wirklich so clever wäre, mit dem Träger der Waffe noch Zeit zu verbringen.

Magiefähigkeit

Die Waffe erlaubt es dem Träger, einen besonderen Zauberspruch zu sprechen, den die Waffe kann. Der Zauberspruch sollte zum Charakter der Waffe passen, also z.B. „Qualen“, „Furcht“ oder Berserker. Gespeist wird der Zauber entweder aus der Energie des Charakters oder der Lebenskraft der zuvor getöteten Opfer.

Es sind noch unzählige andere besondere Fähigkeiten möglich. Dies sei ganz dem Ideenreichtum des Spielleiters überlassen.

Fertigkeiten

Neben den oben erwähnten besonderen Kräften, die ja wirklich etwas Besonderes und Nützliches sind, kann eine solche Waffe noch über andere Fertigkeiten verfügen, die sie stets hat und stets anwendet.

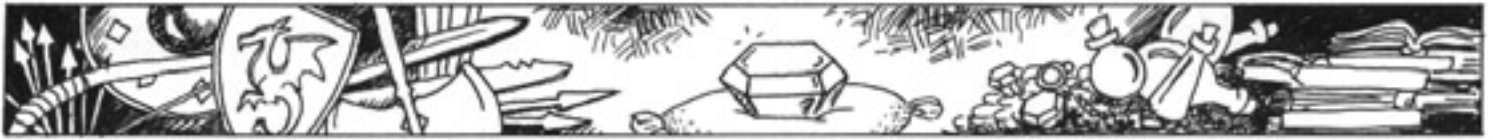
Solche Fertigkeiten können einer Waffe einen ganz besonderen Glanz verleihen. Ein paar denkbare Fertigkeiten wären zum Beispiel:

Reden

Die Waffe kann sprechen, d.h. ihre Stimme erscheint direkt im Kopf desjenigen, der sie hören kann. Dies kann entweder nur der Kämpfer selber ein oder auch alle Umstehenden oder am Kampf Beteiligten hören. Nachdem die meisten Waffen bössartig sind, kann es so leicht sein, dass eine Waffe ihren Träger mit ihrem ständigen Genörgel oder Geschrei in den Wahnsinn treibt oder umstehende Passanten derart beleidigt, dass sie den Träger der Waffe sogar einfach so angreifen.

Kampffertigkeiten

Eine Waffe besitzt unter Umständen eine Kampffertigkeit in sich selber. Diese Fertigkeit wird nach dem Regelsystem selbst festgelegt. Sollte der Träger der Waffe nun einen niedrigeren Wert im Umgang mit der Waffe als die Waffe selber haben, so wird sein Fertigkeitwert durch den der Waffe ersetzt. Dieser veränderte Fertigkeitwert gilt unabhängig vom Niederen Gesas immer aber stets nur für den Umgang mit dieser einen, besonderen Waffe.



Persönlichkeit einer Waffe

Ich habe diese Waffen immer als „Waffen mit Persönlichkeit“ bezeichnet. Und für so eine Persönlichkeit fehlen der Waffe noch diverse Ecken und Kanten. Eine Waffe kann Vorlieben haben (ein eitler Dolch fällt immer wieder aus der alten Lederscheide, bis sein Besitzer endlich einen halben Monatslohn hinlegt und sich eine Dolchscheide aus Hirschleder fertigen lässt), Abneigungen oder sogar Angst (z.B. lässt sich eine böse Waffe im Tempel eines guten Gottes erst gar nicht ziehen oder der Offensivwert verschlechtert sich schlagartig, sobald gegen etwas gekämpft wird, vor dem sich die Waffe fürchtet, wie z.B. einem Geisterwesen, einem Wolf oder vielleicht einfach nur, wenn der Mond scheint).

Viele Waffen haben auch Marotten entwickelt. Marotten sind weder Nachteile noch Vorteile für die Waffe, sondern bringen nur etwas Farbe in die Waffe, bzw. das Spiel. Eine Marotte könnte zum Beispiel sein, dass jedes Mal, wenn der Besitzer offensichtlich in Gefahr schwebt, die Waffe den Westwind beschwört, ihm zu helfen. Nachdem der Westwind aber immer nur „hui“ macht, ist dies nicht wirklich hilfreich.

Und wenn die Waffe der Sprache mächtig ist, so kann sie sich im Laufe der Jahre einen besonderen Zitateschatz zurechtgelegt haben, der jeden Blödsinn umfasst wie: „Damals, '42 in Stalingrad, das war viel härter als hier, du Wurm“, „Ich hab´s dir ja gleich gesagt“ oder ganz schlimm „Räum deinen Rucksack auf und mach dein Bett!“

Hier als Beispiel noch „Das Schwarze Schwert des Kummers“: Diese Waffe ist ein normales Langschwert ohne besondere Kennzeichen. Es hat einen sehr hohen Willen und war lange Zeit im Besitz eines Britannenfürsten, der Wikinger gejagt hat.

Ein großes Gemetzel eines Nachts am Strand von Dover bei Neumond, als der Normannenfürst und seine Mannen eine angelandete Truppe Wikinger angriffen und aufrieben, ließ das Schwert erwachen, just in dem Augenblick, als der Brite vom Wurfspeer eines Wikingers getroffen wurde. Die Waffe ist seither darauf bedacht, alle Wikinger und Nordmänner zu töten, daher das große Gesas: „Muss verwendet werden, um alle Nordmänner zu töten“.

Der unendliche Kummer des Britannenfürsten, als er fiel, wurde von dem Schwert aufgesaugt. Wenn nun eine Person von der Waffe getroffen wird, egal wie schwer, erleidet sie denselben Kummer

wie der sterbende Fürst. Das ist die besondere Kraft des Schwertes. Nachdem Neumond war, als die Waffe erwachte, mag sie kein Licht, nicht mal das des Mondes, so dass sie ihre besondere Kraft nur in Nächten mit abnehmendem oder Neumond offenbart. Ihr niederes Gesas ist also: „Darf nur bei abnehmendem oder Neumond verwendet werden.“ Tagsüber und bei zunehmendem Mond wird die Waffe wie ein normales Langschwert verwendet. Leider kann das Schwert seitdem auch sprechen, dummerweise nur Kampfschreie und über Wikinger fluchen., beides dafür sehr laut, dreckig und so, dass es jeder im Umkreis von ein Dutzend Schritt mitbekommt.

Erschwerend kommt noch dazu, dass diese Waffe geltungssüchtig ist, und ihr neuer Träger nur diese eine Waffe bei sich tragen kann und dazu maximal noch einen kleinen Dolch. Sobald er eine andere Waffe anlegen will, fällt das Schwarze Schwert des Kummers aus der Scheide und lässt sich so lange nicht mehr aufheben, bis alle anderen Waffen abgelegt sind. Und dummerweise wird jeder, mit dem diese Waffe ihr empathisches Band geknüpft hat, sofort und ohne zu zögern dieses Schwert wieder aufnehmen.

Eine echte Teufelswaffe...

Interessant ist nun noch, warum 1951 die englische Studentin Laura Green bei einer von ihr geleiteten Abendführung im British National Museum in London mit einer bei der Vergrößerung des Hafenbeckens von Dover gefundenen, wahrscheinlich um 500 nach Christus geschmiedeten und gut erhaltenen Schwertklinge, die sie zu Anschauungszwecken aus dem Schaukasten genommen hatte, den 52-jährigen Jorik Leifson, Tourist aus Stockholm auf Englandreise, mit mehreren wuchtigen Hieben an Brust und Schulter schwer verletzte und nur mit Mühe von den anderen, ebenfalls schwedischen Touristen daran gehindert werden konnte, auch auf diese los zu gehen. Den Zeugenaussagen zu Folge soll die Studentin auf einmal wüste Beschimpfungen ausgestoßen haben, wobei sich mehrere Zeugenaussagen widersprechen, die „diese Stimme in ihrem Kopf“ zu hören glaubten. Laura Green gibt vor, sich nicht an den ganzen Vorfall erinnern zu können. Jorik Leifson konnte nach einer Woche aus dem Krankenhaus entlassen werden, leidet aber seit dem Vorfall unter Depressionen, Todestrauer und Angst.

[christoph maser]
[astra19@fagamo.de]

LETZTE WORTE...

...des Druiden: „Lieber Wolf...“

...des Zwerges: „Hmm, der Gang sieht stabil aus.“

...des Elfen: „Ach was, der Zweig wird mich schon tragen.“

...des Kriegers: „Wie? Nur eine zwölfwache Übermacht? Langweilig!“
gähn

...des Magiers: „Musste ich den Bannkreis vor oder nach der Dämonenbeschwörung ziehen?“

...des Alchimisten: „Na ja, die Zutaten sind zwar schon alt, aber dafür werden sie noch gehen...“

...des Diebes: „Braves Hündchen!“
oder auch: „Das Dach ist aber auch glatt heute!“

...des Ogers: „Oh Mist, nicht schon wieder eine Abenteurergruppe, die letzte liegt mir noch schwer im Magen.“

...des Erzmagiers: „Pah, zum Teufel mit der Magie, ich probier heute mal dieses Schwert aus!“

...des Bettlers: „Verdammt, nicht schon wieder eine Parade!“

...des Gauklers beim König: „Einen Witz hab ich noch...“

...des Vampirs: „Einmal im Leben möchte ich das Licht sehen...“

...des Marine auf einer Raumstation: „Ich hasse gehirnsaugende Aliens!“

...des Höhlenforschers: „Ich denke, jetzt haben wir alle Fallen überwunden.“

[danny keller]



GAMMA WORLD-NEW WEST

~ ABENTEUER IM POST-APOKALYPTISCHEN WILDEN WESTEN ~

Willkommen in der Hölle, Wanderer!

Für alle, denen Gamma World kein Begriff ist: es handelt sich dabei um eine Rollenspielkampagne in der fernen Zukunft, nachdem die Nationen der Erde durch einen schrecklichen nuklearen Krieg ausgelöscht wurden. Die uns bekannte Kultur und Wissenschaft existiert nur noch im Bereich der Legenden. Dank der radioaktiven Strahlung entstanden wilde Mutationen und die Spielercharaktere müssen versuchen, in dieser feindlichen Umgebung zu überleben. Dabei gilt es zu beachten, dass diese selbst meistens mutiert sind und somit gewisse Überlebenschancen haben – wenn auch sehr geringe.

Ich habe zusammen mit meiner Spielrunde eine überarbeitete Version des zerstörten Texas erschaffen, die starke Anleihen an den Wilden Westen nimmt. Hier ist ein Mann eben ein Mann, eine Frau eine Frau und ein Kaktus wird versuchen, Dir den Kopf von den Schultern zu beißen, wenn Du ihm zu nahe kommst. Wir hatten bisher viel Spaß mit dieser Welt und möchten ihren Irrsinn gerne mit Euch teilen. Wenn Ihr Fragen zum Spiel oder der Welt habt, oder auch an unseren anderen Projekten interessiert seid, dann schaut doch auf unserer Homepage www.bigfellowmachine.com vorbei.

Frohe Reise, Compadres!

Die kurze Geschichte des Endes der Welt

Als die Bombe uns traf standen wir alle unter Schock. Ich meine, wer hätte schon damit gerechnet, dass es uns in der Mitte des 21. Jahrhunderts trifft. In einer Zeit des Friedens, des Handelns und des Wohlstandes. Im kalten 20. Jahrhundert, als die Welt mehr als willens schien, sich endgültig auszulöschen, okay.

Dabei war es eine so großartige Zeit kurz vor der Bombe – die Wissenschaft beglückte uns fast täglich mit neuen Wundern. Die Menschen rund um den Erdball waren gesund und wohl ernährt – na ja, die meisten zumindest. Neue Maschinen – kluge Maschinen machten das Leben sehr viel einfacher. Sogar die schlimmen Virenepidemien waren unter Kontrolle und genetisch so

verändert, dass sie zum Wohl der Menschheit arbeiteten.

Und genau das war wahrscheinlich unser Untergang – Genmanipulation und –rekombination war praktisch alltäglich. Es war aber auch einfach unglaublich. Einfach ein Virus so programmieren, dass es die Gene nach Wunsch anpasst, ihn injizieren und man konnte sich als Designer des Lebens an sich fühlen.



Aber irgendjemand da oben schien es nicht gerne zu sehen, dass wir mit seinen Spielsachen spielten. Ein genverändernder Virus brach aus einem der geheimen militärischen Labore aus (die Presse nannte ihn damals „Prometheus Virus“) und löste eine bizarre Seuche aus, die jedes Lebewesen auf dem amerikanischen Kontinent mutieren ließ. Von hier aus startete das Virus seinen Siegeszug rund um den Erdball.

Vögel mit einem weiteren Flügelpaar und der Fähigkeit, elektrische Schockwellen zu erzeugen, tauchten plötzlich auf. Fische krabbelten auf kleinen Beinen an Land, Hunde wiederholten die Kommandos ihrer Herrchen wortgenau – aber am schlimmsten waren die menschlichen Babys, die mit den abscheulichsten körperlichen Veränderungen und bis dato unbekanntem geistigen Fertigkeiten ausgestattet waren.

Natürlich machten sich die Genlabore in wilder Hektik daran, ein Gegenmittel zu finden. Es dauerte gar nicht mal so lange bis sie wenigstens einen Teilerfolg erzielen konnten und große Teile der Menschheit und sogar einige Haustiere gegen die Auswirkungen des Virus

impfen konnten.

Da mutierte das Prometheus Virus, so dass er endlich auch das pflanzliche Leben auf der Erde befallen konnte. Er befahl zunächst die Weizenfelder, breitete sich aber rasch weiter aus. Ganze Ernten waren über Nacht hochtoxisch oder zumindest ungenießbar.

Nun ging die Geschichte steil bergab – Amerika verwandelte sich dank der Seuche und der Hungersnot in ein gigantisches Irrenhaus voller Wahnsinniger. Schnell kamen Krieg und Tod hinzu und kämpften Seite an Seite mit ihren

Brüdern gegen das Leben auf der Erde. Plünderungen, Vergewaltigungen, Gewalt, Angst und Schrecken waren all-

gegenwärtig – und oben auf die verzweifelten Versuche der offiziellen Stellen, einen Deckel auf diese Apokalypse zu zwingen. Nur war es dafür bereits zu spät und das Militär machte Jagd auf

Zivilisten wie auf verängstigte Hasen. Schnell überzogen gewaltige Schlachten das Land und die todbringendsten Maschinen, die sich die Menschheit ausdenken konnte, rasten wie ein Sturm über den kümmerlichen Rest der Zivilisation.

Schließlich hatte einer der wenigen übriggebliebenen gehirnampulierten Idioten im Pentagon die Wahnsinnsidee, die Sache mit ein paar gezielten Atombomben zu beenden. Vielleicht dachte er wirklich, er könnte das Virus auf diese Art vernichten. Vielleicht hat er auch einfach nur geblufft und jemand wollte sehen. Vielleicht wollte er auch nur endlich Ruhe in diesem Irrenhaus. Egal, was er bekam war nämlich eine beunruhigende kalte Stille der Qual und des Verhungerns. Ein leises Wehklagen als alle Netzwerke der Welt den Bomben zum Opfer fielen. Dann veränderte sich das Wetter und der atomare Niederschlag legte sich nieder auf alles und jeden. Das Leben, das die Menschheit bis dahin kannte, war beendet.

Was die Bomben nicht vernichten konnten war das Prometheus Virus. Die Strahlung konnte es zwar verändern, es langsamer machen, aber nicht vernichten. Es ließ von einigen Spezies ab und so konnte sich ein neues Ökosystem ohne wilde Mutationen von Generation zu Generation bilden. Mutter Natur krempelte die



Ärmel hoch und begann ihre Arbeit von vorne. Aber dieses Mal war sie nicht so nett wie beim letzten Mal. Die Erde wurde zu einer riesigen Wildnis, einem Reich der Monster und tödlichen Gefahren, einer Welt voll grauenvoller Strahlung und Gräbern.

Dies ist die Erde, die die Charaktere geerbt haben. Fünfhundert Jahre sind vergangen seit die letzte Bombe eine gigantische Wunde in die Erde reißen konnte. Die Menschheit – oder was von ihr noch übrig ist – schüttelt nur langsam die Benommenheit der Apokalypse ab und zieht erneut aus, die Erde zu erobern. Doch dabei traf sie rasch auf neue Konkurrenten. Das Virus veränderte die Welt und als Resultat sind Dutzende von Tier- und Pflanzenarten sich ihrer selbst bewusst und mit Intelligenz ausgestattet. Und die Menschheit selbst ist in zwei Lager gespalten: die Homo Sapiens alter Schule, die sich vor dem Virus schützen konnte und die neue Rasse von Menschen, die Mutanten, mit

ungeahnten körperlichen und geistigen Kräften. Die Welt ist ein Ort des Chaos, an dem die Stärksten und Klügsten nicht nur überleben werden, sondern sich den Rest Untertan machen können.

Und so begeben wir uns nun in diese Zukunft, die wir hoffentlich niemals wirklich erleben werden. Begeben wir uns an die neue Grenze im Westen, wo jeder Tag unter der heißen Sonne ein neuer Kampf um Ruhm, Reichtum und das nackte Überleben ist.

Willkommen, Amigos, im Neuen Westen!

Das postapokalyptische Texas

Hauptstädte

Corporal Crispy: Diese stark befestigte Hafenstadt ist das Hauptquartier der Imperialen Streitkräfte von Texas unter der Führerschaft von General Cobb. Von hier

regieren die Imperialen ein großes Stück Land südlich des Rio Grande und unterhalten eine ernstzunehmende Piratenflotte. Nur die mächtigen Mutantenarmeen des El Santo und die tödliche Wildnis der texanischen Wüste halten Cobb davon zurück, sich rasant weiter nach Norden auszubreiten.

El Santo: Eine große Stadt, die von einem Gottkönig mit silberner Maske und seiner Priesterschaft mutierter „Magier“ regiert wird. El Santo herrscht über die zentralen Gebiete von Texas vom Santo River bis kurz vor der Festung Wakko.

Fortwerp: Geschützt durch die Deathlands ist diese High-tech Stadt noch immer die mächtigste Gemeinschaft in Texas. Regiert wird sie von der uralten und geheimnisvollen künstlichen Intelligenz „Dallas Tower I“ von den Überresten eines riesigen Flughafengeländes aus. Sie wird von einer eigenen Priesterschaft und einer Armee von Robotereinheiten unterstützt. Die rein geographische Ausdehnung Fortwerps ist eher gering, doch seine Macht reicht wesentlich weiter.

Festungen

Hewston: Eine größere Gemeinschaft, die sich in den Überresten eines uralten Gebildes mit dem Namen „The Dome“ niedergelassen hat. Baron Astro, der Anführer der Gemeinschaft und niederer Gottkönig, dient El Santo.

Laredo and Matmos: Dies sind die beiden am besten befestigten Stützpunkte der Imperialen Streitkräfte in Texas. In Laredo sind die Imperialen Piraten „River Patrols“ stationiert, während Matmos als Werft für den Hafen in Corporal Crispy dient.

Monsteray: Diese Festung liegt am Highway 10 und kontrolliert damit den Zugang zu Texico über diese Route. Gleichzeitig werden in Monsteray die Truppen der Imperialen Streitkräfte ausgebildet, die sich meist aus texikanischen Freiwilligen





zusammensetzen. Und schließlich befindet sich das größte Arbeitslager der Imperialen hier.

Red River Citadel: Diese Festung wurde auf einer künstlichen Insel in der Mitte des Red River erbaut. Die Einwohner nennen sich selbst Restorationisten und haben keiner anderen Macht in Texas Loyalität geschworen, allerdings ist man zur Zeit mit Fortwerp verbündet. Die Festung wird von der legendären Lucky 7 Armored Cavalry beschützt, die auf Highway 36 patrouilliert und damit den Zugang vom Norden nach Texas kontrolliert.

Santa's Fate: Geschwächt durch ständige Kriege mit feindlichen Königreichen im Westen, stellt diese Festung des Overlord Alkerk aus Nemex den einzigen und nur noch geringen Schutz für die umliegenden Siedlungen dar.

Wakko: Diese befestigte Stadt wächst enorm, da sie als Karawanserei auf der Handelsroute zwischen Fortwerp und Hewston liegt. Beschützt wird die Stadt durch Roboter, die „Dallas Tower 1“ ergeben sind. Zudem dient die Stadt vielen Schatzsuchern als Ausgangsbasis für ihre Expeditionen in die nahen Deathlands.

Handelsposten

Bileen: Dank der Sicherheitsroboter, die in diesem Dorf als Sheriff dienen, ist Bileen der sicherste Handelsposten des ganzen Gebiets. Die nähere Umgebung des Dorfes ist recht fruchtbar und eine geeignete Weidefläche für Vieh und Riesenechsen.

El Passo: Hier geht es sehr wild zu, kreuzen sich doch in diesem Dorf die Highways 20 und 25. Zudem ist es eine der Zwischenstationen



auf dem Rio Grande. Recht und Gesetz wird von Alkerk bestimmt – aber natürlich sind Geld und Blei die eigentlichen Stützpfeiler dieser Gemeinschaft.

Twocancari: Ein ruhiger Außenposten mit Zugang zum Highway 25 und dem Candilan River. Obwohl das Dorf mit den Restorationisten

verbündet ist, ist es eigentlich unter der Kontrolle von Alkerk. Einige Schürfgemeinschaften haben sich hier angesiedelt.



Dörfer

Bugtown: Eine unabhängige Stadt, die von intelligenten Insekten bewohnt wird. Menschen sind hier nicht willkommen. Dennoch verschlägt es dank der Gerüchte über uralte Militärbasen und religiöse Kultstätten immer wieder Glücksritter in diese Gegend.

Lubek: Dieses Dorf liegt im Fokus der lange andauernden Streitigkeiten zwischen Rancher des Red und des White Rivers. Dadurch ist es eine Goldgrube für Kopfgeldjäger und Auftragskiller. In Lubek wird sogar offen über Alkerk gelacht, dessen Fahne aber über der Stadt weht.

Marille: Dieses Dorf muss sich immer wieder gegen Kaiute Raiders und gelegentliche Schwärme aus dem Bug Territory verteidigen. Marille gehört eigentlich in den Machtbereich von Alkerk, ist aber insgeheim eher der Red River Citadel zugewendet, da man von dort militärische Hilfe im Tausch gegen Vieh erhält.

McQueen Springs: Eine friedliche Viehfarm, die unter dem Einfluss von El Santo steht. Berühmt ist das Dorf wegen seines automatisierten Brunnensystems, das es zu einem Hauptanlaufpunkt der Viehtreks macht. In der Nähe lauert das mysteriöse Mesa Negre, ein Ort der Legenden und Zufluchtsort für Ausgestoßene und Kaiutegruppen.

Truth Or Consequences: Dieses Dorf war einst eine wohlhabende Gemeinschaft von Viehzüchtern, ist jetzt aber dank des Zusammenfalls der Macht der Overlords nur noch eine Geisterstadt. Eigentlich verschlägt es nur Gesetzlose an diesen Ort.

Die Deathlands

Dal: Ein äußerst gefährliches Gebiet, in dem

Schwärme von Diablos den Himmel der heißen Sommertage verdunkeln und tödliche Strahlung allgegenwärtig ist. Leider liegt aber genau in diesem Gebiet auch ein riesiges Schlachtfeld eines Krieges vor der Apokalypse und damit ein Schatzhort von hohem Wert. Dennoch betreten nicht einmal die furchtlosen Roboter aus Fortwerp ohne triftigen Grund die Deathlands.

Lostin: Dank der vielen Bombenkrater und der damit verbundenen hohen Strahlung und dem Wasser des Rado River ist Lostin ein Paradies für mutierte Pflanzen aller Art. Hier werden aber weniger Artefakte als in Dal gefunden, was das Gebiet weniger interessant macht.

Die Wüste

Big Ben's Park: Diese Oase in der Hitze der texikanischen Wüste wird von einer künstlichen Intelligenz namens "Big Ben" bewacht. Er hütet seinen bizarr anmutenden Garten mit Überwachungskameras und einer Horde an kleineren Robotern. Big Ben duldet Reisende in seinem Garten, wer aber der Fauna oder Flora Schaden zufügt wird sofort exekutiert.

Giant Bug Country: Dieses Gebiet wird regelmäßig von kräftigen Sandstürmen heimgesucht und weist eine Strahlungshöhe auf, die über dem Durchschnitt liegt. Dennoch zählt es (knapp) nicht als Deathland. Es ist die Heimat unzähliger mutierter Insekten, obwohl nur die größeren und intelligenten Arten eine Gefahr für die Gemeinschaften in der Umgebung darstellen. Viehzüchter wissen, dass sie ihr Vieh abschreiben können, sobald es die Grenze zum Bug Country überquert.

Lion Country: Dieser Landstrich zwischen Fortwerp und dem White River ist wegen seiner ungewöhnlichen Einwohner bekannt, die es sonst nirgendwo im Südwesten gibt. Hier lebt eine Rasse wilder Großkatzen, die humanoide Züge aufweist, deren Genpool aber noch zu instabil ist, um sich tatsächlich durchsetzen zu können. In einigen Jahren aber könnten die





Katzen eine Machtstellung ähnlich der Kaiutes einnehmen.

Kaiute Country: Ein gewaltiges Stück Land im Okayhome Territory, das von unzähligen Banden von Kaiutes kontrolliert wird, die sich untereinander in einem ständigen Kampf um Macht und Landstriche befinden. Häufig brechen sie aber auch aus und überfallen umliegende Siedlungen. Obwohl die Kaiutes die Maschinen aus Fortwerp und die Red River Citadel fürchten, machen sie den Highway 35 zu einer der gefährlichsten Straßen in Texas.

Die texikanische Wüste: Eine felsige Ebene mit gelegentlichen Sanddünen, in der sich trotz der hier häufig vorkommenden radioaktiven Sandstürme und den Sandhaien einige Flecken Zivilisation bilden konnten – was vor allem dem Rio Grande und dem Pecos River zu verdanken ist. Gelegentlich decken die Sandstürme Überreste uralter Städte auf, nur um sie Stunden später wieder zu verschütten.



Männer des Gesetzes

Das Gesetz. In der Anarchie nach der Apokalypse gibt es unzählige Definitionen dieses Begriffs. Wie die Idee der öffentlichen Ordnung umgesetzt wird deckt die gesamte Palette des Guten, des Bösen und des Hässlichen ab – und oftmals auch des Schrecklichen. Meistens wird der Frieden durch pure Waffengewalt sichergestellt, aber es gibt andere Methoden, die ebenso effektiv sind. Und manchmal – wenn der Mann (oder was auch immer) mit dem Stern zur rechten Zeit am rechten Ort ist, kann sogar der Gerechtigkeit genüge getan werden.

Sheriff Tobias Leadwall

Mutierter Mensch

Mutationen:

Körperlich: Sechs Arme

Geistig: Intuition

Rüstung: Ballistischer Schutzhang

Waffen: 4x .45 halbautomatische Pistole, 2x .357 Magnum, 2x .45 Derringers

Sheriff Leadwall verfügt dank seiner sechs Arme über enorme Feuerkraft, und jeder, der Zeit dafür hat, sieht in einem Feuergefecht wahre Unmengen an Blei und reihenweise fallende Gegner. Glücklicherweise hört man den Donner seiner Waffen in der malerischen Viehzüchterstadt McQueen Springs recht selten. Leadwall ist ein ruhiger Mensch, der sehr überlegt vorgeht und sich selten provozieren lässt. Man erzählt sich aber in der Stadt von den wilden Tagen des Sheriffs, in denen er sich als Söldner einen Namen gemacht hat. Nun nimmt er seine Befehle als Sheriff aus El Santo entgegen, doch eigentlich hat er weite Freiräume, sein Gesetz durchzusetzen. Er nimmt seine Arbeit sehr ernst, ist dabei aber recht umgänglich – eine Schande, dass es nicht mehr Leute wie ihn gibt.

El Jefe Mysterioso

Mutierter Mensch

Mutationen:

Körperlich: Erhöhte Stärke, erhöhte

Geschicklichkeit

Geistig: Abwehrschild, Gedankenlähmung,

Psychometrie

Rüstung: Kampfweste

Waffen: Abgesägte Schrotflinte,

Betäubungshandschuhe

El Jefe ist der Anführer der Sicherheit in der befestigten Stadt El Santo und ein bekanntes Mitglied der maskierten Priesterschaft des Gottkönigs. Wie der Rest des Ordens ist auch Mysterioso ein mächtiger Zauberer, gesegnet mit unglaublichen Kräften des Körpers und des Geistes. Zudem verfügt er über eine enorme Intelligenz, was ihm nicht nur hilft, in den gefährlichen politischen Verschlingungen von El Santo zu überleben, sondern ihn auch zu einem guten Detektiv macht. Er verfügt über gewaltige Ressourcen an Menschen und Ausrüstung und kann bei Bedarf auf die Bestände des Militärs von El Santo zurückgreifen.

Die Judgement Bugs

Mutierter Käfer

Mutationen:

Körperlich: Flügel, Giftstachel, Immun gegen Strahlung

Geistig: Telepathie, kollektive Gedanken

Rüstung: Chitinpanzer

Waffen: Gebiss, Giftstachel

Soweit es Wesen mit Rückgrat anstatt eines Chitinpanzers angeht, ist das Leben in Bugtown sehr bizarr. Aber so merkwürdig das Leben in einer Stadt kontrolliert von mutierten intelligenten Insekten auch sein mag, einige Dinge sind ganz normal. Nun, vielleicht nicht ganz normal, denn den Job des Sheriffs

übernehmen hier bestimmte Käfer, die den Außenstehenden als Judgement Bugs bekannt sind. Jeder Käfer dieser Gruppe ist Richter, Geschworener, Sheriff und Vollstrecker in einer Person – pardon, in einem Insekt. Sie alle stehen telepathisch miteinander in Kontakt. Um genau zu sein wird das Denken im geheimen zentralen Quartier der Judgement Bugs von besonders intelligenten Käfern übernommen, während die eigentlichen Sheriffs diese Gedanken empfangen und ihre Sinneseindrücke zurückschicken. Sie „befragen“ Verdächtige telepathisch und es macht keinen Sinn, ihnen etwas vorzulegen zu wollen.

Die Ordnungsbots von Bileen

Die Stadt Bileen ist ein wichtiger Handelsposten und Zwischenstation für die Viehzüchter auf dem Weg nach Fortwerp. Sogar so wichtig, dass der mysteriöse Herrscher Dallas Tower One zwei seiner mächtigen Robotersöhne entsandt hat, um dort für Ordnung zu sorgen. Dank ihres unermüdlichen und umfassenden Einsatzes ist Bileen die vielleicht friedlichste Stadt in Texas. Die zwei Einheiten arbeiten aus speziell für sie eingerichteten Service- und Aufladestationen heraus, von wo aus sie direkten Kontakt zu Dallas Tower One haben. Sie sind grundsätzlich sehr freundlich und zuvorkommend zu den Einwohnern und Besuchern von Bileen, selbst wenn sie sich gezwungen sehen, jemanden über den Haufen zu schießen.

Sheriff ED-67, „Duke“

Klasse 8 Sicherheitsroboter

Waffen: Betäubungsgranaten, 2x .45 automatische Pistole

ED-67 ist die Primäreinheit – der Anführer sozusagen. Er führt meistens die Gespräche





und ist trotz seines verwitterten Eindrucks ein äußerst fähiger Kämpfer und gilt in Bileen als Held. „Duke“ hat eine Ebene an Charme und Mitgefühl entwickelt, die man niemals von einem Roboter erwarten würde. Die einzige Schwäche von ED-67 ist ein veralteter Servomotor in seinem Rücken, der zwar recht selten ausfällt, dann aber die gesamte untere Motorik des Roboters lahm legt.

Sheriff SC-39, „The Kid“

Klasse 8 Sicherheitsroboter

Waffen: Betäubungsgranaten, 2x .45 automatische Pistole, 2x Betäubungsstrahler

Diese Einheit wurde erst kürzlich aus einer alten Lagerhalle geborgen und soll dem schon etwas älteren ED-67 zur Seite stehen. Er verlässt sich wesentlich mehr auf seine Datenbank und die Befehle von Dallas Tower One als auf die Entscheidungen, die sein „Bruder“ zu machen in der Lage ist. Was ihm an Erfahrung fehlt, macht er aber leicht durch seine Fähigkeiten und seinen guten Zustand wieder gut.



Monster und Mutanten

Kaktusaurus Rex

Mutationen: Fleischfressendes Gebiss, Rückgrat, Tentakel, Schockwellen, Bewegliche Samenkapseln

Diese besonders ärgerliche Mutation des Saguaro Kaktus wächst als einzelne Säule bis zu 15 Meter in die Höhe. Am oberen Ende finden sich rasiermesserscharfe Zähne. Umgeben ist der Kaktusaurus von einem 10 Meter breiten Netzwerk aus Wurzeln und Tentakeln, die knapp unter der Erde begraben liegen. Dieses Netzwerk versucht potentielle Opfer einzufangen, damit die Hauptsäule es langsam und genüsslich verspeisen kann. Wenn der



Kaktusaurus reichlich Schaden einstecken muss, erschrickt ein entsetzlich lauter Schrei mit starker Schickwelle und er zieht sich blitzschnell in ein tiefes Erdloch komplett mit Wurzelnetzwerk zurück. Dort verbleibt er, bis die Schäden geheilt sind. Ein toter Kaktusaurus enthält etwa 75 Liter Trinkwasser.

Diablos

Mutationen: Flügel, Klauen, Solarangriff

Diese bizarren fledermausartigen Geschöpfe sind tatsächlich Pilze. Sie werden als Zeichen von bevorstehendem Pech oder gar als Zeichen des Todes angesehen. Am auffälligsten an ihnen ist die große gläserne Linse, die ihren schwarzen Körper beherrscht. Diablos überfliegen die Wüsten und Brachländer und suchen mit ihrem extrem guten Sehorgan nach Opfern. Diese werden mit in der Linse gebündeltem Sonnenlicht beschossen, was in etwa einem starken Lasergewehr ähnelt. Sobald das Opfer getötet ist, lässt der Diablos sich auf ihm nieder, schlägt Wurzeln und saugt das Blut aus ihm heraus. Am nächsten Tag schwingt er sich wieder in die Lüfte und lässt bis zu sechs Sporen im Körper des Opfers zurück, aus dem bald neue Diablos wachsen.

Sternenfisch Kaktus

Mutationen: Rückgrat, Beweglich, Spürt Lebensformen

Diese seltsamen Mutationen bestimmter Kaktusarten sind gefürchtete Raubtiere. Sie ziehen sich mit ihren Tentakeln, die sie auch als Waffe einsetzen können, langsam über fast jedes



Terrain. Da sie selbst aus der Nähe kaum von normalen Kakteen zu unterscheiden sind, stellen sie eine große Bedrohung an den Handelsstraßen oder in alten Ruinen dar. Wo immer möglich, spüren sie dank ihrer telepathischen Gabe, Lebensformen auf und versuchen sich unauffällig möglichst nahe an diese heranzubewegen. Jeder Arm eines Sternenfisch Kaktus enthält etwa 12 Liter trinkbares Wasser, was das Raubtier schnell zum gejagten Opfer machen kann.



Kaiutes

Mutationen: Militärisches Genie, Körperkontrolle, Geräuschimitation, Telekinese, Starkes Gebiss, weiterentwickelte Hände und Stimmbänder

Diese mutierten Kojoten haben sich zu einer nomadischen Gesellschaft entwickelt, deren erklärte Feinde die Menschen sind. Sie kontrollieren große Teile des Okayhome Territory und fallen auch nach Texas mit alarmierender Geschwindigkeit ein. Die Kajutes sind gut organisiert und verfügen über reichhaltiges Wissen auf den Gebieten ‚Fallen‘ und ‚Sabotage‘. Zudem haben sie einen seltsamen und manchmal grausamen schwarzen Humor, den sie alle spüren lassen, die sie als Gefangene nicht sofort töten. Bewaffnet sind sie meist mit Speeren und einfachen Gewehren. Ihre einzige wirkliche Schwäche ist der Alkohol, dem sie hoffnungslos erlegen sind.

Sandhaie

Mutationen: Verstärktes Gebiss, Lungen, Telekinetisches Graben

Falls jemals ein Scheibchen Hölle auf Erden serviert wird, dann wird es wohl vom Sandhai stammen. Diese mutierten Haie haben vor einiger Zeit das Wasser verlassen und jagen ihre Beute nun in Wüsten und Steinöden. Sie bewegen sich telekinetisch durch alle Arten von Erde außer Beton und Granit. Dabei orten



sie ihre Opfer durch Temperaturunterschiede und Vibrationen auf eine Entfernung von 500 Metern. Die Biester springen dann plötzlich aus dem Boden heraus und schnappen mit ihrem grauenhaften Maul so viel Fleisch wie möglich. Ihre ledrige braune Haut schützt sie recht gut gegen Schaden, wenn sie die Erde für ihre blitzschnellen Angriffe verlassen. Dank der Sandhaie verfügen viele Siedlungen über Betonmauern, die bis zu 5 Meter tief in den Boden reichen. Das hält die Sandhaie meistens auf. Wassergräben würden den gleichen Zweck erfüllen, da die Sandhaie sich in Wasser nicht fortbewegen können, sind aber im heißen Klima des Neuen Westens selten zu finden. Sandhaie sind überaus empfindlich gegen elektrische Ladungen, da diese ihren Orientierungssinn stören.

K.I. Einheiten

In den Tagen der Apokalypse kämpften gewaltige Roboter gegeneinander und gegen die Menschheit. Einige dieser Maschinen blieben erhalten und schlummerten nur begraben unter Schutt. Die Einwohner des Neuen Westen fürchten sie auch heute noch, denn von Zeit zu Zeit erwacht eine von ihnen zu neuem künstlichem Leben...

Soldatenbot

Dies sind die gängigen Landsoldaten in den Reihen der Roboter, typischerweise als Unterstützung von menschlicher Infanterie. Sie sind etwa drei Meter lang und können mit ihren sechs bis acht Beinen auf ungefähr 70 Kilometer pro Stunde beschleunigen. Ausgestattet sind sie mit zwei Granatwerfern, einem Lasergewehr auf einem Turm (360° Schussfeld) und einem Schutzschild. Sie können etwa 50 Meter weit springen, benötigen danach aber einige Minuten um die Sprungaggregate wieder aufzuladen.

Panzerbot

Die Maschinen wie aus einem Alptraum wurden in unterschiedlichen Erscheinungsformen erbaut. Standardmäßig aber haben sie sechs bis acht Beine und können darauf etwa 50 Kilometer pro Stunde schnell werden. Bewaffnet sind sie mit einem doppelten schweren Maschinengewehr auf einem voll beweglichen Kopf, einer schweren Laserkanone mit einer Reichweite von 500 Metern und zwei separaten Raketenwerfern, jeder bestückt mit 12 Wärmesuchraketen. Geschützt wird der Roboter durch ein starkes Schutzfeld und spezielle Legierungen.



[b j johnson]
[bigfellamachine@attbi.com]
[www.bigfella.com]
[übersetzt von tommy heinig]

Gamma World: The New South

Wem dieser Artikel über den Neuen Westen noch nicht bizarr oder abgedreht genug war, dem sei ein Blick auf den Neuen Süden unter www.bigfella.com empfohlen. Ihr fragt Euch, was der Neue Süden bieten kann, das der Neue Westen nicht hat? Nun, vor allem Dingen eine Sache: Wasser. Aber nebenbei gibt es dort noch mehr Städte und Dörfer zu erkunden, unglaubliche Gesellschaftsformen zu entdecken, unzählige neue Kreaturen auszurotten und vieles mehr.

Aber auch sonst bietet die Internetseite reichlich Material zum Stöbern - von Konzeptzeichnungen über Comics bis hin zu Kurzgeschichten.



GESCHICHTEN

~ LEGENDEN IM SCHEIN DER FLAMMEN ~

Abkürzungen

Was ihr wollt die Abkürzung durch die Höhle nehmen? Ich an eurer Stelle würde lieber den langen Weg um den Berg nehmen. Mir ist auch klar, dass das 4 Tage in Anspruch nimmt, aber dafür kommt ihr mit dem Leben davon. In den Höhlen selbst lebt ein Drache, ein sehr mürrischer, alter Drache schläft dort. Nachdem er vor mehreren hundert Jahren diese Gegend unterdrückt hat, zog ein mächtiger Magier aus, um ihn zu besiegen. Tagelang haben sie gekämpft. Es schien, als sei alles verloren, der Magier wankte. Er blutete aus unzähligen Wunden. Egal was er gemacht hat, es hat den Drachen nicht einmal angekratzt. Er nahm seine letzten Kraftreserven zusammen und zog mittels dunkler Blutmagie soviel Kraft aus seinem Körper, dass er den Drachen mit diesem Berg unter sich begrub. Der Magier selbst überlebte das nicht. Er hat nicht einmal mehr seinen Triumph mitbekommen.

Seit diesen Tagen schläft der Drache unter dem Berg und wartet auf Menschen, Menschen wie euch, die so dumm sind seine Höhlen zu betreten. Auf Menschen, die er büßen lassen kann für die Schmach, die über ihn gekommen ist. Wollt ihr etwa diese Menschen sein?

Zwergenlager

Als ich in eurem Alter war lebten dort oben auf dem Berg eine Horde Zwerge. Das war eine interessante und unheimliche Zeit... Sehr unheimlich sage ich euch...lasst mich mal nachdenken. Ja, jetzt weiß ich es wieder. Also dort oben lebten etwa 20 von denen. Sie schürften Gold, Edelsteine oder ähnliches, das war mir damals egal. Ich hatte ja meine eigenen Sorgen. Wollte die Welt erkunden, Abenteuer erleben. Den Beutel voller Gold, das Bett voller wunderschöner Frauen. Ein sorgloses Leben. So wie ich euch sehe, seid ihr auch nicht besser. Nichts als Flausen im Kopf, oder? Aber ich weiche ja von meiner Geschichte ab.

Wo waren wir denn stehen geblieben? Hmmm... Ach ja, die Zwerge. Also sie hatten dort oben so etwas wie eine Binge. Eines Tages

kam ein Mann zu uns ins Dorf. Ein hässlicher Anblick. Ich weiß noch wie mir damals die Knie geschlottert haben... Er stand vor mir. Riesengroß und etwas schlacksig. Er war nur mit grauen Fetzen bekleidet. Seine Haut hatte eine ähnliche Färbung angenommen. Sie war rissig, wie die Rinde eines Baumes... Sein Haar war verfilzt und stand in alle möglichen Richtungen vom Kopf ab. Er hatte eine große Hakennase, die dem Ast eines verkrüppelten Baumes glich. Seine Augen schienen rot zu glühen und aus seinem Atem drang der Geruch des Grabes... Seine Stimme hörte sich an, als würden tausende von Käfern über einen Steinboden krabbeln und aneinanderschaben... Er fragte mich, wie er zu der Binge der Zwerge kommen würde... Mit zitterndem Finger deutete ich auf den Berg. Ich konnte kein Wort herausbringen. Ich wollte nur noch, dass er so schnell wie möglich verschwindet...

Als er sich dann von mir abwand atmete ich erleichtert auf. Ich rannte nach Hause, die Augen voll Tränen und immer noch voller Angst. Des Nachts hörte ich dann komische Geräusche. Ein Sturm kam auf und Regen und Hagel prasselten vom Himmel herab. Ich verkroch mich schnellstens unter meiner Decke. Ich kann mich dann an nichts mehr erinnern. Ausser, dass ein sehr helles, rotes Licht zu sehen war. Es war so hell, dass es sogar durch meine Decke schien. Plötzlich war alles aus. Am nächsten Tag hat sich dann herausgestellt, dass die Zwerge spurlos verschwunden waren. Jedoch nicht einfach aufgebrochen und weitergezogen. Dort wo die Binge stand war nun ein riesiges Loch im Berg. Man konnte dort nichts mehr sehen. Nicht einmal mehr einer ihrer Gänge war übrig geblieben... Bis zum heutigen Tage weiß niemand, was geschehen war...

[christian dodel]
[njoltis@fagamo.de]

LOVE IN A THOUSAND WAYS

Manchmal ist es gar nicht so leicht, jemandem zu sagen, warum und wofür man ihn oder sie liebt. Man tut es einfach.

*I love you in a thousand ways
And for one thousand things
You've said and done to me
But why – I still can't explain*

There must be a reason but I don't know it

*You're so beautiful and dear
My heart starts to burn whenever
We meet and you begin to speak
With this hypnotic soft voice*

There should be a reason but I cannot see it

*I'm drowning in the immense deeps
Of your wise eyes and I'm falling
Endlessly into your heart
Feels like flying when you laugh*

There's to be a reason but it's hidden to me

*I'm as sure as one could be
You're the only one for me
We fit together so perfectly
Complete each other totally*

There could be a reason but it doesn't matter

*I love you in a thousand ways
And for one thousand things
You've said and done to me
And though I can't explain*

I want to love you for a thousand years

[tobi schumacher]
[tobi.schumacher@gmx.de]



DIE BESIEGUNG DES SKELTJAR

~ EINE KURZGESCHICHTE VON DANNY KELLER ~

Die folgende Geschichte entstand durch das Abenteuer des Jägers Ashen Shugar und einigen Gefährten. Er hat einige Ergänzungen durch Gespräche mit den anderen hinzugefügt und soweit alles versucht zu berücksichtigen, um nah an der Wahrheit zu bleiben, denn so oder so ähnlich jedenfalls hat es sich zugetragen und dann, als sich eine doch recht beträchtliche Menge vor der kleinen Bühne eingefunden hat, fängt er, an zu erzählen:

„Es beginnt, wie jede Geschichte beginnt... es war einmal, damals, vor scheinbar so unendlich langer Zeit. Der Tag war schön, die Sonne schien, Vögel zwitscherten in den Bäumen und ich war mit mir Freund gewordenen Gefährten auf der Jagd. Erst kürzlich hatten sich Elora und mir eine neue Gefährtin angeschlossen, die wir unterwegs trafen... als auch schon jene Nachricht eintraf. Meine Echse brachte sie zu uns.

Die Nachricht kam von meinem Mentor Kim, dass wir alle ins Gildenhaus kommen mögen, es gäbe etwas zu besprechen. So machten wir uns noch am gleichen Tag auf und kamen alsbald zur Gilde „Kreis der Einigkeit“. Dort warteten schon die anderen auf uns. Madhi der Jäger, Balder, der Schmied, und Kim, der furchtlose Krieger.“

Interessiert hörten die Anwesenden weiter zu und nickten, als sie die Namen hörten. Offensichtlich kannten sie einige davon.

„In einer gemeinsamen Runde besprachen wir, wie wir zu der Angelegenheit stehen und sie handhaben wollten, es ging wohl um die Suche nach einem mysteriösen Buch und die Überfälle auf die Städte Alterius und Urba Draconem, wie das Gildenoberhaupt uns rasch berichtete. Wir alle waren uns einig, dass das Buch und die Schuldigen gefunden werden müssen... Nicht zuletzt auch wegen der versprochenen Belohnung.

Soweit noch nötige Ausrüstung fand sich bald und wurde durch die Gilde und deren Waffenkammer sowie Küche ausgegeben. Abmarschbereit, mit frischem Proviant und bestens gerüstet, machten sich die Gefährten auf den Weg. Ziel dieser Reise sollte zunächst Hamulus sein, um mit dem dortigen Dorfoberhaupt Kontakt aufzunehmen.

Nicht viel später, unterwegs trafen wir noch auf

einen weiteren Wanderer, wurden wir alle voneinander getrennt. Ein ominöser Nebel hüllte die Abenteurer, mich eingeschlossen, immer mehr ein und schließlich konnte ich kaum noch die Hand vor den eigenen Augen sehen. Merkwürdige Geräusche waren zu hören und von uns blieben nur noch drei übrig, Elora Dana, eine magiebegabte Kämpferin und Begleiterin von Ashen auf seiner letzten Jagd, Balder, ein Schmied, der ziemlich tapsig sich anstellte, später aber doch mehr von seinem wahren Können zeigte und meine Wenigkeit, Ashen Shugar, der Jäger und Entdecker. Knurrlaute drangen an unser Ohr. Seltsam, wie das Fauchen einer großen Raubkatze.“ Überrascht und aufgeregt schaut das Publikum nun drein. Was das wohl zu bedeuten hatte? Sie würden es bald erfahren, Ashen fuhr fort:

„In Sagen und Legenden sprach man von einem Nebelparder, der angeblich in so einem Nebel für gewöhnlich angreift. Und so vermeinten wir rote Punkte im Nebel auszumachen, die uns beobachteten.

Nun, bei dem Fauchen und den ominösen Punkten ist es glücklicherweise geblieben. Gesehen haben wir besagtes Tier jedenfalls nicht. Aber einen anderen Gegner hatte uns damals das Schicksal beschert.

Ein Untier, halb Mensch, halb Echse trat uns entgegen und griff uns ohne Warnung an. Viel hätte nicht gefehlt und Balder hätte es gleich in dem ersten Ansturm erwischt. Aber die Gefährten hielten zusammen. Ja, wir drängten das Wesen sogar zurück, obwohl vorher der Kampf hin und her wogte bis... bis eine neue Gestalt auftauchte, komplett in eine grüne Robe gehüllt. Und sie traf mit weiteren Echsenmenschen ein. Eine fasste die überraschte Elora um den Hals und drohte, sie umzubringen... wenn wir unsere Waffen nicht fallen lassen würden. Widerwillig stimmten wir zu, behielten aber ein paar versteckte an unseren Körpern und Stiefeln, um im Notfall nicht ganz kampflös sterben zu müssen!!

Lange Zeit wurden wir dann in eine unbekannte Gegend und zu einem noch unbekannteren Schicksal abgeführt, Elora machte sich große Sorgen um ihre zwei kleinen Freunde, die wir zurücklassen mussten. Nun, zumindest waren sie in relativer Sicherheit. Auch mein kleiner Freund bereite mir enorme Ängste. In einem kurzen Gespräch mit ihm, das von den Echsenmenschen



nicht weiter wahrgenommen wurde, bat ich Pug, meine kleine Echse, er möge rasch eilen und Hilfe holen. Der Weg bis hierhin war ihm ja schließlich bekannt und so hätte Verstärkung auch baldigst eintreffen müssen.

Müde von dem langen Marsch erreichten wir schließlich eine Höhle und wurden hineingeführt. Viele verschlungene Gänge und Räume später wurden wir vor einen Magier geführt. Wir drei konnten seine magische Ausstrahlung spüren, ja sie war förmlich zum Zerschneiden dick und uns war flau im Magen, wie es nun weitergehen sollte.

Er redete mit uns, was wir an sich schon komisch fanden. Doch uns sollte es recht sein, denn jede Minute, die er redete, konnte er uns nichts antun. Oder doch?...

Viel redete der Magier und in uns kochten die Emotionen hoch, als er allen ernstes vorschlug, dass wir auch wie seine grässlichen Kreaturen verformt werden sollen... zu diesen abscheulichen Mischwesen, teils Metall, teils Echse, teils Mensch. Ich wand eine List an und schlug vor, dass wir uns dies überlegen wollten, er möge uns Zeit geben. In seiner Dummheit gewährte er uns die Zeit, die ich einzig dafür gedacht hatte, einen möglichen Ausbruch zu planen und der Verstärkung die Möglichkeit zu geben, noch näher uns zur Hilfe zu eilen... und so wurden wir abgeführt, in ein hässliches Verlies, das vor Spinnweben und moderndem Geruch nur so wimmelte.

Sofort, nachdem die Wachen weg waren, machten wir uns daran, Schwachstellen in unserer Zelle zu suchen und einen Ausbruch zu planen.

Bald fanden wir auch eine Möglichkeit, durch eine der Mauern nach draußen zu gelangen. Ein Gang führte in eine Art Speisekammer. Dort lauerten zwei Echsenmenschen und unsere Flucht schien schon fast beendet, bevor sie richtig begonnen hatte.

Doch wir hatten Glück, sie hatten uns nicht bemerkt und nach kurzem Warten waren sie bald wieder verschwunden. Nachdem wir uns auch versicherten, dass man nicht so schnell bemerkt, wie und dass wir verschwunden waren, kletterten wir in den Raum. Nach schneller Beratung war uns klar, hier können wir nicht bleiben und wir weiter müssten. So öffneten wir eine der Türen und unser Glück schien uns weiter hold, denn der Gang dahinter war leer.

Dem Gang folgend, fanden wir an einer Kreuzung einen Lageplan. Sehr verwirrend war darauf eine Lagebezeichnung auszumachen. Den Plan sorgfältig studierend, beratschlagten wir erneut und kamen zu dem Schluss, ohne Waffen und Zauberei ist hier nichts zu gewinnen, ein Ausbruch von vornherein zum Scheitern verurteilt.

So schickten wir Elora zu einem der abzweigenden, in eine Sackgasse mündenden Räume, das Zauberlager, wie wir annahmen, um uns magische Unterstützung zu besorgen. Balder und ich selbst wollten derweil nach unseren Waffen sehen, damit wir auch auf die herkömmliche Art und Weise gerüstet waren. Elora konnte uns leicht durch den von uns erkundeten Gang folgen und so willigte sie ein.

Mit diesem Plan zogen wir alle drei nach allseitigem Einverständnis los. Balder und ich erreichten bald eine weitere Tür. Um nicht in eine weitere Patrouille zu laufen, horchte ich lieber vorher an der Tür. Doch es war nichts auszumachen und so griff ich nach der Türklinke, um sie herunterzudrücken.

Nur der Vorsicht und einer inneren Eingebung meines Jägerinstinktes zum Dank hat mich die Falle, die an dieser Tür befestigt ist, nicht gleich getötet, sondern nur am Oberarm verletzt. Doch die Tür war offen. Also schlüpfen wir hindurch, auch wenn die Schulter schmerzlich eingeschränkt nun war.

Drinnen bemerkten wir, dass wir wohl einen Fehler gemacht haben.

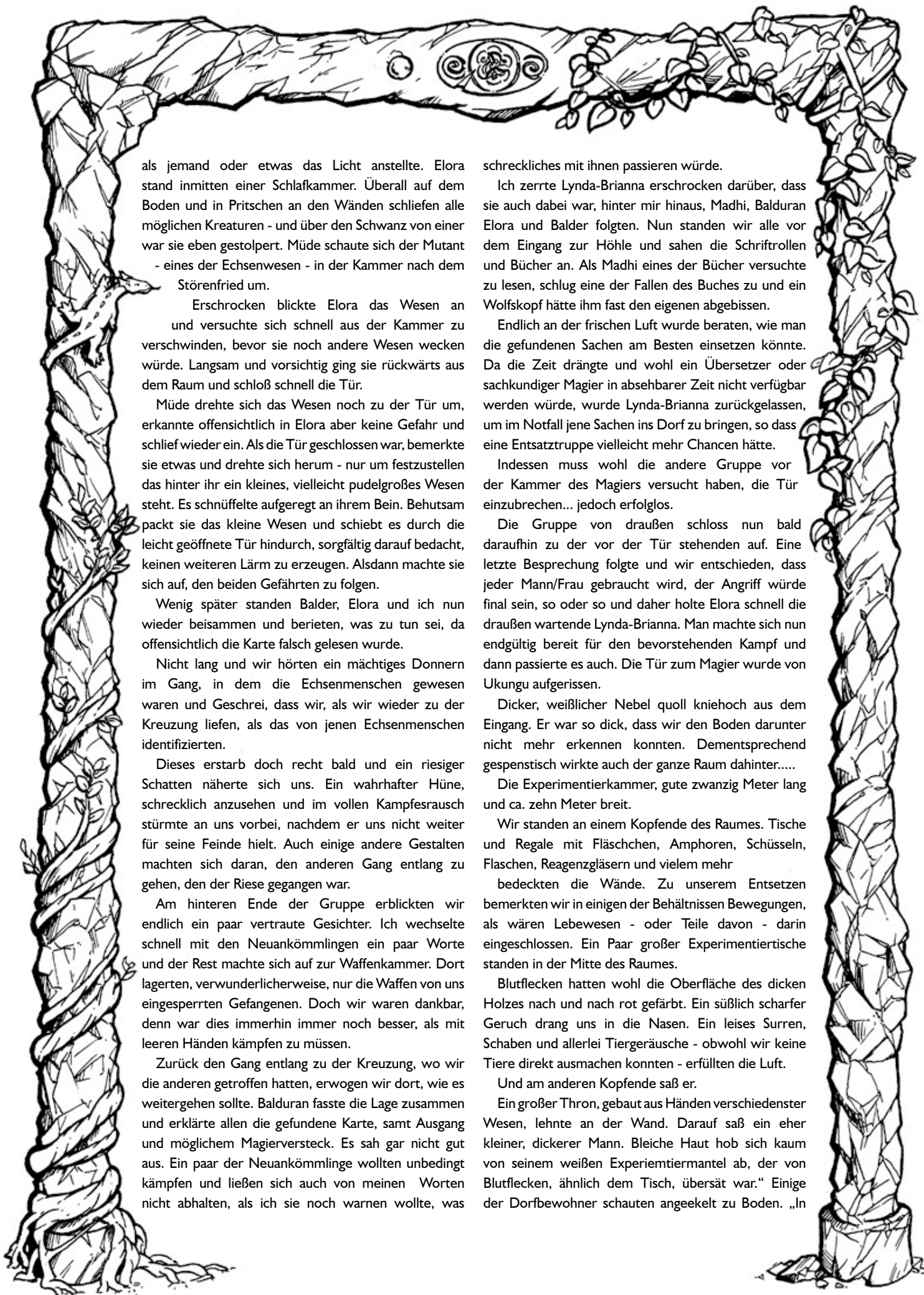
Denn der Raum stand voller Bücher und auf einem großen Tisch im Zentrum des Zimmers lagen über und über mit Schriftrollen. Elora war wohl im falschen Raum gelandet. Doch wir vertrauten der Kriegermagierin und machten uns dran, wahllos ein paar der Sachen an uns zu nehmen, vielleicht wären sie uns später von Nutzen.

Zu dem anderen Ausgang bewegten wir uns mit erneuter Vorsicht, resultierend aus den Gefahren, die uns eben an der Tür widerfahren waren.

Und tatsächlich hatten wir dieses Mal mehr Glück, jedenfalls was die Tür betraf. Denn unsere Flucht sollte zu einem jähen Stopp kommen, als wir hinter einer Kreuzung die Gestalten von mehreren Echsenmenschen ausmachen konnten. „Verdammt!“, rief Balder, „schließlich sind wir soweit gekommen und nun das.“ Ein kurzer Gedankenaustausch folgte, der mehr darin resultierte, dass ich Balder wieder zu dem Zauberraum zurückschob, um in gewisser Ruhe und relativer Sicherheit mit ihm sprechen zu können.

Derweil war Elora nicht untätig und machte sich daran, den anderen Raum zu durchsuchen, der ja die vermeintliche Zauberzimmer sein sollte. Vorsichtig öffnete sie die Tür und aufmerksam lauschend betrat sie den Raum. Drinnen angekommen, sah sie sich behutsam um. Langsam und leise ging das Mädchen durch den Raum, immer horchend, ob sich vielleicht jemand nähern würde.

Elora war gerade in mitten der kleinen Kammer, als plötzlich etwas über den Boden schleifte. Sie schaute in die entsprechende Richtung, konnte aber nichts erkennen. Dann erhellte sich die Kammer plötzlich,



als jemand oder etwas das Licht anstellte. Elora stand inmitten einer Schlafkammer. Überall auf dem Boden und in Pritschen an den Wänden schliefen alle möglichen Kreaturen - und über den Schwanz von einer war sie eben gestolpert. Müde schaute sich der Mutant

- eines der Echsenwesen - in der Kammer nach dem

Störenfried um.

Erschrocken blickte Elora das Wesen an und versuchte sich schnell aus der Kammer zu verschwinden, bevor sie noch andere Wesen wecken würde. Langsam und vorsichtig ging sie rückwärts aus dem Raum und schloß schnell die Tür.

Müde drehte sich das Wesen noch zu der Tür um, erkannte offensichtlich in Elora aber keine Gefahr und schlief wieder ein. Als die Tür geschlossen war, bemerkte sie etwas und drehte sich herum - nur um festzustellen das hinter ihr ein kleines, vielleicht pudelgroßes Wesen steht. Es schnüffelte aufgeregt an ihrem Bein. Behutsam packt sie das kleine Wesen und schiebt es durch die leicht geöffnete Tür hindurch, sorgfältig darauf bedacht, keinen weiteren Lärm zu erzeugen. Alsdann machte sie sich auf, den beiden Gefährten zu folgen.

Wenig später standen Balder, Elora und ich nun wieder beisammen und berieten, was zu tun sei, da offensichtlich die Karte falsch gelesen wurde.

Nicht lang und wir hörten ein mächtiges Donnern im Gang, in dem die Echsenmenschen gewesen waren und Geschrei, dass wir, als wir wieder zu der Kreuzung liefen, als das von jenen Echsenmenschen identifizierten.

Dieses erstarb doch recht bald und ein riesiger Schatten näherte sich uns. Ein wahrhafter Hüne, schrecklich anzusehen und im vollen Kampfesrausch stürmte an uns vorbei, nachdem er uns nicht weiter für seine Feinde hielt. Auch einige andere Gestalten machten sich daran, den anderen Gang entlang zu gehen, den der Riese gegangen war.

Am hinteren Ende der Gruppe erblickten wir endlich ein paar vertraute Gesichter. Ich wechselte schnell mit den Neuankömmlingen ein paar Worte und der Rest machte sich auf zur Waffenkammer. Dort lagerten, verwunderlicherweise, nur die Waffen von uns eingesperrten Gefangenen. Doch wir waren dankbar, denn war dies immerhin immer noch besser, als mit leeren Händen kämpfen zu müssen.

Zurück den Gang entlang zu der Kreuzung, wo wir die anderen getroffen hatten, erwogen wir dort, wie es weitergehen sollte. Balduran fasste die Lage zusammen und erklärte allen die gefundene Karte, samt Ausgang und möglichem Magierversteck. Es sah gar nicht gut aus. Ein paar der Neuankömmlinge wollten unbedingt kämpfen und ließen sich auch von meinen Worten nicht abhalten, als ich sie noch warnen wollte, was

schreckliches mit ihnen passieren würde.

Ich zerrte Lynda-Brianna erschrocken darüber, dass sie auch dabei war, hinter mir hinaus, Madhi, Balduran Elora und Balder folgten. Nun standen wir alle vor dem Eingang zur Höhle und sahen die Schriftrollen und Bücher an. Als Madhi eines der Bücher versuchte zu lesen, schlug eine der Fallen des Buches zu und ein Wolfskopf hätte ihm fast den eigenen abgebissen.

Endlich an der frischen Luft wurde beraten, wie man die gefundenen Sachen am Besten einsetzen könnte. Da die Zeit drängte und wohl ein Übersetzer oder sachkundiger Magier in absehbarer Zeit nicht verfügbar werden würde, wurde Lynda-Brianna zurückgelassen, um im Notfall jene Sachen ins Dorf zu bringen, so dass eine Einsatztruppe vielleicht mehr Chancen hätte.

Indessen muss wohl die andere Gruppe vor der Kammer des Magiers versucht haben, die Tür einzubrechen... jedoch erfolglos.

Die Gruppe von draußen schloss nun bald daraufhin zu der vor der Tür stehenden auf. Eine letzte Besprechung folgte und wir entschieden, dass jeder Mann/Frau gebraucht wird, der Angriff würde final sein, so oder so und daher holte Elora schnell die draußen wartende Lynda-Brianna. Man machte sich nun endgültig bereit für den bevorstehenden Kampf und dann passierte es auch. Die Tür zum Magier wurde von Ukungu aufgerissen.

Dicker, weißlicher Nebel quoll kniehoch aus dem Eingang. Er war so dick, dass wir den Boden darunter nicht mehr erkennen konnten. Dementsprechend gespenstisch wirkte auch der ganze Raum dahinter....

Die Experimentierkammer, gute zwanzig Meter lang und ca. zehn Meter breit.

Wir standen an einem Kopfende des Raumes. Tische und Regale mit Fläschchen, Amphoren, Schüsseln, Flaschen, Reagenzgläsern und vielem mehr

bedeckten die Wände. Zu unserem Entsetzen bemerkten wir in einigen der Behältnissen Bewegungen, als wären Lebewesen - oder Teile davon - darin eingeschlossen. Ein Paar großer Experimentiertische standen in der Mitte des Raumes.

Blutflecken hatten wohl die Oberfläche des dicken Holzes nach und nach rot gefärbt. Ein süßlich scharfer Geruch drang uns in die Nasen. Ein leises Surren, Schaben und allerlei Tiergeräusche - obwohl wir keine Tiere direkt ausmachen konnten - erfüllten die Luft.

Und am anderen Kopfende saß er.

Ein großer Thron, gebaut aus Händen verschiedenster Wesen, lehnte an der Wand. Darauf saß ein eher kleiner, dickerer Mann. Bleiche Haut hob sich kaum von seinem weißen Experimentiermantel ab, der von Blutflecken, ähnlich dem Tisch, übersät war.“ Einige der Dorfbewohner schauten angeekelt zu Boden. „In



einer Hand hielt er ein kleines Amulett. Es schien aus den verschiedensten Dingen zu bestehen. In seinem Gesicht erkannten wir einen Ausdruck von Trauer. Seine Stimme war sanft und fast so etwas wie Bedauern lag in seinen Worten, als er leise zu uns murmelte:

„Meine Kinder. Es tut mir Leid - es tut mir so Leid. Wie musstet ihr leiden um hierher zu gelangen. Was musstet ihr aushalten. Nur damit ich euch neues Leben schenkte. Und nun - ist auch dieses verwirkt. Ich hatte euch geliebt. Ich habe euch so sehr geliebt.“

Eine Träne rollte über seine Wange. Er schrie: „Und wie habe ich SIE geliebt. Wie habe ich sie angebetet, vergöttert! Jeden Wunsch hätte ich ihr erfüllt. Doch sie - sie - sie“, er brach ab, und begann zu schluchzen. „Sie wollte nicht, verschmäht hat sie mich.“ Mit einem Ruck sprang er plötzlich auf. Er schien uns bisher nicht bemerkt zu haben, aber nun blickte er uns allen gleichzeitig tief in die Augen.

„Aber sie wird bezahlen. Sie wird bezahlen, wie alle unwichtigen Kreaturen, die ich geschändet habe... .. ich liebte sie alle. So sehr. SO SEHR!!!! es tut so weh... versteht ihr mich? Ihr - die mir alles verdorben habt... ihr habt KEINE AHNUNG! Ihr wisst GAR NICHTS. Ihr seid nicht ich - ihr wisst nicht wie es sich anfühlt.“

Er schwieg kurz. „Ich denke ich werde euch alle zu einem Wesen machen. Ein einziges, unbewegliches Wesen, nur aus Augen und Schmerz bestehend. Ein Wesen das ich ansehen kann und von dem ich genau weiß, dass es mich versteht. Dessen Trauer in seinen Augen für die ganze Welt sichtbar ist. Würdet ihr das wollen? Ja? Nein? ... ich denke eher nein...wie schade. Nun... es hilft nichts, dann muss ich euch vernichten.“

Mit den letzten Worten schaute der Magier genau auf Marbod. Ein grünliches, krankes Leuchten erglomm in seinen Augen.

Marbod war etwas erstaunt, dass der Magier gerade ihm in die Augen sah, fragte ihn: „Entschuldigt werter Magier, aber warum schaut Ihr mich so an? Kennen wir uns vielleicht?“ Er hielt seine beiden Dolche griffbereit und sah zu, dass er sich zur Not mit einem Sprung durch die Tür in Sicherheit hätte bringen können.

Der Magier antwortete nicht - zunächst. Immer noch hatte er Marbod fixiert. Seine Augen leuchteten leicht, als glühe er in einem inneren Feuer.

Dann, innerhalb einer einzigen Sekunde, sprang das Glühen auf seine Schulter, seinen rechten Arm und seinen leicht angewinkelten Zeigefinger über. Blitzschnell zog er seinen Arm nach oben - und sämtliche Projektile verharrten in der Luft, die die Fernkämpfer der Gruppe bis dato auf ihn abgeschossen hatten. Ukungu und Balder liefen plötzlich gegen einen

unsichtbaren Wall und prallten zurück.

Langsam senkte der Magier den Finger wieder. Ein Lächeln - hauchdünn nur -

schlich sich auf seine Züge. „Ihr alle kennt mich. Euch alle habe ich schon

getroffen - Marbod - wie macht sich die magische Nadel?“ er kicherte, „Shinji-

geh doch Artefakte sammeln.“ Er schaute Elora an. „Du - du ähnelst ihr. Ich

glaube ich werde dein Gesicht intakt lassen... oder vielleicht auch nur

teilweise... ihre Augen waren anders...“ Er lachte höhnisch. „Ihr wisst doch, dass es mir Leid tut? Das ich euch alle töten muss?“

Elora versuchte jetzt den dröhnenden Magier weiter in ein Gespräch zu verwickeln. Geschickt fragte sie ihn, wovon er rede, wer die Frau sei, woher er die anderen zu kennen glaubt.

Diese Antwort schien dem Magier nicht gefallen zu haben, denn er verwandelte sich in eine der schrecklichsten Kreaturen, die man sich vorstellen kann. Shinji stellte sich zwischen das Wesen und Elora.

Die Gestalt war ungefähr 1,80 Meter groß. Die Arme des Wesens waren extrem lang und am Ende jedes Armes schauten drei lange, spitze Metallklingen direkt unterhalb des Handgelenks aus den Armen heraus. Ein Kurzschwert lag in

jedem Arm. Die Haut des Wesens war unnatürlich dick und ledrig und schimmerte leicht im flackernden Licht der Fackeln. Die Füße waren auch größer geworden und an ihrer Oberseite mit kleinen Stacheln und Sporen aus Knochen besetzt, ebenso die Ellenbogen. An Schultern und Wirbelknochen brachen kleine Knochenspitzen durch die Haut. Blut rann aus einer geplatzten Ader an der Seite des leicht deformierten Gesichts- und immer noch glühte der Wahnsinn aus den nun rötlich scheinenden Augen des Magiers.

Er schaute noch einmal in die Runde, und sprach dann mit Grabesstimme. Ein tiefes, kehliges Gurgeln war zu hören, während er sprach und die Worte waren kaum verständlich. „Nuhnnn - solllt - ihhrrrr - STERRRBN !“, bellte es uns entgegen. Es riss dabei den rechten Arm nach oben. Eine Feuersäule sprang mitten zwischen uns aus dem Boden.

Balder und Ukungu, der Riese, von dem vorhin berichtet wurde, stürmten sofort nach der Verwandlung und den Worten des Biestes auf jenes zu. Doch sie wurden von einer unsichtbaren Barriere zurückgeworfen. Die Fernkämpfer der Gruppe, allen voran Lynda-Brianna und ich ließen unsere Pfeile in einem wahren Hagel herniederregnen und trotzdem,



keines der Geschosse kam durch oder richtete nennenswerten Schaden an. Madhi, dessen Armbrust auch keine Wirkung zeigte, verlagerte daher frühzeitig sein Angriffsvermögen auf den Nahkampf und schloss sich den anderen an. Shinji, ein ominöser Krieger, der die ganze Zeit in seinen schwarzen Mantel gehüllt dastand, stand immer noch vor Elora, als jene heldenhaft versuchte, noch einen Angriff abzuwehren und das Monster weiter in ein Gespräch zu verwickeln. Doch es war schon zu spät. Immer mehr artete der Kampf in ein Gerangel aus, dass von vielen Vorstößen und Paraden der Umstehenden gezeichnet war, bis das Scheusal zum Gegenangriff übergang. Rasch wurden die Angreifer zurückgedrängt und einige blutige Schnitte verteilt.

Doch wir waren noch nicht besiegt und die Gruppe ging wieder zum Gegenangriff über. Mit einem beinahe gelassenem Ausdruck erwartete der Skeltjar Eloras Angriff. Dunkelrotes, dickes Blut befleckte Eloras ganze Front als sie die Klinge bis zum Heft in die Schulter des Wesens ramnte. Die Monstrosität lächelte.

Dann sprang es vor, stieß ihr den Ellenbogen ins Gesicht und streckte den Arm in einer Verlängerung der Bewegung vollständig aus. Elora wurde zur Seite geschleudert - zum Glück hatte sie keiner der Stacheln des Armes getroffen. Ein bläuliches Leuchten ringelt sich unglaublich schnell seinen Arm hinab, dann entfloher seiner glatten Handfläche ein kleiner Blitz. Die heranfliegenden Pfeile und Bolzen verdampfen zu Asche. Das Kurzschwert, das er in der Hand hielt, funkelte durch das reflektierte Licht. Dann war Ukungu heran - und nur knapp konnten sich seine Mitsstreiter vor seinen wirbelnden Äxten in Sicherheit bringen. Funken flogen, als die mächtigen Waffen mit den Armklingen zusammenprallten.

Der Skeltjar sprang etwas zurück, nur um gleich wieder vor zu springen, beide Schwerter zum Schlag erhoben und die Armklingen als Deckung nutzend - Ukungu musste den Schlag parieren, wollte er nicht verletzt werden. Immer und immer wieder krachten die langen Armklingen und die Kurzschwerter auf

Ukungus Verteidigung herab - beide Kontrahenten stecken zahlreiche Kratzer ein. Hämisches lachend zuckte der Skeltjar etwas zurück - und schleudert einen kleinen schwarzen Punkt nach Ukungu. Der Riese hatte keine Möglichkeiten mehr, auszuweichen.

Der Energieball traf ihn an der Brust und schleuderte ihn auf den Boden.

Sofort war der Skeltjar über ihm und holte mit beiden Waffen zum Schlag aus. Plötzlich verschwand der Skeltjar aus Ukungus Blickfeld. Etwas hell schimmerndes, leicht rötliches hatte ihn getroffen und zur Seite geschleudert.

Kreisend und schimpfend richtete er sich einige Meter weiter von der Stelle, an der er eben noch erstand, wieder aus einem Stapel zerbrochener Reagenzgläser auf. Scherben steckten in seiner Haut. Auf dem Boden hauchten einige noch ungeborene Embryos, die in den Gläsern schlummerten, ihr Leben aus.

Doch die Party war noch nicht vorüber, der letzte Trumpf noch nicht verspielt.

Denn nun trat Balduran auf und überraschte das Monstrum mit einem Feuerball nach dem anderen, dass selbiges an die gegenüberliegende Wand schleuderte und getrieben wurde, begleitet wurde er von dem ständigen Pfeilhagel, der immer noch von dem Jäger und der Schmiedin ausging.

Das Monster erkannte den neuen gefährlicheren Gegner an und obwohl schwer angeschlagen, sprang der Moloch gleich wieder auf und antwortete Balduran mit seinen eigenen Mitteln.

Eine von mehreren schwarzen Kugel schleuderte der Skeltjar Baldurans Feuerbällen entgegen und als beide in der Mitte des Raumes kollidierten, warf es beide und alle anderen in der anschließenden Explosion zurück, was dazu führte, dass Balduran für den Kampf effektiv außer Gefecht gesetzt war.

Mutig und entschlossen den Bogen zur Seite legend, griff ich nach meinem Katana, um meinen gestürzten Kameraden und Gildenfreund zu beschützen. Jenes leuchtete auch bald auf und ein neues Selbstbewusstsein durchströmte alle Gefährten. Das Ungetüm stürmte auf den neuen Gegner zu und ich machte mich bereit für seinen Angriff.

Geschickt tauchte ich unter dem ersten Schlag der Armklauen hinweg und zog mein eigenes Katana über die Brust des Skeltjars. Dieser, überrascht von dem so gut ausgeführten Hieb, konnte den übrigen Angriffen nichts mehr entgegen setzen und so erlag er bald im Schwertergemetzel der anderen. Ukungu besiegelte das Schicksal des Skeltjar, in dem er ihm den Kopf abschlug. Sein Schwert blieb noch im Kopf stecken.

Obwohl nun schon der Kampf so gut wie vorbei war, genügte doch ein kurzer Augenblick der Unachtsamkeit in meiner Deckung, um mich beim letzten Angriff des Skeltjars zu verletzen, Elora bemerkte es als erste, da ich auf einmal zur Seite wegklappte und mich nicht mehr rührte. Sie sprang dann wohl zu mir und untersuchte mich. Ein unheilbares, grünes Licht ging von der Wunde aus und jene schien sich auch weiter auszubreiten.

Es bebte und grummelte in der ganzen Höhle. Staub rieselte von der Decke, und etwas weiter hinten fielen ganze Kacheln zu Boden, wo sie in unzählige kleine Splitter zerfielen.



Der Skeltjar war besiegt. Seine Leiche lag - nicht zuletzt dank Ukungus Hilfe - mehr oder weniger im Raum verstreut. Doch mir ging es zunehmend schlechter. Nur wenige Sekunden nachdem uns allen bewusst war, was eben geschehen sein musste, verlor ich bereits erneut das Bewusstsein. Ein größeres Steinchen fiel von der Decke auf mich herab und traf mich am Arm. Ich zeigte damals keine Reaktion, obwohl der Brocken ordentlich weh getan hatte, kann ich euch im nachhinein sagen!

Balduran schaute sich die Wunde nicht einmal an. Resignierend betrachtete er die Leiche des Skeltjar. „Ich kann ihm nicht helfen. Nicht hier.“

Meine Kräfte sind erschöpft, ich müsste in einem Tempel um ein Wunder beten, um ihm neues Leben zu schenken. Hier wird er sicher.“ Balduran brach ab. Schrecken weiteten seine Augen und voller Unverständnis sah er an sich herab. Ein Dorn steckte plötzlich in seinem Arm. Die Wunde war nicht tief, aber alleine ihr Vorhandensein lähmte ihn vor Entsetzen.

In der Tür stand ein verschwommener, von aufwandelndem Nebel verdeckter Umriss. Es war der Skeltjar. Baldurans erstickter Aufschrei hatte die anderen alarmiert und ihre Köpfe drehten sich zu dem Skeltjar herum. Dann wanderten die Blicke langsam hinab zu den Teilen am Boden. Und vor unseren Augen lösten sie sich langsam ins nichts auf. „Eine - Illusion“, murmelte Balder leise, als er plötzlich verstand, was vorgefallen ist.

Ein leises Lachen mischte sich in das Donnern einer weiteren Explosion. Der Skeltjar blockierte den Ausgang. Er atmete schwer. Offensichtlich waren die Verletzungen sehr wohl real, die er sich zugezogen hatte. Ein grünlicher, hauchdünner Faden schimmernden Lichtes zog sich von Ashens Arm zur ausgestreckten Hand des Skeltjar.

Elora sprang auf, rasend vor Wut rief sie dem Magier entgegen, er möge sich zum Kampf stellen. Lorya und Madhi reihten sich neben ihr auf.

Ukungu bemerkte auch endlich den neuen Gegner und hob sein Schwert. Den Kopf, der immer noch an seinem Schwert festhing, schleuderte er mit aller Wucht ihm entgegen.

Und so plötzlich die nebulöse Gestalt aufgetaucht war, so plötzlich war sie auch wieder verschwunden, von dem herbeifliegenden Kopf zerfasert. Doch ihr verschwinden hatte noch eines zur Folge, die Höhle und alles darin war im Verfall mit dem Sterben des Magiers.

Trümmer stürzten von der Decke als wir allesamt

nach draußen flohen. Staub und kleine Splitter erfüllen die Luft und machen das Atmen schwer. Aus einem Nebengang schoß auf einmal eine Feuersäule mitten in unsere Flucht. Erstickte, unmenschliche Schreie waren aus diesem Gang zu hören, dann endeten sie, zusammen mit dem Feuer.

Immer wieder schaute Lynda-Brianna auf mich, der ich auf Ukungus Schultern lag. Meine Farbe kehrte langsam ins Gesicht wieder, je weiter wir von der Schreckeshöhle wegkamen. Die Gänge wanden sich durch ein Gewirr aus Tunneln und schon glaubten wir, die Orientierung verloren zu haben.

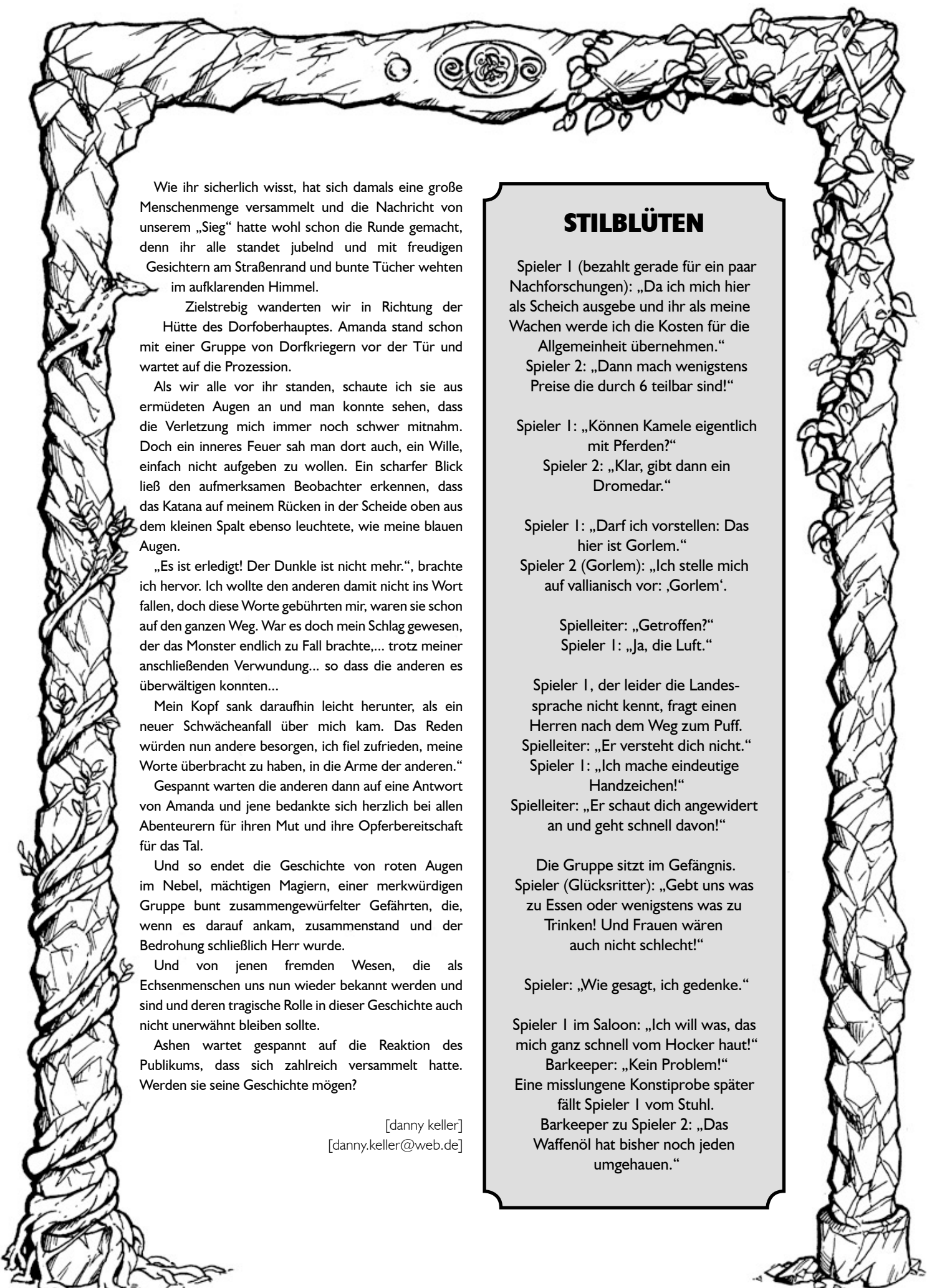
Etwas weiter vorne schleppte sich ein schwer verwundeter Echsenmensch durch die Trümmer. Blut tropfte von seiner Schläfe herab und obwohl er krabbelte, brach er immer wieder zusammen. Einen flehenden, angsterfüllten Blick warf er uns zu. Lynda-Brianna sah das Wesen in Not und half ihm sofort fast noch im Laufen auf. „Vielleicht kann er uns helfen, Ashen zu heilen“, dachte sie noch so bei sich, wie sie mir später erzählte. Doch er war zu schwer und sie suchte die Freunde, ihr zu helfen. Wie aus einer Trance riß sie dabei wohl Lorya, die ihr zu Hilfe eilte.

Dann endlich fand sich Licht am Ende des Tunnels. Selbst Ukungu war ein wenig außer Atem, als sich alle vor dem Eingang versammelten. Hinter uns ging ein Ruck durch die Erde und das ganze Gebiet sackte ein Stückchen ab, als die Höhle vollends zusammenbrach. Eine gigantische Staubwolke bricht aus dem Eingang hervor und wir mussten alle husten. Erst nach einigen Minuten legt sie sich - und wir sahen voller Entzücken endlich die Sonne wieder, die warm und sanft durch das gewölbte Blätterdach des Waldes scheinend, die kleine Lichtung vor der Höhle flutete und sie mit Wärme und Freude erfüllte.

Der Magier, den Balder mitgeschleppt hatte, hustete. Blut tropfte ihm aus dem Mundwinkel. Er würde sterben, das war allen klar. Und zwar bald.

Und dann passierte es. Mit einem letzten Röcheln hauchte der Magier, der jeden der Gefährten zu kennen schien, sein Leben aus. Der Echsenmensch, den die anderen mitgenommen hatten, kam schnell wieder zu Kräften. Auch ich, der ich nun nicht mehr mit dem Hexenmeister über das ominöse grünliche Band verbunden war, erholte mich etwas von dem Lebensraub.

Geschwächt von dem harten Kampf gegen den Magier und gestützt von seinen Freunden, Lynda-Brianna und neuem Freund, dem Echsenmenschen, den sie aus der Höhle gerettet hatten, trotteten die Helden einschließlich ich mehr oder weniger in das Dorfzentrum von Hamulus hinein.



Wie ihr sicherlich wisst, hat sich damals eine große Menschenmenge versammelt und die Nachricht von unserem „Sieg“ hatte wohl schon die Runde gemacht, denn ihr alle standet jubelnd und mit freudigen Gesichtern am Straßenrand und bunte Tücher wehten im aufklarenden Himmel.

Zielstrebig wanderten wir in Richtung der Hütte des Dorfobehauptes. Amanda stand schon mit einer Gruppe von Dorfkriegern vor der Tür und wartet auf die Prozession.

Als wir alle vor ihr standen, schaute ich sie aus ermüdeten Augen an und man konnte sehen, dass die Verletzung mich immer noch schwer mitnahm. Doch ein inneres Feuer sah man dort auch, ein Wille, einfach nicht aufgeben zu wollen. Ein scharfer Blick ließ den aufmerksamen Beobachter erkennen, dass das Katana auf meinem Rücken in der Scheide oben aus dem kleinen Spalt ebenso leuchtete, wie meine blauen Augen.

„Es ist erledigt! Der Dunkle ist nicht mehr.“, brachte ich hervor. Ich wollte den anderen damit nicht ins Wort fallen, doch diese Worte gebührten mir, waren sie schon auf den ganzen Weg. War es doch mein Schlag gewesen, der das Monster endlich zu Fall brachte,... trotz meiner anschließenden Verwundung... so dass die anderen es überwältigen konnten...

Mein Kopf sank daraufhin leicht herunter, als ein neuer Schwächeanfall über mich kam. Das Reden würden nun andere besorgen, ich fiel zufrieden, meine Worte überbracht zu haben, in die Arme der anderen.“

Gespannt warten die anderen dann auf eine Antwort von Amanda und jene bedankte sich herzlich bei allen Abenteurern für ihren Mut und ihre Opferbereitschaft für das Tal.

Und so endet die Geschichte von roten Augen im Nebel, mächtigen Magiern, einer merkwürdigen Gruppe bunt zusammengewürfelter Gefährten, die, wenn es darauf ankam, zusammenstand und der Bedrohung schließlich Herr wurde.

Und von jenen fremden Wesen, die als Echsenmenschen uns nun wieder bekannt werden und sind und deren tragische Rolle in dieser Geschichte auch nicht unerwähnt bleiben sollte.

Ashen wartet gespannt auf die Reaktion des Publikums, dass sich zahlreich versammelt hatte. Werden sie seine Geschichte mögen?

[danny keller]

[danny.keller@web.de]

STILBLÜTEN

Spieler 1 (bezahlt gerade für ein paar Nachforschungen): „Da ich mich hier als Scheich ausbeuge und ihr als meine Wachen werde ich die Kosten für die Allgemeinheit übernehmen.“

Spieler 2: „Dann mach wenigstens Preise die durch 6 teilbar sind!“

Spieler 1: „Können Kamele eigentlich mit Pferden?“

Spieler 2: „Klar, gibt dann ein Dromedar.“

Spieler 1: „Darf ich vorstellen: Das hier ist Gorlem.“

Spieler 2 (Gorlem): „Ich stelle mich auf vallianisch vor: ‚Gorlem‘.

Spielleiter: „Getroffen?“

Spieler 1: „Ja, die Luft.“

Spieler 1, der leider die Landessprache nicht kennt, fragt einen Herren nach dem Weg zum Puff.

Spielleiter: „Er versteht dich nicht.“

Spieler 1: „Ich mache eindeutige Handzeichen!“

Spielleiter: „Er schaut dich angewidert an und geht schnell davon!“

Die Gruppe sitzt im Gefängnis.

Spieler (Glücksritter): „Gebt uns was zu Essen oder wenigstens was zu Trinken! Und Frauen wären auch nicht schlecht!“

Spieler: „Wie gesagt, ich gedenke.“

Spieler 1 im Saloon: „Ich will was, das mich ganz schnell vom Hocker haut!“

Barkeeper: „Kein Problem!“

Eine misslungene Konstiprobe später fällt Spieler 1 vom Stuhl.

Barkeeper zu Spieler 2: „Das Waffenöl hat bisher noch jeden umgehauen.“

NUR DU KANNST SIE RETTEN

~ ÜBER VERSCHIEDENE SPIELERTYPEN ~

Es gibt die unterschiedlichsten Ansätze, um Rollenspiele zu spielen. Grundlegend kann man aber zwei Typen von Spielern unterscheiden:

Der Detailfanatiker

Detailfanatiker sind Spieler, die den Simulationsgedanken der Rollenspiele lieben. Sie finden es herrlich, sich Welten und Charaktere auszudenken, die möglichst komplex vor logischen und umfangreichen Hintergründen agieren. Detailfanatiker sind vernarrt in lange, ausführliche Kampagnen, in denen sie jeden Winkel der Spielwelt erforschen und erfahren können. Diese Art Spieler hasst jede Form von unlogischen und unstimmigen Elementen, die im Spiel vorkommen. Sie bevorzugen lange Spielsitzungen und umfangreiche Kampagnen, die am Besten nie ein Ende haben sollten.

Detailfanatiker zeichnen lange Stammbäume von Charakteren, legen Ordner und ganze Archive über ihre Kampagnen an. Deswegen sind Detailfanatiker oft auch die strengsten Wächter über ihr Regelwerk. Sie kennen jede Tabelle auswendig und achten darauf, dass alles seine Richtigkeit hat. Abstrakte und leichte Regelwerke sind ihnen verhasst, weil sie ja den Simulationsgedanken an Rollenspielen lieben, der nur mit detaillierten und umfangreichen Regelwerken verwirklicht werden kann.

Der Actionfreak

Den Actionfreak interessieren weder Plausibilität der Handlung, noch die Komplexität oder Logik der Spielwelt. Ihm kommt es einzig und allein auf den Spaßfaktor des Rollenspiels an. Er liebt schnelle Szenenwechsel, aufregende Momente und spannende Höhepunkte - mehr als Plausibilität. Eine gut ausgearbeitete Spielwelt ist für ihn eher ein Greuel als ein Vergnügen. Denn nichts ist für ihn langweiliger als jedes kleinste Detail zu bestimmen oder zu erforschen.

Actionfreaks bevorzugen kurze Abenteuer mit eindeutigen Spannungsbögen und einem dramatischen Höhepunkt. Actionfreaks geben sich auch wenig Mühe mit ihren Charakteren. Sie bleiben meistens Schablonen, Archetypen, die sich durch wenige, coole Sprüche, Gesten oder Angewohnheiten auszeichnen - wenn überhaupt.

Der Actionfreak hasst Regeln. Mit Ausnahme der Kampfregeln, versteht sich. Und diese

sollten nach seinem Geschmack so leicht wie möglich sein. Ansonsten halten ihn Regeln nur vom Spaß ab.

Mischformen

Zwischen diesen beiden Extremen gibt es natürlich eine unüberschaubare Anzahl von Mischformen. Jeder Rollenspieler wird an sich und seinen Mitspielern den ein oder anderen Charakterzug entdecken. Vor allem wird es selten eine Spielgruppe geben, die nur mit einem bestimmten Typ Spieler besetzt ist.

Und das ist auch ganz gut so.

Als Spielleiter solltest du jedoch versuchen, erst einmal deine eigenen Vorlieben herauszufinden, um besser an deinen Stärken arbeiten zu können. Vor allem aber solltest du wissen, was für Spielertypen in deiner Runde sitzen, damit du auf ihre verschiedenen Bedürfnisse eingehen kannst. Letztendlich ist es auch für das Genre und die Form des Rollenspiels (Kampagne, Einzelabenteuer) von Bedeutung, über die Spielertypen Bescheid zu wissen. Fantasy-Spielrunden eignen sich immer sehr gut für ausgearbeitete Kampagnen, wohingegen Horror-Rollenspiele ideal für den Actionfreak sein können usw.

Was bist du?

Benutze den folgenden Test, um dir darüber klar zu werden, was du in deinen Spielrunden eigentlich willst, in welche Richtung deine Abenteuer und dein Spielstil gehen sollen. Schließlich geht es nach diesem kleinen Selbsterfahrungsseminar natürlich noch darum, den erstrebten Spielstil auch umzusetzen.

Scheu dich nicht davor, zu beschließen, die Spielrunde zu verlassen oder aufzulösen und dir neue Spieler zu suchen, wenn du feststellst, dass in deiner Spielrunde unvereinbare Ansprüche bestehen. Besser, sich im Guten zu trennen, als irgendwann genervt das ganze Hobby hinzuschmeißen. Und irgendwo da draußen gibt es viele Spieler, die genau die gleichen Bedürfnisse haben wie du...

1. Ich spiele am liebsten

- a) ein Rollenspiel - und das richtig. (8)
- b) ein Rollenspiel und ein Zweitrollenspiel. (4)
- c) hier und da mal was Neues. Ich liebe die Abwechslung. (2)

- d) lieber Table Tops oder CCGs. Aber da macht ja keiner mit. (0)

2. An neuen Rollenspielen schätze ich am meisten

- a) ausgefeilte und umfangreiche Spielwelten und Regeln. (8)
- b) ein gutes und stimmungsvolles Layout, das zum Hintergrund des Spiels passt. (4)
- c) coole Ideen, die mich inspirieren. (2)
- d) das Anmalen der kleinen Figuren und das Geräusch eines frischen Boosters, während er aufgerissen wird. (0)

3. Die liebsten Abenteuer sind mir...

- a) die langen Kampagnen, in denen ich viel über meinen Charakter und die Spielwelt erfahre. (8)
- b) spannende Detektivabenteuer, bei denen es viel zum Nachdenken und Rätseln gibt. (4)
- c) anspruchsvolle Hack 'n' Slay-Abenteuer. (2)
- d) die mit den vielen Figuren und den hübschen bunten Karten, die man Sammeln kann. (0)

4. Von meinen Mitspielern erwarte ich am meisten,...

- a) dass sie alle Regeln können und jeder für sich einen ausgefeilten Charakter spielt, der eigene Geheimnisse besitzt, die er ins Spiel mit einbringt. (8)
- b) dass sie sich beim Darstellen ihrer Charaktere viel Mühe geben, so dass ich sie mir gut vorstellen kann. (4)
- c) dass sie mir das Gefühl geben, dass wir alle als Gruppe zusammenarbeiten und gemeinsam viel Spaß haben. (2)
- d) dass sie viel zu essen mitbringen. (0)

5. Von meinem Spielleiter erwarte ich am meisten,...

- a) dass er die Welt und die Regeln gut kennt und sich viel Mühe mit einem dichten Hintergrund gibt, der zum Ausspielen einer langen Kampagne dient. (8)
- b) dass er spannende und anspruchsvolle Abenteuer vorbereitet, die mir viel Gelegenheit geben, meinen Charakter auszuspielen zu können. (4)
- c) dass er engagiert, kurze knackige Abenteuer mit viel Atmosphäre und hohem Unterhaltungswert präsentiert. (2)

d) dass er viel zu essen mitbringt. (0)

6. Am ehesten darf ein Spielleiter auf...

- Atmosphäre verzichten, wenn er dafür eine gute Spielwelt präsentiert und die Regeln gut drauf hat. (8)
- Hintergrundwissen und Regelkenntnis verzichten, wenn er ein spannendes Abenteuer vorweisen kann. (4)
- meine Entscheidungsfreiheiten als Spieler verzichten, wenn er dafür sorgt, dass ich mich nicht langweile. (2)
- die Spielrunde verzichten. Hauptsache, es gibt was zu essen! (0)

7. Als Spielleiter wünschst du dir von deinen Spielern am meisten?

- Regelkenntnis, Kenntnis der Spielwelt und die Herausforderung, dich strategisch mit ihnen zu messen. (8)
- das Ausspielen ihrer Charaktere, so dass du viel Gelegenheit für Interaktionen mit ihnen hast. (4)
- eigenes Improvisieren in einem von dir vorgegebenen Rahmen, so dass eine spannende und atmosphärisch dichte Geschichte entsteht. (2)
- eine gute Mahlzeit. (0)

8. Welche Regelwerke magst du am liebsten?

- Ausgefeilte, realistische Simulationen. (8)
- Einfache Regeln, die trotzdem logisch sind. (4)
- Mir egal, Regeln sind beim Rollenspiel eher unwichtig. (2)
- Es gibt Regeln? (0)

9. Wie würdest du dich selbst als Spieler einschätzen?

- Ich bin eher der ruhige Typ, der viel überlegt und erst dann handelt. Ich liebe Pläne! (8)
- Ich improvisiere gerne und liebe die intellektuelle Herausforderung. Gutes Rollenspiel ist mir wichtig. (4)
- Ich bin eher der impulsive Typ. Hauptsache, das Spiel macht Spaß und es gibt was zu tun. (0)
- Keine Ahnung, niemand spielt mit mir. (0)

10. Die letzte und gemeinste Frage: Mit meinen bisherigen Rollenspielerfahrungen bin ich in meiner Spielrunde...

- eher unzufrieden. (8)
- eher zufrieden. (6)
- total zufrieden! Könnte nicht besser sein! (4)
- total unzufrieden! Es gibt immer nur Kartoffelchips! (0)

Auswertung

Schlaue Köpfe werden bemerkt haben, dass die Fragen jeweils in eine bestimmte Richtung zielen. Bereits beim Antworten kann man ein Persönlichkeitsprofil erkennen, auf das wir hier hinaus wollen. Aber Sinn und Zweck dieses ist es ja auch nur, dass du dich und deine Spielrunde besser kennen lernst. Nichtsdestotrotz findest du hier eine kleine Auswertung. Zähl einfach die Punkte in Klammern hinter den Antworten, die du angekreuzt hast zusammen.

80-41 Punkte

O Gott! Einer von der wirklich anstrengenden Sorte. Du bist das Greuel einer jeden Spielrunde: Spielleiter hassen dich, weil du alles besser weißt. Spieler hassen dich als Spielleiter, weil du sie mit gnadenlosen, langweiligen Details langweilst. Glaub mir - die Leute wollen Spaß! Vorlesungen haben sie genug in der Uni. Hey, hey, immer locker bleiben. Es ist ja toll, dass du so viel weißt und dass es dir so einen großen Spaß macht, dich um die ganzen Details zu kümmern.

Bewahre dir das, aber versuch mal auf Sparflamme zu kochen! Streu dein Detailwissen eher beiläufig ein. Immer locker bleiben. Nimm die Regeln nicht zu genau, hör mal drauf, was deine Spieler wollen!

40-21 Punkte

So, so, da haben wir ein wenig geschummelt, was? Du hast wohl gedacht, wenn man immer die mittelmäßigen Punkte nimmt, fährt man schon richtig, hm? Tja, angeschmiert! Man sollte sich schon entscheiden können, was man will. Beweis doch mal ein wenig Mut, zeig, was du gerne möchtest, versteck dich nicht immer hinter den anderen! Also, was willst du - mehr Action oder mehr Details? Action - Details ..., das ist hier die Frage!

Geh in dich, setz dich durch und bleib nicht immer die graue Maus in der Mitte! Nichts ist für eine Spielrunde tödlicher als jemand, dem alles egal ist und der sowieso mit allem einverstanden ist.

20-2 Punkte

POW! BOUM! CRASH! KLONCK! - WONGAWONGAWONGA?

Du kriegst nie genug: Action, Action, ACTION! Aber glaub mir: Regeln beim Rollenspiel machen auch Sinn. Und wenn du die ganze Zeit nur sinnlos um dich schießt, nie nachdenkst und deine Charaktere nicht ausspielst, verdirbst du den anderen die ganze Zeit den Spaß. Okay, es macht Spaß, mal die

Sau rauszulassen. Aber muss du das denn immer tun? Lass es doch auch mal ruhig angehen und kümmer dich auch mal darum, was die anderen Spieler in deiner Spielrunde gerne wollen!

0 Punkte

Sehr witzig. Da hat sich also jemand den Spaß draus gemacht und einfach immer die Scherzantworten angekreuzt. Hast wohl gedacht, dass hier dann auch was Lustiges stehen würde, hm? Falsch gedacht! Statt dessen kannst du jetzt den ganzen Test nochmal machen, Schlaumeier!

[marcus johanus]

STILBLÜTEN

Spielleiter: „Würfel doch mal auf ‚Verborgenes erkennen!‘“
Spieler sucht im Kerzenschein auf seinem Charakterblatt:
„Verborgenes erkennen! ...
wo steht das denn?“

Spieler 1: „Seid ihr schon wieder auf?“

Spieler 2: „Nein, ich schlafwandle.“

NSC (Oma): „Ich bin zwar 84, aber nicht blöd!“

Spieler 1: „Aber schwerhörig!“
NSC: „Häh?“

Beim Verkauf.

NSC: „60GS!“

Spieler 1: „Mindestens 75GS!“

Spielleiter: „Hast du Feilschen?“

Spieler 1: „Nein, aber Einschüchtern.“

Die Gruppe findet in einem Wüstenland eine Büchersammlung in einem Palast.

Spieler (Glücksritter): „Die interessieren mich nicht.“

Spielleiter: „Doch, der eine oder andere Titel interessiert dich schon.“

Spieler: „Tausendundeine Stellung?“

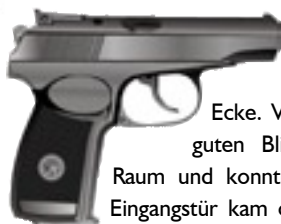
WORLD OF WEAPONS

~ EINE KURZGESCHICHTE VON TOBIAS SCHUMACHER ~

Anmerkung des Autors: Diese Kurzgeschichte knüpft an den ersten Teil aus der Anduin 73 an.

Teil 2 - Unprofessionell

Als Seeth am nächsten Tag wie verabredet um 19.30 Uhr im Sitting Bull eintraf, war Errington schon da. Es gab keinen Türsteher und damit auch niemanden, der dagegen protestieren konnte, dass Seeth eine Dose Bier mitbrachte. Ein orkischer Barkeeper spülte gerade Gläser. Der Runner ließ seinen Blick durch den verrauhten Raum gleiten. Sechs Tische, davon drei belegt. Errington, der in seiner Edelkutte auffiel wie



eine Neonreklame in der Wüste, saß an einem Tisch ganz hinten in der Ecke. Von dort hatte man einen guten Blick über den gesamten Raum und konnte sehen, wer durch die Eingangstür kam oder auch durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite aufs Klo ging. Gute Wahl, Yuppiewichser. Neben dem Elf saß ein Mensch in militärischer Kluft. Sogar mit einem museumsreifen Stahlhelm aus längst vergangenen Zeiten. Musste wohl dieser Hammer sein.

Seeth ging auf die beiden zu, leerte sein Bier und stellte die zusammengedrückte Dose im Vorbeigehen auf die Theke. „n Abend allerseits. Ist hier noch ein Platz frei?“

„Für dich immer, Seeth“, antwortete Errington freundlich und deutete auf seinen Sitznachbarn. „Das ist Sergeant Hammer.“

„Tagchen. Woher der Titel?“

Hammer, ein sehr kräftig gebauter Mensch von beinahe zwei Metern Größe, antwortete mit polternder Bassstimme: „Ich war Söldner. Jetzt arbeite ich in den Schatten. Mehr brauchst du nicht zu wissen.“

Seeth machte mit den Händen beschwichtigende Bewegungen. „Hey, immer sachte. Ich frag ja nur, mit wem ich zusammenarbeiten soll... und wem ich im Notfall meinen Arsch anvertrauen muss!“

Die beiden Menschen funkelten sich noch einen Moment lang böse an, dann setzte sich Seeth und rief: „Barkeeper! Ein Bier!“

„Du solltest nicht trinken, Seeth. Wir brauchen einen klaren Kopf, wenn der Johnson auftaucht und außerdem habe ich dir schon zig Mal gesagt, dass Alkohol Gift für

den Körper ist. Das solltest du als Adept-„

„Schnauze!“ zischte Seeth mit zusammengekniffenen Augen.

Der Barkeeper stellte wortlos ein Glas Bier auf den Tisch und zog sich wieder hinter seine Theke zurück. Seeth nahm einen langen Schluck, wischte sich mit dem Ärmel den Schaum von den Lippen und starrte Errington noch eine Weile an. Verdammte, der ließ sich immer nur schwer provozieren... Aber dafür, dass ihm das mit dem Adepten herausgerutscht war, verdiente er noch was. Der Mensch langte in eine tiefe Innentasche seines Mantels, holte eine verbeulte Tabakdose hervor und öffnete sie behutsam. Ein leicht süßlicher Geruch ging davon aus und augenblicklich hatte er Erringtons volle Aufmerksamkeit.

Als Seeth anfing, einen Joint zu drehen, mit wenig Tabak und viel Gras, wurde Errington tatsächlich laut. „Seeth! Jetzt gehst du aber wirklich zu weit! Ich habe doch-“

„Ich habe nicht nach deinem Rat gefragt. Halt einfach die Schnauze, ja? Kannst du das?“ fauchte der Punk, zündete die stattliche Tüte an ohne seinen Kollegen aus den Augen zu lassen und inhalierte tief.

Dann völlig unvermittelt, fragte er nach Uncle Sam und Errington begann genauer zu berichten, was damals passiert war. Hammer hörte interessiert zu und warf hin und wieder eine Frage ein. Er schien schon von Uncle Sam gehört zu haben. Kein Wunder, dachte Seeth, der war ja nicht grad von der subtilen Sorte.

Gerade als Errington endete und Seeth sein drittes Bier weggeputzt hatte ging die Tür auf und es traten drei Gestalten ein – ein Elf, ein Mensch und ein Troll, allesamt in dunklen und einigermaßen teuren Anzügen gekleidet.

„Das sind unsere Leute“,

meinte Errington

und auf Hammers

fragenden Blick fuhr er fort:

„Mensch und Troll hätten sich das Wort

„Leibwächter“ genauso gut auf die Stirn

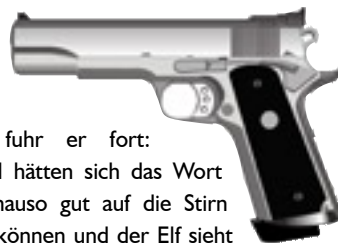
tätowieren lassen können und der Elf sieht

einfach aus wie jemand der ab und zu Mr.

Johnson heißt. Das Auftreten stimmt und die Zeit auch.

Hast nicht allzu viel Erfahrung in den Schatten, hm?“

Irgendwas daran brachte Seeth zum Grinsen, worauf



er sich ein bösen Seitenblick von Sergeant Hammer einfiel. Daraufhin brach er endgültig in lautes Gelächter aus, konnte sich gar nicht mehr einkriegen. Nicht, dass er das überhaupt versucht hätte.

Die neu eingetroffene Dreiergruppe sah sich etwas irritiert nach ihrem Tisch um, setzte sich dann aber an einen der freien Tische in der Mitte des Raumes. Ganz offensichtlich schienen sie auf etwas oder jemanden zu warten; gelegentlich warfen sie nervöse Seitenblicke zu den anderen besetzten Tischen.

„Und? Was tun wir jetzt?“ raunte Sergeant Hammer über den Tisch zu Errington.

Dieser kratzte sich am nicht vorhandenen Bart. „Abwarten, würde ich sagen. Wenn sie merken, dass ihre Leute nicht kommen werden und sie hinausgehen, dann gehen wir hinterher und haben sie.“

„Ach, Dreck!“ mischte sich Seeth, immer noch lachend, ein. „Was wir zu tun haben, können wir jetzt sofort erledigen.“ Damit stand er auf und watschelte auf den mutmaßlichen Johnson und seine Bodyguards zu. Ehe einer von ihnen wusste, wie ihnen geschah, saß er schon bei ihnen am Tisch und bestellte kichernd ein weiteres Bier.

Die Männer sahen ihn erwartungsvoll an. Doch erst nachdem der genervte Barmann das Bier gebracht hatte, und Seeth die Hälfte davon in einem Zug geleert hatte, wandte er sich an sie. „Um es kurz zu machen: eure Leute, die werden heute Abend leider nicht hier sein können.“ Sie sahen den bekifften Punk nur aus fragenden Augen an, so dass Seeth sich genötigt sah, eine Erklärung hinzuzufügen. „Wir, also ich, ich hab sie alle umpupstet, weil die nämlich gar nicht nett waren, ja?“ Worauf er herzhaft rülpfen musste. Im Hintergrund warf Errington Sergeant Hammer einen seiner berühmten und lange geübten Blicke der Marke „völlig-entnervt-und-verzweifelt“ zu.

Der vermutliche Johnson sah erst den einen, dann den anderen Leibwächter an, und blickte Seeth dann in die glasigen Augen. „Ich weiß nicht wovon Sie sprechen. Ich möchte hier nur mit meinen Freunden einen Drink einnehmen.“

„Jaaa, klaaar!“ lachte Seeth. „Einen Drink! Sicher! Deswegen sitzen sie hier schon was-weiß-ich-wie-lange rum und haben noch nix bestellt, hmmm? Nee, Freundchen, vergiss die Ausreden.“ Damit legte Seeth eine seiner MPs gut sichtbar auf den Tisch, blickte in die Runde und räusperte sich. „Schluss mit den Spielchen. Ich will wissen, warum die Penner Blackman angegriffen haben, das ist nämlich ein ganz dicker Freund von mir, und überhaupt, ja?“

Plötzlich war es ganz ruhig in der kleinen Kneipe, alles starrte Seeth an. Nur Errington vergrub das Gesicht in den Händen und wünschte sich wahrscheinlich, dass

man Subtilität und Professionalität im Super-Sonder-Sparpaket im Stuffer's Shack um die Ecke bekommen könnte – er hätte Seeth gerne ein paar Portionen davon spendiert...

Zunächst langsam und dann immer schneller werdend, verließen sämtliche Gäste das Lokal durch die Vordertür. Der Barmann verschwand hinter seiner Theke. Hammer eilte zu den Toiletten und Errington setzte sich vorsichtig zum Tisch in der Mitte in Bewegung.

Wie im Auge eines Sturms saßen dort der rauchende Seeth und der nervöse Johnson mit seinen Bodyguards. Der Troll griff schnell in seine Jacke – und wurde von einem langen Feuerstoß aus Seeths zweiter Urban Combat, die er bereits die ganze Zeit unter dem Tisch verborgen gehalten hatte, vom Stuhl und nach hinten geschleudert. Nun ergriff Seeth, immer noch sitzend, beide MPs und hielt sie, den roten Punkt der Lasermarkierer gut sichtbar, auf die Brust des Johnson und des zweiten Bodyguards



gerichtet. „Ihr bleibt besser sitzen, glaube ich“, grinste er vergnügt und spuckte endlich den Stummel seines Joints aus. Mann, war das komisch!

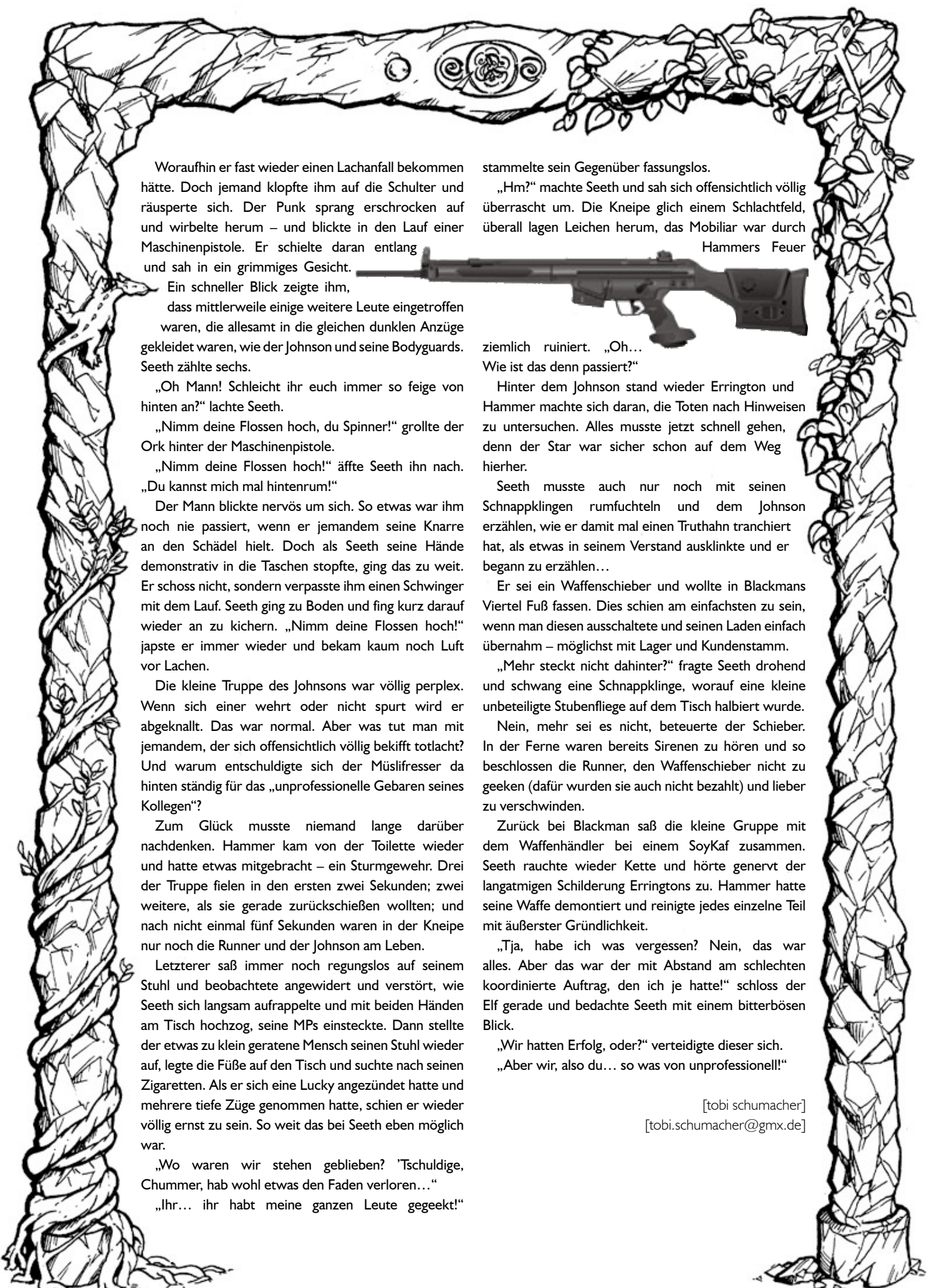
Mittlerweile waren sämtliche Gäste verschwunden und es kehrte wieder Stille ein. Hinter dem Johnson baute sich Errington auf, seine zierliche Pistole auf den Hinterkopf gerichtet. „Mein geschätzter Kollege hat Recht. Sie sind in keiner guten Position. Wir wollen ihnen nichts tun, aber wir brauchen Antworten.“

„Natürlich wollen wir ihnen was tun, wenn sie nicht antworten!“ platzte es aus Seeth heraus und er musste herzlich lachen, so dass die Laserpunkte durch den Raum tanzten.

Er bemerkte nicht, wie Errington noch blasser wurde und die Waffe fallen ließ und die Hände hob. Er bemerkte auch nicht das höhnische Grinsen des Johnsons und die Blicke die der verbliebene Bodyguard hinter ihn warf.

Es dauerte eine ganze Weile, bis Seeth sich wieder eingekriegt hatte. Das alles war so was von verdammt komisch! Die UCs polterten auf den Tisch und Seeth klopfte mit der Faust auf das Holz. Irgendwann merkte auch er, dass etwas nicht stimmte. Er wischte sich eine Lachträne aus dem Auge und sah Errington an, der an ihm vorbei starrte.

„Warum so ein langes Gesicht?“



Worauffin er fast wieder einen Lachanfall bekommen hätte. Doch jemand klopfte ihm auf die Schulter und räusperte sich. Der Punk sprang erschrocken auf und wirbelte herum – und blickte in den Lauf einer Maschinenpistole. Er schielte daran entlang und sah in ein grimmiges Gesicht.

Ein schneller Blick zeigte ihm, dass mittlerweile einige weitere Leute eingetroffen waren, die allesamt in die gleichen dunklen Anzüge gekleidet waren, wie der Johnson und seine Bodyguards. Seeth zählte sechs.

„Oh Mann! Schleicht ihr euch immer so feige von hinten an?“ lachte Seeth.

„Nimm deine Flossen hoch, du Spinner!“ grollte der Ork hinter der Maschinenpistole.

„Nimm deine Flossen hoch!“ äffte Seeth ihn nach. „Du kannst mich mal hintenrum!“

Der Mann blickte nervös um sich. So etwas war ihm noch nie passiert, wenn er jemandem seine Knarre an den Schädel hielt. Doch als Seeth seine Hände demonstrativ in die Taschen stopfte, ging das zu weit. Er schoss nicht, sondern verpasste ihm einen Schwinger mit dem Lauf. Seeth ging zu Boden und fing kurz darauf wieder an zu kichern. „Nimm deine Flossen hoch!“ japste er immer wieder und bekam kaum noch Luft vor Lachen.

Die kleine Truppe des Johnsons war völlig perplex. Wenn sich einer wehrt oder nicht spurt wird er abgeknallt. Das war normal. Aber was tut man mit jemandem, der sich offensichtlich völlig bekifft totlacht? Und warum entschuldigte sich der Müsliesser da hinten ständig für das „unprofessionelle Gebaren seines Kollegen“?

Zum Glück musste niemand lange darüber nachdenken. Hammer kam von der Toilette wieder und hatte etwas mitgebracht – ein Sturmgewehr. Drei der Truppe fielen in den ersten zwei Sekunden; zwei weitere, als sie gerade zurückschießen wollten; und nach nicht einmal fünf Sekunden waren in der Kneipe nur noch die Runner und der Johnson am Leben.

Letzterer saß immer noch regungslos auf seinem Stuhl und beobachtete angewidert und verstört, wie Seeth sich langsam aufrappelte und mit beiden Händen am Tisch hochzog, seine MPs einsteckte. Dann stellte der etwas zu klein geratene Mensch seinen Stuhl wieder auf, legte die Füße auf den Tisch und suchte nach seinen Zigaretten. Als er sich eine Lucky angezündet hatte und mehrere tiefe Züge genommen hatte, schien er wieder völlig ernst zu sein. So weit das bei Seeth eben möglich war.

„Wo waren wir stehen geblieben? 'Tschuldige, Chummer, hab wohl etwas den Faden verloren...“

„Ihr... ihr habt meine ganzen Leute gegeekt!“

stammelte sein Gegenüber fassungslos.

„Hm?“ machte Seeth und sah sich offensichtlich völlig überrascht um. Die Kneipe glich einem Schlachtfeld, überall lagen Leichen herum, das Mobiliar war durch

Hammers Feuer



ziemlich ruiniert. „Oh... Wie ist das denn passiert?“

Hinter dem Johnson stand wieder Errington und Hammer machte sich daran, die Toten nach Hinweisen zu untersuchen. Alles musste jetzt schnell gehen, denn der Star war sicher schon auf dem Weg hierher.

Seeth musste auch nur noch mit seinen Schnappklingen rumfuchteln und dem Johnson erzählen, wie er damit mal einen Truthahn tranchiert hat, als etwas in seinem Verstand ausklinkte und er begann zu erzählen...

Er sei ein Waffenschieber und wollte in Blackmans Viertel Fuß fassen. Dies schien am einfachsten zu sein, wenn man diesen ausschaltete und seinen Laden einfach übernahm – möglichst mit Lager und Kundenstamm.

„Mehr steckt nicht dahinter?“ fragte Seeth drohend und schwang eine Schnappklinge, worauf eine kleine unbeteiligte Stubenfliege auf dem Tisch halbiert wurde.

Nein, mehr sei es nicht, beteuerte der Schieber. In der Ferne waren bereits Sirenen zu hören und so beschlossen die Runner, den Waffenschieber nicht zu geeken (dafür wurden sie auch nicht bezahlt) und lieber zu verschwinden.

Zurück bei Blackman saß die kleine Gruppe mit dem Waffenhändler bei einem SoyKaf zusammen. Seeth rauchte wieder Kette und hörte genervt der langatmigen Schilderung Erringtons zu. Hammer hatte seine Waffe demontiert und reinigte jedes einzelne Teil mit äußerster Gründlichkeit.

„Tja, habe ich was vergessen? Nein, das war alles. Aber das war der mit Abstand am schlechten koordinierte Auftrag, den ich je hatte!“ schloss der Elf gerade und bedachte Seeth mit einem bitterbösen Blick.

„Wir hatten Erfolg, oder?“ verteidigte dieser sich.

„Aber wir, also du... so was von unprofessionell!“

[tobi schumacher]
[tobi.schumacher@gmx.de]

AN DEN GRENZEN DER WISSENSCHAFT

~ SIND GRENZWISSENSCHAFTEN SCHARLATANERIE? ~

Wenn ein schulmeisterlicher Gelehrter, ein von Beruf wegen Bedenken tragende kirchlicher Sektenbeauftragter oder ein arrogant lächelnder Fernsehmoderator abfällig von „grenzwissenschaftlichen Scharlatanerien“ redet, begründen er seine Ablehnung oft mit der schlichten Aussage: „Diese abwegigen Spekulationen halten sich nicht an die wissenschaftlichen Methoden.“

Ich halte ebenfalls von vielen grenzwissenschaftlichen Ideengebäuden herzlich wenig, aber in einem haben die oben genannten Personen eindeutig Unrecht: So etwas wie eine einheitliche, verbindliche „wissenschaftliche Methode“ gibt es nicht! Außerdem muß man wissen, dass „Grenzwissenschaft“ nicht gleich „Grenzwissenschaft“ ist.

Was ist eigentlich „wissenschaftlich“?

Wenn es auch keine einheitliche „Wissenschaftsmethode“ gibt, so gibt es doch Kriterien, die eine wissenschaftliche Theorie auszeichnen.

Man kann - darin dem Wissenschaftstheoretiker Karl Popper folgend - eine Minimalvoraussetzung für „Wissenschaftlichkeit“ angeben: Eine wissenschaftliche Theorie muß falsifizierbar sein. (Ein Stein, der nach oben fällt, und die Gravitationstheorie ist widerlegt oder zumindest doch sehr stark ergänzungsbedürftig...) Ein weiterer Grundsatz lautet: zuerst die Beobachtung - dann die Interpretation, das Aufstellen von Regeln, das Ableiten von „Gesetzen“. Jede Theorie und jedes „Naturgesetz“ ist ein Modell der Wirklichkeit, nicht die Wirklichkeit selbst, und im Prinzip stets nur vorläufig (das vergessen auch Wissenschaftler immer wieder gerne). Darüber hinaus gibt es einige Kriterien, die wissenschaftliche Aussagen erfüllen sollten.

Das wären zum Beispiel:

Die Hypothese sollte widerlegbar sein. (Es ist z. B. nicht möglich, die Existenz von Geistern zu widerlegen. Es ist im Einzelfall aber durchaus möglich, zu prüfen, ob in einem konkreten Fall ein Eingriff aus der astralen Ebene erfolgte.)

Die Beweisführung sollte grundsätzlich logisch und rational sein. (Intuition ist gut und notwendig, reicht aber alleine für eine wissenschaftliche Hypothese nicht aus.)

Die Beweisführung sollte vollständig und schlüssig sein und keine Lücken enthalten.

Der experimentelle Beweis sollte wiederholbar sein.

Die einfachste Erklärung ist in der Regel die beste („Ockhams Rasiermesser“).

Sehr ungewöhnliche und außergewöhnliche Behauptungen, müssen, vor allem, wenn sie mit dem anerkannten Hintergrundwissen nicht übereinstimmen, durch schlagende Beweise abgesichert sein. (Für den Nachweis der Existenz des Ungeheuers von Loch Ness reichen die offenbar grundsätzlich unscharfen Fotos eben nicht aus. Für Nessie und ähnliche Wesen gilt offenbar ein Sonderfall der Unschärferelation: je schärfer man die Kamera einstellt, desto seltener bekommt man das Ungeheuer vor das Objektiv.)

Die Wahrscheinlichkeit einer zufälligen Übereinstimmung von Daten sollte verschwindend gering sein.

Soweit die Theorie. Die Praxis sieht oft anders aus. Oft sind es gerade die erfolgreichsten und

produktivsten Wissenschaftler, die kühn eine neue Hypothese vorstellen, ohne sich dabei auf überzeugende und überwältigende Beweise zu berufen, geschweige denn, auf etablierte Theorien allzu viel Rücksicht zu nehmen. Sie folgen statt dessen eben erst entdeckten, oft noch nicht „verifizierten“ Daten, spärlichen oder ungenauen Informationen und in der Regel ihrem schwer zu beschreibenden „Riecher“ - einer Form der Intuition, ohne die kaum ein wissenschaftlicher Neuerer auskommt. Erstaunlich viele wissenschaftliche Theorien würde buchstäblich erträumt, entsprungen plötzlichen Visionen oder inneren Stimmen. All dies ist für sich genommen nicht sonderlich rational.

Diesem ersten Vorstoß folgt aber - gerade bei umstrittenen Themen - die Überprüfung der Aussage durch andere Wissenschaftler (und manchmal auch ein jahrzehntelanger Gelehrtenstreit). Wenn es auch fraglich ist, ob auf diese Weise immer die „Wahrheit“ ans Licht kommt, bleiben Fehler oder gar absichtliche Täuschungen in der Regel nicht lange unentdeckt.



Pseudowissenschaft

Pseudowissenschaftliche Aussagen erheben den Anspruch, wissenschaftlich zu sein, können diesen Anspruch aber nicht einlösen, weil sie z. B. in sich widersprüchlich sind, bereits durch die Erfahrung oder durch Experimente widerlegt sind, oder die methodologischen Voraussetzungen der Wissenschaftlichkeit (z. B. das Verbot von Zirkelschlüssen) nicht erfüllen.

Eine klassische recht anspruchsvolle pseudowissenschaftliche Lehre, die durch die Erfahrung widerlegt ist, ist die „Weltelehre“. Ihr zufolge soll Eis der Grundstoff des Universums sein - gemäß dieser Lehre bestünde z. B. der Mond aus Eis, die Sonne würde mittels Kometensturz mit Brennstoff versorgt werden und die Milchstraße bestünde nicht aus fernen Sternen, sondern wäre ein Ring aus Eisbrocken um unser Sonnensystem. Spätestens durch die Raumfahrt wurde sie widerlegt, aber sie hat immer noch einige Anhänger, die eben nicht an die Raumfahrt und ihre Ergebnisse glauben.

Mehr Anhänger als die „VEL“ hat heute der durch wörtlich genommene Bibelzitate gestützte „Kreationismus“, der nicht nur jede Form der Evolutionstheorie von vornherein ablehnt, sondern auch behauptet, die Erde sei höchstens einige tausend Jahre alt. (Um Mißverständnisse zu vermeiden: als Glaubensaussage, z. B. eines christlichen Fundamentalisten, ist der Kreationismus akzeptabel, er ist jedoch definitiv keine wissenschaftliche Theorie.)

Häufig neigen die Anhänger von Pseudowissenschaften dazu, sich gegen Kritik zu immunisieren: Egal, welche Ergebnisse ein Versuch liefert, was immer statische Untersuchungen sagen, was immer Ausgrabungen zu Tage fördern oder was immer auch in der Bibel stehen mag: Es wird immer als Bestätigung - oder doch zumindest nie als Widerlegung - der eigenen Behauptung angesehen.

Einige weitere typische Merkmale der Pseudowissenschaft:

Sie akzeptiert Resultate, die von qualitativ nicht ausreichenden Beweisen gestützt werden. (Ein unscharfes Foto, eine merkwürdige Brandnarbe und die schlichte Behauptung eines „Entführungsofers“ reichen eben nicht aus, um eine „Begegnung der 4. Art“ mit einem UFO zu beweisen.)

Das Verfälschen und Übergehen von empirischen Daten, die sich mit der favorisierten Annahme oder Theorie nicht in Einklang bringen lassen. Sie beschränkt sich auf die Daten, die am besten passen. (Klassisches Beispiel hierfür sind

die Kreationisten: sie ignorieren alle Beweise für die Evolution, aber stürzen sich begierig auf jeden Wissenschaftler, der an dieser Theorie auch nur geringfügige Zweifel hat und bauschen diese oft nur Details betreffenden, oft sogar berechtigten, Zweifel zur „Widerlegungen“ des Darwinismus auf.)

Sie zieht Koinzidenz und Korrelation zur Beweisführung heran, wobei sie regelmäßig Korrelation mit Kausalität verwechselt. (Das klingt kompliziert, heißt aber lediglich, dass das Vorgehen der Pseudowissenschaft dem Versuch gleicht, aus dem Rückgang der Storchpopulation und dem zeitgleichen Geburtenrückgang zu schließen, dass die Babys doch vom Klapperstorch gebracht werden.)

Sie legt ein übermäßig großes Gewicht auf die Theorie und erwartet von ihr, dass sie alles, was noch unbegreiflich ist, erklären könnte. (Viele „Ancient Astronaut“-Anhänger versuchen z. B. sämtliche tatsächlichen oder vermeintlichen Rätsel der Vergangenheit mittels „Eingriff des Astronautengötter“ zu „erklären“.)

Wichtig dabei ist, dass die meisten Anhänger einer Pseudowissenschaft keine Scharlatane oder gar Betrüger sind - sie glauben meistens aufrichtig ihren, manchmal absurden, Ideologien.

Parawissenschaft

Der zweite große Bereich der „Grenzwissenschaft“. Nach der Definition der GWUP e. V. (Gesellschaft zur wissenschaftlichen Untersuchung von Parawissenschaften) bezeichnet „Parawissenschaft“ Aussagensysteme, bei denen der mehr oder minder starke Verdacht besteht, dass es sich um eine Pseudowissenschaft handelt. Der Verdacht kann sich als richtig oder falsch herausstellen, d. h. es ist auch möglich, dass sich bei einzelnen Parawissenschaften um Protowissenschaften handelt, also um erst im Entstehen begriffene neue Wissenschaftsdisziplinen.

Ich ziehe eine andere Definition vor: Parawissenschaften sind ihr zufolge Aussagensysteme, die die Kriterien der Wissenschaftlichkeit erfüllen, vor allem ihren eigenen Hypothesen gegenüber skeptisch sind, jedoch teilweise von anderen Paradigmen (Denkmustern, Welterklärungsmodellen) ausgeht als die wissenschaftliche Mehrheitsauffassung.

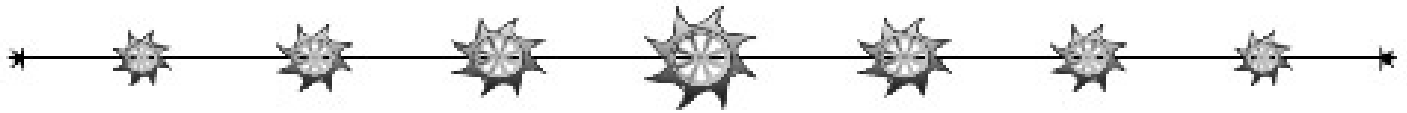
Das klassische Beispiel ist die Parapsychologie. Parapsychologen - die meistens ausgebildete „Schulpsychologen“ sind, oft im Team mit Natur- und Geisteswissenschaftlern unterschiedlicher



Disziplinen - versuchen paranormale Phänomene wie Telepathie, Präkognition oder Spuck mit wissenschaftlichen Methoden zu erkunden. Im Zuge ihrer Forschungen hat die Parapsychologie umfangreiches Material zusammengetragen, die den Schluß nahelegen, dass Fähigkeiten wie Telepathie, Hellsehen und Präkognition weit verbreitet sind. Obwohl die Parapsychologie nun schon seit der Gründung der Society for Psychical Research (SPR) im Jahre 1882 versucht nach allen Regeln der Kunst Beweis auf Beweis zu häufen, werden ihre Ergebnisse weniger angezweifelt als vielmehr ignoriert.

Sind daran die „verkalkten Schulwissenschaftler“ schuld? In der Regel nicht. Naturwissenschaftliche Methoden sind für die Untersuchung wiederholbarer, d. h. häufiger Ereignisse gedacht. Man bemüht sich um möglichst große Fallzahlen, um sie mit den Mitteln der Wahrscheinlichkeitsrechnung (Statistik) auszuwerten. Allerdings besteht das grundsätzliche Problem, dass sich das menschliche Leben nicht so ohne weiteres ins Labor sperren läßt (ein Punkt, der auch in anderen Forschungsbereichen der Psychologie seit eh und je diskutiert wird), dass viele paranormale Phänomene buchstäblich nur einmal im Leben eintreten und dass statistische Methoden den untersuchten Zusammenhängen nicht gerecht werden.

Ein drastisches Beispiel für abweichende Paradigmen zwischen etablierter Wissenschaft und Parawissenschaft ist die Synchronizitätsfrage: Einer der Grundpfeiler der etablierten Wissenschaften ist das Kausalitätsprinzip, das Prinzip, dass einem Phänomen immer eine zeitlich vorausgehende, genau bestimmte Ursache zugrundeliegt. Sehr viele Parapsychologen gehen statt dessen vom Synchronizitätsprinzip



aus, das auf den Psychoanalytiker C. G. Jung und den Physiker Wolfgang Pauli zurückgeht. (Das „Pauli-Prinzip“ dürfte allen, die sich näher mit theoretischer Chemie oder mit Quantenphysik beschäftigt haben, geläufig sein). Das Konzept der Synchronizität nimmt eine dem Menschen verborgene, nicht kausale Ordnung in der Welt an. Jung versuchte so das Phänomen der „sinnvollen Zufälle“ zu erklären. Man liest z. B. ein Buch, schaltet zwischendurch das Radio an - wo gerade genau derselbe Text zitiert wird. (Persönliche Anmerkung: das ist mir selber schon einige Male passiert - und beileibe nicht bei aktuellen „Bestsellern“.) Laut Jung steckt auch hinter Wahrträumen, Telepathie und den mitunter zutreffenden Aussagen der Astrologie oder Orakeln die Synchronizität.

Für die Quantenphysik gilt dieses Prinzip mittlerweile als nachgewiesen. So hängen alle phasenverriegelten Teilchen (Teilchen, die im selben Augenblick aus derselben Quelle hervorgegangen sind) für alle Zeit zusammen. Wird eines der beiden Teilchen in einer seiner Eigenschaften (z. B. in seinem magnetischen Spin) von außen verändert, erfährt sein Zwillingsteilchen in genau dem selben Moment eine gegensinnige Zustandsänderung, ohne das dieses Teilchen von außen in irgendeiner Form beeinflusst worden wäre, oder es irgend eine Möglichkeit für eine Informationsübertragung gäbe. Diese Verschränkung wirkt sofort über eine beliebig große Entfernung hinweg. Dieses „Bell'sche Theorem“ und die „spukhaften Fernwirkungen der Quantenmechanik“ (Einstein) wurde inzwischen durch Experimente an Teilchenbeschleunigern experimentell bestätigt. Weniger spektakuläre Versuche die die unumschränkte Gültigkeit der klassischen Kausalität einschränken, wie der Doppelspaltversuch, können bereits im Physikunterricht der Schulen nachvollzogen werden.

(Um einem in Esoterikerkreisen weitverbreiteten Missverständnis zuvorzukommen: Durch das Synchronizitätsprinzip wird die Kausalität nicht etwa widerlegt, sondern sie stellt vielmehr einen Sonderfall der Synchronizität da, so wie die newtonsche

Physik als Sonderfall der Relativitätstheorie für sehr kleine Geschwindigkeiten nach wie vor gültig ist.)

Die meisten Wissenschaftler scheuen - aus nachvollziehbaren Gründen - allerdings davor zurück, eine Gültigkeit der Synchronizität auch für makroskopische Systeme (all das, was sich buchstäblich sehen und anfassen läßt) anzunehmen. Gegen die jungsche Annahme, dass hinter den „sinnvollen Zufällen“ in unserem Alltag die Synchronizität steckt, argumentieren sie folgendermaßen: Die Wahrscheinlichkeit, dass ein bestimmtes Ereignis (z. B. ein Traum, der in der folgenden Woche wahr wird) einem bestimmten Menschen passiert, ist in der Tat sehr klein. Aber die Wahrscheinlichkeit,

konstruieren. (Ich drehe die Dusche auf und es klingelt an der Tür. Klar, ein ärgerlicher Zufall. Ich denke gerade an meinen verstorbenen Großvater und in selben Moment fällt ein Buch vom Schrank. Manch einer würde jetzt an Spuk denken.)

Dieses etwas ausführlichere Beispiel zeigt, wieso Parawissenschaftler und „Schulwissenschaftler“ auch bei gutem Willen so leicht aneinander vorbeireden. Wenn sich allerdings das herrschende Paradigma in der Wissenschaft ändern würde, z. B. indem die überlichtschnelle Übertragung von Informationen zweifelsfrei nachgewiesen würde, wäre die „klassische“ Kausalität beim Teufel und Jungs Außenseitertheorie rehabilitiert.



Ein anderer Punkt, in dem die Paradigmen nicht übereinstimmen, ist die Rolle des Beobachters: Nach klassischer wissenschaftlicher Auffassung darf die Einstellung der Experimentatoren einen Versuch nicht beeinflussen. Nach der vieler Parawissenschaftler ist der Beobachter eines Versuchs auch immer Teil der Beobachtung.

Zwar räumen z. B. die skeptischen Wissenschaftler der GWUP ein, dass eine Reihe von statistisch sorgfältig dokumentierten Experimenten auf die Existenz von Psi-Phänomenen hinweisen. Aber da sich diese Experimente nicht beliebig wiederholen lassen und ihre Ergebnisse offenbar stark davon abhängen, ob die Beteiligten an Psi-Phänomene glauben oder nicht, lautet das Fazit der GWUP: Bisher gibt es keinen stichhaltigen Beleg für die Existenz paranormalen Phänomene.

Diese „Divergenz der Paradigmen“ erklärt auch, wieso viele mit kausal-mechanistischen Modellen arbeitende Parapsychologen so kläglich auf dem Gebiet der Esoterikforschung versagen: sie versuchen, mit „klassischen“ Methoden ein Weltbild zu erforschen, das sich dem analytischen Denken prinzipiell entzieht. Viele ihrer gutgemeinten Untersuchungen, z. B. die des Wünschelrutenphänomens, ähneln mitunter dem Versuch, mit Gabeln Suppe zu essen.

Wenn es irgendjemandem passiert, ist sehr groß. Ein Wahrtraum ist ihnen zufolge so etwas wie ein Hauptgewinn im Lotto - ein unwahrscheinlicher, aber möglicher Glücksfall. Mit einer Wahrscheinlichkeit von weniger als 1:14 Millionen ist ein bestimmter Lottotyp richtig. Die Chance, das gerade mein Tip richtig ist, ist also verschwindend gering. Aber da jede Woche um die 15 Millionen Tipps abgegeben werden, wird es mit hoher Wahrscheinlichkeit bei jeder Ziehung Hauptgewinner geben. (Ich stelle mir gerade vor, was wäre, wenn ich statt Wahrträumen jedesmal Lottogewinne gehabt hätte...) Eine weiteres Argument gegen Jung ist das bekannte psychologische Phänomen, dass wir dazu neigen, zwischen zwei gleichzeitig geschehenden Ereignissen, die nichts miteinander zu tun haben, Zusammenhänge zu



Protowissenschaft

Die dritte Gruppe der „Grenzwissenschaften“ sind die Protowissenschaften. Das sind Wissenschaften, im Entstehen, für die es noch keinen Platz im Lehrgebäude der etablierten Wissenschaft gibt - aber es kann sein, das was heute noch Außenseitertheorie ist, morgen in den Lehrbüchern stehen kann - oder als „verfehlter Ansatz“ verworfen wird. Selbst wenn eine Protowissenschaft in das Lehrgebäude der Wissenschaften einzieht, gilt immer noch: Es ist das Vorrecht des Pioniers, sich zu irren. Nur selten haben die Grenzgänger der Wissenschaft auf ganzer Linie recht behalten.

Typische Felder der „Protowissenschaften“ sind z. B. die Exobiologie, die Kryptozoologie, Sheldrakes „morphogenetische Felder“, Experimente zur überlichtschnellen Informationsübertragung, Versuche zur Schwerkraftkontrolle, die Untersuchungen zur Sprachfähigkeit von Tieren.

Gerade letzteres zeigt, was für eine Achterbahnfahrt die öffentliche Meinung in Hinsicht auf Protowissenschaften hinlegen kann: Als um 1980 Primatenforscher erstmals Schimpansen und Gorillas die Taubstummensprache beibrachten, reagierten die Verhaltensforscher interessiert und die Massenmedien enthusiastisch ob dieser Sensation. Als dann die ersten Zweifel an den Experimenten auftauchten und es nicht immer gelang, die Ergebnisse zu reproduzieren, geriet im Handumdrehen die ganze Sprachforschung an Menschenaffen in Verruf. Die Medien folgten begeistert den galligen Vorwürfen gegen die früheren „Helden der Wissenschaft“ und kommentierten süffisant den „Forscherstreit“. 1986 mußte der „Spiegel“ zu vermelden: Die Forschungsfehde sei entschieden, die vermeintlich sprechenden Menschenaffen hätten nur einem Zirkustrick vorgeführt, das „Bewußtsein von der Gemeinschaft der Kreatur“ habe sich in Rauch aufgelöst. Schließlich kühlte sich die Köpfe ab, und das Thema wurde uninteressant. So uninteressant, dass die breite Öffentlichkeit kaum etwas davon mitbekam, dass neue Versuche hieb- und stichfeste Ergebnisse zur Sprachfähigkeit von Menschenaffen gebracht haben - Ergebnisse, die zeigen, dass die Versuchstiere sehr wohl verstehen, was sie „sagen“. Die Intelligenzforschung an Tieren einschließlich der Sprache von Primaten ist mittlerweile ein etablierter Zweig der Verhaltensforschung geworden.

Es geht aber auch umgekehrt: Als Hörbiger um 1894 seine „Welteislehre“ (auch „Glacial-

Kosmogonie“ genannt) begründete, da war sie noch eine durchaus legitime Protowissenschaft. Später bauten er und Fauth immer mehr esoterisches Gedankengut in ihre Theorie ein und gerieten in immer größeren Dissens zur „offiziellen Wissenschaft“ - sie wurde spätestens 1913 zur Parawissenschaft. Schließlich wurden wesentliche Grundlagen der Welteislehre klar widerlegt, aber viele ihrer Anhänger blieben ihr treu und zogen nun die Forschungsergebnisse der Astronomie in Frage - die „WEL“ verkam zur Pseudowissenschaft.

Offen für alles?

Wer sich mit Grenzwissenschaften beschäftigt, der muß vor allem „offen“ sein. Man darf sich nicht von seinen Vorurteilen, seinen Vorlieben, seinen Abneigungen leiten lassen. Man muß sich auch auf ungewöhnliche Denkansätze einlassen. Vor allem bedeutet Offenheit, dass man keine Behauptung von vornherein und ohne Prüfung ablehnt.

Ein Beispiel, was „Offenheit“ bedeuten kann: Die Astrologie ist für viele das klassische Beispiel einer Pseudowissenschaft. Gunther Sachs, nicht nur Multi-Millionenerbe und Ex-Playboy, sondern auch studierter Mathematiker, der seine Wissenschaft ernst nimmt, kam auf die Idee, statisch untersuchen zu lassen, ob an Geburtshoroskopen etwas dran ist. Er ließ drei Forscher die Zusammenhänge zwischen Sternzeichen und Verhaltensweisen prüfen. Die Resultate bestätigen viele Annahmen der Astrologie: Waage-Geborene studieren besonders gerne Jura, Steinböcke werden besonders oft als Drogenhändler verurteilt, die Suizidneigung ist bei verschiedenen Tierkreiszeichen unterschiedlich usw.. Ferner ließ Sachs die Ergebnisse von Statistikern der Universität München, Gutachtern des statistischen Bundesamtes und in einer unabhängigen Untersuchung des Instituts für Demoskopie in Allensbach prüfen.

Die bei wissenschaftlichen Außenseitern eher unbeliebte GWUP reagierte in ihrer Zeitschrift „Der Skeptiker“ mit einem sehr sachlichen Artikel des Würzburger Statistikers Herbert Baslers. Basler räumt ein, dass die von Sachs beauftragten Untersuchungen gezeigt hätten, dass astrologische Hypothesen mathematisch überprüfbar sind. Die Ergebnisse stellten echte interpretatorische Knacknüsse für Astrologie-Skeptiker dar. Allerdings stellte er die Signifikanz der Untersuchungen im Einzelfall in Frage und weist gerade dem Allensbacher Institut Fehler nach, aber er ermutigt Sachs und andere zum

Weitermachen. Basler ist „offen“ im oben genannten Sinne.

Interessanterweise hatte dieser Artikel einige Monate später ein wenig „offenes“ Echo im Editorial der Zeitschrift „Bild der Wissenschaft“. Chefredakteur Reiner Korbmann warf den Skeptikern vor, dem Mythos Astrologie auf dem Leim gegangen zu sein. Sie hätten übersehen, dass Sachs nicht die Konstellationen der Gestirne, sondern den Einfluß des Geburtsdatums auf das Verhalten untersucht hatte. Das aber richte den Blick z. B. auf durch die je nach Jahreszeit unterschiedlichen frühkindlichen Erfahrungen.

Absehen davon, dass die Redaktion des „Skeptiker“ die in Baslers Studie aufgezeigten Fehler als Bestätigung ihrer astrologiefeindlichen Haltung sieht, und auch abgesehen davon, dass die Fragestellung von Sachs Studie lautete „Ist an Geburtshoroskopen etwa dran?“ und nicht etwa „Stimmt das Lehrgebäude der klassischen abendländischen Astrologie?“ griff Korbmann Positionen an, die die meisten „ernsthaften“ Astrologen längst geräumt haben. Kaum ein „moderner“ Astrologe setzt eine kausale Wirkung der Planeten voraus (z. B. in Form irgendwelcher Strahlen). Die Grundlage der esoterischen Astrologie ist das Analogiedenken: „Wie oben, so unten, wie innen, so außen“. Viele Astrologen, vor allem die psychologisch orientierten, gehen auch von der jungschen Synchronizität oder verwandten Theorien aus. Margit und Rüdiger Dahlke, als Herausgeber der „Sternzeichen-Meditation“ über jeden Verdacht Astro-Gegner zu sein erhaben, schreiben in „Die spirituelle Herausforderung“ z. B. ausdrücklich: „Der Saturn beeinflusst die Menschen genau so wenig wie die Menschen den Saturn“. Auch den sowohl bei Astrologiegläubigen wie -gegner weitverbreiteten Irrglauben, Astrologie sei eine Methode, die Zukunft vorherzusagen, erteilen sie eine klare Absage: „Ohne zusätzliche hellseherischen Fähigkeiten kann kein Astrologe aus dem Horoskop den konkreten Lebensverlauf eines Menschen herauslesen.“

Skepsis ohne Offenheit, Toleranz, den Verdacht, der andere könne Recht haben, verkommt zum Dogmatismus. Offenheit ohne die Bereitschaft zur Skepsis, zur Kritik und Prüfung, vor allem zur Selbstkritik, verkommt zur Leichtgläubigkeit.

[martin marheinecke]



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...

...Adam für das Coverbild ...www.rpg-gate.de für den Rezi-Tausch ...Dani für die Zeichnungen ...Christoph für die stets genialen NPCs ...Peti für Dinge, die ich hier nicht nennen werde ...Ursu für das Lektorat

ZEICHNUNGEN

Dani Kufner (www.dragonwood.de)

COVER

Adam Schneider

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.

GIMMICKS

~ GEMEINE ARTEFAKTE ~

Blitzendes Sklavenarmband

Aussehen: Auf den ersten Blick eine Art zerfledderter Handschuh. In Wirklichkeit sind es 5 breite Fingerringe, die über kleine Metallbänder mit einem 3 Finger breiten Armband verbunden sind. Dort wo die Metallbänder sich in der Mitte der Handinnenfläche kreuzen, funkelt ein kleiner Edelstein.

Geschichte: Ein machtbesessener Graf schaffte es vor langer Zeit einen Alchemisten gefangen zu nehmen und zwang ihn, dieses magische Artefakt herzustellen. Seinen Auftrag erfüllte der Alchemist auch, da sein Hass aber auf seinen Auftraggeber mit jedem Tag Gefangenschaft wuchs, schuf er das Armband mit einem kleinen Nachteil, um sich an seinem Peiniger zu rächen.

Wirkung: Natürlich muss man das Sklavenarmband tragen, damit es funktioniert. Spreizt der Träger nun alle Finger und deutet mit der Handinnenfläche auf das Ziel, schießt augenblicklich ein Blitz aus dem Edelstein und verletzt das Ziel. Der Blitz fügt nur mentalen Schaden zu und wirkt daher nur gegen Lebewesen. Das dicke Ende kommt beim blitzenden Sklavenarmband aber zum Schluss. Der Edelstein hat nur eine begrenzte Anzahl an Blitzen geladen. Sind diese verbraucht, ist er nur noch ein Schmuckstück, bis man ihn wieder auflädt. Für eine neue Ladung benötigt man die geballten Kräfte der Natur, will heißen ein echter Blitz muss in das Sklavenarmband fahren und den Edelstein mit neuer Macht versehen. Das eigentliche Problem dabei ist, dass das Armband dabei getragen werden muss. Und der Natur-Blitz wird durch den Edelstein leider nicht absorbiert. Es wird nur ein kleiner Teil der Energie aufgenommen, die übrige Energie ist frei und strömt tödlich durch den Träger des Armbandes.

Und wie werde ich's los? Nun einfach abnehmen und das war's dann. Eine schönere Möglichkeit wäre es, dass das Schmuckstück von einem Gegenspieler den Helden abgenommen wird. In einer stürmischen Nacht kommt es zum Showdown. Der Bösewicht setzt den Helden mit dem Artefakt ziemlich zu, bis es nicht beim Regen bleibt sondern Blitze den Kampfplatz

umzucken und der Fiesling am eigenen Leib zu spüren bekommt, wie sich der Edelstein auflädt.

Stirnreif der Weitsicht

Aussehen: Ein einfacher silberner Reif. Eher unscheinbar. Keine Edelsteine oder Verzierungen machen das 2 Finger breite glänzende Band zu einem aussergewöhnlichen Schmuckstück. Nur feine geritzte Ziselierungen, ineinander verwobene Blätter, sind eher durch Tasten zu spüren, denn zu sehen.

Geschichte: Diesen Reif – und sein Gegenstück, den Stirnreif der Nahsicht – schuf einst ein Magier, der sich in seiner knappen freien Zeit, der Beobachtung seltener Vögel widmete. Da die magische Aura seines Turmes leider jeden Vogel auf Abstand hielt, ersann er diese beiden Ringe.

Wirkung: Der Stirnreif passt sich automatisch jedem Kopfumfang an. Er schliesst sich so eng um den Kopf und verschmilzt mit der Kopfhaut, dass er nicht mit Gewalt abgenommen werden kann. Es sei denn, man skalpiert den Träger, was sicher nicht anzuraten ist. Davon merkt der Träger aber zuerst nichts. Setzt jemand ihn auf, kann er augenblicklich (wie durch ein Fernglas) alles weit entfernte sehr gut erkennen. Dieser Effekt bleibt aber auch weiterhin bestehen. An Abnehmen des Stirnreifs ist nicht zu denken (siehe oben). Und was für weit entfernte Objekte gilt, gilt auch für die nähere Umgebung. Der Fernglas-Effekt lässt nicht nach. (Schon mal mit einem starken Fernglas durch ein Zimmer gelaufen?)

Und wie werde ich's los? Nur der Schwesterreif – der Stirnreif der Nahsicht – kann helfen. Legt man diesen um den Stirnreif der Weitsicht, löst dieser sich und kann problemlos abgenommen werden. Nur wie hiess dieser Magier nochmal und wo wohnte er bloss? Es wäre sicher einfacher, wenn man den Händler finden könnte, der einem dieses dumme magische Artefakt verkauft hat. Denn der scheint sich auch spurlos in Luft aufgelöst zu haben.

[lars perner]



COVIS UND HO-TCHA-ME

~ ZWEI NICHTSPIELERCHARAKTERE FÜR EURE KAMPAGNE ~

Covis (auch Coves genannt)

Titel: Druiden, Bewahrer

Abstammung: Keltenähnlicher Kulturkreis

Alter: 50 Jahre

Größe: 160 cm

Statur: normal gebaut, genau proportioniert, die linke Schulter etwas höher als die rechte

Haarfarbe: ein weiser Haarkranz

Augenfarbe: rehbraun

Gewicht: ca 70 kg

Kurzbeschreibung: Covis erfüllt alle Vorteile und Klischees, die ein Druiden zu erfüllen hat. Wer ihn sieht, erblickt einen vom Alter zwar gezeichneten, aber bei weitem nicht gebrochenen Mann, der ein halbes Jahrhundert an Erfahrung und Weisheit sein eigen nennt. Seine Haut im Gesicht, an Armen und Füßen sieht aus wie dunkles Leder und fühlt sich auch so an. Zwei kleine, intelligente dunkle Augen blicken einem entgegen, und strahlen sofort Vertrauen und Neugierde aus. Eine kleine Nase, ein kleiner sanfter fast knabenartiger aber faltiger Mund und tiefe Grübchen sind die wichtigsten Merkmale seines Gesichtes. Umrahmt wird es von einem langen, hellgrauen Bart und auf dem Kopf trägt er noch die letzten Reste eines weissen Haarkranzes, der aber auch schon mal fülliger gewesen sein dürfte.

Covis hat leider nur noch wenige Zähne und riecht etwas unangenehm aus dem Mund. Gekleidet ist er, wie es sich gehört, in eine erdfarbene Kutte aus robustem, aber nicht ganz einfachem Material, die mit einer Kordel um seinen noch ganz passabel genährten Leib geschnürt ist. An dieser Kordel hängen mehrere kleine Lederbeutel, in denen alles zu finden ist, was so ein Druiden alles benötigt. Außer einem kleinen Messer ist er unbewaffnet (das Messer hat bisher auch nur Essen etwas zu Leide getan). Ansonsten ist er selbst im Winter barfuss und verzichtet auf einen Mantel oder dergleichen.

Covis ist ein netter alter Mann, der die armen SCs sofort und ungefragt pflegen wird, ihre Wunden verbindet und kostenlos als Lieferant für eine warme Mahlzeit, ein paar gute Tipps und wenn es sein muss auch als Heilkräuterlieferant herhält und das alles mit einer für Druiden untypischen Menschenfreude. Sein Heim ist eine unter einem Hügel vor langer Zeit künstlich angelegte Höhle, in der es immer schön warm ist, ein lustig

prasselndes Feuer einen Kessel mit heißer Suppe wärmt, sein Licht über den mit Stroh ausgelegten und mit Fellen geschmückten Raum wirft, und in der ein oder zwei Wurzelballen von der Decke hängen an denen wiederum Beutel, Taschen und Tiegel baumeln. In seiner ganzen Höhle wird man kein vom Mensch gezüchtetes

oder angebautes Lebensmittel (wie Getreide von Feldern, Obst von Plantagen, etc.), kein bearbeitetes Holz oder ähnliches einst lebendes Material finden. Covis verabscheut es nämlich, dass der Mensch die Natur verändert und sich Untertan machen will, und nicht einfach mit ihr zusammen lebt. Seinen Besuchern wird er dies auch mitteilen.

Alles in allem hat der Druiden kaum Besitztümer, so dass er eigentlich alles immer mit sich herumtragen könnte, wenn ihm der Sinn danach steht.

Seine Höhle liegt inmitten eines sehr dunklen, dichten, gefährlichen und furchteinflößenden Waldes neben einem Bach. Interessanter Weise ist die Atmosphäre des Waldes innerhalb von knapp einhundert Schritt um seine Höhle sehr freundlich und zieht Verirrte und ziellos durch den Wald Streifende magisch an. Und das ist Covis sehr recht...

Motivation: Covis ist ein Druiden und in dieser Funktion auch Diener seines Gottes. Egal, welche Gottheit Druiden normalerweise anbeten, Covis wurde von einem besonderen gerufen, folgte und dient ihm seither so gut er kann.

(Es steht jedem Meister frei, Covis Gott an seine Spielwelt anzupassen, oder ihn nur zu einem mächtigen Elementargeist bzw. Dämon zu machen. Hier im Folgenden die wichtigsten Attribute von Covis Gebieter).



2002



Armmettadas rief Covis das erste Mal, als dieser Mitte Zwanzig und auf einer langen Reise in den Wäldern war. Zuerst war es nur ein Locken, dann als sich Covis nach und nach mehr zu ihm gezogen fühlte, offenbarte es sich ihm öfters und erlangte sofort die Treue des Druiden, der sein bisheriges Leben bei den Druiden verbracht hatte und nicht immer mit ihrer Lehre einverstanden war. Covis liebte die Natur und verehrte sie als Ganzes, Reines und Wahres, musste aber mit ansehen, wie die Natur verändert und in seinen Augen verschmutzt wurde. Armmettada ist zwar ein Gott, aber auch er hasst es, wenn die Natur verändert wird, denn er liebt die rohe und ungebündelte Kraft der Natur. (Diese von Armmettada bevorzugte Natur werden die SC um Covis Höhle kennen und hoffentlich nicht schätzen lernen!! Eines ist ganz wichtig: Der Wald um die Druidenhöhle ist zwar wild, roh und chaotisch, mit meterhohen buschigen Gestrüpp, dessen Dornen so lange wie Finger sind, mit großen, von dunkelroten Moosflechten bewachsenen mächtigen Bäumen, die kein Licht und nur Nebel auf den Boden lassen, mit umgestürzten morschen Bäumen, die über wilden Kluften und tosenden Bachbetten liegen, aber der Wald ist nicht pervertiert oder mit unzähligen Dämonengezücht verseucht. Tiere, auch besonders wilde, lassen sich hingegen sehr wohl finden. Armmettada will ungestüme wuchernde Natur und keine Chaoswüste!!) Und so begann Covis mit der Hilfe seines Gottes, seinen Wald zu bauen, magische Foki anzulegen, durch die sein Gott seine Macht über die Natur ausdehnen kann. Covis ist natürlich selber ein mächtiger Fokus und das Ergebnis aus diesem Umstand und der Macht seines Gottes sieht man ja in seiner Umgebung. Der Druiden sieht auch in Menschen einen Teil der Natur und so wird er auch die Verletzungen heilen, die der Wald ihnen beigebracht hat (sie aber keinesfalls bedauern). Lange Zeit ist der Druiden von Wald zu Wald, von Hain zu Hain, Wiese zu Wiese gewandert um überall für seinen Gott Foki zu bauen und so hat er auf diese Weise schon so manchen Naturort wie diesen erschaffen. Doch vor einem guten Jahr fand er heraus, wie er auch andere Menschen zu solchen Foki machen kann. Und seitdem zeichnet er jeden Gast, den er beherbergt, mit dem Mal seines Gottes, auf dass dieser Reisende die Macht seines Gottes in die Natur bringt. Besonders effektiv sind dabei magisch begabte Personen. Diesen Reisenden passiert es ab da immer

öfters, dass sie an ihrer Lagerstelle am nächsten Morgen den Eindruck haben, dass das Gras dichter stehe und seit gestern Abend gewachsen sei, der Baum an dem sie zu Mittag lehnten, eine dickere, rauere Borke bekommen habe und so weiter...

Covis dient seinem Gott mit allen Mitteln und wird auch nicht davor zurückschrecken, einem geeignet erscheinenden SC in der Nacht, wenn dieser schläft, die Rune seines Gottes mit auf die Stirne zu malen, die sofort darauf allerdings wieder verschwindet.

Bekanntheitsgrad: Je nachdem, ob sich Covis schon länger in der Gegend aufhält, wächst auch die Wahrscheinlichkeit, dass ihn jemand kennt. Aber es ist durchaus möglich, dass der ein oder andere Reisende in der Taverne von dem Druiden erzählt, der ihm letzte Nacht Obdach gab und sich im gleichen Atemzug die Frau des Wirtes einmischte, die zu erzählen weiß, dass eben jener Waldmann erst vor einem Monat den alten Jakob von seinen schweren Koliken befreit hat. (Es ist hierbei egal, ob der alte Jakob entweder ein in Würde ergrauter Mann oder der alte Ackergaul des Schmiedes ist, Covis hilft jedem Lebewesen)

Covis siedelt etwa immer alle zwei Jahre um.

Magie: Wer Magie spüren oder dergleichen auf den alten Mann wirkt, kann ein typische Druidenaura erkennen, die eine Spur stärker und vielleicht dunkler zu sein scheint. (Vergleichbar, wie wenn man mit hellgrüner Wasserfarbe und ganz viel Wasser einen wässrigen Strich aufs Papier bringt und darunter die selbe Prozedur mit einer etwas dunkleren Farbe und etwas weniger Wasser wiederholt. Der untere Strich wäre dann Covis Aura).

Interessanter Weise kann man bei jedem, der von dem Druiden mit dem Mal seines Gottes gezeichnet wurde, auf der Stirne ebenfalls ein leicht magisches, verwaschenes Symbol erkennen, es aber nirgends einordnen, wenn man es nicht gerade mit der Aura von Covis in Verbindung bringen kann.

Gerüchte: Covis ist viel zu unbekannt und darauf bedacht, zwar freundlich, aber im Hintergrund zu bleiben, als dass es größere Gerüchte oder Tuscheleien über ihn gäbe, als die Geschichten, wie er ihm in der Nacht Unterschlupf gewährte oder ihr Kind von dem trockenen Husten befreit hat, ...der das arme Kleine seit dem letzten Winter plagte. Es war ja auch arg kalt letzten Winter. Dem Dingerbauern sind zwei Schafe erfroren und der See war so fest zugefroren, dass man sogar mit dem Gespann drüberfahren

konnte. Als meine Grossmutter jung war, soll das auch so gewesen sein. Naja, auf jeden Fall sind sie mit dem Gespann über den Fluss gefahren... der Druiden? Mehr weiß ich nicht, aber fragt mal den alten Jakob (In diesem Fall nicht der Ackergaul), der weiß vielleicht mehr, dem hat er nämlich von seinen Koliken befreit. Naja, auf jeden Fall, meine Großmutter und natürlich meine Mutter und ich dann ja auch, wir verwenden ja ein eigenes Hausmittel gegen Kolik. Dazu muss man nur...

Zitate:

- „Seid willkommen, Reisende, in meiner Hütte. Darf ich euch etwas zu Essen geben, denn ihr seht hungrig aus. Und nachdem ich mich um eure Wunde gekümmert habe, könnt ihr euch auch eine Nacht dort hinten hinlegen, wenn ihr es wünscht.“
- (Nach dem Wald gefragt) „Er ist wild, der Wald, rau und wild, so wie die Natur selber. Mir gefällt er so.“
- „Armmettada, ich diene dir und du dienst der Natur...“ (Gebetsanfang)

Szenarienvorschläge: Es bleibt jedem Spielleiter selbst überlassen, ob er Covis für böse hält, und ihm somit ein Abenteuer widmet an dessen Ende der Druiden sterben muss, ob Covis einfach nur verblendet ist und u. U. auf den rechten Weg zurück gebracht werden sollte oder ob er einfach eine normale Meisterperson ist, der die SCs begegnen und deren Tun sie nicht sonderlich viel Aufmerksamkeit schenken, denn was ist schon so schlimm daran, seinem Gott und der Natur zu dienen?

Nur eine Frage sei mir noch in diesem Zusammenhang erlaubt: Wenn die Natur als solches durch den Einfluss Armmettadas so verroht und wild wird, welche Auswirkungen haben dann die Kräfte des Gottes auf den Menschen, der ihnen ausgesetzt ist oder gar auf den, der sein Zeichen trägt?

Werte: Covis ist sehr intelligent und besitzt eine enorm hohe, positive Ausstrahlung. Körperliche Eigenschaften sind eher normal bis unterdurchschnittlich, seine Kampfwerte sind bodenlos schlecht. Er würde auch keinen Kampf beginnen. Seine magische Begabung ist seinem Alter und seiner Erfahrung angemessen, aber ansonsten nichts besonderes.



Ho-Tcha-Me

Titel: Rippengesicht, Eingeweihter der Dritten Loge, Voodoo mann

Abstammung: Hawaii

Alter: 30 Jahre

Größe: 165 cm

Statur: Sehr sehnig und muskulös, durchtrainiert trotz seiner Behinderung

Haarfarbe: schwarz (Dreads)

Augenfarbe: grau

Gewicht: 60 kg

Kurzbeschreibung:

Der Mann, den alle Rippengesicht nennen und der diesen

Spitznamen mit Gefallen entgegennimmt, sitzt im Rollstuhl, denn er kann fast nicht mehr laufen. Denn vor knapp zehn Jahren haben ihn ein paar konkurrierende Drogendealer beide Beine mit einem Auto überfahren und somit fast unbrauchbar gemacht. Und trotzdem hat er es in den zehn Jahren seit diesem Ereignis zu einem der mächtigsten Männer in der Drogenunterwelt gebracht. Und als solcher, als wichtiger und vor allem mächtiger Mann präsentiert er sich auch. Obwohl er an den Rollstuhl gefesselt ist – laufen kann er nur wenige Schritte und die nur unter unendlichen Qualen an einem Stock – sieht er gesund und durchtrainiert aus. Ho-Tcha-Me hat eine schokoladenbraune Haut, ein ebenmäßiges schönes Gesicht, ein paar graue, hellwache kleine Äuglein, die

stets ein bisschen umher zu huschen scheinen, eine schiefe Nase, die er sich mit 12 Jahren gebrochen hat und die nicht mehr richtig zusammen gewachsen ist, elfenbeinweise Zähne und tausende bis zu den Schultern wallende Dreads. Seinen Spitznamen verdankt er den jeweils vier langen Ritualnarben, die sich links und rechts überhalb seiner Stirn, unter den Augen, unterhalb der Wangenknochen und am Kinn über das ganze Gesicht ziehen. Diese Narben sehen ein bisschen aus wie menschliche, freigelegte Rippen und brachten dem Drogenbaron und Voodoopriester seine Spitznamen ein. Gekleidet ist er stets in einen seidenen, elegant geschnittenen, leichten Anzug und in schwarze Lackschuhe, die er eigens für seine zerquetschen Füße anfertigen lässt.

Um seinen Hals baumelt eine Unzahl an Amuletten, Anhängern und Ketten mit diversen Glücksbringern, die ihren Zweck anscheinend ganz gut erfüllen, denn Rippengesicht lebt trotz unzähliger Attentate immer noch.

Begleitet wird der Voodoo ca stets von Gremlin, seinem hünenhaften aber stummen Bodyguard aus Weißrussland und Lalaica, einer heißblütigen, extrem schlanken Afrikanerin, die eine Vorliebe für ganz wenig Kleidung an den Tag legt und sich ihre Glatze komplett mit Voodoozeichen hat tätowieren lassen. Lalaica ist ebenfalls eine Voodoopriesterin, wenn auch nicht ganz so mächtig wie Ho-Tcha-Me und dient ihrem Meister als Gespielin, Gehilfin und Mädchen für alles. Man munkelt, dass sie die eigentliche Herrin in Ho-Tcha-Mes Drogengeschäften ist, denn der Hawaiianer kümmert sich lieber um seine Voodookünste als um die weltlichen Geldgeschäfte. Trotzdem ist er der Boss und keiner wird das anzweifeln.

Und der Boss gibt sich Besuchern gegenüber wie ein Mann von Welt. Höflich, zuvorkommend und neugierig wird er seine Besucher empfangen, die an ihn aus gutem Grund herantreten. Leute ohne guten Grund oder Personen, die etwas unkluges getan haben, mag er eher weniger und lässt sie dies auch spüren.

Trotz seines Berufs, in dem er jeden Tag ein paar Dutzend Morde oder dergleichen anordnet, ist der Voodoo ca ein sehr bodenständiger Mensch. Er unterstützt seine Landsleute wo er kann, spricht mit mächtigen Menschen genauso wie mit Pennern und anderem gesellschaftlich nicht so hochstehenden Personen und interessiert sich ganz furchtbar für Golfturniere. Seine Häuser und Wohnungen sind zwar nobel, aber nicht extrem prunkvoll eingerichtet und orientieren sich an der Inselkunst Hawaiis.





Neben Golf schätzt er noch gutes Essen (vor allem Französisch oder die Küche seiner hawaiianischen Köchin), alte Bücher (am liebsten über die magischen Künste. Man munkelt, dass er eine der größten Sammlungen der Welt besitzt und sich sogar ein Abdruck des „Roten Buches Cwai“ in seiner Sammlung finden lässt)), schöne Frauen und Autos. Er selber lässt sich meistens mit einem umgebauten BMW durch die Gegend fahren, hat aber selber mehrere nette Autos in der Garage stehen, die er auch gerne mal selber ein bisschen spazieren fährt. Automatikgetriebe macht es möglich.

Alles in allem ist Rippengesicht eigentlich ein ganz netter und angenehmer Mensch, mit dem man, solange man ihn nicht irgendwie beleidigt oder ihm unrecht tut, gute Gespräche und noch bessere Geschäfte führen kann.

Bekanntheitsgrad: In den einschlägigen Kreisen kennt jeder den an den Rollstuhl gefesselten Mann. Auf den Straßen erzählt man sich natürlich andere Geschichten als bei den örtlichen Behörden, die allerdings so gut bestochen und geschmiert sind, dass der große Mann sofort erfährt, wenn sich irgendwer nach ihm erkundigt hat.

Viel munkelt man auch über die magischen Künste des Hawaiianers. Doch nur wenige wissen, wie tief er in dieser Geschichte mitmischte. Er ist Mitglied einer nicht uneinflussreichen Loge, in der er zu den best eingeweihten Zwölf zählt. Und diejenigen, die dies wissen, werden es nicht aus sich herausholen lassen.

Motivation: Ho-Tcha-Me liebt das Leben aber eigentlich lebt er nur, um noch mehr über die Magie und das verborgene Voodoo zu lernen. Dafür wird er vor nichts zurückschrecken. Seine weltlichen Geschäfte hat er in die Hände Lalaicas gelegt, hat aber stets einen Blick auf alles gerichtet um im Notfall selber schnell schalten und walten zu können.

Magie: Ho-Tcha-Me ist ein extrem guter Magier, der über ein großes Machtpotenzial verfügt und es jederzeit anwendet, wenn es ihm Vorteile bringt. Durch seine Behinderung gibt es viele Gelegenheiten, seine Magie zu nutzen und sei es nur, um den CD-Player leiser zu stellen, wenn die Fernbedienung am anderen Ende der Wohnung liegt. Neben dieser Aura seiner eigenen Macht kann man noch andere Auren lesen, wenn man ihn studiert, denn das Rippengesicht hat den einen oder anderen Geist und Manitou an sich gebunden, die ihm dienen müssen. Manche dieser Geisterwesen sind fast so mächtig wie ihr Meister und verleihen dem Voodooca somit seine unheimliche Macht.

Gerüchte: Gerüchte gibt es mehr als genug über Rippengesicht. Hier nur die typischsten:

- „Der Teufel mischt ganz groß im Drogengeschäft mit, hat aber seine Hände noch in anderen unsauberen Dingen drin.“ (Stimmt!)
- „`n Kumpel von mir hat mal gesehen, wie er einem abtrünnigen Dealer die Hand auf die Brust gelegt hat. Der Typ ist dann vor Schmerzen verreckt. Krass war das! Deswegen würde ich euch raten, euch von Rippengesicht fern zu halten!“
- „Warum Rippengesicht so heißt? Du hast ihn noch nie gesehen, wie?“
- „Ho-Tcha-Me, bürgerlicher Name nicht ermittelbar, wird als höchst gefährlich angesehen. Das psychologische Gutachten weißt auf eine Profilneurose hin, denn der Gemeinte bezeichnet sich im Geheimen als „magischer Künste“ mächtig. Unser V-Mann konnte diverse ähnliche Gespräche in seiner Umgebung mitverfolgen...“ (einer der vielen Polizeiberichte über Rippengesicht)

Zitate:

- „Letztes Jahr auf dem Green hat Blair mit seinem Woods das Ei erst mal voll in die Rau gejagt. Ich dachte, jetzt spinn ich! Der Mann spielt Golf wie ein Gott, aber schafft beim ersten Hole noch nicht mal einen Standart und dann, als ich meine zehn Riesen Wetteinsatz schon im Bunker versinken sah, hat er sich wieder reingelegt und zwei Hole-In-One am Stück gelegt. Goldbursche!“
- „Genug von Golf und Autos, reden wir über das Geschäft...“
- „Es gibt ein paar unvorsichtige Stimmen, die mir nachsagen, ich hätte „Das rote Buch“ in meinem Besitz. Diese Stimmen sollten aufpassen, dass sie nicht zu laut sind, ich mag das nicht!“
- „Die Geister sind unruhig heute...“
- „Das La-Seille ist gut, aber der Mambawa meiner alten Musca ist ein Gedicht!“ (Mambawa ist ein Eintopf aus Fisch, Kochbananen und allerlei, was in der Küche liegt und weg muss und Musca ist die etwa sechzigjährige Köchin von Rippengesicht)

Besonderheiten: Ho-Tcha-Me ist durch seine gebannten Geisterwesen zu unmöglichen fähig. Der einfachste zu durchschauende Effekt seiner Macht ist, dass er kaum zu töten ist. Selbst eine Sprenggranate, die vor knapp einem Jahr direkt unter seinem Rollstuhl detonierte, hat ihm zwar den Hintern versengt - aber nicht getötet. Und er kann noch anderes, was, das liegt im Ermessen eines jeden Spielleiters.

Szenarienvorschläge: Rippengesicht bietet sich entweder als unknackbarer Gegenspieler für die SCs an, dem sie immer wieder die eine oder andere Tour vermasseln können, oder aber als Auftraggeber, der ein paar gute Leute gebrauchen kann, die nicht zu seinem Team zuzuordnen sind, die das eine oder andere für ihn erledigen. Was es zu tun gibt? Eben einiges! Eine Schrift wiederbeschaffen, die im Pariser Nationalmuseum aufgetaucht ist und Paracelsus dem Irren zugeordnet werden kann, der das Geheimnis der Conjunction der Sieben Parallelen entwirren haben soll? Und plötzlich mischen noch andere Interessierte in dem Auftrag mit. Ob Mord, Diebstahl, Schutz oder was weiß ich, Rippengesicht kann jede dieser Dienstleistungen mal gebrauchen. Was Rippengesicht am liebsten hätte, wäre ein Hinweis auf die Sprüche der Translocation, mit deren Hilfe er seinen Geist in einen neuen Körper versetzen könnte.

Werte: Seine körperlichen Werte, die nicht durch sein zerstörtes Beine beeinträchtigt werden, wie z.B. seine Stärke, sind gut bis sehr gut. Seine magischen Fähigkeiten sind exorbitant! Kein Spielmagier oder magisch Begabter hat den Hauch einer Chance gegen Rippengesicht, wenn es zu einem magischen Duell kommt. Und auch bei einem normalen Kampf wird Rippengesicht zu 99% als ersten einen Zauber sprechen können, der ihn entweder aus dem Gefahrenkreis bringt oder die Gefahr tilgt!

[christoph maser - astral9@fagamo.de]

[zeichnungen von dani kufner]

SELTENE ZITATE

...der Ork: „Ach, ich mag nicht mehr kämpfen, was haltet ihr denn von Poesie? Die Feder ist schließlich stärker als das Schwert!“

...der Dieb: „Nein, ich will euer Gold nicht haben, euer Dank ist mir Belohnung genug.“

...der Alchimist: „Die Goldformel, mit der ich aus Blei Gold herstellen kann? Ist doch unwichtig.“

...der Zwerg: „Uhh, ziemlich dunkel ist die Mine aber schon. Da geh ich nicht rein!“



Ein herzliches Willkommen sei euch beschieden. Es freut mich, dass euer Weg euch wiedereinmal über meine Schwelle geführt hat. In diesen warmen Tagen bereite ich gerne kalte Speisen, damit euch nicht auch noch von innen eingeeheizt wird. Ich hoffe das ist nach eurem Sinn.

Orangensalat

Zutaten

2 große Orangen
 ½ El Zucker
 2 Paprikaschoten
 1 kleine Dose Thunfisch
 ½ Zwiebel
 ½ Tasse Zitronensaft
 Salz und Pfeffer
 1 Kopfsalat
 2 hartgekochte Eier

Zubereitung

Die Orangen schälen und halbieren. Entkernt in dünne Scheiben schneiden und zuckern. Die Paprika waschen und die Kerne entfernen, dann grob hacken. Den Fisch zerpfücken. Die Zwiebel in dünne Streifen schneiden. Den Kopfsalat rupfen, waschen und gut abtropfen lassen. Mit den Orangenscheiben eine Schüssel oder Platte auslegen. Den Kopfsalat mit der Paprika und dem Fisch vermengen. Die Zwiebel mit dem Zitronensaft und Salz und Pfeffer zu einem Dressing vermengen. Den Salat auf den Orangen anrichten, das Dressing darüber geben, mit Eivierteln garnieren.

Marinierter Gemüsesalat

Zutaten

175g junge Möhren
 2 Sellerieherzen
 125g Zuckerschoten
 125g Spargelspitzen
 1 El Sonnenblumenkerne
 4 El Olivenöl
 4 El trockener Weißwein
 2 El Weißweinessig
 1 El frischer Dill, gehackt
 1 El frische Petersilie, gehackt
 Salz und Pfeffer

Zubereitung

Die Mören putzen und die Sellerieherzen der Länge nach halbieren. Zusammen mit Zuckerschoten und dem Spargel in leicht kochendem Wasser bissfest dünsten. Inzwischen aus Olivenöl, Wein, Essig und Kräutern eine Marinade zubereiten. Mit Salz und Pfeffer abschmecken, sobald das Gemüse gar ist. Auf einer Servierplatte anrichten und sofort mit der Marinade übergießen. Die Sonnenblumenkerne auf ein Backblech streuen und im Backofen goldbraun rösten, dann über die Gemüseplatte streuen.

Zitronenpfeffer-Brot

Zutaten

250g Mehl
 4 Tl Backpulver
 1 Tl Salz
 1 Tl abgeriebene Zitronenschale
 2 Tl schwarzer Pfeffer
 50g Butter, in kleine Stücke geschnitten
 1 El Schnittlauch, gehackt
 90g Cheddar, gerieben
 2 Tl Weißweinessig
 180g Milch

Zubereitung

Den Backofen auf 210° C vorheizen. Zwei Backbleche mit neutralem Öl bepinseln. Mehl in eine Schüssel sieben, Salz, Pfeffer, Backpulver und Zitronenschale hinzufügen. Die Butter unter das Mehl kneten, bis grobe Krümel entstehen. Schnittlauch und Käse hinzugeben.

Den Essig zur Milch geben und in die Mehlmischung einrühren. Eventuell etwas Milch nachgießen.

Den Teig auf eine bemehlte Arbeitsfläche geben und von Hand gut kneten. In zwei gleich große Portionen teilen und jede Portion auf einem Backblech zu einem kreisförmigen ca. 2,5 cm dicken Brot flachdrücken. Nun mit dem Messer auf der Oberfläche 8 Stücke markieren; dabei nur leicht einschneiden. Mit etwas Mehl bestäuben. 20-25 Minuten backen, bis es goldgelb ist und hohl klingt, wenn man auf den Boden klopft.

Crudites mit Knoblauchsauce

Zutaten

Eine Auswahl frischer Gemüse in Stäbchen geschnitten
 2 große Kartoffeln, geschält und gewürfelt
 4-5 Knoblauchzehen, zerdrückt
 1 El Weißweinessig
 frisch gemahlener weißer Pfeffer
 Zitronensaft
 Salz
 4 El Olivenöl

Zubereitung

Kartoffeln in einem Topf mit sprudelndem Wasser gar kochen. Die Kartoffeln abgießen, abtropfen lassen und in eine Schüssel geben. Dann den zerdrückten Knoblauch und Essig zufügen und gut mischen. Mit Pfeffer, etwas Zitronensaft und Salz abschmecken. Nach und nach einige Tropfen Olivenöl dazugeben, dabei kräftig rühren. Immer mehr Öl hinzugeben, bis die Mischung glatt und dick geworden ist – dauert ca. 5 Minuten. Die Sauce zu den Gemüsestäbchen servieren.

Obstsalat in Orangenkörnchen

Zutaten

4 große Orangen
 1 Zitrone
 2 Bananen
 1 Apfel
 Datteln
 Nüsse
 Vanillinzucker

Zubereitung

Orangen zu einem Körnchen mit Henkel schneiden. Das Fruchtfleisch sorgfältig herauslösen, die Kerne entfernen und in Stückchen schneiden. Den Apfel schälen und ebenso wie die Bananen und Datteln in kleine Stücke schneiden. Die Nüsse blättrig schneiden und mit Zitronensaft, Zucker und Fruchtstückchen zu einem Salat vermengen. Die Körnchen damit füllen und kühl stellen.

[peti heinig]

Schwerter & Helden

Art: Regelbox
System: DSA
Verlag: FanPro
Preis: 35,00 €

Bewertung: ★ ★ ★



Was in der dritten Edition von DSA noch "Mit Mantel, Schwert und Zauberstab" hiess, kommt nun als "Schwerter und Helden" daher. Eine Ergänzung und Erweiterung der Basisregeln also. Mal schauen, was uns Fanpro da so vorsetzt. Also Box aufgemacht, Inhalt ausgekippt und erst mal gesichtet. Schade, keine Gebrauchsanweisung, wie sie in der Basisbox drin war. Naja ich hab hier ja auch die Expertenregeln vor mir und nicht die für Anfänger. Was hat Fanpro dann reingepackt. Ein schickes A2-Farbposter mit einigen aventurischen Kämpfern drauf. 4 stabile Blätter, die beidseitig eng bedruckt sind mit wichtigen Tabellen und Werten. Ebenfalls 4 Heldendokumente. Und für den Meister dann noch Formulare wie Spielereiferbrief, Kampfprotokoll und Blankodokumente für Meisterpersonen (sprich NPCs). Schliesslich folgt ein kleines Heftchen mit 8 Archetypen. Den meisten Platz in der Box belegen jedoch die 3 Bände "Mit blitzenden Klängen", "Mit flinken Fingern" und "Aventurische Helden", welche die Erweiterungsregeln beinhalten. Vom äusseren Erscheinungsbild liegen die Bände im Rahmen dessen, was man von DSA in der letzten Zeit gewohnt ist. Schöne Cover, innen an den Seiten ein Schmuckrand und leider Klebebindung. Mag diese günstige Bindung bei 70seitigen Abenteuern noch in Ordnung sein, hätte es bei 144 Seiten Regelbüchern doch eine etwas festere Bindung sein können. Vor allem bei diesem Preis für die Box. Doch dazu später mehr. Mehr ist dann nicht in der Box drin. Muss auch nicht, denn sie ist damit gut gefüllt. Aber alles der Reihe nach.

Zunächst das Poster. Nun ja, also ehrlich, ein netter Gimmick aber es wird wohl in der Box bleiben. Obwohl wenn ich mir die von hinten abgebildete Amazone so betrachte. Egal, ist

zwar nett aber entbehrlich. Lieber kein Poster und dafür die Box billiger. Schnell weiter zur Kurzübersicht der Kampfregeln. Wie oben gesagt werden hier auf etwas festem Papier die Informationen des Bandes "Mit blitzenden Klängen" auf 2 Seiten knapp zusammengefasst. Somit hat man Modifikationen, Patzertabellen, besondere Situationen, Manöver, usw. schön übersichtlich zur Hand. Umständliches Nachschlagen entfällt damit.

Die Heldendokumente verstehen sich als Kopiervorlage bei der geringen Anzahl, was auch in Ordnung ist. Insgesamt wollen 4 Seiten für jeden Helden mit Werten gefüllt werden.

Ebenfalls als Kopiervorlage dienen die meisterlichen Formulare. Das Kampfprotokoll soll einen Kampf für den Spielleiter übersichtlicher machen. Man kann halt alle wichtigen Werte der Kämpfenden auf einen Blick sehen. Der Spielleiterbrief ist auch nichts anderes als eine Kurzübersicht der Heldengruppe. Tja und das Blankoformular für Meisterpersonen will auch nur mit Werten eben dieser ausgefüllt sein.

Etwas fürs Auge wird dann mit den Archetypen geboten. Neben einer sehr guten, farbigen Ganzkörperzeichnung wird jeder Archetyp mit einer kleinen Geschichte eingeführt. Dazu noch etwas Hintergrund sowie Kleidung, Waffen und Ausrüstung. Natürlich fehlen die Zitate nicht und auch alle Werte sind mit angegeben. Die werden dann auf einem ausgefüllten Heldendokument nochmals wiederholt.

Nach diesem kleinen Vorgeschmack kommen wir zum ersten Band "Mit flinken Fingern". Hier wird zunächst unmissverständlich erläutert, dass die Grundregeln der Basisbox sowie die optionalen Regeln dieser Erweiterung das offizielle Regelgerüst von DSA bilden. Will heissen, wer nach den "richtigen" DSA-Regeln spielen will, muss "Schwerter und Helden" besitzen. Wem die optionalen Regeln nicht reichen, der kann mit den "Experten-Regeln" noch eins draufsetzen. Auf den ersten Seiten wird das Spielsystem der Basisbox nochmals kurz zusammengefasst, wobei mit Optionalregeln hier noch sehr gespart wird. Die meisten der insgesamt 64 Seiten nehmen die Beschreibungen der Talente in Anspruch, wie gehabt eingeteilt in Kampf, Körper, Gesellschaft, Natur, Wissen, Sprachen und Handwerkstalente. Schliesslich werden dann noch einige Sonderfertigkeiten – besonders im Kampf wie Hammerschlag, Kopfstoss, Kreuzblock, usw. - aufgezählt. Ebenfalls kurz wird dann noch erläutert, wie Abenteuerpunkte zum Steigern von Attributen, usw. eingesetzt werden. Für den Rollenspiel-

Heimwerker werden sogar Experten-Regeln für das Schmieden von Waffen und den Bogenbau auf 3 Seiten regelgerecht erklärt. Das Beste am ganzen Band sind die Tipps und Anregungen für Spieler, die in ihrer Grundlage noch auf einen Artikel von Ulrich Kiesow aus der alten Ergänzungsbox "Mit Mantel, Schwert und Zauberstab" zurückgehen. Dem Rollenspieler wird ins Gewissen geredet – von wegen Powergamer und so - und auf 10 Seiten dargelegt, was Rollenspiel ausmachen kann und vielleicht auch sollte.

Der zweite Band "Mit blitzenden Klängen" ist mit 144 Seiten doppelt so stark wie "Mit flinken Fingern". Dieser Band enthält die kompletten Kampfregeln für DSA. Und die haben es in sich. Wem also die simple Attacke und Parade nicht reichen, findet hier ausführliche Regeln zu Initiative, Distanzklassen, Waffen- und Körperkraftmodifikationen, Patzer und ihre Auswirkung. Ebenso werden Kampfprotokoll und -dokument erklärt. Den echten Krieger aber machen die richtigen Manöver aus, und davon gibt es auf 10 Seiten jede Menge, die es zu erlernen gilt. Hier eine kleine Auswahl: Sturmangriff, Befreiungsschlag, Finte, usw. Auch mit den einfachen Proben auf Raufen oder Ringen ist Schluss. Wozu gibt es die unterschiedlichen 6 Stile mit insgesamt circa 30 Sonderfertigkeiten und Manöver. Viel Glück, wer da bei einer Kneipenschlägerei noch den Regelüberblick bewahren will. So kann man nun endlich einem Handkantenschlag (richtet mehr Trefferpunkte an als normal, und wenn die Konstitution des Opfers dabei noch übertroffen wird einen Knochenbruch) mit einem Block (nächste gegnerische Parade erschwert) kontern. Sogar ein Sprungtritt ist nun endlich regeltechnisch möglich und ausführlich erklärt. Dem Kampf zu Pferd (einschliesslich Lanzenreiten) ist dann das folgende Kapitel gewidmet, dicht gefolgt von den ausführlichen Fernkampfregeln. Da gibt's dann wenig neues, Zielgrösse, Entfernung zum Ziel – alles schon mal da gewesen. Neu ist da dann schon der Fernkampf unter Wasser. Aber mal ehrlich, wer braucht denn sowas? Als Experten-Regel werden dann Trefferzonen eingeführt. Also die Unterscheidung nach Kopf, Brust, Arme, Bauch und Beine. Auch hier gilt, so richtig neu ist das nicht, bringt aber viel "Realismus" ins Spiel. Auch in DSA weiss der Spieler nun genau Bescheid, wo sein Held getroffen wurde. Die einzelnen Kampf-Talente (Bogen, Dolche, Schwerter, usw.) sowie die Sonderfertigkeiten (Ausweichen I, II und III, Blindkampf, Windmühle, usw.) und deren Beschreibung nehmen dann weitere 10

Seiten ein. Die einzelnen Waffen und ihre Werte werden tabellarisch aufgeführt und nochmals kurz erläutert. Ebenso natürlich Schilde und Rüstungen. Womit dann mit den Regeln erst mal Schluss ist und die Kämpfer-Professionen vorgestellt werden. Nur zur Erinnerung der DSA4-Held setzt sich im Grossen und Ganzen aus Rasse, Kultur und Profession zusammen. Manche Professionen werden dann nochmals unterteilt (Gladiator aus Fasar, Mengbilla und Al'Anfa) Im Prinzip trifft man hier auf alte Bekannte wie Amazone und Krieger. Aber auch Neulinge wie den Fähnrich. Diese werden dann meist noch in unterschiedliche Schulen eingeteilt. Da dürfte dann für jeden Kämpfergeschmack etwas dabei sein. Jede Profession ist mit Vor- und Nachteilen, den Talentwerten und Fertigkeiten sowie der Ausrüstung beschrieben. Wer schon immer mal einen Dorfbüttel spielen wollte, hier hat er nun die entsprechenden Werte dafür. Zum Abschluss des Bandes wird noch kurz auf den unterschiedlichen Ehrbegriff bei den Kämpfenden eingegangen. Das Beste an "Mit blitzenden Klingen" ist wohl der 7seitige Index, der bei Regelfragen hilft, sofort die richtige Stelle im Buch zu finden. Wie oben erwähnt werden die wichtigsten Regeln nochmals auf einem separaten Blatt aufgeführt.

Nach dieser für Regelfetischisten sicher interessanten Lektüre zum letzten Band "Aventurische Helden"; ebenfalls ein 144seitiges Schwergewicht. Wie gesagt macht den "neuen" aventurischen Held seine Rasse, Kultur und Profession aus. Nun und davon bekommt man in diesem Band mehr als genug geliefert. Da dürfte kaum ein Wunsch offen bleiben. 7 menschliche Rassen (unter anderem Mittelländer, Norbarden, Waldmenschen) und 4 nicht-menschliche Rassen (Zwerge, Orks, Goblins, Achaz) stehen zur Auswahl. Elfenhelden werden auf die noch erscheinende Magiebox vertröstet. 28 menschliche Kulturen und 12 nicht-menschliche erweitern dann den Rahmen der Heldengenerierung. Den absoluten Höhepunkt bilden dann sicherlich die mehr als 250 Professionen.

Nach einer kurzen Zusammenfassung zur Heldengenerierung folgen dann die Rassenbeschreibungen. Es gibt zu jeder Rasse einige Erläuterungen zu Herkunft und Verbreitung sowie Aussehen (mit einem typischen Portrait) und Kleidung. Selbstverständlich sind die rassenspezifischen Startwerte in einem Kasten mit angegeben. Bei den nicht-menschlichen Rassen sind dann noch einige Besonderheiten aufgeführt. Auf weiteren 40 Seiten werden dann die verschiedenen

Kulturen behandelt. Auch hier viel Text und Informationen zu Lebensraum und -weise, Glauben, Sitten, Kleidung, Sprache und einiges mehr. Dazu wird gleich noch Quellenmaterial aufgezählt, in welchem man weiterführende Informationen zur entsprechenden Kultur finden kann. Natürlich finden sich auch hier im Kasten die jeweiligen Startwerte der Kulturen. Viel Text – wenige Grafiken. Die nichtmagischen Professionen (ausser Kämpfer, die im Band "Mit blitzenden Klingen" dargestellt werden) finden dann auf 30 Seiten Platz. Eingeteilt sind diese in Wildnisprofessionen (Botenreiter, Hirte, usw.), Gesellschaftsprofessionen (Barde, Bettler, Gaukler, ...) und Handwerksprofessionen (Bauer, Rattenfänger, Wirt, ...) Zu jeder Profession gibt es ein Bild von Caryad und wieder mal erklärenden Text und die obligatorischen Werte. Anschliessend werden die frei wählbaren Vor- und Nachteile erschöpfend beschrieben. Solls ein adliger Sprössling sein, oder doch lieber ausdauernd dafür aber abergläubisch und fettlebig. Kein Problem, alles ist machbar. Wobei der Spieler in der Wahl etwas eingeschränkt wird, damit nicht zu skurrile Kombinationen gewählt werden können. Wem die vorgegebenen Rassen, Kulturen oder Professionen nicht reichen, bekommt noch eine Anleitung zur Hand, wie man sich seine eigenen basteln kann. Zu guter Letzt wird kurz erklärt, wie exotische Rassen wie Orks und Achaz als Spielercharaktere geführt werden können. Mal sehen, ob uns da in nächster Zeit auf diese Rassen zugeschnittene Abenteuer ins Haus stehen. Auch ein aventurisches Namenlexikon ist enthalten ebenso wie Konvertierungsregeln für altgediente DSA-Helden. Aufgelockert wird der Band durch Kurzgeschichten, in denen exemplarische Hintergründe für einzelne Helden beschrieben werden.

Bleibt zum Schluss nur noch eins zu sagen. Liebe Firma Fantasy Productions, dass ihr ein Unternehmen seid, das wirtschaftlich sein muss, ist wohl jedem klar. Aber war dieser Preis wirklich nötig, um Euer Überleben zu sichern? 35 € sind nicht gerade wenig für eine Regelergänzung. Und da der richtige DSA-Fan auch noch Magie- und Geweihtenbox braucht um die Regeln komplett zu haben, stellt ihn das vor ziemliche finanzielle Probleme.

Fazit:

Entweder man muss "Schwerter und Helden" haben oder nicht. Jeder, der nach den aktuellen offiziellen DSA-Regeln spielen will, muss diese Box haben, da diese Regeln hier enthalten sind. Auch wenn der Preis dafür sehr hoch ist. Selbst

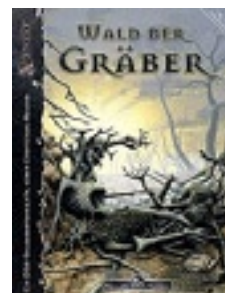
wer auf die Regeln pfeift, wird wohl nicht auf die Kulturen und Rassen verzichten wollen. Also auch Kaufzwang. Allen anderen wird der Preis für Ergänzungsregeln zu hoch sein und man wird dankend verzichten. Und eingefleischte D&D-Spieler werden die Regeln sowieso grundsätzlich ablehnen.

Preis/Leistung: ① ② ③ ④ ⑤
Aufmachung: ① ② ③ ④ ⑤
Nutzen: ① ② ③ ④ ⑤

[lars perner]

Wald der Gräber

Art: Soloabenteurer
System: DSA
Verlag: FanPro
Preis: 13,50 €
Bewertung: ★ ★ ★ ★



Ralf "Heldenschreck" Hlawatsch schlägt mit dem Solo-Abenteurer "Wald der Gräber" wieder zu. Und so gibt es dann auch diverse Möglichkeiten wie der Held das Zeitige segnen kann. Doch zum Glück wird es

dem Spieler nicht gerade leicht gemacht, dem Ableben des Helden beizuwohnen. Nur wer sich absolut stur anstellt und die hintergründigen Andeutungen der Gefahr ignoriert, wird das Abenteuer vorzeitig beenden. Hauptgrund für die zuvorkommende Behandlung des Helden ist, dass es sich bei "Wald der Gräber" um ein Einsteiger-Abenteuer handelt. Das Beste dabei ist, dass es ausser mit den DSA-Grundregeln auch mit "Abenteuer Aventurien" spielbar ist. Na, kennt das noch jemand? Genau, es wurde vor einiger Zeit als eine Art DSA-Light für Rollenspiel-Neulinge aufgelegt. Schön, dass sich Fanpro nun dieser Produktschiene entsinnt und auch Material dafür herausbringt. Ich kann eigentlich nur empfehlen, dass Abenteuer nach den Regeln von "Abenteuer Aventurien" zu spielen. Sämtliche durch den Helden anwendbare Zauber entstammen diesem Anfänger-System.

Wer "Abenteuer Aventurien" nicht hat, kann sich von der Fanpro-Homepage auch die

Regeln kostenlos runterladen. Das ist aber nicht zwingend erforderlich, denn im Abenteuer sind gleich zwei vorgefertigte Helden enthalten, mit denen man auch ohne weitere Regeln sofort spielen kann. Wie gesagt wurde "Wald der Gräber" für Einsteiger geschrieben. So ist die eigentliche Geschichte nicht gerade aussergewöhnlich. Wie sie aber präsentiert wird und sich entwickelt, ist für ein Solo-Abenteuer sehr interessant gestaltet. Hier ist die Verpackung also etwas mehr als der Inhalt. Der Rollenspielneuling wird behutsam in ein kleines Stück der Welt Aventurien eingeführt. Das Abenteuer ist dann aber so allgemein, dass es eigentlich überall spielen könnte. DSA- und rollenspielspezifische Begriffe werden in einem kleinen Glossar erklärt. Die Handlung hält dann durchaus die eine oder andere Überraschung und Abwechslung bereit. Sogar ein einfaches Sokoban-Spiel kann bzw. muss absolviert werden. Bevor der Spieler aber in den Genuss dieses Spieles kommt, sollte er in der Rolle des oder der Helden/in eine Arbeit als Holzfäller annehmen. Hierbei wird der Spieler aber nicht in eine Richtung gedrängt, sondern eher sanft geschoben. Naturgemäß ist der Handlungsspielraum in einem Solo-Abenteuer eher gering, was hier durch schöne aber auch teilweise gefährliche Alternativen aufgelockert wird. So ist es dann auch Sache des Spielers, wie sein Held die mysteriösen Tode der anderen Holzfäller untersucht. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die ausprobiert sein wollen. Man kann Verhöre führen, in Bibliotheken suchen usw. Natürlich sorgen falsche Fährten zuerst für etwas Verwirrung und das Spiel könnte dann durchaus sehr schnell vorbei sein. Da dies aber nicht immer tödlich für den Helden ist, gibt es dafür sogar Erfahrungspunkte. Der Spieler wird ein wenig mit Land und Leuten eines Fantasy-Rollenspiels vertraut gemacht, darf etwas detektivisches Gespür beweisen und aventurisches Flair schnuppern. Erfahrene Meister werden kein Problem haben aus "Wald der Gräber" ein Kurzscenario für ihre Gruppe zu gestalten. Die Umarbeitung geht leicht von der Hand, da die wichtigsten Personen mit Beschreibung und ihren Werten (für DSA und Abenteuer Aventurien) gemeinsam in einem Abschnitt aufgeführt sind. Für mehr als ein Kurzabenteuer dürfte es aber kaum Stoff geben.

Die rundum positive textliche und grafische Gestaltung der Abschnitte wird nur manchmal etwas getrübt. So verweisen manche Abschnitte auf einen direkt folgenden. Da ist die - sowieso bereits vorhandene - Versuchung natürlich gross,

diese Alternative sich mal anzuschauen und dann vielleicht doch einen anderen Abschnitt zu wählen. Die Zeichnungen von Alexander Jung sind gut gelungen und passen immer zu einem Abschnitt auf der gleichen Seite. Aber gerade in einem Einsteiger-Abenteuer hätten es mehr Bilder sein können. Besonders ein "Gruppenfoto" oder Einzelportraits des Holzfällertupps, um den es im Abenteuer ja geht, hätte sehr gut getan.

Auch ein blutiger Anfänger, dem ich das Abenteuer zum Testspiel überliess, bemängelte gerade diese fehlenden Zeichnungen. Ein Wiedererkennen der einzelnen Personen im Abenteuer wäre dadurch viel einfacher gewesen. Damit gleich noch eine kleine letzte Kritik. Der Held kann sich mit nahezu jedem NSC anlegen. Soweit so gut. Nur dass dann immer die Rede von Odilons Lebenspunkten ist. Für Anfänger ist das etwas verwirrend. Wenn man Gordan angreift, haben Odilons Lebenspunkte damit leider nichts zu tun. Wie gesagt, zieht sich dieser Fehler durch alle Abschnitte, in denen gegen die Holzfäller gekämpft wird. Das ist etwas schade. Wie bereits gesagt, spielte ein Anfänger das Abenteuer mal gemeinsam mit mir durch. Interessanter weise fand er gleich beim ersten Mal die fast perfekte Lösung (nur ein Puzzlestückchen fehlte noch). Nach ca. 3 Stunden reiner Spielzeit beendete er sichtlich stolz und zufrieden sein erstes Solo-Abenteuer und fragte sofort nach mehr. Damit ist sicher ein Hauptziel des Abenteuers erreicht: Anfängern Lust aufs Rollenspiel zu machen. Nicht gerade einsteigerfreundlich ist der Preis von 13,50 €. Der hätte ruhig etwas günstiger sein können. Schade, das schreckt vielleicht dann einige Anfänger von einer Anschaffung ab. Aber wie gesagt, für Einsteiger lohnt es sich allemal.

Fazit:

Kaufen und spielen, wenn man ein Rollenspiel-Anfänger ist. Ist man das nicht, trotzdem kaufen, spielen und einem Anfänger schenken, dann ist ein neuer Fan so gut wie sicher. Nur an die Story sollte man keine allzu hohen Ansprüche stellen, sondern einfach nur die Handlung geniessen. Als umgearbeitetes Gruppenabenteuer wird's leider nur ein Kurzscenario, dafür lohnt sich sicher nicht die Ausgabe. Die Punktwertung bezieht sich auf den Nutzen, den ein Anfänger aus "Wald der Gräber" ziehen wird.

Preis/Leistung: ① ② ③ ④ ⑤
Aufmachung: ① ② ③ ④ ⑤
Nutzen: ① ② ③ ④ ⑤

[lars perner]

Die Herren von Chorhop

Art: Gruppenabenteuer
System: DSA
Verlag: FanPro
Preis: ca. 13,50 €

Bewertung: ★★★★★



Anton Weste, der schon mit "Blutige See" einen Kampagnenband geschrieben hat, beglückt uns mit den "Herren von Chorhop" wieder einmal mit einem Kampagnenhintergrund.

Chorhop ist ein mittelgrosser Hafenstadtstaat, der keinen richtigen Herrscher hat und auch sonst ziemlich allein dasteht. Dies hat den Vorteil, dass diese Stadt in fast jeder Fantasywelt existieren könnte. Somit ist dieser Band auch für Nicht-DSAler interessant.

Für die Helden, die sich ins Abenteuer stürzen wollen kommt hier der Fall vor dem Hochmut. Der Autor ist der Meinung, dass nur ein Held, der tief gefallen ist, es zu würdigen weiss, ein Herr von Chorhop zu sein. In dieser Stadt des Diebes-, Glücks- und Händlergottes Phex werden die höchsten staatlichen Ämter nämlich jedes Jahr verlost. Und wie der Gott es halt so will, wird diese Ehre einem Helden genau dann zu Teil, wenn es ihm nicht mehr schlechter gehen kann. Jedenfalls darf bis zur nächsten Lotterie ein Held sich ein Jahr lang als einer der Herren der Stadt aufführen und ein Leben in Luxus geniessen. Klingt langweilig? Ist es aber nicht! Die Helden haben jede Menge zu tun, sich und ihre glücklich gewonnene Macht zu behaupten. Dafür bekommt der Meister sehr gutes Handwerkszeug mit diesem Kampagnenband geliefert.

Es wird natürlich die Stadt selbst mit ihren Gebäuden und der Kanalisation (einschliesslich Kartenmaterial) beschrieben. Auf den 8 Seiten Stadtbeschreibung sind aber auch wichtige Daten zur Geschichte, Umgebung, usw. enthalten. Sogar eine Kurzbeschreibung der Waldmenschentämme der Umgebung findet noch Platz im Band. Auf weiteren 4 Seiten werden dann ergänzend die Honoratioren Chorhops kurz vorgestellt. Die Beschreibungen sind mit vielen Abenteuer-Ideen gespickt, die

nur darauf warten, vom Meister ausgearbeitet zu werden. Aber der Meister wird nicht mit diesen Ideen abgespeist. Der Band enthält einige mehr oder weniger ausgearbeitete Szenarien, die den Aufenthalt der Helden in Chorhop abenteuerlich machen. Sehr ausführlich beschreibt Anton Weste auf 5 Seiten, wie es die Helden nach Chorhop verschlagen sollte. Wie gesagt sinken die Helden dabei sehr, sehr tief. Der folgende glückliche Weg zur Macht ist eher etwas unspektakulär aber trotzdem auf 4 Seiten ausgeführt. Nach diesem Vorgeplänkel geht's dann richtig los. Die Herren der Stadt (eine Art Minister) und ihre Funktionen (z.B: Kriegs-, Handels- Justizminister, usw.) im Machtgefüge werden beschrieben. Dabei kommt es naturgemäss zu Kompetenzgerangel und -überschneidungen. Insbesondere geht der Autor dabei auf die Funktionen ein, die die Helden in Chorhop zu erfüllen haben. Da gibt es einiges zu tun. Besonders hilfreich sind die Tipps und Hinweise, wie eine zu engagierte Heldengruppe gebremst und sprichwörtlich auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt werden kann. Da im Leben der Helden nicht nur aussergewöhnliche Dinge passieren sollten, wird der gar nicht so graue sonder durchaus interessante Alltag kurz auf 4 Seiten beschrieben. Gerade dieser Abschnitt bedarf der detaillierten Ausarbeitung durch den Meister, damit der Aufenthalt in Chorhop nicht nur eine Aneinanderreihung der sehr gut ausgearbeiteten Kurzscenarien ist. Den größten Teil des Bandes –volle 28 Seiten- nehmen dann diese 9 Kurzabenteuer ein. Einige dieser Abenteuer sind zwar zeitgebunden, da sie aber nicht aufeinander aufbauen, spielt der genaue Ablauf eigentlich keine Rolle. Die Themen der Kurzabenteuer sind weitgefächert. Vom einfachen Suchen-und-Befreien-Abenteuer bis zur Aufdeckung staatsübergreifender Intrigen und Mordkomplotte ist alles enthalten und sollte für einige Abende Stoff zum Rollenspiel bieten. Zu allen Szenarien sind – falls erforderlich - Karten vorhanden, die wie die Zeichnungen von Sabine Weiss stammen. Wobei bei einem Kampagnenband eh das Schwergewicht auf Text und dadurch vermittelte Informationen liegt als auf den Grafiken. Und die Informationen werden übersichtlich und doch unterhaltsam präsentiert. Und die 2 oder 3 kleinen Fehler beim Lektorat fallen da nicht ins Gewicht. Es ist jedoch recht amüsant zu erfahren, dass das sechste Kind des Vogtvikars "als Geisel am Sohn des Kalifen" weilt. Das sollte wohl der Hof des Kalifen sein. Aber wie gesagt, dies ist die absolute Ausnahme.

Fazit:

Natürlich kann ein 72-seitiges Heft keine vollständig ausgearbeitete Kampagne beinhalten. Das was hier aber dem Meister geboten wird, kann sich sehen lassen. Trotzdem ist es nur erfahrenen Meistern zu empfehlen, die die Arbeit des Ausarbeitens auf sich nehmen wollen. Dann werden aber die ebenfalls erfahrenen Helden und Spieler ein abwechslungsreiches Jahr in Chorhop erleben. Die Abenteuer in Chorhop können in jeder Fantasywelt geschehen. Auch wer DSA nicht mag, sollte zumindest mal einen Blick riskieren.

Preis/Leistung:

1 2 3 4 5

Aufmachung:

1 2 3 4 5

Nutzen:

1 2 3 4 5

[lars perner]

Bastion of Broken Souls

Art:

Abenteuer

System:

D&D 3E

Verlag:

Wizards of the Coast

Preis:

9,95 €

Bewertung:

★ ★ ★ ★



„Bastion of Broken Souls“ (im Folgenden BOBS) ist ein D&D-Abenteuer für vier Charaktere der achtzehnten Stufe und bildet den epischen Abschluß der achteiligen „Adventure Path“-Reihe (siehe auch meine weiteren Rezensionen auf www.rpg-gate.de).

BOBS ist, wie auch der direkte Vorgänger „Lord of the Iron Fortress“ ein 48-Seiten Softcover; eine Menge Abenteuer für's Geld. Die Titelillustration enthält einen Roten Drachen und kommt folgerichtig aus der Feder von Jeff „Rote-Drachen-mach-ich-im-Schlaf“ Easley. Die Innenillustrationen und die Karten sind in Ordnung.

Die Story: (Spieler sollten diesen Part überspringen) Die Charaktere werden urplötzlich und aus dem Nichts von dem „Cathezar“, einem weiblichen Halb-Dämon/ Halb-Teufel angegriffen. Außerdem kommt den Helden zu Ohren, dass überall auf der ganzen Welt Kinder ohne Seele geboren

werden. Nachforschungen mittels mächtiger Erkenntniszauber bringen zwar kleine Einblicke; dennoch bleiben viele Fragen offen; selbst die Götter schweigen aus unerfindlichen Gründen. Im größten Teil des Abenteuers werden die Charaktere also auf der Suche nach weiteren Spuren sein und dabei den Machenschaften eines mächtigen (und alten D&D-Hasen wohlbekannten) Dämonenprinzen namens Demogorgon auf die Schliche kommen.

Zu diesem Zwecke werden die SC einen mächtigen Druidenzirkel, eine überaus interessante und originelle „Gilde des Schlafes“ sowie das Gefängnis eines gefallenen Gottes besuchen. Hier warten einige interessante

Wie Wir Werteten

- 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.

Begegnungen und auch sehr harte Kämpfe. Bruce Cordell gibt wirklich blutrünstigen Spielern sogar die Gelegenheit, sich mit einem Solar und außerdem einem Titanen zu messen. Hinzu kommen wiederholte Angriffe durch die Diener des bereits erwähnten Dämonenprinzen.

Wie sich bald herausstellen wird, ist das eigentliche Problem der rotgeschuppte Kollege auf dem Titelbild. Asharladon, dessen Name sich wie ein roter Faden durch die Serie zog, wird hier nun endlich in Persona auftreten! Der Gute hat nämlich die Bastion der ungeborenen Seelen durch seine Gegenwart verunreinigt. Es handelt sich hierbei um einen Ort auf der Ebene der positiven Energie, in dem die Seelen aller Lebewesen „wachsen“, bevor sie mit der Geburt in den Körper übergehen. Asharladon hat es geschafft, in diesen Ort einzudringen und mästet sich nun mit der Energie dieser Seelen. Die Götter dürfen aufgrund eines uralten Dekrets nicht eingreifen. An wem bleibt die Drecksarbeit also mal wieder hängen? Genau.

Was hat nun Demogorgon damit zu tun? Demogorgon hat zwei Köpfe und zwei Persönlichkeiten. Der Eine der beiden möchte den Anderen gerne loswerden, weiß aber, dass dies auch seinen Tod bedeuten würde. Die Lösung des Problems ist Asharladons Herz. Der Drache hat vor Jahrhunderten sein Herz im Kampf gegen die mächtige Druidin Dydd eingebüßt (was damit passierte, weiß jeder, der „Heart of Nightfang Spire“ gespielt hat). Asharladon hat sein Herz jedoch durch einen lebenden Erzdämon ersetzt, der nun in seiner Brust Dienst tut. Diese „Seele-in-der-Seele“ ist die Lösung für Demogorgons (bzw. dessen Hälfte) Problem. Nun hat Demogorgon aber berechtigten Respekt vor Asharladons Macht, weiß jedoch, dass ein Nachfahre von Dydd, der Druidin, Kraft seines Blutes etwas gegen den Drachen ausrichten könnte.

Dieser Nachfahre ist einer der Charaktere. Daher die Angriffe durch Demogorgons Diener, die den SC entführen wollen.

Mit all diesem Wissen werden die Charaktere sich zur Bastion der ungeborenen Seelen begeben, um dort die Finale Konfrontation zu suchen. An diesem phantastischen Ort warten Dämonen, die die Bastion stürmen wollen und Asharladons Kinder, die ihren Vater beschützen.

(Offenbar hat Bruce Cordell mit seinem Kumpel Monte Cook eine Wette am Laufen: „Wer kann die meisten lächerlichen, albernsten Halb-Drachen in ein Abenteuer packen?“ Cook hat mit „Beyond the Veil“ (Atlas Games)

vorgelegt, Cordell zieht nun nach.)

Die Ultimative Prüfung ist dann der Kampf gegen Asharladon, einen Half-Demon Great Red Wyrm (CR 27!). Wer das schafft, hat sich sein Epic-Level Handbook redlich verdient.

Das Ende und die Belohnung sind angemessen episch und ein wirklich guter Abschluß für eine Kampagne. Als Bonbon bietet BOBS noch ein paar neue Magische Gegenstände, zwei neue Zauber und eine Handvoll neuer Monster.

Fazit:

„Bastion of Broken Souls“ bietet von allen bisherigen Abenteuern der Reihe die mit Abstand komplexeste Story (auch diese Rezension beinhaltet nicht alle Feinheiten). Zudem zeigt Bruce Cordell, dass man auch hochstufige Charaktere noch fordern kann. Das ganze Abenteuer atmet epische Breite und Bedeutsamkeit (immerhin ist das gesamte Multiversum von der Krise betroffen). Außerdem werden Elemente aus „The Sunless Citadel“, „The Standing Stone“ und „Heart of Nightfang Spire“ aufgegriffen, was den Spielern den Eindruck einer runden Kampagne vermittelt. Allerdings wirken einige Begegnungen etwas weit hergeholt, und ein Halb-Dämon/Halb-Teufel wirkt eher lächerlich als sonst was. Dennoch ein würdiger Abschluß einer nicht immer überzeugenden Reihe.

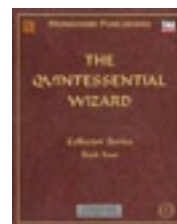
Preis/Leistung: ① ② ③ ④ ⑤

Aufmachung: ① ② ③ ④ ⑤

Nutzen: ① ② ③ ④ ⑤

[alex lorenz]

[www.rpg-gate.de]



gewohntermaßen 128 Seiten und erinnert in seiner Aussenansicht an die alten Bücher der Complete Handbook Reihe. Die Innenillustrationen sind größtenteils gelungen, jedoch gibt es wieder einige

Aussetzer von Bildern, die einfach nicht in ein gedrucktes Buch professionellen Formates gehören. Hier muss Mongoose endlich besser werden. Das Layout ist gewohnt zweispaltig und schlicht - Mongoose hat bei der Fülle seiner Publikationen hier seinen eigenen Standard etabliert, an den sich alle Autoren halten.

Das Buch beginnt nach dem üblichen Vorwort mit den Charakter Concepts, Hintergrundoptionen für Zauberer, die den Charakteren ein wenig mehr Tiefe geben sollen. Da die meisten Concepts sich hier auf eine Form der Magie beschränken, sind die gewährten Vorteile für Charaktere, die sich spezialisieren wollen, bereits recht brauchbar und durchaus attraktiver, als dies zum Beispiel im Quintessential Thief der Fall war. Die vorgestellten Concepts umfassen diesmal Alchemist, Academic, Entertainer, Exorcist, Arcane Craftsman, Fortune Teller, Geomancer, Gutter Mage, Hedge Wizard, Investigator, Knight of the Staff, Pyromancer, Sea Mage, Summoner, Tattoo Mage, Theologian, Theoretician, War Wizard, Wind Mage und Wizard Hunter. Einige der Konzepte kennt man bereits aus alten Class Kits oder Prestige Klassen anderer Veröffentlichungen. Hier gehen an einigen Stellen auch Hintergrundoptionen und Prestige Klassen ein wenig durcheinander, denn sicherlich könnten viele der vorgestellten Hintergründe auch durchaus als Prestige Klassen Verwendung finden.

Wie man es aus der Complete Reihe gewohnt ist, folgen dann die Prestige Klassen. Die meisten enthaltenen Klassen sind hierbei auf fünf Stufen ausgelegt und damit eher für ein kurzes Interludium geeignet. Die Voraussetzungen sind sehr gemischt, jedoch sollte man für fast alle Prestige Klassen die fünfte oder siebte Stufe erreicht haben - sonst sind die Voraussetzungen fast nicht erreichbar. Als Prestige Klassen werden hier Arcane Avatar, Arcane Avenger, Society of Atheists, Spelleater, Soulforged, Sun Mage und Wordbearer geboten. Kennt man die übrigen Mongoose Publikationen, wird einem vor allem der Soulforged auffallen, der ein wenig gegen die Grundsätze des Werkes Constructs - It Is Alive steht. Insgesamt sind die Prestigeklassen sehr ungewöhnlich, was sie

The Quintessential Wizard

Art: Regelband
System: D&D 3E
Verlag: Mongoose Publishing
Preis: 19,95 €

Bewertung: ★ ★ ★ ★

„The Quintessential Wizard“ nimmt den Stab des letzten Quintessential Werkes auf und führt die Reihe nun auch für arkane Zauberanwender weiter, nachdem unlängst bereits die Clerics zu ihrem Recht gekommen sind. Das Werk umfasst

zwar zu etwas besonderem macht, auf der anderen Seite aber ihre Spielbarkeit ein wenig einschränkt. Gerade der Quintessential Fighter hat hier gezeigt, dass es eigentlich die weniger außergewöhnlichen Prestige Klassen sind, die die Spieler ansprechen. Hier hätte man sicherlich das ein oder andere Concept eher zur Prestige Klasse erheben sollen um eine breitere Basis zu schaffen.

Mit Tricks of the Trade gibt es zunächst einmal einige Tips und Tricks in Bezug auf kreative Zauberanwendung. Hier habe ich bereits vom RPG Gate Spellmonster David Zechmeister bessere Kombinationen gelesen, so dass hier ein wenig mehr Recherche seitens Mongoose Publishing vorteilhaft gewesen wäre. Neu hingegen sind die Ideen zu thematischen Zauberlisten, die den Charaktern ein Grundkonzept auferlegen, welches sich auch in der Zauberauswahl wiederfindet. Interessant dürften diese Informationen in erster Linie für Gilden sein, die ihren Schülern je nach AU-richtung eine ganz besondere Auswahl an Zaubern zur Verfügung stellen. Im Dragon gab es vor einigen Jahren bereits einen Artikel, der mit Zauberpfaden ein ähnliches magisches Konzept ins Spiel brachte, was in der Folgezeit gerade bei Spielern Anwendung gefunden hat, die ein wenig mehr Wert auf einen stimmigen und atmosphärischen Hintergrund legen. Hier bietet das Buch auch die Möglichkeit die eigenen Zauber zu personalisieren, d.h. in Erscheinung und Form auf den eigenen Zauberer anzupassen - ebenfalls ein Instrument, um die Atmosphäre im Spiel zu erhöhen. Zauberduelle finden im Anschluss ebenfalls Erwähnung, wenngleich die Abhandlung relativ kurz ist und Duelle in anderen Werken bereits ausführlicher und besser behandelt worden sind.

Es folgen die obligatorischen Feats, die in jedem Buch beheimatet sind. Hier ist es Mongoose diesmal gelungen einige neue und interessante Feats zu präsentieren, wobei die grosse Masse der Feats nur selten bei Spielern Anklang und Verwendung finden wird.

Im Ausrüstungsteil kommen die Wizards erwartungsgemäß gerade bei Waffen und Rüstungen mit relativ wenig Platz aus, jedoch bieten vor allem die neuen magischen Gegenstände einige passende und für Magier außerordentlich nützliche Ideen - vor allem die Waffen für Magier sind hier recht interessant, da sie das übliche Repertoire von Stab und Robe um eine für Magier eher untypische Bewaffnung ergänzen.

Ein recht umfangreiches Kapitel ist dann dem Kern jeden magischen Treibens gewidmet

- der Bibliothek und Spruchbüchern. Hier gibt es neben Informationen über den Aufbau und die Funktionsweise von Bibliotheken vor allem auch Informationen darüber, wie man sein ganz persönliches und ganz und gar ungewöhnliches Spruchbuch entwickeln kann. Regeltechnisch nicht wirklich notwendig, aber in jedem Fall atmosphärisch gut einzubinden.

Neue Zauber dürfen in einem Buch über Magier natürlich nicht fehlen - so dass diese im nächsten Abschnitt präsentiert werden. Notwendig sind neue Zauber sicherlich nicht, jedoch bieten sie immer wieder die Möglichkeit Spieler mit Unerwartetem zu konfrontieren. Da die Regeln zur Erschaffung von Zaubern im d20 System jedoch deutlich besser gelungen sind, als dies in alten 2nd Edition Werken der Fall war, gibt es hier nicht wirklich Entgleisungen, die viel zu mächtig oder überaus schwach sind.

Ein Konzept, welches deutschen Rollenspielern bereits aus DSA bekannt sein dürfte, ist das Prinzip des personalisierten Zauberstabes, der immer mehr an Macht gewinnt und stetig verbessert werden kann. Mongoose hat dieses Prinzip nun auch in die d20 Welt portiert und damit d20 Magiern einige neue und wirklich spannende Möglichkeiten aufgezeigt, sich von den sonst üblichen Standardstäben zu entfernen.

Da Zauberer meist ein deutlich gesteigertes persönliches Schutzbedürfnis haben, bietet das Buch im Anschluß ein eigenes Kapitel über Bodyguards, deren einziges Ziel es sein soll, sich in den Weg herannahender Zauber und Krieger zu stürzen. Hierbei wird sogar eine neue Prestige Klasse für Krieger präsentiert. Hierbei lässt sich aber wohl festhalten, dass nur wenige Spieler wirklich interessiert daran sein dürften den Bodyguard des Partymagiers zu spielen und sich in herannahende Blitze und Geschosse zu stürzen. Dieses Konzept wird wohl in erster Linie Nichtspielerfiguren vorbehalten bleiben.

Was wäre ein Magier ohne Schüler, die seinen Boden sauber halten und ein Domizil, welches eines Zauberers würdig ist. Umfassende Informationen zu Beidem bieten die beiden Folgekapitel. Neben Hintergrundinformationen wird auch darauf eingegangen, welchen Nutzen Schüler in der Forschung und Herstellung magischer Gegenstände haben können - nach dem Studium des Kapitels wird sich jeder Magier ein paar Schüler halten wollen. Der Abschnitt über die Türme der Zauberer ist wie zu erwarten war sehr umfangreich und bietet keineswegs nur Informationen über den typischen runden Magierturm mit drei Stockwerken. Hier hat der diabolische Verstand

des Autors einige wirklich außergewöhnliche und für plündernde Spieler unschöne Ideen einfließen lassen. Natürlich gibt es auch eine vollständige Kostenplanung, so dass auch Spieler sich gleich daran machen können, das notwendige Kleingeld vorausgesetzt, sich einen eigenen Turm zu entwerfen. Nach mehreren Kostenabschätzungen am Reissbrett wird man sich in aller Regel dann aber wohl wieder eher am dreistöckigen Standardturm orientieren müssen.

Fazit:

Mit dem Quintessential Wizard ist Mongoose Publishing eine gute Fortführung der erfolgreichen Quintessential Reihe gelungen. An einige Vorgängerwerke kann das Buch jedoch nicht anschließen, was in Teilen sicherlich daran liegt, dass Magier bereits in zahllosen anderen Werken Beachtung fanden und so wenig wirklich neues präsentiert werden kann. Die Prestige Klassen sind sehr außergewöhnlich und sicherlich Geschmackssache - ich bevorzuge hier einfachere Klassen, die auch für den normalen Feld-, Wald- und Wiesenmagier auf Spielerseite anwendbar sind. Wie alle Quintessential Werke bietet das Buch aber nicht nur Regelerweiterungen und neue Zauber, sondern auch gut ausgearbeitete Erweiterungen in Bezug auf Atmosphäre und Flair, was die Reihe positiv von der Konkurrenz abhebt. Ein sicherlich schwieriges Thema, welches Mongoose mit gutem, wenn auch nicht überragendem Erfolg meistern konnte. Interessanterweise gehörte meiner Ansicht nach auch das Complete Mages Handbook aus der alten 2nd Edition Reihe zu den schwächsten Werken der Reihe, was die Vermutung nahe legt, dass er Autor als notorischer Magierspieler dem Thema deutlich kritischer gegenüber stehen könnte. Sein Geld ist das Buch aber in jedem Fall wert und eine lohnende Ergänzung zum 3E Standardwerk von Wizards of the Coast.

Preis/Leistung:

① ② ③ ④ ⑤

Aufmachung:

① ② ③ ④ ⑤

Nutzen:

① ② ③ ④ ⑤

[daniel heymann]
[www.rpg-gate.de]

Psionics Handbook

Art: Regelband
System: D&D 3E
Verlag: Wizards of the Coast
Preis: 26,95 €

Bewertung: ★★★★★



„Psi-Kräfte“ - Reizwort für jeden alteingesessenen AD&Dler und ein verheißungsvolles Versprechen für den interessierten Neuling.

Wer AD&D kennt, dürfte mit Grausen an die völlig unausgegorenen, unfairen und komplizierten Psi-Regeln damaliger Zeiten zurückdenken. Charaktere, die die Spielbalance sprengten und deren Fähigkeiten so gar nicht in das bestehende Regelgerüst passen wollten. Mitte der 90er wurde das Psi-System noch einmal leicht verbessert, aber es war schon zu spät: „Psi stinkt“ war die einhellige Meinung der Spieler und Spielleiter.

Zumal man sich von vornherein die Frage stellen sollte, ob Psi-Kräfte in eine Fantasy-Kampagne passen. Viele Leute beantworten diese Frage von vornherein mit „Nein“. Wer so denkt, wird auch mit dem neuen Psi-Handbuch nicht glücklich werden. Wer jedoch bereit ist, sich auf Psi einzulassen... den erwartet ein ganz ausgezeichnetes Ergänzungsband.

160 Seiten, Hardcover im Stil des Spielerhandbuchs, exzellente Illustrationen, fairer Preis. Soweit die technischen Daten.

Aber was ist Psi überhaupt? Psi ist die Macht des Geistes. Im Gegensatz zu Magiern, die ihre Energie von außen beziehen, und Priestern, die sie „von oben“ bekommen, greift der psionisch begabte Charakter auf seine inneren mentalen Energien zurück. Das ist keine Magie im eigentlichen Sinne, funktioniert jedoch ähnlich und bricht ebenfalls die Naturgesetze.

Mit Psi sind erstaunliche Effekte zu erzielen. Beispiele: Telekinese, Geistige Beherrschung, Metaphysisches Feuer, die Erschaffung astraler Wesen, die einem beistehen, Reisen durch Raum und Zeit, Selbstverwandlung, Hellsehen und Hören, um nur ein paar zu nennen. Das Psionics Handbook hat über 200 „Powers“ (quasi die Zaubersprüche des Psionisten) und einige neue Talente zu bieten. Dazu kommen die psionischen Attacken, mit denen man versucht,

den Geist seines Gegenübers zu brechen.

Zwei Klassen werden vorgestellt: Zum einen der Psion, der sich voll auf seine geistigen Fähigkeiten konzentriert. Am Ehesten mit dem Hexenmeister zu vergleichen, ist der Psion ein schlechter Kämpfer, verfügt jedoch über eine Auswahl an psionischen Kräften, mit denen er, auch wie der Hexenmeister, sehr flexibel ist.

Der Psychische Krieger vereint die Kräfte von Körper und Geist, um im Kampf der Sieger zu bleiben. Er ist im Kampf ungefähr mit dem Kleriker zu vergleichen, verfügt jedoch über einige wenige psychische Kräfte und bekommt zusätzlich Bonustalente, ähnlich dem Kämpfer.

Im weiteren Verlauf werden die Grundprinzipien der Psionics vorgestellt: Wie man eine Kraft manifestiert (= „einen Zauber spricht“), welches Attribut für welche Kraft wichtig ist usw. Außerdem gibt es einige Fertigkeiten für psionische Charaktere und haufenweise sehr nützliche und gut durchdachte Talente, die insbesondere für den Psychic Warrior interessant sind.

Weiterhin wird der Psychische Kampf erklärt, ein recht kompliziertes System, das jedoch meistens nur zwischen Psi-begabten Wesen zur Geltung kommt. Gegen Ende gibt es dann eine ganze Stange psionischer Gegenstände, darunter ein paar nette Sachen wie psionische Tätowierungen (quasi Schriftrollen) und „Dorjes“ (Kristalle, die wie Zauberstäbe funktionieren).

Schließlich gibt es einen Haufen Psi-begabter Monster, darunter solche Klassiker wie den Intellect Devourer, die Githyanki und die Githzerai. Am nützlichsten dürfte jedoch das Psi-Template sein, das hier geboten wird. Zu erwähnen ist noch, dass es zum Psionics Handbook ein Web Enhancement auf der Website von WotC gibt, ebenso die (inzwischen noch mal überarbeiteten) Errata.

Fazit:

Mit dem Psionics Handbook ist Bruce Cordell ein nützliches Werk gelungen, das jede D&D-Kampagne bereichern kann. Das wichtigste jedoch: Die hier vorgestellten Psi-Kräfte gehorchen den Grundregeln des D20-Systems und bringen das Spiel nicht außer Balance. So gibt es fast immer einen Rettungswurf gegen Psi-Kräfte, und „Magie bannen“ funktioniert auch dagegen. Zudem sind die Psi-Kräfte wie Zaubersprüche in Grade unterteilt, so dass Psi-Charakter nicht zu früh an mächtige Fähigkeiten herankommen. Wer also noch Alpträume hat, wenn er an Psi-Kräfte in AD&D denkt, kann unbesorgt zuschlagen.

Preis/Leistung: ① ② ③ ④ ⑤
Aufmachung: ① ② ③ ④ ⑤
Nutzen: ① ② ③ ④ ⑤

[alex lorenz]
www.rpg-gate.de

Windgeflüster

Art: Magazin
System: unabhängig
Verlag: GfR e.V.
Preis: 3,00 €

Bewertung: ★★★★★

Die Windgeflüster Nr. 49 ist da. Dabei handelt es sich um die Vereinszeitschrift der Gilde der FantasyRollenspieler e.V. Neben einigen Seiten über vereinsinterne Themen findet sich darin eine gute Mischung an direkt spielbarem Material und interessanten Artikeln, die Hintergrundinformationen zu verschiedenen Bereichen bieten. Das Leitthema in dieser Ausgabe lautet ‚Geheimnisse‘. Mit Artikeln über die Illuminaten, bekannte Verschwörungstheorien, die Angst im Allgemeinen, einer Sammlung von Internetadressen und die Vorstellung verschiedener Möglichkeiten zum Verschlüsseln von Nachrichten wird dieser Bereich sehr umfangreich und treffend abgedeckt. Dazu gibt es zwei Abenteuer. ‚Die Hexe vom Dürluft‘ ist ein DSA-Abenteuer in dem weniger Schlagkraft als detektivische Kombinationsgabe gefragt ist. Auch in ‚Der Zinnsoldat‘, einem Abenteuer für Cthulhu 1880, stehen die Helden keiner akuten Berohung gegenüber, sondern sollen ihren Spürsinn arbeiten lassen. Es gilt einen Mord an einem Berliner General aufzuklären.

Des weiteren finden sich in der WG 49 noch eine Menge an Rollenspielnews, Rezensionen und Con-Terminen.

Fazit:

Für 3,- Euro inkl. Versand bietet dieses kopierte DIN-A 4 Heft eine ausgewogene Mischung an Artikeln zu den verschiedenen Bereichen der Fantasy und dem Rollenspiel.

Preis/Leistung: ① ② ③ ④ ⑤
Aufmachung: ① ② ③ ④ ⑤
Nutzen: ① ② ③ ④ ⑤

[peti heinig]

Warcraft 3

Art: Strategiespiel
System: PC
Verlag: Blizzard
Spielerzahl: 1-12 (LAN, Internet)
Preis: ca. 45,- €
Bewertung: ★★★★★



Nachdem die Orks in die friedlichen Länder Azeroth und Lordaeron eingefallen waren (Warcraft 2, 1996) verging sehr viel Zeit, bis man wieder etwas von ihnen hörte. Auf dem Weg wurde zunächst eine revolutionäre Mischung aus Echtzeitstrategie und Rollenspiel angekündigt, dann aber wieder verworfen. Zwei der sechs geplanten Völker wurden ebenfalls gestrichen und langsam konnte man sich Sorgen machen um die Orks. Würde nur ein gutes Strategiespiel aus ihnen werden, das aber um alle innovativen Ideen beraubt war? Keine Bange, denn dieses Schicksal blieb Warcraft 3 erspart.

Eigentlich bekommt man zwei Spiele in einem, denn sowohl der Mehrspielererteil als auch die Solokampagnen bieten genügend Spielspaß um

einzelnen verkauft zu werden. Freundlicherweise hat Blizzard aber beide Teile zu einem Spiel zusammengefügt. In den Kampagnen wird die Geschichte aus Warcraft 2 aufgegriffen und fortgeführt. Thrall, ein junger Kriegshäuptling der Orks, bricht aus einem Gefangenenlager aus, in dem die Orks gehalten werden und flieht über das Meer zum Kontinent Kalimdor. Dabei nimmt er einen Großteil seiner Gefolgsleute mit sich und lässt die Menschen alleine zurück. Prompt breitet sich unter diesen eine seltsame Plage aus, die von den Untoten stammt. In unglaublichen Mengen überschwemmen sie das Land und stellen den Hauptfeind der anderen drei Rassen (Nachtelfen, Menschen und eben Orks) dar. Im Laufe der Zeit wird deutlich, dass die Untoten selbst nur die Marionetten eines viel gefährlicheren Feindes sind.

Die einzelnen Missionen sind dabei enorm abwechslungsreich und treiben die intelligente Handlung stets weiter. Immer wieder überrascht einen das Spiel und stellt einen vor neue Herausforderungen. Viele Aufgaben sind optional, helfen aber beim Gesamtziel der Mission. Zudem wird man nach jeder Mission mit einem atemberaubenden Rendervideo belohnt. Auf der Landkarte warten verstreute Gruppen neutraler Einheiten, die es zu besiegen gilt, wenn man an die von ihnen bewachten Schätze gelangen möchte. Manchmal findet man so auch Behausungen, in denen man zusätzliche Einheiten erwerben kann oder magische Artefakte für seine Helden.

Denn neben den typischen Truppen in der

Echtzeitstrategie kann man in Warcraft 3 Helden anwerben, die Erfahrung sammeln und Stufen aufsteigen können, bis sie extrem mächtig sind. Man kann sie zudem durch die eben erwähnten Artefakte weiter ausbauen. Dennoch bleiben Helden alleine verwundbar und sind nur in der Mitte einer entsprechenden Einheit wirklich effektiv. Oftmals wirkt sich die Anwesenheit eines Helden nämlich positiv auf eigene umstehende Einheiten aus und verbessert deren Werte. Sollte so ein Held einmal sterben, so kann man ihn gegen eine gehörige Portion Gold wiederbeleben.

Die Völker spielen sich extrem unterschiedlich und sprühen nur so vor Ideen. Die Nachtelfen zum Beispiel wohnen in gigantischen Bäumen, die ihre Wurzeln aus dem Boden ziehen können und sich langsam und gemächlich bewegen können. So kann man auch zur Not ein ganzes Dorf umziehen. Dank dem Tag- und Nachtzyklus im Spiel (alle vier Minuten wechselt die Tageszeit) sind die Nachtelfeneinheiten in der Nacht unsichtbar. Die Orks können ihre Gebäude mit starken Stacheln ausstatten, die sie vor Nahkampfangriffen schützen und haben gewaltige Reittiere. Die Menschen stehen auf Fernkampf und haben fleißige Arbeiter. Und die Untoten bemächtigen sich der Gefallen der anderen Rassen und treten in riesigen Massen auf.

Es gibt im Spiel drei Rohstoffe: Gold, Holz und Nahrung. Letztere wird durch den Bau von Wohngebäuden bereit gestellt, die anderen beiden müssen abgebaut werden. Die Menge an Gold, die noch von der Goldmine im Schatz des Spielers ankommt, nimmt mit der Anzahl der Truppen ab. Dadurch werden hektische Massenschlachten verhindert. Zudem gibt es keine unbesiegbare Supereinheit, die man einfach nur in ausreichender Menge bauen muss, um das Spiel zu gewinnen. Vielmehr hat jede Einheit ihre Stärken und Schwächen und nur eine gute Mischung kann die Schlacht für sich entscheiden.

Die Steuerung ist sehr einfach gehalten und kann nach kurzer Zeit gemeistert werden. Die Grafik ist ebenfalls großartig gelungen und gefällt dank vieler Details und großem Farbenreichtum. Allerdings ist das Spiel sehr hardwarehungrig und ein Rechner mit 800 MHz, 256 MB RAM und Geforce2 sollte es schon sein, um Ruckler zu vermeiden und die Details ein wenig heraufzuschrauben. Der Sound ist grundsätzlich gut gelungen, nur sind die deutschen Sprachsamples schnell nervig. (Fast) jedes Kommando quittieren die Einheiten mit einem Spruch – die meisten sind zwar wirklich



witzig, werden aber trotzdem schnell langweilig. Und warum Thrall der Ork keine tiefere Stimme bekommen hat, sondern klingt wie aus einer Daily Soap entsprungen, frage ich mich auch.

Fazit:

Warcraft 3 ist ein geniales Spiel. Die Solomissionen sind spannend und abwechslungsreich, der Mehrspielermodus ein Traum für Echtzeitstrategen. Grafik und Steuerung wissen zu begeistern. Einzig die eingeschränkte Gebäudeauswahl und die Tatsache, dass man sich nicht zur Verteidigung einbauen kann, habe ich bedauert. Dieses Spiel sollte man sich auf alle Fälle näher ansehen!

Grafik: 1 2 3 4 5
Sound: 1 2 3 4 5
Spielspaß: 1 2 3 4 5

[tommy heinig]

Hunter - the Reckoning

Art: Actionspiel
System: Xbox
Verlag: Interplay
Spielerzahl: 1-4
Preis: ca. 60,- €
Bewertung: ★ ★ ★ ★



Jüngst in den USA erschienen und auch bald bei uns erhältlich ist die Umsetzung des White Wolf Rollenspiels „Hunter, the reckoning“ auf der XBOX. Dabei handelt es sich um ein Action-Rollenspiel im Stil von „Diablo 2“ und „Gauntlet“, bei dem der Multiplayer Aspekt klar im Vordergrund steht. Man kann das Spiel zu viert an einer Konsole spielen, wobei jeder Spieler einen der vier zur Verfügung stehenden Charaktere übernimmt. Diese unterscheiden sich natürlich deutlich im Aussehen, aber auch in den verfügbaren magischen Sprüchen. Gleich ist, dass jeder Charakter sowohl eine Fernkampfwaffe mit unendlich Munition und eine Nahkampfwaffe bei sich trägt.

Die Handlung ist schnell erklärt, denn in einem Gefängnis haben sich dunkle Wesen niedergelassen und verwenden die Insassen als Nahrung und Opfer ihrer brutalen Folter. Natürlich finden die Seelen der Gequälten keine Ruhe und so brechen sie eines Tages aus und überfluten die Stadt. Die Zeit für die Jäger ist gekommen.

Optisch überzeugt das Spiel auf ganzer Linie, denn egal wie viele Zombies, Ratten oder Gargoylen gleichzeitig sichtbar sind (und das können erschreckend viele sein!), es ruckelt auch bei vier Spielern kein bisschen. Dazu kommen wunderschöne Nebel- und Wassereffekte und reichlich Blut und Splatter. Viele kleine grafische Details machen die Levels, die abwechslungsreich vom Kinderspielplatz über den U-Bahnschacht bis hin zur Todeszelle reichen, lebendig. Die Kameraperspektive kann nicht manuell verändert werden, was aber meist nicht weiter stört. Der Sound ist ebenfalls gelungen, allerdings hätten die Musikstücke gerne abwechslungsreicher ausfallen dürfen – besonders da es keine Unterstützung von auf der Festplatte gespeicherter eigener Musik gibt.

Die Charaktere entwickeln sich im Laufe des Spiels nach stark abgespeckten Regeln des Rollenspielsystems weiter und können ihre Schlagkraft mit verschiedenen zusätzlichen Waffen vom Flammenwerfer über die Kettensäge bis hin zum Raketenwerfer steigern. Die Monstermetzelei ist nicht gar so eintönig, da es verschiedene Angriffscombos (gesprungene Attacken, Sprungrollen, Mehrfachschläge,

Rundumschläge, etc.) gibt, die zusätzlichen Schaden anrichten, wenn sie gelingen. Dennoch ist das Spielprinzip sehr einfach – durch Levels laufen und Monster killen. Rätsel gibt es kaum, aber wenigstens gibt es immer mal wieder interessante Zusatzaufgaben, beispielsweise ein kleines Kind unbeschadet über einen von Untoten verseuchten Friedhof geleiten oder mit Zeitbegrenzung ein halbes Dutzend Unschuldige befreien.

Dass man dennoch immer wieder gerne den Controller in die Hand nimmt liegt an der äußerst gelungenen Mischung aus atemloser Action, schöner Grafik und gelegentlicher Frustration – denn das Spiel ist auch auf dem einfachen Schwierigkeitsgrad schon sehr schwer (aber immer schaffbar).

Fazit:

Etwas eintöniges, aber dennoch sehr spaßiges Gemetzel, das dank leicht zugänglicher Steuerung, hübscher Grafik und spannender Action überzeugen kann. Am meisten Spaß macht das Spiel mit zwei oder drei Spielern – zu viert ist die Koordination gar nicht so einfach und alleine steht man einer wahren Übermacht gegenüber.

Grafik: 1 2 3 4 5
Sound: 1 2 3 4 5
Spielspaß: 1 2 3 4 5

[tommy heinig]





Jhereg

Art: Broschiert
Verlag: Klett-Cotta
Autor: Steven Burst
Preis: 15,00 €

Bewertung: ★★★★★



„Endlich mal kein Tolkien-Verschmitt“ ist auf dem Klappentext zu lesen. Darunter steht der Verlag: „Klett-Cotta“. Sehr interessant...

„Jhereg“ handelt von dem etwas anderen ‚Helden‘ Vlad Taltos, einem Meuchelmörder, Zauberer

und Hexenmeister, der als Ostländer in der Welt der Dragaerer als Außenseiter lebt. Dennoch hat er sich in den Rängen der Ganoven weit nach oben gekämpft, was recht beachtlich ist, wenn man bedenkt, dass er ein einfacher Mensch ist und die Dragaerer mehrer tausend Jahre alt werden und ihm körperlich überlegen sind. Wir erfahren, wie er seinen Vertrauten, einen kleinen Flugdrachen, kennenlernt und in welcher Welt er lebt. Obwohl der Auftakt einer Serie ist Jhereg doch in sich abgeschlossen und handelt von einem Auftrags Vlads, der so verwickelt und undurchsichtig ist, dass ein falscher Schritt die gesamte Welt in einen blutigen Krieg stürzen könnte. Unterwegs lernt man viele interessante, aber merkwürdige Charaktere kennen und genießt die freche und respektlose Erzählweise von Steven Burst, der hier einen Fantasy-Roman geschrieben hat, der sich frei bei großen Vorbildern bedient, aber dennoch etwas eigenes erschafft.

Ankreiden kann man ihm aber die gerade gegen Ende etwas kompliziert werdenden Enthüllungen und Verstrickungen, die nicht recht zu der lockeren Erzählung passen wollen. Vieles bleibt auch etwas unklar und verwirrend bis man den Nachfolgeband „Taltos“ gelesen hat, der (schon wieder verwirrender Weise) vor den Ereignissen in „Jhereg“ spielt.

Fazit:

Mit hat die Reise in die Welt der Dragaerer zusammen mit Vlad und seinem Vertrauten viel Spaß gemacht und ich bin schon sehr gespannt, wie sie weitergehen wird.

[tommy heinig]

Taltos

Art: Broschiert
Verlag: Klett-Cotta
Autor: Steven Burst
Preis: 15,00 €

Bewertung: ★★★★★



Vlad Taltos heißt der Held und Ich-Erzähler in diesem ungewöhnlichen Fantasy-Roman. Vlad ist nicht der klassische Held der vor Edelmüt strotzend und mit einer Neigung zur Selbstaufgabe loszieht um in der Welt Gutes zu tun. Wenn er in Aktion tritt, dann um Geld zu verdienen. Bei seinem Beruf als Auftragskiller und aufstrebender Gangsterboss kann man auch nicht unbedingt von Edelmüt sprechen der ihn beflügelt, sondern viel eher von einem starken Willen zum Überleben. Als Mensch in einer Dragaener-Stadt hat er diesen Überlebenswillen seit frühester Kindheit an bitter nötig gehabt. Es ist kaum ein Tag vergangen, an dem er nicht Angriffen von Dragaenerkindern standhalten musste. Das diese Kinder ihn um Haupteslänge überragten und etwa dreimal so alt waren wie er hat ihn beim Zurückschlagen immer nur zusätzlich angereizt. Er hat es geschafft sich in gewissen Kreisen soviel Respekt zu verschaffen, dass ein angesehener Dagaenerlord und eine berühmt berüchtigte Vampirhexe ihn anheuern. Dass ihm kein gewöhnlicher Auftrag bevorsteht ist klar. Der eigenwillige Erzählstil in dem drei Zeitebenen nebeneinander herlaufen ist sehr reizvoll. Auch die Erzählperspektive trägt zum angenehm ungewöhnlichen Flair dieses Romans bei. Schade ist nur, dass der Spannungsbogen relativ flach verläuft und man nach zwei Dritteln des Romans das Gefühl hat, dass es jetzt erst richtig losgeht, doch dann befindet man sich viel zu apurpt auf der letzten Seite. Da es sich hierbei allerdings um den zweiten Band einer mehrteiligen Reihe handelt, muss man das Ganze vielleicht etwas globaler betrachten.

Fazit:

Dieser Titel ist auf jeden Fall lesenswert. Er hat einfach so schön verquere Charaktere, nur leider haben die zu wenig Platz zum Agieren.

[peti heinig]

Aventurischer Bote 95

Art: Magazin
Verlag: FanPro
System: DSA
Preis: 2,50 €

Bewertung: ★★★

28 Seiten Schwarzweiss-Druck im A4-Format. Das ist die offizielle aventurische Postille in ihrer 95. Ausgabe, die mit vielen Echsen daher kommt. Wie immer viele Berichte aus den verschiedenen aventurischen Landen für die Helden (nicht die Spieler) geschrieben. Im Leitartikel zieht der Sultan von Selem gegen das Echsengezücht. Aber auch andere Gegenden werden bedient. Ein neuer Kor-Tempel nahe Gareth? Im Norden des Reiches werden Burgen wieder aufgebaut. Aber nicht nur aus dem Reich, auch aus anderen Gegenden wird berichtet. So feierte seine königliche Majestät Mizirion III. in Brabak seinen 65. Geburtstag. Wie immer sind die Leser sicher gespaltener Meinung zu diesen „echten“ Artikeln aus Aventurien. Manch einer kann mit dem teilweise hochgestochenen Geschreibe nichts anfangen, für den anderen ist es eine stimmungsvolle lebendige Beschreibung der Welt. Neu ist dabei, dass es zu einzelnen Artikeln auf 3 Seiten kurze Szenariovorschlüge für den Meister gibt. Und als Draufgabe gibt's dann auf 4 Seiten ein richtiges Echsenabenteuer „Schuppensuren“ von Gregor Rot, welches natürlich ganz prima zum Leitartikel passt. Anton Weste steuert dann noch auf 2 Seiten eine Spielhilfe „Gasthäuser, Schänken und Herbergen“ bei. Neben Verbreitung und Art aventurischer Kneipen geht er auch auf die Namensgebung ein. So sollte nicht in jedem Dorf die Schänke „Zum Schwarzen Keiler“ heissen. Also gut ein Drittel des Boten enthält nur Meisterinformationen. Ohne Zerschneiden kann man ihn seiner Gruppe nicht in die Hände geben. Mal sehen wie das bei den Lesern ankommt. Dann sind da natürlich noch die restlichen Rubriken - von Kleinanzeigen über Adels-Calendarium bis zu den Gedichten. Und auch das bunte Armalion-Journal Nr. 16 liegt wie immer dabei. Christian Lonsing bricht hier eine Lanze für das Castle-Set von Mage Knight und liefert gleich mal noch ein Belagerungs-Szenario mit, damit der Kauf des Sets sich auch lohnt. Und eine farbige Seite geht dann wieder für Eigenwerbung drauf.

[lars perner]

LOVARIAN ADVENTURES

~ KAPITEL 1: ERSTE BEGEGNUNGEN ~ TEIL 5 ~

Der Hintergrund

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 Länderien nach Comynn zurück. Er wurde dort zum

Leiter des neu eingerichteten königlichen Büros der Nachforschung (KBN).

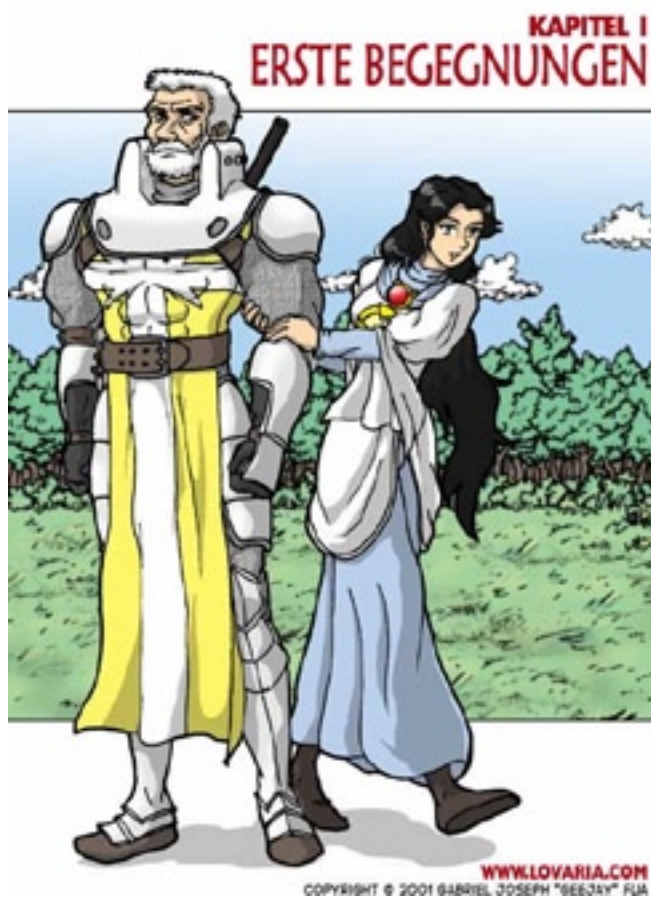
Zeigfried, Tristans Schüler und ebenfalls Drachenjäger, wurde von Tristan adoptiert und erhielt das Reich Gateway, Tristans alte Heimat. Dort errichtete er Lovarias größte Armee, ausgestattet mit neuen Waffen und neuen Taktiken, die alle von Zeigfried selbst auserkoren wurden. Seitdem diese Armee aufgestellt wurde, gab es keine Versuche mehr, Reiche oder Stadtstaaten von Lovaria zu trennen und das Königreich scheint nun stabil.

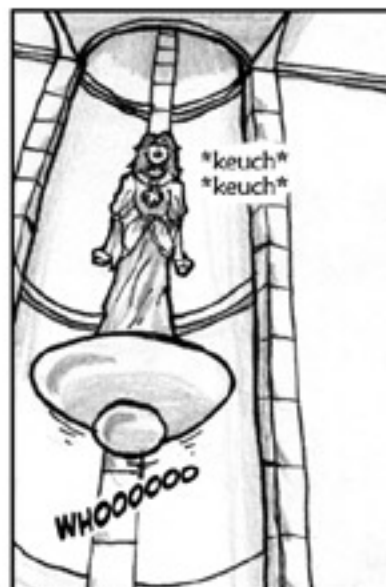
Der Drachenjäger Desideratus heiratete die Drachenjägerin Lilibeta Quellara und wurde zum Grafen von Quellara ernannt. Obwohl er schleichend wahnsinnig wird und versucht, unsterblich und allmächtig zu werden, verhalf er seinem Reich Quellara zu Wohlstand und Frieden. Er gründete auch die Akademie der 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...

Was bisher geschah...

Südöstlich von Lovaria liegt das Land Quellara, das sich unter der Herrschaft des mächtigen Magiers Graf Desideratus aus der Asche des Zweiten Großen Krieges erhoben hat. Hier entdecken die junge Lady Lili, Tochter von Desideratus, und ihr Beschützer der Tempel Mendoran die üblen Pläne von Sarren, dem ersten Schüler des Grafen. Dieser möchte den üblen Vecharon, der den Krieg auslöste, der Lovaria einst verwüstete, wieder zum Leben erwecken. Doch die beiden werden von Sarren entdeckt und ihrem Schicksal in einem Kampf mit einem Lehmgolem überlassen. Während Lili fliehen kann um Hilfe zu holen muss sich Mendoran dem Golem stellen.

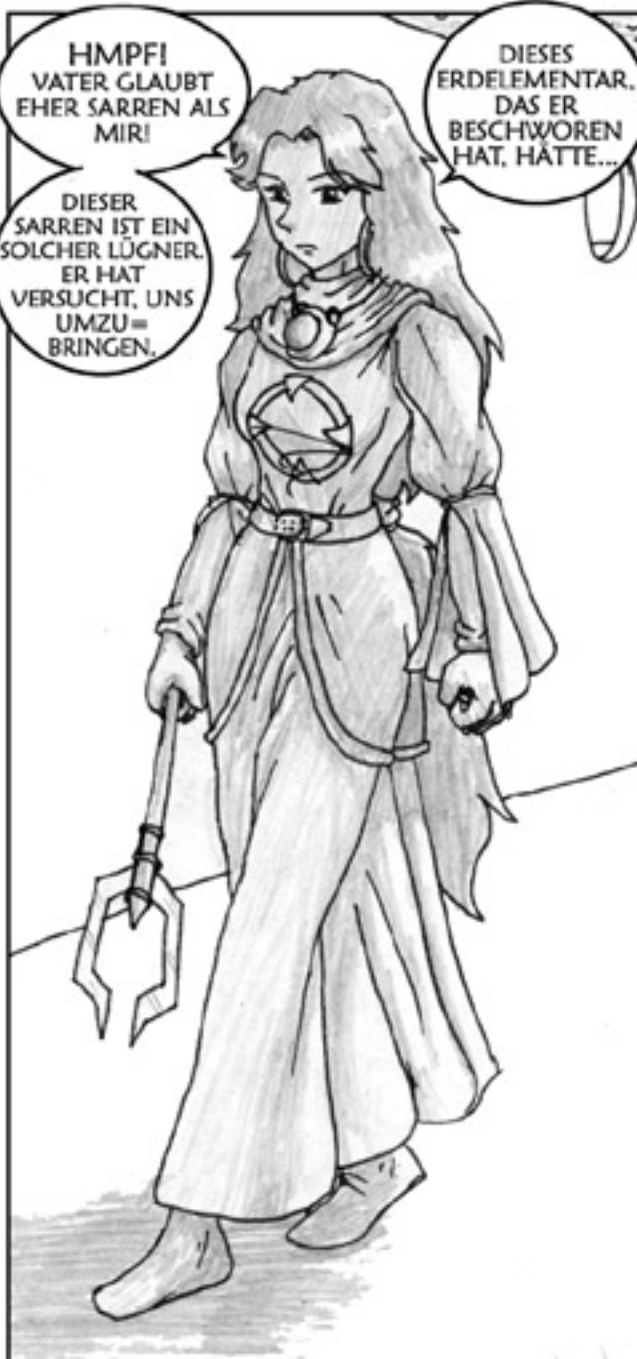
Inzwischen trifft die hübsche Kriegerin Nadine auf der Suche nach Arbeit im Wirtshaus ein. Durch ein Missverständnis kommt es zum Kampf, in dem ihr der Dieb Helix das Leben rettet. Als Lili in das Wirtshaus stürmt und um Hilfe für Mendoran bittet, schließt sich Nadine ihr ohne zu zögern an. Helix aber verschwindet still und leise, nur um ihr abermals im Kampf gegen den Lehmgolem beizustehen. Die beiden bringen den schwer verletzten Mendoran in Sicherheit, während Lady Lili ihren Vater warnen möchte...











HMPFI VATER GLAUBT EHER SARREN ALS MIR!

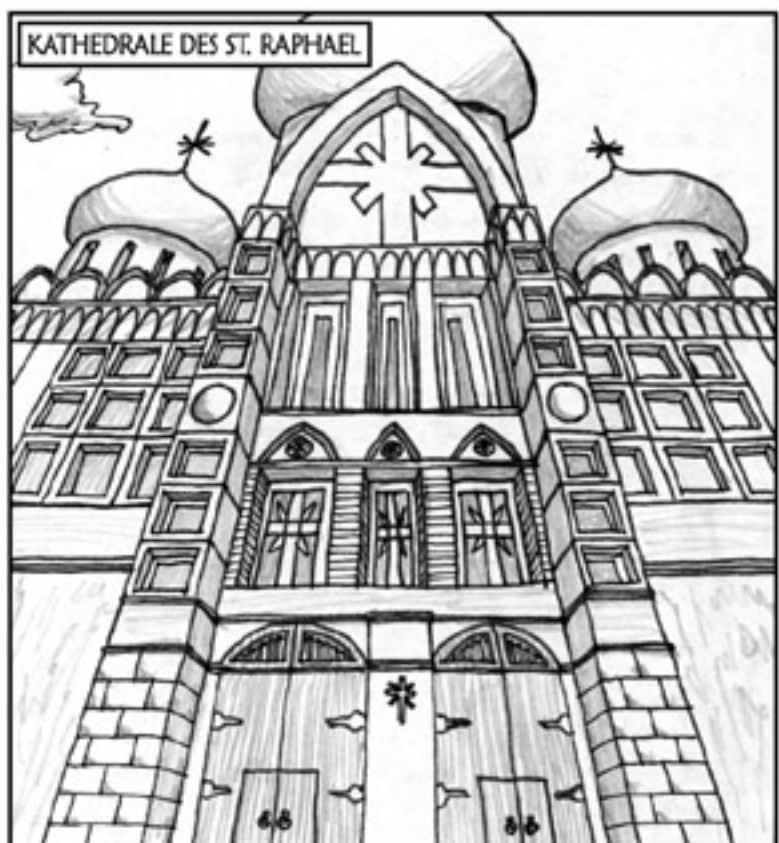
DIESES ERDELEMENTAR, DAS ER BESCHWOREN HAT, HÄTTE...

DIESER SARREN IST EIN SOLCHER LÜGNER, ER HAT VERSUCHT, UNS UMZU-BRINGEN.



...BEIM SCHÖPFERI MENDORANI!

OH JEH, ICH HOFFE, HELIX UND NADINE HABEN MENDORAN IN DIE KATHEDRALE GEBRACHT.



KATHEDRALE DES ST. RAPHAEL



OH, HOFFENTLICH GEHT ES IHM GUT.



TOK TOK TOK

HALLO? KARDINAL PETER? JEMAND DA?



KNAAARRZZZ

JA? WIE KANN ICH HELFEN?



Anduin 69

von Jens Peter auf www.x-zine.de

Diesmal wird es gruselig in der 69. Ausgabe der Anduin, jener kostenlosen Rollenspielzeitschrift, die man per Mausclick von der Adresse www.anduin.de herunterladen kann. Die Anduin kann man im Adobe PDF Format am Bildschirm lesen oder auf Din-A4 ausdrucken, wenn man sie aus dem ZIP-File ausgepackt hat. Das ist weniger kompliziert als es klingt und alle Programme, die man dazu braucht, kann man ebenfalls auf verschiedenen Sharewaresites kostenlos herunterladen.

Mit dem Einstieg in Cthulhu wird die Anduin ihrem Leitthema der aktuellen Ausgabe gerecht. Denn das bekannteste und erfolgreichste Horror-Rollenspiel erhält durch die aktive Arbeit der deutschsprachigen Redaktion ein starkes Comeback. So widmet sich der Eingangsartikel von Matthias Reppisch der Einleitung in dieses Rollenspiel. Daraufhin folgt ein sehr gut ausgeschmücktes Abenteuer in der Welt von H. P. Lovecraft, mit netten Handouts und Plänen (in Farbe!). Da das Abenteuerszenario im Südafrika der 1920er spielt, werden sogar Spielercharaktere zur Verfügung gestellt, um dem Spielleiter das mühevollen „Herbeilocken“ der üblichen in Amerika angesiedelten Charaktere zu ersparen. Das muss die Spielgruppe nicht daran hindern, dorthin zu reisen, die genannten Spielercharaktere sind nicht zwingend notwendig.

Weiter in dem Bereich geht es mit einem Interview mit Frank Heller, dem Herausgeber der Cthuloiden Welten, jener Zeitschrift, die in ihrer Erstausgabe in der Szene viel Positives von sich Reden machte.

Auch bei den Spielleitermaterialien wird auf Cthulhu eingegangen, die gut ausgearbeiteten Nichtspieler-Charaktere sind für diese Umgebung bestens geeignet.

Sogar in dem Abenteuer zum Rollenspiel „Das Schwarze Auge“ von Florian Lelke wird gegruselt. Denn in Darkfeld läßt ein intriganter Dämon die Puppen tanzen. Inwieweit die Helden selber die Fäden in der Hand halten oder nur Marionetten sind, hängt nicht nur von den Werten der Charaktere ab, sondern auch vom Geschick der Spieler. Auch dieses Abenteuer ist mit sehr guten Karten, schönen

Illustrationen und mit praktischen Handouts ausgestattet.

Gut passend zu dem Cthulhu Mythos und dem DSA-Abenteuer ist auch die Kurzgeschichte von Carsten Schmitt mit dem Titel „Der Puppenspieler“. Aber auch in der Kurzgeschichte von Christoph Maser wird es gruselig.

Aber nun wieder in die Moderne, in die absolute Moderne, denn mit Delta Green treibendes Horror Rollenspiel, dass es meines Wissens leider noch nicht in Deutschland gibt.

Auch wenn ich die Arbeit von Frau Dr. Schmid aus dem Jahr 1995 über die Gefahren des Rollenspiels schon kenne, schmälert es nicht die Leistung von Tobias Schumacher, der sich damit auseinandersetzt.

Völlig am Leitthema vorbei, aber trotzdem gut, ist der Artikel zu den „geheimen“ Bündern auf der Scheibenwelt. Wer sich das passende GURPS Rollenspiel dazu besorgt hat, wird sich über den Artikel von Josef Fister freuen.

Für den Spielleiter ist diesmal auch wieder gesorgt. Mit Hausregeln zu AD&D 2nd Edition, Shadowrun 2.0 und Earthdawn läßt sich manche Regelvariante umschiffen oder ergänzen. Traumszenen sind diesmal das Thema der Spielleitertipps von Marcus Johanus.

Hakims berühmte Kochecke, Stilblüten und Rezensionen füllen noch weitere Seiten mit interessanten Texten. Aufgefallen ist mir dabei die Mammutrezension von Frank Heller, der mit seinem Expertenwissen im Bereich Cthulhu hier glänzen konnte.

Bis auf den Scheibenweltausrutscher ist dies fast ein Themenheft geworden, das den Namen verdient. Es zeigt, dass man sich auch als Hobby-Redaktion im monatlichen Stress bewähren kann und ein thematisch stimmiges Magazin herausbringen kann. Durch die Möglichkeiten jederzeit ein Heft aus dem Internet herausladen zu können und vorher sich das Thema aussuchen zu können, ist die Anduin Redaktion in der beneidenswerten Lage, auch mal ein Heft komplett einem Thema zu widmen. Dies wird konsequent durchgeführt und findet mein persönliches Wohlwollen, vor allen dann, wenn es durch gute Illustrationen und hervorragenden Grafiken glänzt. Die Anduin ist mit dieser Ausgabe meiner Meinung nach ein Stück voran gekommen auf dem Weg zu dem besten von Fans produzierten Magazin im Internet.

Anduin 71

von Jens Peter auf www.x-zine.de

Endlich habe ich mal wieder Zeit mich einem meiner Lieblings-Fanzines zu widmen: der Anduin (www.anduin.de). Dieses Magazin ist mir nicht nur wegen des unschlagbar günstigen Preises lieb - es ist völlig und ganz und gar kostenlos, sondern auch wegen seines fast ins Professionelle reichenden Inhalts und Layouts. Sicherlich kann die Anduin einer Mephisto und den Cthuloiden Welten nicht das Wasser reichen, aber diese beiden Zeitschriften haben sich auch vom Status des Rollenspiel-Fanzines weit entfernt. Doch anstatt eine Allgemeinwertung abzugeben, sollte ich mich der vorliegenden 71. Ausgabe widmen.

Mit einem Pen & Paper LARP überrascht mich Christian „Njoltis“ Dodel, denn von einer solchen Art des Rollenspiels, hatte ich bisher noch nichts gehört. Aber im Grunde ist es aufgrund des Settings nicht unbedingt was neues, denn den Live-Krimi kennt der eine oder andere ja durchaus schon. Doch das schmälert die Leistung des Autors keineswegs. Denn solche Settings kann man mit der Lupe suchen und Christian Dodel hat hier ein sehr nettes entworfen, das auch Anfängern im Krimi-Genre durchaus einen vergnüglichen Abend verspricht.

Wir bleiben ein wenig im Bereich LARP und lernen von Jörg Weber auf den nächsten Seiten, wie Waffen, Rüstungen oder Schilder für LARP-Auftritte zu basteln sind.

Weiter geht es mit den lästigen Dingen, die einem echten Larper das LARPEN verleiden können. Da allerdings trennen sich oft die Geister, denn was für die einen ein nettes Spiel sein mag, wird von Fanatikern bis ins grausigste Detail durchlebt - das Spielerische und der gegenseitige Respekt geht oft dabei den Bach runter. Ich glaube durchaus, dass der Artikel von Jörg Weber angebracht ist.

An Spielmaterial hat die Anduin vom April 2002 gleich zwei konventionelle Abenteuerszenarien (wenn man das P&P-LARP außen vor läßt) und zwei gut ausgearbeitete Shadowrun NPCs zu bieten. Die Serie der Nicht-Spieler-Figuren ist mir eine der liebsten, denn solch gut bestückte Personen, die sich in Abenteuer einstreuen lassen, gibt es selten. Die



beiden Abenteuer könnten unterschiedlicher nicht sein. Das Shadowrun Abenteuer hat mich arg schmunzeln lassen. Nicht weil es lächerlich ist, sondern weil der Autor (der Webmaster des technoschamane.de) einfach ein Midgard Abenteuer nach Shadowrun portiert hat und das auch noch gut. Es gibt ein eindrucksvolles Beispiel, wie sich sogar genre-übergreifend Abenteuerideen transportieren lassen.

Das zweite Abenteuer mit dem Namen „Dämonenfratze“ ist von Mathias Leidecker und Martin Schumacher und sie behaupten frech, dass es ihr Debütwerk ist. Dabei füllen sie locker 21 Seiten mit einem spannenden Abenteuer, das neben spannenden und gefährlichen Reisen auch ein wenig Detektivspiel bietet. Lediglich an der Heldenmotivation müssen die Autoren noch arbeiten, wenn sie weitere Abenteuer veröffentlichen. Denn dies ist für viele Spielleiter eine der schwierigsten Ecken. Für dieses Abenteuer ist die Methode „falscher Verdacht“, der auf einen der Helden fallen könnte, eventuell eine Möglichkeit.

Zusätzliche Spielleiterhilfen sind die berühmten Kochtipps von Hakim, die Spielleitertipps von Marcus Johanus und als etwas besonderes das „Fantasy-Bowling“, ein Artikel, den Peti Heinig von einem nicht genannten Autor (ups, da fehlt doch was) ins Deutsche übertragen hat. Dabei geht es um den modernen Bowlingsport - was heißt hier modern, denkt an Fred Feuerstein - der auch als berühmter Zwergensport im Rollenspiel Sinn macht. Aber auch die Lagerfeuergeschichten möchte ich dazu zählen, denn diese passen wunderbar in einen entspannten Abend der Helden am Lagerfeuer, während sich im Hintergrund schon der böse, böse Feind anschleicht.

Die Anduin zeichnet sich auch immer wieder durch recht gut recherchierte Hintergrundartikel für das Rollenspiel aus. Diesmal geht es um Bogenschießen und um so genannte Hexenfeiertage. Die Kurzgeschichten, Nettigkeiten und Comics sind das Salz in der Suppe eines Magazins, sie runden es ab. Auch hier steht die vorliegende Anduin nicht zurück. Neben immer wieder auftauchenden Humorecken, gibt es Lieder, Stilblüten Gedichte und kurze Kurzgeschichten.

Auch diese Ausgabe ist wieder gelungen. Besonders viel Wert lege ich als leidender Spielleiter bei Magazinen auf die Vollständigkeit und Glaubwürdigkeit des Materials. Hier macht es mir wenig aus, wenn die Geschichte

nicht ins kleinste Detail erzählt wird, da ich mir die Farbe der Tapete durchaus selber ausdenken kann. Hier in dieser Ausgabe werde ich mit NPCs, Plänen, Zeichnungen und Hintergrundinformationen bestens versorgt und muss mir nur wenig Gedanken machen, bzw. ein klein wenig improvisieren. Was mir auch gefallen hat, war die Mischung zwischen LARP und Pen & Paper, die auch in dem Überbrückungsartikel deutlich wurde. Ein paar wenige Tippfehler und kleinere Unterlassungen schmälern daher nicht das überwiegend sehr gute Gesamturteil.

Wenig Feedback

von Brabuka im Gästebuch

Dafür, dass ihr eine so gute Seite macht, steht aber im Gästebuch erschreckend wenig Feedback! Ich hoffe, dass ihr irgendwoher die Meinungen eurer nicht gerade wenigen Leser erhaltet, denn es wäre schade, wenn euch die Kritik und das Lob enthalten werden würden.

Tommy antwortet:

Erstmal danke für das Lob!

Leider sieht es mit Gästebucheinträgen und mit Leserbriefen wirklich sehr mau aus - wir bekommen relativ wenig Feedback von unseren Lesern. Manchmal glaube ich, dass die Anduin zwar oft heruntergeladen wird, sie dann aber kaum einer liest... :(

Tadel

von Ingo im Gästebuch

Super Magazin .. Ich lese sie nun schon einige Zeit, aber nun muss ich doch etwas Tadel loswerden.

Der sinnfreie farbige Hintergrund ist etwas nervig... gerade wenn man die Anduin auf einem altersschwachen Laptop liest braucht das PDF ewig um den farbigen Hintergrund aufzubauen.

Wäre es nicht sinnvoller ihn ganz wegzulassen? Immerhin erfüllt er ja nicht gerade viel Sinn (im Gegensatz zum Rahmen oder der Titelleiste, die sehr gut gelungen sind).

Tommy antwortet:

Der farbige Rahmen erfüllt in unseren Augen einen Sinn - und zwar im Layout. Leider kann man ihn nicht ohne Umstände so erzeugen, dass kein farbiger Hintergrund entsteht. Diese Umstände würden den Aufbau auf langsamen Rechnern aber noch langsamer machen...

STILBLÜTEN

Spielerin (!) versucht zu rechtfertigen, warum ihr Charakter gerade mit bloßen Händen einem Zombie mit fehlender Schädeldecke das Gehirn herausgerissen hat: „Hey, ich bin Psychaterin. Ich muss den Leuten im Gehirn rumpfuschen!“

Spieler I findet in einer total zerstörten Hallen nach einer 10-minütigen Durchsuchung dank eines kritischen Erfolgs ein Goldstück.

„Hmm, Moment mal. 10 Minuten, 1 GS... 20 Minuten... eine Stunde... Ich bin reich!“

Spielleiter: „Als ihr das Wort ‚Licht‘ aussprecht, erscheint in der Mitte des Raumes ein goldener Torbogen.“

Spieler: „Kann man das Gold abschaben?“

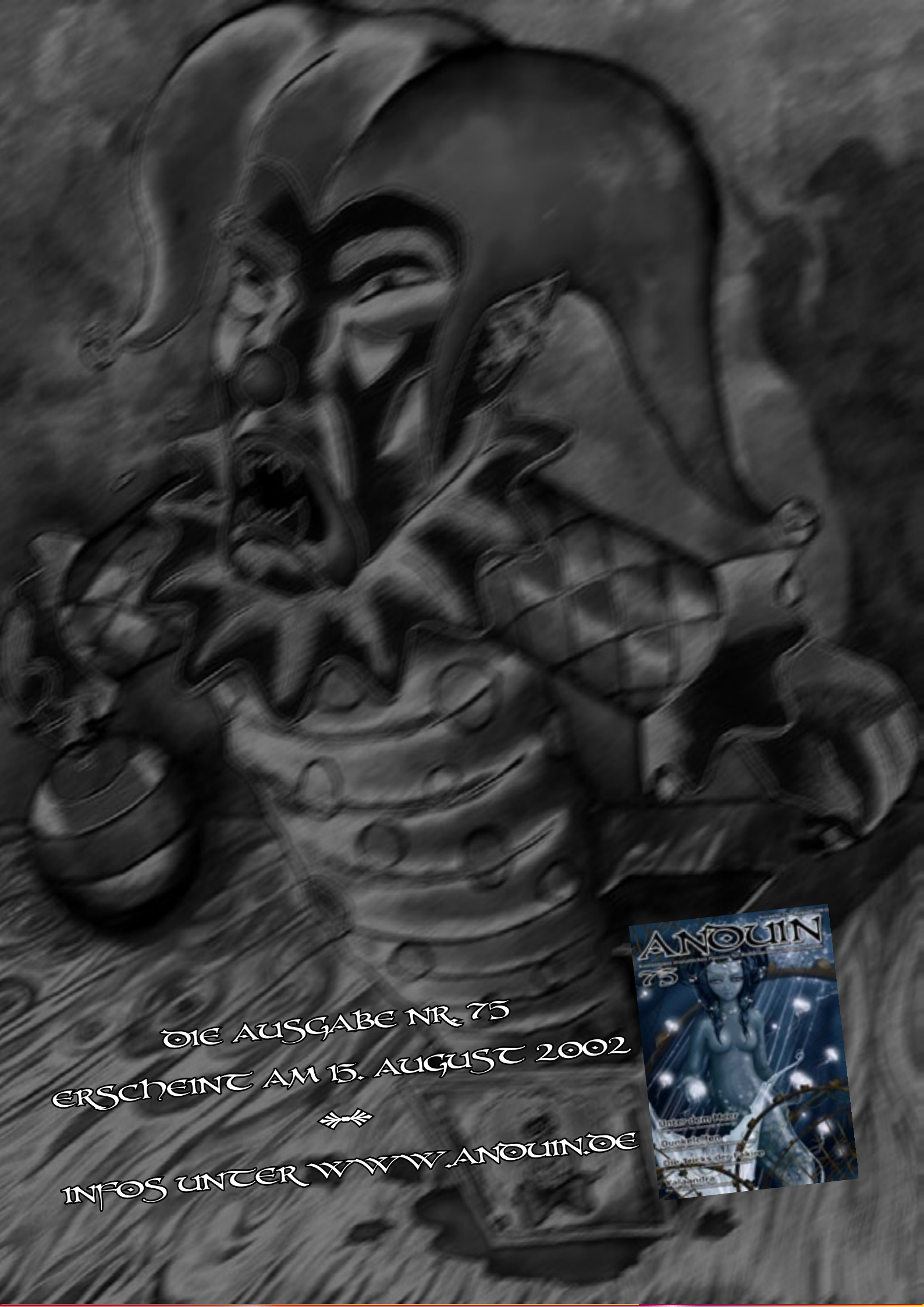
Nach einem sehr hartem Kampf:

Spieler: „Ich danke den Göttern, dass ich überlebt haben.“

Spielleiter: „Du hörst in Gedanken ein ‚Scheiße‘.“

Spieler spricht eine vollkommen fremde Frau auf eine Affäre von ihr an, worauf diese entsprechend reagiert.

Spieler: „Was ihr macht ist mir doch völlig egal - das müsst ihr schon mit euch, euren Gefühlen, eurem Gewissen und eurem Vater ausmachen.“



DIE AUSGABE NR. 75
ERSCHEINT AM 15. AUGUST 2002



INFOS UNTER WWW.ANOUIN.DE

