

Ausgabe 76 - September 2002

ANDOUIN

Kostenloses monatliches Fanzine für Rollenspieler und Brettspieler

76



Bokkors Bräu

Ein Szenario für Deadlands

Waldgeflüster

Eine Fortsetzungsgeschichte

Cowboys

Hintergründe und Einblicke

Das verbotene Tal

Ein DSA Abenteuer für 3-5 Helden



VORWORT

Seid begrüßt!

„Warum die Verspätung?“

Diese Frage habe ich in den letzten Wochen oft gelesen und gehört. Sie ist leider nicht ganz einfach zu beantworten. Ich möchte gar nicht auf alle Details eingehen und auch keine Schuldzuweisungen betreiben. Fakt ist, dass mich einige für diese Ausgabe sehr wichtige Artikel erst mit extremer Verspätung und nur nach penetrantem Nachbohren meinerseits erreicht haben. Aus diesem Grund verspätete sich das Erscheinen der Anduin 76 um über zwei Wochen und als Resultat erhaltet Ihr die Ausgabe für den September 2002 erst im Oktober. Ich hoffe sehr, dass so etwas nicht

wieder vorkommen wird, aber bei einem Fanprodukt wie der Anduin, die als Hobby von einem guten Dutzend Leute erstellt wird, kann es schon einmal passieren.

Herzlich bedanken möchte ich mich in diesem Zusammenhang bei allen, die mir aufmunternde Worte haben zukommen lassen. Es tut doch sehr gut zu sehen, dass auch bei unseren Lesern Begeisterung für die Anduin vorhanden ist und sie sich größtenteils um das Fanzine sorgen. Die wenigen ewigen Nörgler, die mich (teilweise sogar mit Beschimpfungen) darauf aufmerksam gemacht haben, dass es meine Pflicht sei, die Anduin rechtzeitig online zustellen, ignoriere

ich einfach mal - ich hoffe, man kann mir das nachfühlen.

Ein mir unbekannter Ben schrieb mir diese Woche „Ein September ohne Anduin ist wie Weihnachten ohne Bäumchen! Die Anduin ist spitze! Weiter so! Darauf warte ich gerne auch mal länger!“. Vielen Dank dafür und natürlich auch an alle anderen, die mich mit netten Worten aufgemuntert und ermutigt haben!

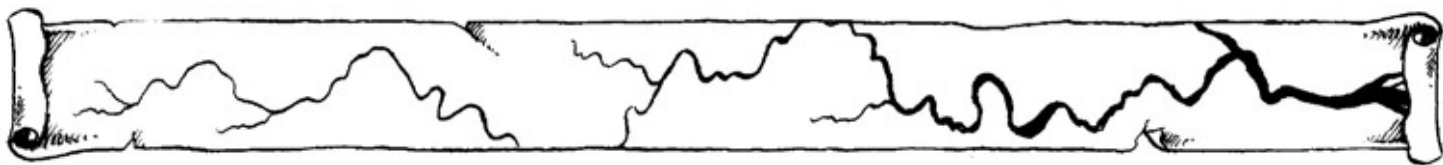
Bis zum nächsten Monat!

Gruß,
Tommy.

INHALT

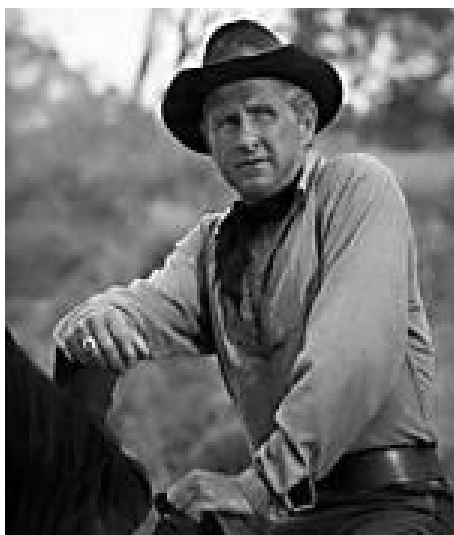
Rancher, Rinder und Revolver	3
<i>Über das Leben der Cowboys</i>	
Bokkors Bräu	7
<i>Ein Deadlands-Abenteuer</i>	
Greensilver	16
<i>Eine Westernstadt</i>	
Nichtspielercharaktere.....	21
<i>Charaktere für Eure Western-Kampagne</i>	
Orccup	27
<i>Ein Soloabenteuer</i>	
Die Inka.....	31
<i>Ursprung und Hintergründe</i>	
Das verbotene Tal.....	33
<i>Ein DSA-Gruppenabenteuer</i>	
Spielleitertipps.....	57
<i>Stimmungsvolle Beschreibungen</i>	
Webtipp.....	60
<i>Das Fantasy-Briefpostspiel Ragnarok</i>	
Hakims Kochecke	61
<i>Köstlichkeiten aus aller Welt</i>	

Rezensionen	
Encyclopaedisches Compendium.....	63
Dieties & Demigods	63
Agone.....	64
Neither Man Nor Beast	68
Way of the Samurai	68
Die Einsiedlerin	69
Der ewige Tod	70
Bücherecke	71
Prosa, Lyrik & Comics	
Lagerfeuergeschichten	30
Waldgeflüster	53
Matrix - Die Lüge	55
Lovarian Adventures	72
Sonstiges	
Impressum	50
Stilblüten	56, 58, 59
Anduin CD-Rom	71



RANCHER, RINDER UND REVOLVER

~ DAS LEBEN DER COWBOYS ~



Einleitung

Cowboy - jemand der gegen Bares mit fremder Leute Vieh arbeitet und das ständig auf dem Rücken seines Pferdes.

Ihre Glanzzeit hatten die Cowboys zwischen 1866 und 1886. Nachdem der amerikanische Bürgerkrieg beendet war, stieg der Bedarf nach Rindfleisch in den östlichen Bundesstaaten sprunghaft an. Ebenfalls sprunghaft stieg der Preis für ein Rind an. Zahlte man vor dem Krieg noch 3 Dollar je Rind waren es 1866 bereits bis zu 40 Dollar. Es wurden Leute benötigt, die das Vieh beaufsichtigten, wenn es graste. Die Eisenbahn hatte sich noch nicht sehr weit in den Westen vorgeschoben und so brauchte man Cowboys, die zweimal im Jahr das Vieh zusammentrieben und es zu den Verladestationen brachten.

Nach dem Krieg waren viele Soldaten arbeitslos geworden und viele wurden Cowboys, aber auch Herren aus der feineren Gesellschaft zog es auf der Suche nach Abenteuern in den Westen. Fast jeder siebte Cowboy war ein aus der Sklaverei befreiter Afro-Amerikaner; und auch Indianer waren gar nicht so selten unter den Cowboys anzutreffen. Die Cowgirls der Wildwest-Shows gab es leider gar nicht. Im ausgehenden 19. Jahrhundert wurde zwar von den Frauen erwartet, dass sie

genauso hart arbeiteten wie die Männer - was sie auch taten. Aber sie hatten sich damenhaft zu kleiden und zu benehmen. Im Damensattel mit einem weiten, langen Kleid über die Weiden zu galoppieren war dann auch der besten Reiterin nicht möglich.

Die Ranch

Ein Cowboy war - nach heutigen Begriffen - ein Saisonarbeiter. Immer auf Arbeitssuche zogen sie von einer Ranch zur nächsten. So war er eigentlich nie richtig irgendwo zu Hause. Für einen kargen Monatslohn von ungefähr 30 Dollar und bei freier Kost und Logis war ein Cowboy aber doch immer stets loyal gegenüber seinem Arbeitgeber. Diese Loyalität brachte manchen auch schnell an den Rand des Abgrunds, wie den legendären „Billy the Kid“.

Die Ranch selber konnte ziemlich riesig (bis zu 2.500 m² und damit so gross wie das Saarland) aber auch nahezu winzig sein. Was jede Ranch aber zumindest brauchte waren ein Haus für den Rancher und seine Familie sowie eine Wasserquelle. Dazu kamen dann noch verschiedene Nebengebäude. So war manchmal die Küche in einem separaten Gebäude. Es gab Unterkünfte für die Cowboys, eine Schmiede um Pferde zu beschlagen und Werkzeuge zu reparieren. Natürlich durften auch Pferdeställe und Koppeln nicht fehlen. Die Koppeln waren meist rund angelegt, so konnten die Pferde nicht in Ecken gedrängt werden und sich verletzen. Ärmere Rancher konnten sich nur einfache Gebäude aus Holzbalken oder sogar nur Grassoden leisten. Reichere lebten dagegen in wahren Palästen mit kunstvoll verzierten Möbeln und Silbergeschirr. Die Unterkünfte der Cowboys waren aber meist die selben, egal ob der Rancher arm oder reich war. Eine einfache Hütte, deren einziger Raum getrennt war in einen Küchen- und Essbereich und einen Schlafbereich. In den nördlicher gelegenen Ranchs gab es zumeist auch einen einfachen Ofen, der ein wenig Wärme in der kälteren Jahreszeit spendete. Schränke wären unnütz gewesen. Was ein Cowboy besass, passte an die Wandhaken über seinem Bett. In dieser Hütte

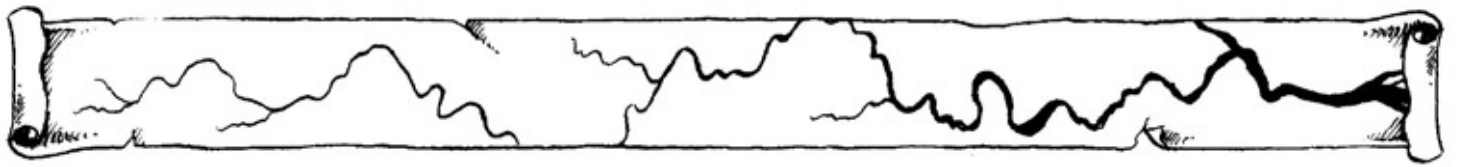
war es meist düster, da nur Öllampen ein wenig Licht spendeten. Einziger Lichtblick war meist ein Bild einer Tänzerin - ein einfacher Vorläufer der Pin-Ups. Alle hockten dicht gedrängt nebeneinander. Zur Zeit der Viehtriebe wurde dies dann noch schlimmer. Oft roch es in den Cowboy-Unterkünften genauso stark wie in den Ställen. Da Glücksspiele verboten waren, vertrieben sich die Cowboys ihre wenige freie Zeit mit Schach (ja wirklich) oder Domino.

Die Kühe

Die Rasse, mit der die Cowboys arbeiteten, waren die sehr robusten und genügsamen Longhornrinder. Leider war die Zucht dieser Tiere nicht einfach und so blieben sie meist halb wild, was den Umgang mit ihnen erschwerte. Die grösste Gefahr ging jedoch von den namensgebenden Hörnern aus. Der Abstand zwischen den Hörnerspitzen konnte durchaus 2 m und mehr betragen. Ein rasend gewordenes Rind war mit diesen Waffen ein ernstzunehmender Gegner. Immerhin wog ein junger Bulle bereits fast 350 kg. Ein ausgewachsenes Tier erreichte das doppelte dieses Gewichts.

Die wichtigsten Tiere der Herde waren die Leitochsen. Diese führten die Herde durch die Prärie und in die Pferche der Verladestationen.





Jungrinder wurden als Greenhorn und Tenderfoot bezeichnet. Begriffe, die auch für unerfahrene Neulinge auf der Ranch benutzt wurden.

Das Pferd

Ein Cowboy ohne Pferd? Unvorstellbar. Und doch besaßen die wenigsten Cowboys ein eigenes Pferd. Die gut ausgebildeten Tiere gehörten meist den Ranchern.

Mustangs - die wilden Präriepferde- mussten jedoch erst gefangen und zugeritten werden. Das war nicht jedermanns Sache und Cowboys, welche ein Talent dafür hatten, reisten von Ranch zu Ranch und liessen sich jedes gezähmte Tier gut bezahlen. Nicht jedes Pferd war gleich gut. Manche konnten gut schwimmen, andere wiederum kamen in der Dunkelheit besonders gut zurecht. Das beste Pferd war aber das Cattle-Horse. Dank dieser Pferde gelang es dem Cowboy einzelne Tiere von der Herde zu trennen, um diese dann mit Brandzeichen zu versehen.

Die Arbeit des Cowboys mit den Pferden ist auch in der heutigen Zeit ein beliebter Sport - neben dem Rodeo (Zureiten) auch das Cattle-Penning (Trennen einzelner Tiere von der Herde).

Ein Cowboy musste bis zu 15 Stunden täglich auf dem Rücken des Pferdes verbringen. Diese Belastung hielten Reiter und Pferd nur aus, wenn ein sehr guter Sattel benutzt wurde. Gute Sättel kosteten zwischen 30 und 300 Dollar, hielten dann aber auch über Jahrzehnte hinweg. Im Vergleich zu normalen Sätteln waren die Steigbügel eines Cowboysattels länger und oft



mit Leder verkleidet, um die Füße des Reiters zu schützen. Der Sattel war mit mehreren Schichten Leder überzogen. Die Unterlage bestand aus Holz und Metall und verteilte das Gewicht des Reiters vom Rückgrat auf die Schultern des Pferdes, was besser für das Pferd war. Und das Pferd hatte einiges zu tragen. Neben dem Reiter und dem Sattel, der bis zu 18 kg wiegen konnte, wurden am Sattel weitere Ausrüstung in Satteltaschen verstaut oder mit Lederriemen festgemacht.

Das Lasso

Ein Cowboy war ein Meister im Flechten. Für die tägliche Arbeit waren Seile ein unentbehrliches Hilfsmittel. Kleine Seile zum Befestigen von Gegenständen, als Zügel, Hutbänder oder Peitschen. Doch zuallererst brauchte ein Cowboy das wohl bekannteste Seil - das Lasso. Es dauerte schon einige Zeit ehe man dieses 18m lange Seil aus Leder oder Hanf geflochten hatte. Schleifte ein Cowboy sein Lasso beim Reiten hinter sich her, hatte das nichts mit Unachtsamkeit zu tun. Neue Lassos waren sehr steif und wurden so geschmeidig gemacht.

Kleidung

„Drunter“ trug der Cowboy Tag und Nacht lange, einteilige Unterwäsche. Nur wenn es zu warm war, verzichtete er auf dieses Kleidungsstück. Darüber waren zunächst Wollhosen der letzte Schrei. Da diese aber sehr schnell zerschlissen, waren sie meist mit Flecken übersät. Am Gesäss und der Innenseite der Schenkel waren die Hosen mit Leder verstärkt. Der Deutsche Levi Strauss hatte dann die zündende Idee. Eigentlich verkaufte er Wagenplanen. Doch dieser Stoff eignete sich hervorragend für nahezu unverwüstliche Arbeitshosen. Schon bald wurde das Segeltuch dann durch einen Baumwollstoff ersetzt, der noch strapazierfähiger war - das indigoblaue Denim. Mit Kupfernieten besetzt, welche die Nähte verstärkten, wurden diese Hosen ein Renner in der Textilbranche und natürlich bei den Cowboys.

Ergänzend zu den Hosen wurden sogenannte Chaps getragen. Diese ledernen Röhren umschlossen die Beine des Cowboys und schützten so zusätzlich. Es gab enge und weite Chaps, die wie Flügel von den Beinen abstanden. Cowboys bezeichneten die Chaps auch als Leggings oder Shotguns.

Die bunten und prächtig verzierten Hemden,

die Cowboys in Filmen und Shows tragen, wurden von den „echten“ nie getragen. Es waren eher einfarbige Kleidungsstücke, höchstens ab und an kariert oder gestreift.

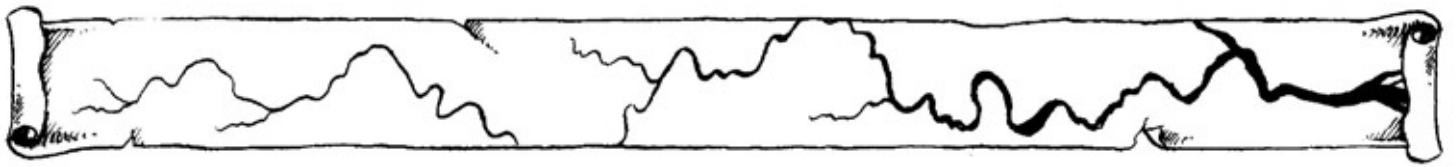
Jacken waren für die Arbeit im Sattel sehr unpraktisch. Daher zogen viele Cowboys eine Weste über das Hemd. Sie liess die Arme frei und behinderte so nicht. Die Westen waren innen wie aussen mit Taschen besetzt. Dort konnten all die kleinen Dinge verstaut werden, die ein Cowboy ständig brauchte - ein kleines Messer, ein Paar Münzen, ein Tabaksbeutel.

Ein universelles Kleidungsstück war das Halstuch - eigentlich nur ein einfaches viereckiges Stück Baumwollstoff. Meist wurde es als Dreieckstuch geknotet um den Hals getragen. So konnte der Cowboy es schnell als Staubschutz vor das Gesicht ziehen, was das Atmen erleichterte. Aber es diente auch als Taschentuch. Man konnte damit Wunden verbinden und es als Filter benutzen, um den grössten Schmutz aus dem Wasser zu bekommen.

Zu den kostbarsten Kleidungsstücken zählten der Hut und die Stiefel. Ein Hut kostete zwischen 3 und 15 Dollar. Er wurde aus dunklem Filz hergestellt. Eine breite Krempe schützte vor Sonne aber auch Regen. Der Hut wurde aber nicht nur getragen. Er diente als Wassereimer, Fliegenklatsche und Fächer, um die Glut des Lagerfeuers wieder zu entfachen. Der bekannteste Hut ist sicher der nach dem gleichnamigen Hutmacher benannte Stetson. Sein Erkennungsmerkmal war die hohe Hutkrone. Der Hut wurde oft individuell von den Cowboys „verziert“ - Einbuchtungen in der Hutkrone oder darum geflochtene Bänder. Auch ein Kinnriemen fehlte nie, wie schnell konnte ein Windstoss den Hut wegwehen.

Das teuerste und bestgehütetste Kleidungsstück eines Cowboys waren aber zweifelsohne seine Stiefel. 10 bis 25 Dollar musste man für ein gutes Paar Stiefel hinblättern. Viele Cowboys behielten sie daher auch beim Schlafen an. Der typische Cowboystiefel hat auch heute noch hohe Absätze, damit man nicht aus den Steigbügeln rutscht. Ausserdem läuft er nach vorn spitz zu. So kam der Cowboy leichter in die Steigbügel. Damit keine Steinchen in die Stiefel gelangen konnten, hatten sie einen langen Schaft und lagen eng am Unterschenkel an. Die Stiefel waren robust, wetterfest und unverzichtbares Arbeitsmittel. Mit Stickereien verzierte Prunkstiefel waren eher die Ausnahme.

An den Stiefeln wurden mit Riemen die Sporen befestigt. Die Dornen der Spornrädchen waren



immer stumpf. Nur ein Cowboy, der unfähig war, mit Tieren umzugehen, fügte damit seinem Pferd Wunden zu. Bei der Arbeit benutzte ein Cowboy einfache Sporen. Um in der Stadt aber Eindruck zu machen, hatte er meist auch ein Paar silberne, verzierte Sporen.

Ausser den oben genannten Kleidungsstücke besass ein Cowboy ausserdem noch einen langen gefütterten Mantel als Regenschutz und Stulpenhandschuhe als Schutz bei der Arbeit mit dem Lasso.

Roundup

Der Cowboy war ein Gelegenheitsarbeiter und Herumlungerer. Diesen Eindruck könnte man jedenfalls bekommen, wenn man nicht um die harte Arbeit weiss.

Tatsächlich gab es für Cowboys im Sommer und Winter wenig zu tun. Sie hielten sich auf der Ranch auf, halfen dort mit und kümmerten sich um ihre Ausrüstung. Im Frühjahr und Herbst war dann Schluss mit diesem langweiligen Leben. Die Cowboys ritten zum „Roundup“. Die Rinder grasten ohne Behinderung durch Zäune auf den weiten Weideflächen. Dabei mischten sich sehr oft die Herden verschiedener Rancher. Beim Roundup mussten nun die Rinder eingefangen werden. Anhand der Brandzeichen wurden sie Ihrem Besitzer zugeordnet und gezählt; neue Kälber wurden gebrändet. Dabei ging es nicht immer mit rechten Dingen zu; und auch manche Rancher versuchten sich auf Kosten anderer zu bereichern. Manche Ranch und ihr zugehöriges Brandzeichen war landesweit bekannt. Aber alle Brandzeichen konnte sich kein Cowboy merken. Deshalb gab es Bücher, in denen die Brandzeichen aller Rancher verzeichnet waren. Um ein Kalb zu bränden, musste es zuerst vom Mutterrind getrennt werden. Die Kühe reagierten dabei meist sehr aggressiv, so dass dies keine einfache Arbeit war. Dann wurde das Kalb neben dem Feuer zu Boden gedrückt und mit dem glühenden Eisen gebrändet. Eine eingespielte Gruppe konnte so bis zu 100 Kälber in der Stunde mit Brandzeichen versehen.

Waren die Rinder zusammengetrieben begann der bis zu 1.600 km lange Treck zu den Verladebahnhöfen. Damals reichten die Bahnlinien nicht so weit in den Westen hinein. Und die Endstationen wie Abilene und Dodge City in Kansas wurden so zu Anlaufstellen für die Viehtrecks. Die Wege - auch als Trails bezeichnet -, die dabei von den Herden eingeschlagen wurden, änderten sich über Jahre hinweg nicht. Ein berühmter Trail war der

Chisholm-Trail. Dieser führte aus dem südlichen Texas über mehrere Flüsse wie den Colorado River mitten durch das Indian Territory nach Kansas.

Auf dem Weg nach Norden

Auf einem Viehtrieb blieb nicht viel Zeit für Vergnügungen. Doch es gab sie. Es wurde Domino oder Karten gespielt. Messerwerfen und Lassowettbewerbe wurden veranstaltet. Das spätere Rodeo hatte seinen Ursprung in den Reiterspielen auf Pferden oder Ochsen. Alkohol und Glücksspiele waren jedoch während des Trecks streng verboten. So blieb als einziges Genussmittel der Tabak übrig. Besonders beliebt waren Schnupf- oder Kautabak. Diese Sorten konnten während der Arbeit geschnupft oder gekaut werden. War etwas mehr Muße gegeben, dann drehte sich der Cowboy aber auch gerne seine eigene Zigarette. Teilte ein Cowboy seine Zigarette mit jemandem, so tat dieser gut daran, dies nicht abzulehnen. Der eben noch sehr freundliche Cowboy war dann nämlich über die Unhöflichkeit des Fremden zutiefst beleidigt und konnte das sehr eindrucksvoll auch beweisen.

Der wichtigste und bestbezahlteste Mann - er erhielt immerhin 125 Dollar im Monat - war der Treckführer, der Trail Boss. Er organisierte die Arbeit der einzelnen Cowboys, richtete über die kleinen und grossen Streitigkeiten und ritt der Herde voraus. Damit hatte er es zwar besser als die Cowboys, die hinterherritten, doch kam Panik in die Herde, konnte dieser Platz an der Spitze sehr gefährlich werden.

Der Koch kümmerte sich um den Küchenwagen mit den Vorräten und hatte dafür zu sorgen, dass die Männer satt und zufrieden waren. Oft war er auch der „Doktor“ des Trecks. Diese Arbeit übernahmen oft ältere, erfahrene Cowboys, die aber nicht mehr fit genug für die harte Arbeit waren. Immerhin erhielt ein Koch 50 Dollar im Monat. Was immer noch mehr war, als die 30 Dollar für einen einfachen Cowboy. Erfahrenere Cowboys ritten meist an den Seiten der Herde. Sie hatten dafür zu sorgen, dass die Herde die Richtung einhielt und immer in langsamer Bewegung war. Machten sie ihre Arbeit gut, legte die Herde ca. 25 km täglich zurück. Auch versprengte Tiere mussten von ihnen oft wieder zur Herde zurückgetrieben werden. Die unbeliebteste Position wurde von unerfahrenen Cowboys besetzt. Ganz am Ende der Herde waren sie stets in die von der Herde aufgewirbelte

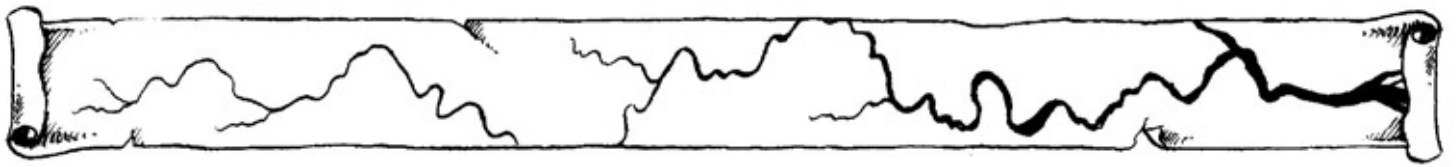
Staubwolke gehüllt. Auch sie hatten dafür zu sorgen, dass die Herde zusammenblieb und weitertrötete. Greenhorns wurden als Wrangler eingesetzt. Diese Cowboys kümmerten sich um die Remuda - die Herde Ersatzpferde- und gingen dem Koch zur Hand.

Die Cowboys waren immer hungrig. Reichliches und einigermaßen gutes Essen war wichtig, um den Viehtrieb zu überstehen. Dabei war ein Cowboy aber genügsam. Brot, Bohnen und Fleisch als Hauptnahrung dazu manchmal Dörrobst, Zuckersirup oder Wild - viel mehr gab es nicht zu essen. Getrunken wurde nur Wasser. Dem Essen wurde sehr gern Chili zugegeben, um den Geschmack des oft schon nicht mehr ganz so frischen Fleisches zu überdecken.

Abenteuerliche Reise?

Langweilig und eintönig war das Leben während des Viehtrecks sicher nicht. Aber auf viele „Abenteurer“ konnte ein Cowboy eigentlich verzichten. Wölfe, die die Rinder oder Pferde angriffen, waren noch die kleinste Gefahr. Geriet die Herde in Panik (z.B. bei schlechtem Wetter mit Blitz und Donner) dann konnte man von der rasenden Herde totgetrampelt werden. Wer nicht schwimmen konnte, hatte meist bei der Überquerung der reissenden Flüsse verloren. Und auch sonst bestand eine hohe Wahrscheinlichkeit von Schlangen gebissen zu werden. Konnte die Schlange nicht zubeissen, erschreckte sie aber das Pferd, welches den Reiter abwarf oder schlimmer noch, wenn dieser am Steigbügel hängen blieb, zu Tode schleifen konnte. Das Gewehr oder der Revolver waren daher ständige Begleiter. Die Sprache der Waffen verstanden meist auch nur die Viehdiebe, die leider sehr häufig waren. Einen Revolver konnte





sich jeder Cowboy leisten. Er war mit ungefähr 30 Dollar billiger als der Sattel. Aber nur so aus Spass schoss ein Cowboy nicht. Denn leider war die Munition sehr teuer. Daher wurden die Patronenhülsen wieder eingesammelt und die Kugeln sogar selber gegossen.

Der Schluss der Reise

Die Cowboys waren immer wieder froh, wenn sie und die Herde die Endpunkte ihres Trecks heil erreichten. Die Verladebahnhöfe bestanden meist nur aus der Bahnstation und einigen Zelten. Doch entwickelten sich viele im Laufe der Zeit zu richtigen Städten, mit Banken und Hotels. Bevor es aber mit den Vergnügungen losging, mussten die Rinder zuerst verkauft werden. Der Gewinn war enorm. Ein Rind, das im südlichen Texas 1 oder 2 Dollar Wert war, wurde hier nun für 30 bis 40 Dollar verkauft. Diese Preise waren jedoch nur in den ersten 20 Jahren nach dem Bürgerkrieg durchsetzbar, später normalisierte sich der Preis wieder.

Aus dem Erlös erhielten die Cowboys dann auch ihren Lohn für ihre Arbeit. Für mehr als 2 Monate waren das dann 100 Dollar und mehr

auf einmal. Die Städte halfen den Cowboys nur zu gern beim Ausgeben dieser Summen.

Zuerst zog es den Cowboy zum Barbier. Eine Rasur, ein Haarschnitt und ein heisses Bad mit Seife. Nichts konnte wichtiger sein. Danach musste er sich neu einkleiden. Die während des Viehtriebs oft nicht einmal abgelegte Kleidung war nicht mehr zu gebrauchen. Frisch gewaschen und gekleidet, stürzte man sich ins Vergnügen. Im Saloon wurde nun der lang entbehrte Alkohol (das Glas Whiskey zu 12, Bier für 10 Cents) getrunken und die restlichen Dollars bei Glücksspielen verjubelt. Doch nicht nur zum Saufen und Spielen kam ein Cowboy in den Saloon. Nach den einsamen Nächten des Viehtriebs suchten die Cowboys etwas weibliche Gesellschaft und fanden diese auch hier. Die Kombination aus Schnaps und Glücksspiel konnte schnell zu einer Schiesserei führen. Viele Städte verboten

jedoch das Tragen von Schusswaffen in Saloons und tatsächlich kam es seltener zu Schiessereien als es in Filmen dargestellt wird. Nach einigen vergnüglichen Tagen ritten die Cowboys dann, falls der Arbeitsvertrag nicht beendet war, entweder wieder zurück zur Ranch oder aber begaben sich auf die Suche nach einer neuen Anstellung.

Das Ende

Die Arbeit als Cowboy forderte ganzen Einsatz und niemand konnte lange diese Arbeit ausführen. Viele ehemalige Cowboys heirateten und gründeten vom Ersparten ihre eigene Ranch oder begannen eine „normale“ Tätigkeit in einer Stadt. So mancher wurde zum Gesetzlosen und überfiel Banken und Züge, was ein Einkommen von mehreren Hundert Dollar im Jahr bedeutete – Verfolgungswahn inklusive. Einige Cowboys schlugen sich auch auf die „richtige“ Seite des Gesetzes und wurden Sheriff und verdienten so auch mehrere Hundert Dollar im Jahr (ca. 100 \$ monatlich als Sheriff oder 75 \$ als Hilfssheriff) – ein ruhiger Schlaf und hohes Ansehen in der Bevölkerung inklusive.

Das endgültige Ende

Langsam aber unaufhaltsam ging mit dem Rinderboom auch die Zeit der Cowboys zu Ende.

Die nachlassende Nachfrage einerseits und das zu hohe Angebot an Rindfleisch waren aber nicht alleine dafür verantwortlich.

Zwar gab es damals noch kein BSE aber schon Rinderseuchen. Kansas schloss seine Grenzen für texanische Rinder, weil diese auch die Seuche auf die Milchkühe der dort ansässigen Farmer übertragen konnte. Das war teilweise auch nicht mehr nötig, da die Eisenbahn immer weiter in den Westen und Süden vorstieß und so die Trails verkürzte. Am meisten trug vielleicht das „Heimstättengesetz“ zum Niedergang der traditionellen Rinderzucht bei. Nach diesem Gesetz konnte man herrenloses Land in Besitz nehmen, soweit man darauf eine Farm errichtete und 5 Jahre lang 65 ha Land beackerte. Die Farmen schossen wie Pilze aus dem Boden. Die Herden wurden trotzdem über das Land getrieben. Die Farmer setzten sich mit Stacheldrahtzäunen zur Wehr und engten so die Weideflächen ein und erschwerten den Viehtrieb. Den Rinderzüchtern stellten sich nun nicht bloss die von der Regierung nicht beachteten Indianer entgegen, sondern US-Bürger mit Rechten, die gegen die Züchter auch durchgesetzt wurden.

Die Cowboys wurden nicht mehr benötigt - sie starben aus. Abenteuer und Freiheit - danach sehnt sich aber jeder Mensch und diese Dinge wurden mit den Cowboys in Verbindung gebracht. Und so leben sie romantisch verklärt oder als schiesswütige Outlaws in Romanen, Filmen oder Wild-West-Shows weiter.

Begriffe

Zum Schluss noch einige typische Begriffe, die ein Cowboy so verwendete und die nicht sofort jedem klar sein dürften:

Boot Hill - "Hügel der Stiefel" = Friedhof

Bronc - undressiertes Pferd

Buckaroo - andere Bezeichnung für Cowboy

Corral - umzäunte Koppel

Dogie - andere Bezeichnung für Kalb

Java - Kaffee

Maverick - Kalb ohne Brandzeichen

Prairie Strawberries - Bohnen

Remuda - eine Herde Reservepferde

Stampede - in Panik geratene Rinderherde

Outlaw - unzügbares Pferd

Vaquero - mexikanischer Cowboy

[lars perner]

BOKKORS BRÄU

~ EIN DEADLANDS-ABENTEUER VON MARSHAL CHRISTIAN MEYER ~

EINFÜHRUNG

Dieses Abenteuer ist besonders für alle Gruppen geeignet, die ihren Marshal mit ihrer Überheblichkeit und Arroganz stets zur Verzweiflung treiben („Was?! Warum kann ich das nicht? Ich hab' doch einen 5W12 bei Quickdraw, Shootin': any und Speed-load!“) Diese Gruppen, die ihre Probleme meist mit dem Revolver oder der geballten Faust lösen („Hey Compadre, verkauf mir das Schießisen für 10 Cent oder ich probier's erstmal an dir aus!“), sollen bewußt vom ständigen Abschlagen 'unschuldiger' bzw. unbeteiligter Individuen abgehalten werden, damit sie auch einmal andere Wege zur

Lösung eines Problems in Betracht ziehen, auch wenn diese schwerer erscheinen. Außerdem kann der Marshal hier seiner Posse eine Menge Erniedrigungen heimzahlen. Er sollte ruhig auch mitunter etwas gemein und hinterhältig, wenn nicht gar überheblich agieren, damit das Ego der Spieler sich vielleicht der realen „Größe“ der Spielercharaktere angleicht. Doch der Tod von Helden sollte vermieden werden, schließlich ist alles nur Spiel und soll Spaß machen. Natürlich können auch ganz normale und nette Gruppen durch dieses Abenteuer geführt werden, der Marshal sollte mit diesen dann nicht ganz so hart umspringen.

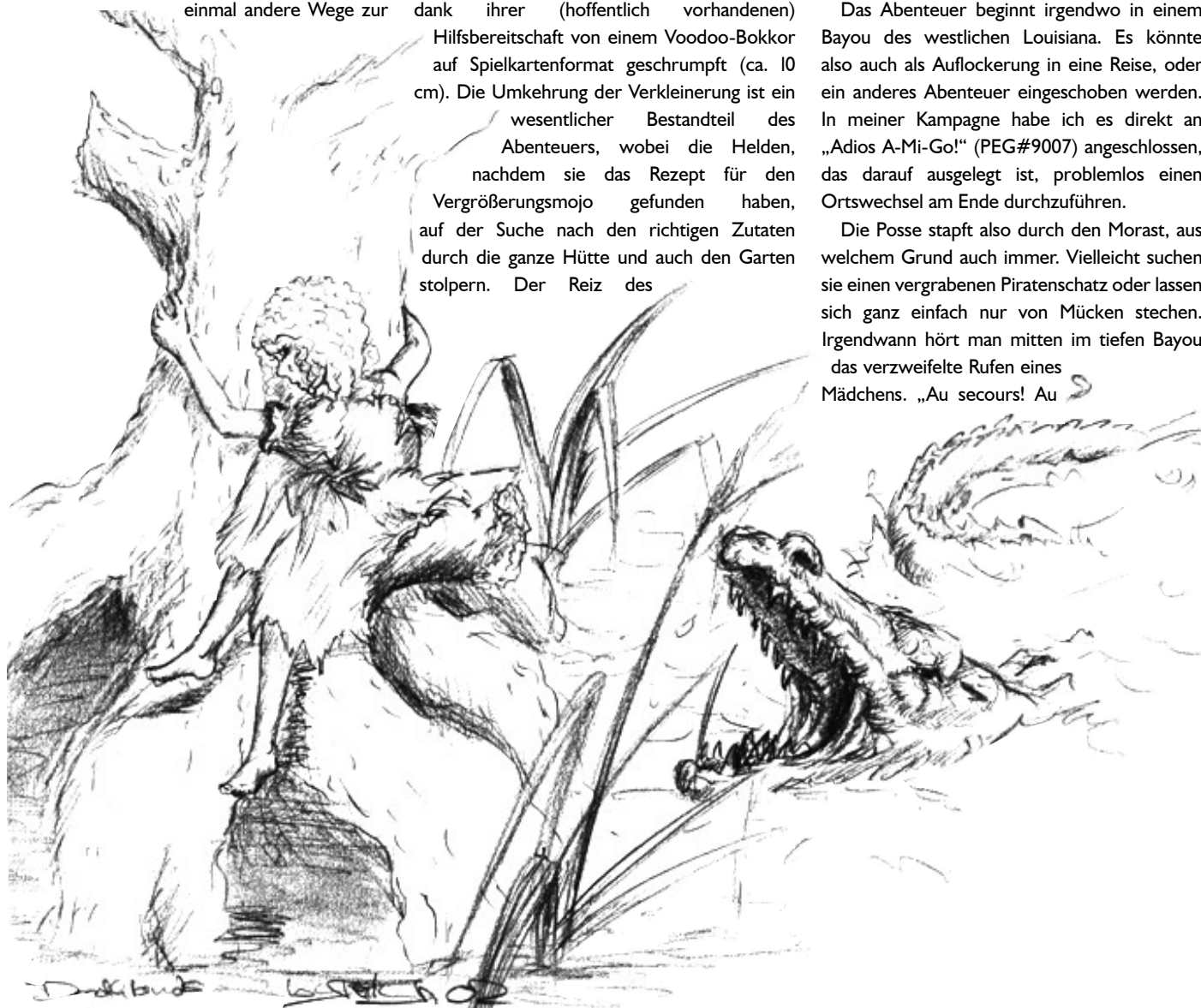
In diesem Abenteuer werden die Helden dank ihrer (hoffentlich vorhandenen) Hilfsbereitschaft von einem Voodoo-Bokkor auf Spielkartenformat geschrumpft (ca. 10 cm). Die Umkehrung der Verkleinerung ist ein wesentlicher Bestandteil des Abenteuers, wobei die Helden, nachdem sie das Rezept für den Vergrößerungs Mojo gefunden haben, auf der Suche nach den richtigen Zutaten durch die ganze Hütte und auch den Garten stolpern. Der Reiz des

Ganzen liegt darin, dass die normalgroßen Einrichtungsstücke so ganz anders als sonst auf die verkleinerten Helden wirken, und so schon ein Stuhl oder Tisch zu einem enormen Hindernis anwachsen kann. Der Marshal sollte möglichst versuchen, den Helden ein wirkliches Gefühl von ihrer Winzigkeit zu geben, und die Umgebung aus der Sicht der Winzlinge zu beschreiben, z.B. Das Tischbein erstreckt sich wie eine gigantische Säule nach oben, bis es schließlich hoch oben mit der gewaltigen Tischplatte verschmilzt.

DAS ABENTEUER

Das Abenteuer beginnt irgendwo in einem Bayou des westlichen Louisiana. Es könnte also auch als Auflockerung in eine Reise, oder ein anderes Abenteuer eingeschoben werden. In meiner Kampagne habe ich es direkt an „Adios A-Mi-Go!“ (PEG#9007) angeschlossen, das darauf ausgelegt ist, problemlos einen Ortswechsel am Ende durchzuführen.

Die Posse stapft also durch den Morast, aus welchem Grund auch immer. Vielleicht suchen sie einen vergrabenen Piratenschatz oder lassen sich ganz einfach nur von Mücken stechen. Irgendwann hört man mitten im tiefen Bayou das verzweifelte Rufen eines Mädchens. „Au secours! Au





ABENTEUER

secours!“ oder so ähnlich. Hoffentlich spricht einer der Posse Französisch, sonst könnte es verdammt schwer werden, mit der petite Mademoiselle zu parlieren, so sie denn einmal gerettet ist. Denn bedrängt wird sie gerade von einem nicht zu kleinen Alligator. Sie hockt auf einem Baum und ruft um Hilfe, während die Echse im Schlammloch unter dem Baum lauert. Echte Helden zögern da nicht lange und greifen ein.

Ist das Mädäl gerettet, können die Helden einen genaueren Blick auf sie werfen. Sie ist völlig in Tränen aufgelöst und ihr Kleid ist an einigen Stellen zerrissen und verschmutzt. Abgesehen davon gleicht sie einem kleinen Engel, ihre goldenen schulterlangen Löckchen funkeln im Schein der Lampen, oder des einsamen Sonnenstrahls, der durch die Bayou-Düsternis dringt, und ihre herrlich klaren, tiefblauen Augen lassen jedem männlichen Helden das Herz buchstäblich butterweich werden. Doch auch die weiblichen Abenteurer können sich der offensichtlichen Unschuld dieses zarten Geschöpfes nicht entziehen. Zuerst ist Marie, so der Name des Mädchens, noch völlig verängstigt und spricht kaum ein Wort. Wenn die Helden ihr aber Wärme und Freundlichkeit schenken, und vor allem Französisch sprechen, überwindet sie ihre Scheu und erzählt, was sie so verängstigt hat, und warum sie alleine durch diese gefährliche Wildnis läuft. Warum schlurft die Posse nochmal alleine durch diese gefährliche Wildnis?

Sie erzählt, dass sie mit ihren Eltern Jean-Pierre und Claire in einer Hütte im Bayou nicht allzu weit von hier lebt. Ihr Vater sei Holzfäller, Fischer und Fallensteller und verkaufe das Holz und die Felle an die Händler von New Orleans. Heute vormittag jedoch, als sie vom Kontrollieren der Fischreusen nach Hause zurückkam, sah sie ihre Mutter mit verärgertem Gesicht im Garten stehen und ihren Vater in ein ziemlich heftiges Streitgespräch mit einer alten schwarzen Frau verwickelt. Die Frau wirkte schon recht alt, hatte wirre lange und verfilzte Haare und allerlei Schmuck und andere Anhängsel an ihrer Seite herabhängen. Als sie die Frau erblickte war sie durch ihr Aussehen erschrocken, und versteckte sich sogleich hinter einem Baum, ohne dass die Frau oder ihre Eltern sie bemerkt hätten. Der Streit wurde dann immer schlimmer, aber sie konnte keine klaren Zusammenhänge heraushören, nur manchmal etwas wie „Hüte dich!“ oder „Das wird dir noch leid tun!“ von Seiten der Fremden, oder „Verschwinde“, „Laß uns in Ruhe!“ von Seiten ihres Vaters. Irgendwann

habe ihr Vater dann seine Axt aus dem Haus geholt, und einige drohende Schritte in Richtung der Frau gemacht. Diese fing bei dessen wirklich entschlossenem und grimmigem Gesichtsausdruck so fürchterlich und gräßlich an zu kichern, dass Marie es mit der Angst zu tun bekam, und sich ganz klein hinter dem Baum in einem Gebüsch zusammenkauerte. Als sie nach einer Weile wieder zu schauen wagte, sah sie nur noch die alte Frau in ihrer Piroge über das Wasser davonstaksen. Als Marie sicher war, dass die fürchterliche Frau weg war, wagte sie sich vorsichtig hervor und lief zum Haus, wo sie nach ihren Eltern suchte, sie aber nicht fand, was ihr so große Angst machte, dass sie sich mit der Familienpiroge sofort davonmachte, um bei ihren nächsten Nachbarn um Hilfe zu bitten. Doch die waren auch nicht anzutreffen, und das Haus wirkte seit mehreren Tagen verlassen. So wußte sie sich nicht weiter zu helfen und wollte nach Hause zurück, um nach ihren Eltern zu suchen. Doch da hatte sie nicht aufgepaßt, und der Alligator hat ihre Piroge zerbissen und sie auf diesen Baum gejagt.

Nachdem sie ihre Geschichte erzählt hat, schaut sie die Posse mit ihren herrlich blauen Augen an und sagt: „Ihr scheint doch große Helden zu sein, bitte helft mir meine Eltern wiederzufinden. Bitte, bitte!“ Diesem Wunsch des Mädchens kann sich natürlich kein aufrechter Recke, der sich selbst als Held bezeichnet, entziehen und die Gruppe verspricht doch wohl ohne Zweifel, alles in ihrer Macht stehende zu tun, um die Eltern des goldigen Engleins zu finden. Falls die Helden noch Fragen haben sollten, müssen diese bis zum nächsten Morgen warten, denn Marie ist furchtbar durchnäßt und durchgefroren und schläft vor lauter Erschöpfung einfach ein und entzieht sich so geschockt weiterer Befragung. Es wird auch hoffentlich kein Held auf die Idee kommen, sie wieder aufzuwecken, da sie im Schlafen ein noch unschuldigeres Bild bietet, als im wachen Zustand.

Falls die Helden am nächsten Morgen noch nach weiteren Informationen fragen, erzählt Marie, dass sie sich daran erinnert, dass ihr Vater letzten Winter einmal von einer seltsamen alten Frau gesprochen hat, die ihn davor gewarnt hat, ihr zu Nahe zu kommen, und aus ihrem Bayou zu verschwinden. Aber er dachte nicht daran, sich von einer alten Frau ins Bockshorn jagen zu lassen. Kein Cajun läßt sich aus seinem Bayou verjagen.

Die Helden sollten sich nun auf den Weg zu Maries Haus machen, das sie dann mit ihrer Hilfe auch zu Fuß recht leicht finden. Ob auf

dem etwa dreistündigen Weg irgend etwas passiert, bleibt dem Marshal überlassen, der der Posse durchaus einige Zufallsbegegnungen beschere kann. Schlangen und Moskitos warten nur auf unvorsichtige Helden.

Maries Hütte steht auf einer kleinen freien Fläche in einem lichten Gehölz. Wenn die Gruppe um das Haus herumgeht, stolpert einer der Helden über den Stiel der Axt von Jean-Pierre, Maries Vater, die dieser wohl fallengelassen haben muß, und landet heldenhaft auf seinem Hosenboden. Das Haus selbst ist aus Holzstämmen errichtet und an der Westseite grenzt ein kleiner Gemüsegarten an die Hauswand. Auf der anderen Seite des Hauses ist ein großer Stapel Feuerholz aufgeschichtet.

Das Haus selbst besteht aus zwei Räumen. Im ersten, in den die Eingangstür führt, stehen ein großer Holztisch mit einer Sitzbank und zwei Holzschemeln. Auf ihm stehen zwei hölzerne Suppenschüsseln mit kalter Suppe. An den Wänden stehen einige Regale, auf denen alle möglichen Gegenstände herumliegen, z.B. Teller, Becher, Löffel, einige getrocknete Kräuter, Räucherfleisch, Schlangenhäute, Pelikanfedern usw. Weiterhin hängt hier ein fettes Kruzifix an der Wand. Auf dem Boden liegt ein Grasfaserteppich, der schon ziemlich abgetreten aussieht. Ein Fenster geht nach Osten. Der zweite Raum dient offensichtlich als Schlafzimmer, denn dort stehen drei weißbezogene Betten an deren Fußenden drei schwere Holztruhnen stehen. In den Truhnen befinden sich verschiedene Wäschestücke, die in Größe und Farbe variieren. In einer Ecke steht ein alter Ofen mit etwas Feuerholz daneben. Den Boden bedeckt ein altes Bärenfell, das kaum noch als solches zu erkennen ist. Ein Regal mit weiteren Wäschestücken, Nähzeug und einer abgegriffenen französischen Bibel steht neben dem Fenster, welches den kleinen Garten überblickt. Auch hier findet sich ein großes, hölzernes Kreuz an der Wand über den Betten hängend. Insgesamt finden die Helden eigentlich nichts von Interesse, aber da sie ja hier sind um den Leuten zu helfen und nicht um sie zu bestehlen, werden sie ja sowieso nichts mitnehmen, nicht wahr?

Als Auflockerung der Suche nach dem Zufluchtsort der Bokkor, ließe sich folgendes vorschlagen:

BEGEGNUNGEN IM BAYOU

1) Einer der Gruppe, der vielleicht gerade am mißmutigsten gestimmt ist, tritt mit seinem Fuß

in eine ausgelegte Falle von Maries Vater, der ja auch als Fallensteller tätig war. Der Held würde dann kopfüber mit einem Fuß in der Schlinge von einem Baum herunterbaumeln, wobei sich seine Taschen dank der auch in diesen Breiten gültigen Schwerkraft langsam entleeren, und dabei seine gesamten Habseligkeiten in der näheren Umgebung verteilen. Bis der Unglückliche befreit ist, und seine Sachen wieder zusammengesammelt sind, vergeht einige Zeit. Dies gibt dem Marshal eine günstige Gelegenheit, den betroffenen Helden eines kleinen Gegenstandes zu berauben, der ihm schon lange im Wege war, denn zum langen Herumsuchen nach dem einen Teil bleibt nicht soviel Zeit, ist doch das Schicksal von Maries armen Eltern vollkommen ungewiß und jede Sekunde könnte somit kostbar sein. Recht spaßig wäre es auch, den Helden einen Gegenstand verlieren zu lassen, ohne dass dieser es gleich bemerkt. Wenn er dann später

sein speziell angefertigtes Gizmo hervorholen will, um der Menschheit einen unglaublich großen Dienst zu erweisen (wobei sich die Menschheit dabei wahrscheinlich wie so oft auf ein einzelnes Exemplar derselben reduziert) merkt er zu seinem Entsetzen, dass er es wohl irgendwo verloren haben muß...

2) Ein Dachs oder ein anderer Sumpfcritter könnte in der Nacht unbemerkt einen Großteil des Proviantes vertilgt haben. Falls aber der Wache stehende Held von seinen wahrscheinlich ebenso heldenhaft entwickelten Sinnen alarmiert wird, bzw. Geräusche hört (5 Cognition) und den Dachs dadurch auf frischer Tat ertappt, könnte dieser nichtsdestotrotz schon kräftig zugelangt haben. Wen wundert's? Wer würde nicht gerne von dem Kraftfutter naschen, dass solche kühnen Gestalten am (Helden-)Leben hält?

Um das Haus der Voodoo-Dame zu finden, können die Helden entweder tagelang den

ganzen Wald absuchen, oder einer von ihnen bemerkt morgens, nach Abbruch des eigenen Lagers, in der Ferne eine leichte Rauchfahne über dem Bayou stehen. Wenn sie sich nun einige Zeit in diese Richtung bewegt haben, stoßen sie irgendwann auf die Hütte von Madame Cough'Counya.

DIE VOODOO-HÜTTE

Um das Haus, und im umliegenden Bayou treiben sich Maries ehemalige Nachbarn herum, die von der Bokkor getötet und dann zu Zombie-Sklaven gemacht wurden, die nun ihr Haus in ihrer Abwesenheit bewachen sollen. Sollte Marie diese zu Gesicht bekommen, mit zugenäthem Mund und allem, gerät sie in Panik, oder fällt einfach in Ohnmacht.

Die Voodoo-Hütte, der die Helden nun gegenüberstehen, ist wirklich ziemlich seltsam und unheimlich. Die gesamte Außenseite der windschiefen Hütte ist mit furchterregenden Fratzen bedeckt, die in das Holz geschnitzt sind, und allerlei Voodoo-Zeug hängt vor der Tür. Südlich des Hauses fließt ein Bach, der genau zwischen dem kleinen Gärtchen, auf derselben Uferseite wie das Haus, und einigen Obstbäumen auf der anderen Bachseite, hindurchfließt. Natürlich hat Madame Cough'Counya die Annäherung der Posse bemerkt, tut aber nichts dagegen, sondern läßt die Helden ungehindert gewähren, denn sie setzt volles Vertrauen in die Falle, die das Haus praktisch selbst darstellt. Wenn die Gruppe nämlich auf irgendeinem Wege in das Haus hineingelangt, dann wirbeln sie den Schlafpuder auf, den die Bokkor im Haus verteilt hat. Nach einiger Zeit werden die Helden von dem in der Hütte schwebenden Geruch und dem Puder sehr müde und schlafen schließlich an Ort und Stelle ein, ohne es noch aus dem Haus heraus zu schaffen.

Das Haus selbst stellt einen einzigen Humford dar, den sie auch selbst geweiht hat. Wenn die Helden also alle im Haus sind, werden sie von Kauschkonia betäubt, indem sie im Obergeschoß den Blasebalg benutzt, der das gesamte Erdgeschoß mit Schlafpulver füllt. Die Hilflosen werden von ihr eingesammelt, ihre Ausrüstung wird in einer Kiste verstaut, und im Keller werden die Helden mittels des Schrumpfungsmojos auf Däumlingsgröße verkleinert.

Aber so weit sind wir ja noch nicht. Die Helden werden ohne Zweifel versuchen, auf irgendeinem Wege in das Hexenhaus zu gelangen. Dies geht entweder durch die



Vordertür, oder durch eines der Fenster. Die Tür besitzt nur ein simples Schloß und kann mit einer entsprechenden Probe geöffnet werden. Höfliches Bitten um eigenständiges Öffnen hilft auch nichts, da die Tür nur eine Sprache versteht, nämlich die der rohen Gewalt (sprich Foolproof (3) Strength). Ganz egal auf welche Weise die Gruppe schließlich in das Haus gelangt, sie kann sich in dem Raum in den sie gekommen sind noch ein wenig umsehen, bis der erste Held plötzlich zu wanken anfängt. Kurz danach erwischt es auch die anderen der Gruppe, bis alle ohne Bewußtsein auf dem Boden liegen. Vielleicht haben sie vorher noch ein leises Zischen vom Blasebalg gehört, oder aber haben sogar das staubfeine Schlafpulver gesehen. Wenn alle ausgeschaltet sind, erscheint die Bokkor und flößt jedem der Helden ihren speziellen Zaubertrank ein, wodurch diese nach kurzer Zeit anfangen immer kleiner zu werden, bis sie schließlich die Größe einer Pokerkarte erreicht haben. Danach sperrt sie die Helden alle in eine große Glasflasche.

Wie auch immer, die Helden wachen auf und fühlen sich etwas seltsam. Das Zimmer in dem die Flasche mit dem heroischen Inhalt steht, sieht für die Helden durch das dicke

Glas leicht verzerrt aus, aber sie sollten schon merken, dass hier etwas nicht so recht stimmt. Ab jetzt ist der Marshal gefragt, sein Können so einzusetzen, dass die Gruppe das richtige Gefühl für ihre Umgebung bekommt, indem er alles so schildert, dass die Riesenhaftigkeit der Einrichtung klar zum Ausdruck kommt. Die Posse wird auch bemerken, dass sie ihre Ausrüstung nicht mehr bei sich trägt und in rauhe, primitive Sackleinenkleidung gekleidet ist. Einer der Helden hat sogar ein Kleid an. Die fehlende Ausrüstung kann später in einer Kiste im Keller gefunden werden, und die Klamotten die die Helden jetzt anhaben, wurden von Madame eigentlich für ihre Voodoo-Puppen angefertigt.

Die Flasche steht also in Raum 3 auf einem Tisch, der eine Ecke des Raumes ausfüllt. Die Helden können das Fenster in der Wand, eine Feuerstelle und einen Schrank an der entfernten Wand des Zimmers erkennen. Was sie nicht sehen können, da es von der Tischkante verdeckt wird, ist das Katzenkissen neben dem Fenster, auf dem das Haustier von Madame, der große schwarze Kater Rak liegt.

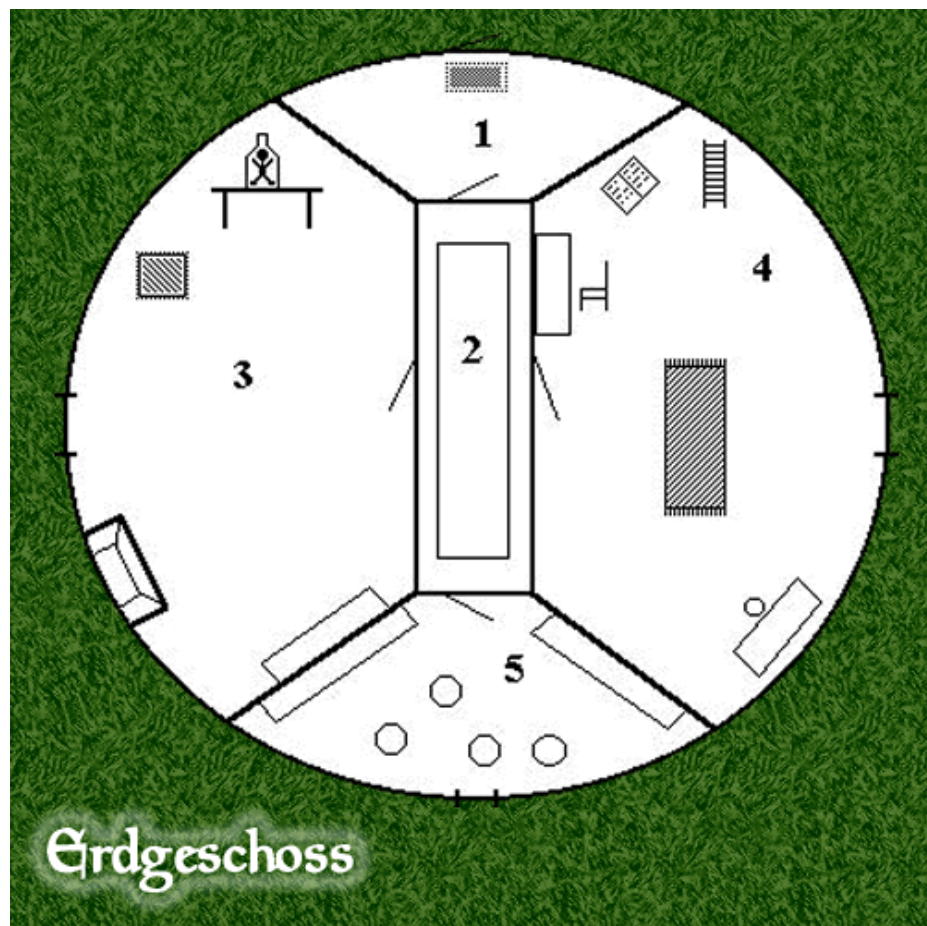
Aber das nächste, dass die Helden sehen, ist die Madame Coush'Counya, die sich mit

ihrer Gesicht über die Flasche beugt und mit einer typischen Böse-Hexen Stimme sagt: „So so, ihr armen kleinen Wichte, ihr wolltet also unbedingt mein Haus betreten, nun denn, ihr werdet eurer gerechten Strafe nicht entgehen. Hihihihhi!“ Mit diesem irren Lachen hebt sie ihre Hand, in der sie einen großen Korken hält, und pfpfpt diesen mit einer Hand in die Öffnung des Flaschenhalses. Danach wendet sie sich zur Tür, wo sie sich noch einmal umdreht und sagt: „So wartet denn auf meine Rückkehr, wenn ihr es solange aushaltet!“. Natürlich sollte der Posse bewußt sein, dass ihnen natürlich nur ein begrenzter Luftvorrat zur Verfügung steht, und sie sich beeilen sollten, einen Fluchtplan zu entwerfen.

Die beste Möglichkeit der Flucht, ist das kräftige Hin-und-Herschaukeln der Helden in der Flasche, wobei diese schließlich umkippt und auf die Tischkante zurollt. Dadurch werden die Helden natürlich etwas durcheinandergewirbelt und verlieren leicht die Orientierung oder bekommen Schwindelanfälle o.ä. Auf jeden Fall fällt die Flasche entweder auf den Boden, der glücklicherweise von einem Teppich bedeckt wird, welcher den Aufprall etwas abdämpft, oder sie kullert auf der Tischplatte hin und her und bleibt schließlich an der Wand liegen. Dies hängt vom Geschick der Posse ab.

Jedenfalls sollten die Helden nun aus der Flasche entkommen können, indem sie den Korken mit vereinten Kräften herausstemmen. Doch durch die körperliche Anstrengung wird mehr Sauerstoff verbraucht und einige Helden könnten bei mißlungenen Vigor-Proben einfach in Ohnmacht fallen. Natürlich sollten nicht alle diesem Problem zum Opfer fallen, denn sonst wäre der altbekannte und gehaßte Satz „Euer Leben und euer Abenteuer enden hier!“ angebracht. Nachdem die Luftzufuhr durch den entfernten Korken wieder gesichert ist, müßten die Helden durch eine Vigor-Probe ihrerseits wieder zu sich kommen.

Die zweite Möglichkeit ist, dass der Flaschenhals beim Aufprall abbricht und so den Weg zur Flucht freimacht. Wie auch immer es die Gruppe anstellt, die Flasche zu öffnen, der den Helden nun sichtbare Kater Rak ist ja auch noch da. Er wird die Helden mit wachsamem und auch hungrigem Auge beobachten und auch etwas mit der Flasche spielen, da er ja nicht an die leckere Beute innerhalb herankommt. Er wird also die Flasche hin-und-herrollen, wobei die Helden wieder die bereits erlebten Unannehmlichkeiten erleiden werden. Irgendwann verliert er das Interesse und legt sich wieder hin, beobachtet die Helden aber





ABENTEUER

verstohlen aus einem halbgeschlossenen Auge.

Die Gruppe wird nun wahrscheinlich Pläne schmieden um an dem Kater vorbeizukommen. Wenn sie versuchen sie in die Tat umzusetzen, oder wenn sie gar keine Pläne entwickeln, erscheint plötzlich eine Maus unter dem Schrank, und läuft, der Gefahr des Katers vollkommen unbewußt im Zimmer umher. Natürlich ist es Rak nicht entgangen, und mit einem großen Satz und seinen messerscharfen Krallen und Zähnen macht er dem Leben des armen Mäuschens ein jähes Ende. Der Kater verspeist die Maus und legt sich wieder auf sein Kissen, diesmal aber gesättigt und zufrieden. Die Helden sollten in diesem Geschehen ihre Chance sehen, denn die Maus muß ja irgendwo hergekommen sein, und der Kater ist nun nicht mehr so wachsam, sondern schläft zufrieden. Also sollten sie versuchen, aus der Flasche unter den Schrank zu gelangen, wo sie ein Mausloch in Raum 5 hinein finden. Bei einer mißlungenen Nimbleness-Probe stolpert einer der Helden und macht so Rak auf ihre Flucht aufmerksam, der sofort auf sie zuspringt. Die Gruppe sollte aber um Haaresbreite komplett unter den Schrank entkommen. Nun können sie sich eigentlich recht frei in dem Haus bewegen, die Bokkor kommt so schnell nicht wieder, und der Kater ist sicher im Zimmer eingeschlossen, solange die Helden nicht auf die dumme Idee kommen, die Tür zu öffnen.

RAUM 1

Dies ist der Eingangsraum, in den die Helden auch kommen, falls sie das Haus durch die Tür betreten. Die Vordertür besitzt eine Katzentür, durch die der Kater normalerweise das Haus jederzeit betreten und wieder verlassen kann. Die Tür im Süden hat einen kleinen Spalt in Bodennähe, durch den sich die Gruppe einzeln hindurchquetschen kann. Mit einer gelungenen Nimbleness-Probe bleibt man nicht stecken, wenn diese mißlingt, dann... muß man sich auf die Kraft seiner Gefährten verlassen, die einen hoffentlich wieder befreien. Bis auf eine abgetretene Fußmatte und einige Haken an der Wand ist der Raum leer.

RAUM 2

Dies ist der Flur, dessen Boden von einem einfachen zerschlissenen Läufer bedeckt wird. Die Tür zu 1 hat einen Spalt, die Tür zu 3 ist verschlossen und sollte dies auch bleiben, die Türen zu 4 und 5 sind nur angelehnt.

RAUM 3

Dieser Raum enthält die Flasche, die nun auf dem Boden liegt, einen Tisch, ein Fenster, die Feuerstelle mit einem Kessel in dem eine eklige übelriechende Brühe ist. Weiterhin gibt es einen Schrank unter dem sich das Mausloch befindet und das Katzenkissen mit dem Kater Rak. Die Tür ist verschlossen.

RAUM 4

Dieser Raum ist für den weiteren Spielverlauf äußerst wichtig, denn hier ruht auf einer Säule das Buch, das die Rezepte für den Schrumpfungs- und Vergrößerungs- mojo enthält. Im Raum sehen die Helden die Tür, das Fenster genau gegenüber, einen Schreibsekretär mit zwei Schubladen und einem Stuhl davor und einen relativ niedrigen Tisch mit Stuhl. Weiterhin ist ein großer schwerer Wollteppich, der die darunterliegende Falltür zum Keller verbirgt, vorhanden. Diese können die Helden erst entdecken, wenn sie ihre normale Größe wiedererlangt haben, denn im Miniformat können sie den schweren Teppich nicht hochheben. Wenn die Helden aus dem Fenster sehen, bemerken sie, dass es draußen ziemlich heftig regnet. Auf dem Tisch liegen einige verschieden große Nähadeln, von denen eine auf den Boden gefallen ist, und eine Rolle starker Zwirn. Daneben liegen einige grob gearbeitete Strohpuppen. Die Nadeln können verbogen werden, entweder durch je zwei Helden, die beide eine kombinierte Strength-Probe ablegen müssen, oder auch durch Erhitzen der Nadeln, indem man sie über eine Flamme hält, die z.B. mit den Seiten des Buches oder dem Papier aus dem Sekretär entfacht werden kann. Verbunden mit dem starken Zwirnsfaden, kann die verbogene Nadel als Wurfanker dienen, der im ganzen Abenteuer noch gute Dienste leisten wird. Auf den Tisch können die Helden gelangen, indem sie vor dem Stuhl eine Art Pyramide bilden, und einer so auf den Stuhl gelangt. Dieser könnte dort ein eventuell mitgebrachtes Seil befestigen, oder versuchen durch Springen oder Klettern auf den Tisch zu gelangen. Dann könnte er den anderen behilflich sein ebenfalls auf den Tisch zu kommen. Gleich neben dem Tisch steht die Säule mit dem Buch, in dem die Rezepte für die verschiedenen Mojos beschrieben sind. Momentan ist die Seite für den Verkleinerungs- mojo aufgeschlagen, auf der steht: „Mojo für die Schrumpfung von lebenden Wesen. Zutaten... (siehe Anhang). Durch Sprung oder Wurf des Wurfankers o.ä. gelangen die Helden auf das Buch und können das Rezept lesen. Sie werden hoffentlich auf die

Idee kommen, die Seite umzublättern um so das Rezept für den anderen Trank zu erlangen (siehe Anhang).

Auf dem Sekretär, wie auch auf dem Tisch liegen eine Menge seltsamer und merkwürdiger Dinge, die in mysteriösen Voodoo-Ritualen eine Rolle spielen könnten. Kräuter, getrocknete Fledermausflügel, Eidechschwänze usw. Die Schubladen des Sekretärs können mit Hilfe eines doppelten Zwirnsfadens, der in einer Schlinge um den Knauf der jeweiligen Lade geworfen wird, geöffnet werden. Ein einfacher Faden würde, durch die Belastung, die die muskelbepackten Helden ausüben, reißen. Andere kreative und logische Ansätze sind natürlich auch immer möglich.

In der oberen Schublade befindet sich ein Stapel Schreibpapier und einige Gänsefedern, in der unteren eine Schere und ein Silbermesser. Auf dem Sekretär befinden sich ein Tintenfaß und verschiedene kleine Behältnisse wie Dosen oder Porzellanschalen. In einer davon könnte man später den Trank brauen, wenn man alle Zutaten zusammen hat. Außerdem befindet sich noch eine Leiter im Raum, die offensichtlich in das obere Stockwerk führt.

RAUM 5

Dieser Raum ist die Vorratskammer von Madame Cough'ounya. Es stehen hier einige leere Fässer herum, die alle ein Loch in Bodennähe besitzen. Bei allen außer einem ist diese Öffnung mit einem Stopfen verschlossen. In dem offenen Faß ist das Mäusenest, dessen einer Bewohner vor den Augen der Helden unrühmlich zu Tode kam. Es ist nur noch die Mäusemutter anwesend, die ihre kleinen hilflosen Jungen verteidigt, falls ihr die Gruppe zu nahe kommt.

Sie verläßt aber nicht das Faß, in dem das Nest angelegt ist. Regale türmen sich bis an die Decke und sie sind auch reichlich mit Kräutern, Dosen usw. bestückt. Hier finden die Helden einige Zutaten für ihren Trank (Galgenspäne; Elefantenzahn; Riesenasche). Auch eine Tondose mit der Aufschrift „Sumpfmohr“ ist hier zu finden, was eine weitere Zutat wäre. Aber leider ist diese Dose so fest verschlossen, dass sie von den Helden nicht geöffnet werden kann. Wenn die Gruppe die Dose aus dem Regal herauschiebt, um diese auf dem Boden zerbrechen zu lassen, stellt sich heraus, dass die Dose leider leer war. Das Herumklettern auf den Regalen, die bis zur Decke reichen, ist nicht einfach und der Marshal sollte durchaus einige Climbin'-Würfe ausführen lassen. Dafür kann er auch Chips für gute Ideen verteilen, z.B.

für das Auslegen von Kräutern oder Moos als weiche Unterlage beim Fallen, das Bauen einer Leiter o.ä.

RAUM 6

Dieser Raum im zweiten Stockwerk enthält zwei Truhen, die von den Helden eigentlich vorerst nicht geöffnet werden können, da sie sehr schwere Deckel besitzen. Aber wer weiß denn wozu wahre Helden fähig sind? In einer befindet sich Unterwäsche und in der anderen befinden sich hohe schwarze Lederlackstiefel und eine Lederpeitsche. Weiterhin gibt es einen tiefschwarzen Tisch mit einem ebenso schwarzen Holzstuhl mit hoher Lehne, in die verschiedene verschlungene Linien und Muster geschnitzt sind. Vor dem Stuhl steht eine kleine Fußbank, die es den Helden erleichtert, die Tischplatte zu erreichen. Auf dem Tisch, auf dem einige eingetrocknete dunkelrote Flecken zu sehen sind, stehen einige Bücher, die an jeder Seite von je einem Totenschädel gehalten werden, die sozusagen als Buchstützen dienen. Auf jedem Schädel ist eine hohe Wachskerze befestigt, deren erkaltetes Wachs schon über die Schädel bis auf die Tischplatte gelaufen ist. Unter anderem befindet sich hier, „Der

Große Almanach der wirksamen Kräuter“, der den Helden helfen könnte, die unbekanntes Pflanzen für das Rezept zu identifizieren (Bücher siehe Anhang).

Die offene Luke mit der Leiter beschließt das Gesamtbild des Raumes. Die Tür zu Raum 7 hat eine große, lange Klinke, die mit Hilfe des Wurfankers, oder auch auf eine andere Art und Weise, heruntergezogen werden kann. Um die Tür aufzukriegen, müssen aber mindestens zwei Helden mit je einer Strength-Probe die Tür gleichzeitig aufdrücken, während die Klinke unten ist.

RAUM 7

Der Raum ist offensichtlich das Schlafzimmer von Madame Coush'Counya. Das unordentliche Bett verströmt einen leicht strengen Geruch und durch den Teppich schimmert hier und da schon der Fußboden. In einer Ecke steht ein Ofen, an der Wand steht ein Kleiderschrank mit einigen Kitteln und Umhängen. Direkt daneben steht eine kleine Kommode mit einem Spiegel.

Auf der Kommode liegt eine Bürste in der noch viele schwarze und angegraute Haare hängen. Außerdem stehen hier einige Fläschchen mit verschiedenen Duftwässerchen.

Auf dem Nachttisch direkt neben dem Bett liegt ein Beutel mit Knochenstücken.

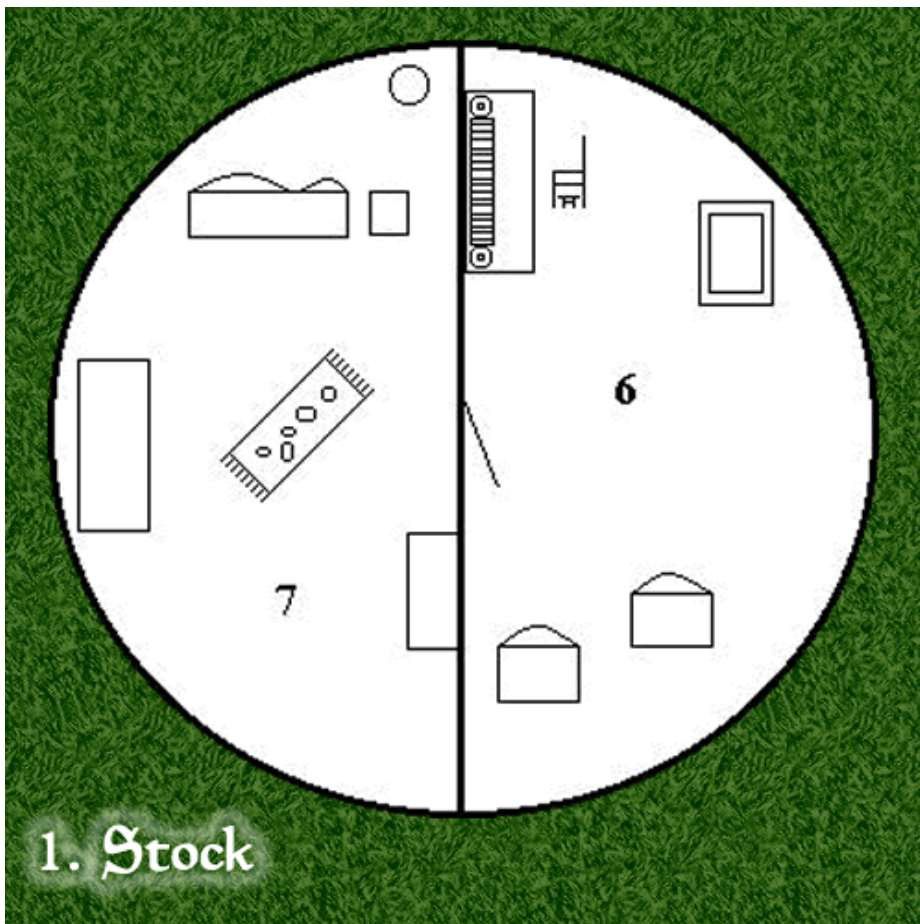
RAUM 8

Dieser Raum kann erst gefunden und betreten werden, wenn die Helden erfolgreich beim Anmischen des Mojoes waren. In diesem kleinen Raum steht eine Leiter an der Wand, die zu der Falltür führt, die vom Teppich darüber verborgen wird. Die Hälfte des Raumes wird durch ein starkes Holzgitter abgetrennt, hinter dem zwei Gestalten in offenen Särgen liegen, die an der Wand lehnen, es sind Jean-Pierre und Claire, die Eltern von Marie, die hier von der Bokkor gefangengehalten werden. Sie sind vollkommen weggetreten und fast nicht ansprechbar.

In einer Ecke steht ein Altar für einen Petro-Loa, der der Posse nicht bekannt sein dürfte, es sei denn, jemand hat tatsächlich Faith: Voodoo. Der Altar ist aufgeschichtet aus dunklem Holz und Steinen, bedeckt mit getrockneten Kräutern und Schädeln verschiedener Tiere. Daneben stehen Räucherstäbchen und einige schwarze Kerzen. In einer kleinen Schüssel ist eine getrocknete dunkle Flüssigkeit, und ein geköpftes schwarzes Huhn liegt auf den Holzstufen direkt vor einer furchterregenden Holzmaske, die mit blitzenden Augen auf die Posse schaut. Die Augen sind zwei blitzblanken Silberdollars.

GARTEN

Um an den Sumpfmohr, die garstige Ginsterwurzel und an die faule Frucht zu gelangen, müssen die Helden das Haus verlassen und die Zutaten im Garten beschaffen. Durch die Katzentür von Raum 1 gelangen die Helden vor das Haus und müssen genau zur entgegengesetzten Seite. Glücklicherweise hat der Regen aufgehört, aber es ist trotzdem ziemlich beschwerlich durch das hohe Gras zu laufen, das einem über den Kopf reicht. Außerdem ist das Erdreich vom Regen aufgeweicht und an manchen Stellen extrem schlammig. Die Helden müssen also einige Nimbleness-Proben auf ihrem Weg erfolgreich ablegen, sonst rutschen sie im Matsch aus und beschmieren sich über und über mit Schlamm. Wenn die Helden dann glücklich oder weniger glücklich am Gartenzaun angekommen sind, nehmen sie zwischen den Latten an einer Stelle ein Glitzern wahr. Bei näherer Untersuchung stellt es sich als Spinnennetz heraus, bei dem die an den Fäden hängenden Regentropfen in der Sonne funkeln. Auch die Erbauerin des Netzes ist nicht weit, sie sitzt nämlich genau in der





ABENTEUER

Mitte desselben. Es handelt sich hier um eine der gefürchteten Fever-Spiders, die heimlich von Baron La Croix im Bayou verteilt werden.

Wenn die Helden den Garten durchsuchen, können die Kräuter mit Hilfe der Erläuterungen und der Abbildungen im Kräuterbuch bestimmt und eingesammelt werden (Zutaten: Sumpfmohr und Garstige Ginsterwurzel).

Da die Apfelbäume leider durch den Bach von den Helden getrennt sind, muß der für die Minihelden gar nicht so harmlos aussehende Wasserlauf überquert werden. Dies können sie mit Hilfe eines in der Nähe liegenden Astes bewerkstelligen, den sie über den Bach schieben und dann darüberklettern, mit einer Nimbleness-Probe läßt sich feststellen, ob der Betreffende ein unfreiwilliges Bad nimmt oder nicht. Falls einer Bekanntschaft mit dem kühlen Naß macht, kann er mit einer Schwimmprobe ans Ufer gelangen, die nach jedem mißlungenen Versuch um 1 Schwierigkeitsgrad erhöht wird. Nach vier gescheiterten Proben muß er eine Vigor-Probe ablegen, um sich auf einen Stein zu ziehen, von dem aus er dann von seinen Gefährten gerettet werden kann, ansonsten geht hier ein heldenhaftes Leben leider dem Ende zu. Unter den Obstbäumen liegt eine Menge Fallobst, was wiederum eine nicht zu kleine Anzahl von diversen Insekten angelockt hat, insbesondere Wespen und auch einige Hornissen. Wenn die Gruppe versucht zu einem der Äpfel zu gelangen, um an die Kerne zu kommen, wird sie von den Insekten daran gehindert, die ihre bequemem und süße Futterquelle verständlicherweise für sich behalten wollen. Tja, was nun, was tun, sprach Zeus. Wie wäre es mit warten oder langsamen und erniedrigendem Heranrobben an die Früchte? Nicht heldenhaft genug? Unter aller Würde? Tja, was dann....

Wenn die Wespen umgangen oder vertrieben worden sind, können sich die Helden an die Arbeit machen, einen wunderbar verfaulten Apfel zu suchen (Zutat: faule Frucht). Danach können sie sich auf den Rückweg zum Haus machen. Falls die Helden immer noch guten Mutes sind, könnte es dem Schicksal einfallen, eine gemeine und hinterhältige Krähe des Luftweges kommen zu lassen. Diese könnte zufälligerweise die Helden durch das Gras und den Schlamm platschen sehen, und ebenso zufälligerweise entscheiden, diese merkwürdigen Erscheinungen einer näheren Prüfung zu unterziehen. Die Folge : Alle landen bäuchlings im Schlamm, als der unglückselige und leider viel zu große Vogel die Gruppe auseinandertreibt. Wenn dann alle verschlamm

und verdattert in der Gegend sitzen, verliert der Vogel das Interesse an den Wichten und fliegt wieder seines Weges.

DAS ENDE

Wenn nun alle Zutaten zusammengesucht sind, kann mit dem Mixen des Mojo begonnen werden. Ein Gefäß findet sich z.B. in einer der vielen Dosen. Als Wasser könnte zum Beispiel die Tinte aus dem Tintenfaß verwendet werden, oder auch Wasser aus dem Bach, das allerdings nur unter größten Schwierigkeiten zu beschaffen wäre. Als Heizmaterial eignen sich das Schreibpapier, einige Buchseiten oder auch ein paar trockene Kräuter. Die Zutaten in der richtigen Reihenfolge zugegeben, ergeben dann das gewünschte Ergebnis, nämlich den Wachstumsmojo. Jeder nimmt einen Schluck und fängt nach einiger Zeit an zu wachsen, bis er seine normale Größe erreicht hat. Dabei platzt ihnen natürlich ihre Leinenkleidung vom Körper und sie sind nackt wie Gott sie schuf. Falls es die Spielergruppe hergibt, könnte man die Wirkung an einem Helden so abändern, dass er fortan nur mit seiner halben Größe in die Abenteuer zieht. Eine Möglichkeit wäre auch einen Helden gänzlich klein zu lassen, so dass dieser fortan bei jedem Abenteuer in die Manteltasche eines normalen Charakters passen würde. Auch eine leichte Blaufärbung der Helden wäre denkbar, falls die Tinte beim Brauen des Trankes verwendet wurde. Nach einigen Tagen oder Wochen verflüchtigt sich die Farbe aber wieder. Aber dies sind wirklich nur geeignete Vorschläge, falls es mit den Spielern vereinbar ist, sonst würde das ganze ja sinnlos sein und keinen Spaß mehr machen.

Wie dem auch sei, kurz nachdem die Gruppe ihre Normalgröße wieder erreicht hat, erscheint wie auf Kommando Madame Coush'Counya in der Tür und starrt die nunmehr nackten Helden haßerfüllt an. Falls die Helden Anstalten machen anzugreifen, versucht sie ihr Buch zu greifen und mitsamt Rak, ihrem Kater, im Bayou zu verschwinden, da sie der kombinierten Macht der Helden offensichtlich nichts entgegenzusetzen hat. Ein diplomatischer Versuch scheitert daran, dass sie den Helden überhaupt nicht zuhört und sich ebenfalls zur Flucht wendet, nachdem sie versucht hat, den ihr nächsten mittels des Malison-Mojos zu lähmen.

Nachdem die Bokkor vertrieben bzw. geflohen ist, kann das Haus noch einmal erkundet werden, wobei auch die Falltür unter dem Teppich entdeckt werden sollte. Maries Eltern sind überglücklich und bedanken sich

tausendfach bei ihren Rettern, jedenfalls wenn sie dazu später in der Lage sind.

ANHANG

Madame Coush'Counya

Madame Coush'Counya ist eine alte, einsame und verbitterte Voodoo-Anhängerin, deren Lebensinhalt nur noch aus dem Voodoo besteht. In dem Fallsteller Jean-Pierre, Maries Vater, sieht sie eine Bedrohung ihrer persönlichen Freiheit, und so versucht sie ihn davon abzuhalten ihr zu nahe zu kommen, in ihren Bayou-Bereich einzudringen. Nach der Entführung hat sie Maries Eltern in den kleinen Kellerraum gesperrt, und dort auf dunkle Voodoo-Rituale vorbereitet. Da sie schon so lange alleine lebt und wenig Umgang mit anderen Menschen hat, versucht sie erst gar nicht mit Jean-Pierre zu reden, sondern wendet gleich, in ihren Augen gerechtfertigte, Gewalt an. Menschliches Leben gilt ihr nichts mehr, denn anders könnte sie ihre Bokkor-Mojos gar nicht anwenden und weiterentwickeln. Der Kater Rak ist schon seit langer Zeit ihr vertrauter Begleiter, und die zwei verstehen sich blind.

Marie und ihre Eltern, Jean-Paul und Claire

Es sind einfache Cajun, die nie etwas Böses im Schilde führten, doch die verschiedenen Ansichten der alten Bokkor, die sich bedroht fühlt, und Jean-Pierres, der seine Familie ernähren will und sich durch nichts aus seinem Bayou vertreiben lassen will, führen unvermeidlich zu diesem Konflikt der beiden Parteien. Sie wohnen in ihrem Haus im Wald und haben Verwandte und Freunde in den Dörfern der Umgebung.

Die Bücher auf Kauschkonias Arbeitstisch

- Per Anhalter durch die Rockies - Die Lebensgeschichte eines gewissen Arthur Rodent
- Der Große Almanach der wirksamen Kräuter
- Die Spelunke am Rande der Great Plains
- Shakesbier - Die Geheimnisse der Braukunst
- Der Herr der Dinge - Ein physikalischer Leitfaden für Anfänger

WERTE FÜR NPCs UND GEGNER

Marie

Sie ist genau das, was sie zu sein scheint, ein kleines verängstigtes Mädchen im Bayou. Ihr Vater bringt ihr zwar bei, wie man im Bayou überlebt, aber noch ist sie zu jung, um wirklich längere Zeit alleine zu überleben. Sie spricht nur Cajun Französisch und ist sehr anhänglich, wenn man ihr Vertrauen gewonnen hat.

Profile:

Corporeal: D:3d6, N:2d8, S:1d4, Q:1d8, V:2d6
Sneak 3d8, Climbin' 2d8, Drivin': boat 1d8
Mental: C:2d6, K:1d4, M:3d8, Sm:2d6, Sp:2d6
Faith 3d6, Area Knowledge: bayou 3d4,
Language: Cajun French 2d6, Search 1d6,
Survival: swamp 2d6

Pace: 8

Size: 4

Wind: 12

Edges: Purty, Fleet footed

Hindrances: Kid, Loyal: family & friends,

Superstitious

Jean-Pierre

Maries Vater ist ein fähiger Cajun Hunter, der sein ganzes Leben im Bayou verbracht hat. Er kennt sich sehr gut in der weiteren Umgebung aus und kennt alle Pfade und Wasserwege. Das hat ihm aber auch nicht viel gebracht, als er mit dem Voodoo der Bokkor konfrontiert wurde. Er spricht stark akzentiertes Englisch, welches er gelernt hat, um mit den anderen Händlern reden zu können.

Profile:

Corporeal: D:2d10, N:2d12, Q:4d6, S:1d8, V:3d8

Shootin': Rifle 4d10, Climbin' 1d12, Drivin':

boat 2d12, Fightin': knife 2d12, Sneak 3d12

Mental: C:4d10, K:1d6, M:2d6, Sm:2d6, Sp:3d6

Search 1d10, Trackin' 4d10, Area Knowledge:

bayou 3d6, Language: Cajun French 3d6,

English 1d6, Medicine: General 2d6, Trade:

trapper 3d6, Survival: swamp 4d6, Guts 2d6,

Faith 2d6

Pace: 12

Size: 6

Wind: 14

Edges: Sense o' direction, Eagle Eyes

Hindrances: Obligation: family, Enemy: Bokkor,

Superstitious

Madame Cough'Counya

Diese Voodoo Bokkor zog in den Bayou um dort der Aufmerksamkeit zu entgehen, die

einem Anhänger des dunkleren Voodoo zuteil wird. Denn mit den traditionellen Ritulen und Praktiken war sie nicht mehr zufrieden und hat sich den Petro Loas zugewandt. Ihr Haus hat sie in jahrelanger Arbeit und Mühe in einen großen Humfor verwandelt, um ihre Sprüche leichter durchführen zu können. In jüngster Vergangenheit hat sie sich von den Cajun bedroht gefühlt, die in der Umgeged leben. Zuerst versuchte sie diese zu verängstigen und fortzujagen, doch als dies nicht zum Erfolg führte begann sie stärker gegen ihre vermutlichen Feinde vorzugehen. Sie verzauberte Maries Nachbarn und nahm sie gefangen. Dann hat sie Maries Eltern entführt und sie in den Keller gesperrt, um sie auf komplexe Rituale vorzubereiten. Dasselbe Schicksal sollte den Helden widerfahren...

Profile:

Corporeal: D:2d6, N:3d6, Q:3d6, S:1d6, V:3d8

Shootin': Pistol 2d6, Climbin' 1d6, Sneak 1d6

Mental: C:1d8, K:2d8, M:3d6, Sm:2d10, Sp:

3d12

Scrutinize 2d8, Search 1d8, Academia:occult

3d8, Area Knowledge: New Orleans 2d8, Area

Knowledge: bayou 2d8, Medicine: general 2d8,

Language: English 2d8, Performin': dance 3d6,

Bluff 3d10, Faith: Voodoo 5d12, Guts 2d12

Pace: 6

Size: 6

Wind: 20

Edges: Arcane

Background: Voodooist, Nerves o' steel

Hindrances: Enemy: Cajun, Superstitious,

Stubborn, Vengeful, Geezer, Bad eyes

Spells: Dollymorph 3d12, Cloud the Mind 3d8,

Poison Powder 3d8, Malison 2d12, Voodoo

Doll 1d10

Katze

Rak, der Kater, ist das einzige Wesen, welches die Bokkor in ihrer Nähe duldet. Vielleicht liebt sie ihn sogar, wer weiß? Er ist schon seit langer Zeit mit ihr zusammen und ihr einziger Freund. In Abwesenheit von Cough'Counya bewacht er das Haus und fängt Mäuse, die an all den Voodoo-Zutaten nagen, die im ganzen Haus verteilt sind. Er soll auch die Posse in der Flasche bewachen.

Profile (wenn die Helden klein sind):

Corporeal: D:4d12, N:4d20, S:5d12, Q:7d20,

V:3d12

Climbin' 3d20, Dodge 3d20, Fightin': brawling

4d20, Sneak 3d20

Mental: C:5d12, K:1d4, M:1d12, Sm:1d6, Sp:

2d6

Search 2d12, Overawe 5d12

Pace: 15

Size: 42

Wind: 18

Terror: 7

Damage: Bite STR+3d6, Claw STR+1d6

Maus

Es gibt zwei ausgewachsene Mäuse im Nest im Vorratsraum. Sie verteidigen ihre Jungen im Faß, machen aber sonst nichts als herumlaufen, schnüffeln, fressen, nagen und von der Katze gefressen werden.

Profile (wenn die Helden klein sind):

Corporeal: D:3d8, N:4d10, S:2d6, Q:4d10, V:2d6

Sneak 4d10, Dodge 2d10, Fightin': brawling

1d10

Mental: C:3d10, K:1d4, M:1d6, Sm:1d4, Sp:1d4

Search 3d10

Pace: 10

Size: 6

Wind: 10

Terror: 3

Damage: Bite STR+1d6

Rabe

Ein stinknormaler Rabe, der auf einen fetten Happen aus ist. Wenn sich die Helden erfolgreich wehren, wird er davonfliegen.

Profile (wenn die Helden klein sind):

Corporeal: D:3d8, N:2d6, S:3d8, Q:2d10, V:3d8

Sneak 3d6, Dodge 2d6, Fightin': brawling 3d6

Mental: C:2d6, K:1d4, M:1d4, Sm:2d10, Sp:3d8

Pace: Flying 18

Size: 12

Wind: 16

Terror: 5

Damage: Beak STR+2d6

Alligator

Ein häufiger Bewohner des Bayou. Dieser spezielle Alligator ist so durchschnittlich, dass es schon fast wieder ungläubig ist. Aber nur fast...

Profile:

Corporeal: D:1d4, N:3d8, S:3d10, Q:3d8, V:2d10

Fightin': brawling 3d8, Sneak 2d8

Mental: C:1d4, K:2d4, M:2d6, Sm:2d4, Sp:1d6

Pace: 8 (auf dem Land) / 12 (schwimmend)

Size: 7

Terror: 5

Damage: Bite STR+1d6

Special: Hat er einmal zugebissen, läßt er erst wieder los, wenn das Opfer einen Stärkevergleich gewinnt. Ansonsten verursacht



er bei jeder Aktion automatisch Schaden. Mit dem Schwanz können Gegner im Rücken des Alligators angegriffen werden. Gewinnt der Alligator einen Stärkevergleich, dann wird das Opfer von den Füßen gerissen und ein Stun Check (5) wird fällig. Mißlingt dieser, so ist das Opfer gelähmt. Der Alligator hat eine widerstandsfähige Haut, und ignoriert dadurch ein Level Wundenmodifikator. Außerdem zählt die Haut als I Level Rüstung.

Voodoo Zombie

Diese Form von Untoten unterscheidet sich vor allem in einem Punkt von den Walkin' Dead, die man sonst im Westen antrifft. In ihren Köpfen sitzt kein Manitou. Sie wurden von Voodoo Bokkors animiert, und sind diesen willenlos ausgeliefert und befolgen hirnlos jeden erteilten Befehl. Sie können nur durch eine völlige Zerstörung des „Guts“ Areas gestoppt werden. Auch ohne Kopf sind sie weiter handlungsfähig. Diese Zombies haben auch einen zugenähten Mund, denn aus einem bestimmten Grund, werden diese Kreaturen zerstört, wenn man ihnen Salz in den Mund legt. Der Anblick des Meeres zerstört sie ebenfalls. Diese beiden Zombies waren einmal Maries Nachbarn.

Profile:

Corporeal: D:1d4, N:1d6, S:4d12+4, Q:1d6, V:4d12+2

Fightin': brawling 4d6

Mental: C:1d4, K:1d4, M:1d4, Sm:1d4, Sp:1d4

Pace: 6

Size: 6

Terror: 9

Damage: STR

Special: Gelingt es jemandem Salz in den Mund des Zombies zu legen, so wird der Zombie zu einem Spirit Check (9) gezwungen. Gelingt dieser, bricht das Band zwischen Bokkor und Zombie und letzterer geht los, um sich an seinem Peiniger und Schöpfer zu rächen. Ansonsten zerfällt er einfach.

SCHRUMPFUNGS-MOJOS

Trait: Spirit

TN: 9

Speed: 3 hours

Duration: Special

Range: Ingestion

Dieser Spruch besteht aus zwei Teilen. Einer schrumpft das Opfer auf die Größe einer Spielkarte oder Voodoopuppe. Der andere revidiert den Effekt des ersten Teils. Er kann aber

nicht angewandt werden, wenn nicht zu nächst der erste Teil des Zaubers angewandt wurde. So läßt sich eine lebende Voodoopuppe herstellen, um eine bessere Simulation der Schäden zu bekommen, unter denen das Ziel der Puppe leiden soll. Oder der Voodoozauberer hat einfach eine ganz besondere Art von Humor entwickelt. Die richtigen Zutaten müssen zu feinem Pulver vermalen werden und in köchelndes Sumpfwasser gegeben werden. Dabei müssen die richtigen Rituale vollführt werden. Dann wird der Trank in eine Flasche gefüllt und verkorkt. Wenn bei der Zubereitung ein Fehler passiert verflüchtigt sich die Macht des Mojo in wenigen Minuten. Wird der Trank getrunken spürt das Opfer nach etwa einer Minute ein seltsames Gefühl das ausgehend von seinem Magen sich über seinen gesamten Körper ausbreitet. Das Opfer muß eine erschwerte Probe auf Vigor (7) ablegen um bei Bewußtsein zu bleiben. Wenn die Probe mißlingt wird das Opfer bewußtlos. Das Opfer beginnt dann zu schrumpfen, wobei dieser Vorgang nicht isometrisch ist. Das heißt es schrumpft zum Beispiel erst der rechte Arm, dann das linke Bein dann die anderen Extremitäten, dann der Rumpf und zuletzt der Kopf. Wenn jemand wären dieses Prozesses bei Bewußtsein bleibt muß er eine erschwerte Probe auf Guts (7) ablegen. Es ist ein verdammt komisches Gefühl wenn der eigene Körper jedliches Gefühl für Proportionen verliert.

Der Umkehrprozess funktioniert ganz ähnlich. Aber niemand würde eine Portion stinkendes Sumpfwasser aus purer Langeweile trinken. Daher muß das Opfer zunächst unter Drogen gesetzt, oder in Teilnahmslosigkeit geprügelt werden, so daß der Trank in des Opfers Kehle gezwungen werden kann. Eine andere Möglichkeit wäre es den Trank in ein anderes Getränk zu mixen. Es muß aber etwas sein das den scheußlichen Geschmack und Gestank überdecken kann.

Die Dauer des Spruches ist an sich permanent, doch gibt es eine Möglichkeit wie man doch noch seine alte Größe wieder erlangen kann. Wenn der Geschrumpfte es schafft für etwa einen Monat wie ein Asket zu leben, also nur reinstes frisches Quellwasser trinkt, und nur unreife Früchte und Brot ißt, werden die letzten Reste des Tranks aus ihm heraus befördert und er erlangt seine richtige Größe zurück.

Zutaten für den Schrumpfungsmojo:

Zwergenasche

Krötenaugen

Sumpfmohr

Schneemohn

faule Frucht

Nabelschnur

Teil der Person

Zutaten für den Wachstumsmojo:

Riesenasche

Elefantenherz

Sumpfmohr

Garstige Ginsterwurzel

faule Frucht

Galgenspäne

Teil der Person

VOODOO MANUAL

Die Loseblattsammlung wurde von Madame Cough'Counya einer in den Bayou nordwestlich von New Orleans lebenden Bokkor zusammengestellt. Es enthält eine Vielzahl von Voodoosprüchen und viele Informationen zum Voodoo im Allgemeinen. Die Mappe ist aus dunklem Leder, und einige Voodoosymbole wurden hineingebrannt, so daß sie sehr düster und geheimnisvoll aussieht. Die Seiten sind fleckig und teilweise mit einer dunklen eingetrockneten Flüssigkeit besprenkelt. Die Handschrift ist kaum lesbar. Jeder der es versuchen möchte muß eine erleichterte Probe auf Smarts (5) ablegen. Die Rechtschreibung ist sehr... eigenwillig, und die gezeichneten Symbole und Buchstaben wirken schlampig, so als stammten sie von jemanden, der mit der Kunst des Schreibens nicht viel anfangen kann.

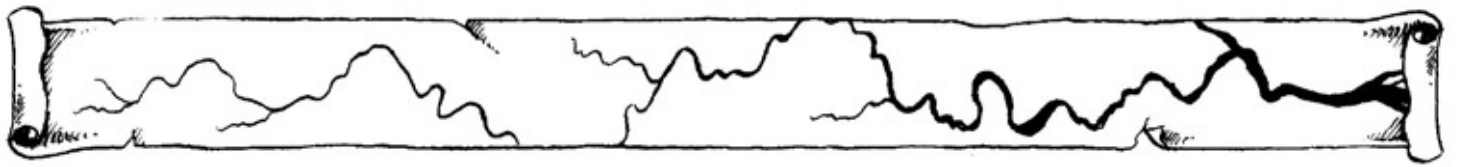
Jeder der die Seiten studiert, genügend Zeit den Bildern und Piktogrammen widmet und den einen oder anderen Spruch versucht nachzuahmen darf den Arcane Background: Voodoo Edge zur Hand nehmen. Die Studienzzeit beträgt mindestens einen Monat unterbrochener Arbeit. Jeder außer vielleicht einem ‚Zweifelnden Thomas‘ erhält ein Level Faith: Voodoo dazu. Gesegnete oder Shamanen erhalten das nur wenn sie ihren bisherigen Faith aufgeben. Die Kosten dafür betragen 12 Bounty-Punkte, die vor dem Lesen des Buches ausgegeben werden müssen.

Die Sprüche die den Seiten entnommen werden können sind: „Cloud the Mind“, „Poison Powder“ und „Dollymorph“. Das Erlernen dieser Sprüche kostet den normalen Bounty-Wert, wie er in „River o' Blood“ beschrieben wird. In diesem Werk findet sich alles zum Thema Voodoo.

[christian meyer]

[meyec012@mail.uni-mainz.de]

[bilder von rilyn - rilyn@elendil.de]



GREENSILVER

~ EIN SKELETT EINER STADT IM WILDEN WESTEN ~

Greensilver ist etwa 6000 Einwohner groß und hat etwas von einer Großstadt. Eingebettet in unendliche Weiten unheimlich fruchtbares Land umfasst das Gemeindegebiet mehrere dutzend Farmer, zwei große Anwesen mit mehreren Zehntausend Tieren und eine Eisenmine, die allerdings nicht so ertragreich ist. Der wahre Reichtum der Gegend ist sein fruchtbares Land, wobei schon mehrere Farmer über das Erdöl schimpfen mussten, dass Teile ihres Landes vollkommen unbrauchbar gemacht hat. Aber vielleicht findet sich ja für dieses Problem in absehbarer Zeit auch noch eine Lösung. Ein Eisenbahnanschluss, eine Eisengießerei und eine Niederlassung der Western Pacific Union sind neben der Landwirtschaft die Haupteinkommen der Stadt. Die vierteljährigen Viehauktionen, die jedes Mal Tausende in die Stadt locken, sind die Highlights des Jahres. Ansonsten trifft man stets viele Cowboys und Reisende in der Stadt, hält hier

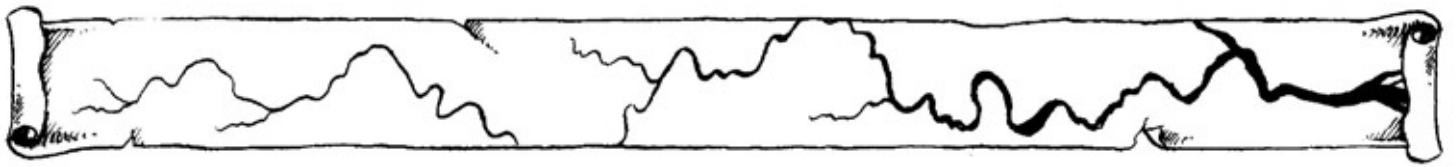
doch der Zug, der den Kontinent durchquert, für drei Stunden.

I. Saloon/ Hotel

Neben dem Bahnhof und der Kirche ist der Saloon das größte Gebäude der Stadt. Ca 40 m breit un 15 m tief mit drei Stockwerken, incl Erdgeschoss wirkt dieses Gebäude ohnehin schon imposant, wären da nicht noch die zwei großen Balkone, die die Front des ersten und zweiten Stocks zieren, das mit Schiefer gedeckte Giebeldach und den alten Turm mit der großen Uhr, die zu jeder vollen Stunde die leider total verstimmt Melodie von „My Bonny is over the ocean“ bimmelt. Da der Saloon bis vor knapp fünf Jahren Sitz der Western Pacific Union, einer nicht unbedeutenden Transkontinentalhandelsgesellschaft war, wirkt der ganz Bau pompöser als es sich für einen Saloon eigentlich schickt. Das Erdgeschoss ist aus Stein gebaut, alle Fenster

in allen Stockwerken sind verglast (bis auf das gleich links neben dem Eingang, das vor einem Monat zu Bruch ging. Seitdem ist es vernagelt), das Balkongitter ist fein gedreht und das ganze Haus ist perfekt gestrichen. Der Eingang, über dem ein Schild auf das Hotel aufmerksam macht, liegt in einem kleinen einstöckigen Vorbau, der erste Stock wird nahezu ganz vom Schankraum, einer Küche, in der ein kleiner, französischstämmiger Koch herrscht und wirklich gutes Essen zubereitet, einem Speisesalon für die vornehmeren Hotelgäste und einem Lagerraum eingenommen. Besonders belustigt viele Gäste, das der Donnerbalken nicht hinten im Hof als extra Häuschen, sondern direkt an die Hofwand gebaut ist und vier Leute gleichzeitig aufnehmen kann. Im Ersten Stock befinden sich 12 Hoteldoppelzimmer für etwas zahlungskräftigere Kundschaft, die man des öfteren in der Stadt sehen kann, ein Gemeinschaftsbaderaum, natürlich getrennt nach Männlein und Weiblein und ein kleines Aufenthaltszimmer, in dem sich die reisenden Damen vergnügen können, während sich die Herren am Abend wohl eher noch im Speisesalon eine Zigarre und den ein oder anderen Drink schmecken lassen. Im zweiten Stock wohnen nun der Wirt und seine Frau, der Knecht und die Schankhilfe. Desweiteren gibt es noch einen Schlafsaal, in dem sich gut zehn Leute zur Ruhe legen können, sowie 4 Einzelzimmer mit niedrigen Komfort. Nachdem der Laden sehr gut läuft, ist man bereits dabei, den Dachboden auszubauen, um dort weiteren Schlafplatz zu schaffen. Der Schankraum im Erdgeschoss fasst gute 100 Leute, hat eine Bühne, auf der manchmal Tänzerinnen auftreten können, eine große Theke mit einem Spiegel und einem Flaschenregal dahinter, einem Klavier neben der Bühne und diversen Tischen und Stühlen. An den Wänden hängen Jagdtrophäen, über die so mancher Gast die eine oder andere Anekdote zu berichten weiß und eine Hand voll Photographien, die alle Aufnahmen von den großen Viehauktionen oder Eisenbahnen zeigen. Ein Schuppen, in dem Gäste des Hauses ihre Pferde unterstellen können und in dem der Wirt allerlei Zeug hat, befindet sich direkt hinter dem Haus.





2. Sheriffbüro

Dieser fast quadratische Bau entspricht genau dem Bild eines WW-Gebäudes, das wir haben. Einstöckig, mit einer überdachten Veranda, ganz aus Holz (abgesehen von dem Zellenblock mit seinen 3 Zellen für je 8 Leute. Der ist nämlich aus Stein) und einem Schild mit schwarzer Schrift: Sheriff-Office. An den Hauswänden kleben Steckbriefe und die eine oder andere Bekanntmachung an die Gemeinde. Das Innere des Büros ist eher zweckmäßig und nüchtern, mit einem Schreibtisch für den Sheriff, einem für die seine zwei Helfer, einem verschlossenen Waffenschrank und einem Schrank, in dem so allerlei liegt, was ein Sheriff so eben benötigt.

Dass das Sheriffbüro gegenüber der Bank liegt, ist kein Zufall.

3. Kolonialwarenladen

Auch hier haben wir ein typischen Holzhaus aus dem Wilden Westen. Eine Varena, auf der

das frische Gemüse angeboten wird und einen Kaufraum, der aus einer Theke mit dahinter liegenden Regalwänden besteht. Überall im Raum stehen Körbe mit Waren die sich ebenso in den Regalen finden lassen. Im Schaufenster, durch das man über das Gemüse hinweg sehen kann, hat der Inhaber, dessen Namen auch mit weiser Farbe auf das Schaufenster gepinselt wurde, kann man eine Pyramide aus aufgeschichteten Bohnendosen bewundern, die je nach Jahreszeit entweder mit ein paar Frühlingsblumen, einem Bündel goldbraunen Weizen, ein paar bunte Herbstblätter oder Strohsternen verziert wurde. Die Dosenpyramide steht übrigens schon seit dem Tag, als der Vater des jetzigen Inhabers de Laden vor fast 40 Jahren eröffnet hat. So gesehen sind diese Dosen inzwischen eine echte Attraktion geworden und ebenso ungenießbar.

Hinter dem Verkaufsraum wohnt der Inhaber mit seiner Familie. Neben dem Haus steht ein Zweispänner, mit dem der Sohn einmal in der Woche die umliegenden Farmen abfährt, um zu

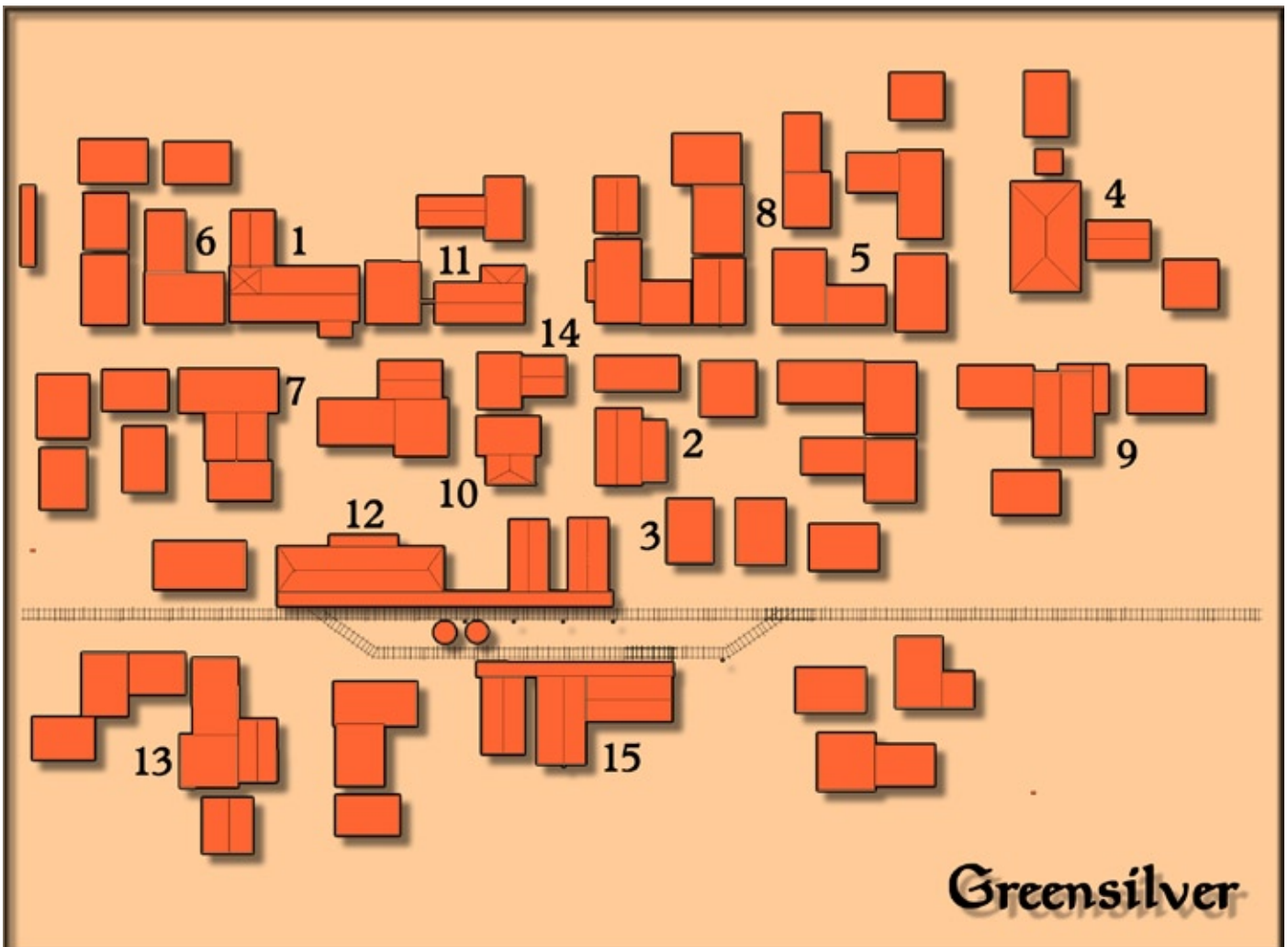
kaufen und zu verkaufen.

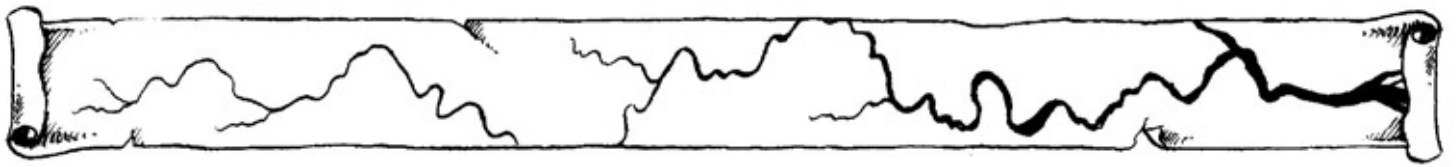
Ach ja, besonders zu empfehlen sind übrigens die Honigbonbons, die Mutter des Inhabers selber zubereitet und die so süß und klebrig schmecken, dass jedermann begeistert aufseufzt, wenn er seine Zähne wieder auseinander bekommen hat!

4. Kirche

Die Kirche ist ein großes Gebäude, etwa 45 m lang, 15 breit und incl Spitzdach 6 m hoch. Boden und Wände sind aus Holz, das Dach ist mit Schiefer gedeckt, das Fundament und die ersten 20 cm vom Boden gesehen sind aus Stein. Das Holz ist weiß gestrichen, allerdings bröckelt schon an manchen Stellen die Farbe. Über dem Türrahmen, in dem eine ebenfalls weise Flügeltüre mit Messingtürknaufen ihren Dienst tut, steht in verschlungenen Buchstaben: Allein Gott sie Ehre!

Über diesem Spruch befindet sich ein ca 1 m großes kreisrundes Fenster (eine sog





Rosette), das mit bunten Glas ausgelegt ist. Links und recht in den Kirchenwänden finden sich ebenfalls Fenster, die allerdings viereckig und mit normalem Glas ausgelegt sind. In der Rückwand sind dann wiederum vier große, ca 2 m hohe Fenster eingelassen, die ebenfalls bunt verglast sind. Das innere der Kirche ist sehr schlicht. Links und rechts vom Durchgang aus stehen schmucklose Holzbänke. Nur die vorderste Bank weist ein paar Verzierungen auf. Hier sitzen während eines Gottesdienstes die Familien des Pfarrers, des Richters und des Bürgermeisters.

Der Altar ist ein unauffälliger viereckiger Kasten, der stets mit einer großen, weisen Decke überdeckt ist. Eine Bibel und ständig frische Blumen sind der einzige Altarschmuck. In einer Ecke brennt ein Ewiges Licht in einer roten Laterne, das vor ein paar Jahren von einer unglücklichen Witwe als Grablicht für verstorbene Gemeindeglieder gespendet wurde, und seitdem angezündet wird, wenn ein Gemeindeglied im Streben liegt (In diesem Fall ist es das Kind des Schmiedes (S. 11)).

Bei genauem Hinsehen kann man sehen, dass über dem Altar wohl einmal jemand angefangen hat, ein Bild zu malen, aber bis auf die leichte Kohlenkizze einer Hand mit Apfel, des dazugehörigen Armes und einer sich windenden Schlange ist davon nicht mehr viel zu sehen.

Der Pfarrer, der mit seiner Familie im Haus neben der Kirche wohnt, kann dazu nur erzählen, dass vor 4 Jahren ein fahrender Künstler angefangen hätte, den Sündenfall (1. Mose, 3) zu malen. Er sei aber schon nach einem Tag mit dem für Farben zur Verfügung gestellten Geld durchgebrannt.

Hinter der Kirche steht noch ein einfacher, unverschalter Glockenturm, der mit seinen ca 10 Metern das höchste Gebäude in der Stadt darstellt.

5. Bank

Direkt gegenüber vom Sheriffbüro steht die einzige Bank in der Stadt. Sie ist komplett aus Stein erbaut. Nur das Dach ist aus Holz. Da auf ihr stets eine größere Menge Geld der Viehbarone und Geschäftsleute der Stadt lagert, gilt sie als eine der best gesichertsten der Gegend. Der Schalerraum hat zwei Schalter (Allerdings neben dem Direktor, der die meiste Zeit im Hinterzimmer arbeitet, nur einen festen Angestellten). Der Safe steht im Zimmer des Direktors, der den Schlüssel nach eigenen Angaben tagsüber im Büro immer um den Hals trägt und ihn Nachts an nach eigenen Aussagen

„dem sichersten Ort überhaupt“ anvertraut. Wo der ist, hat er aber noch keinem gesagt.

6. Barbier

Genauso wie der größte Teil der Häuser in Greensilver ist auch das Haus des Barbiers ein typisches Wildwesthaus. Einstöckig aus Holz mit einer Veranda, einem Flachdach, einer großen Fensterscheibe, durch die man ins den Laden sehen kann und auf der „Barbier! Rasur, Schnitt und Parfühm“ steht! (Parfühm steht da wirklich, aber wen interessiert schon Rechtschreibung). Der Laden innen ist sehr zweckmäßig ausgestattet mit einem Tisch und ein paar Stühlen, an dem die Wartenden Zeitung lesen können, zwei Barbierstühlen die vor einem großen Spiegel stehen unter dem sich wiederum ein kleiner Tisch befindet, auf dem allerlei Pinsel, Döschen, Cremetuben und dergleichen steht. Neben dem Spiegel findet sich auch noch ein Schrank, in dem ein paar Handtücher liegen. Eine Schüssel mit kaltem Wasser und ein Zinnkrug mit warmen Wasser, das die Frau des Barbiers in der Wohnung hinter dem Laden erhitzt, setehen ebenfalls in Griffweite.

Eine Rasur kostet 4 Cent und läuft folgendermaßen ab: Zuerst wird das Gesicht mit einer Mischung aus Kampfer und Methol eingeschmiert, um alle Bakterien ab zu töten. Dann tunkt man den Pinsel in eine Schmierlauge, dann in Seifenpulver und schäumt den ganzen Menschen kräftig da ein, wo man auch rasieren möchte. Dann kommt die Sache mit dem Messer, wobei natürlich öfters an einem Lederband nachgeschärft wird. Ist dann das Gesicht entstopelt und bartlos, kommt erneut die Kampfer/Methol-Creme, die noch mal alles desinfizieren soll und ziemlich auf der gereizten Haut brennt. Um diesen Brennreiz zu mildern kommt dann ein in warmes, feuchtes Handtuch für ca 30 Sec, dann noch für 10 Sec ein kaltes, feuchtes Handtuch aufs Gesicht. Wenn man das überlebt hat, werden etwaige Schnitte, die das Rasiermesser verursacht hat, zugeätzt (ich habe leider nicht rausbekommen, aus was dieses Mittel ist, aber es funktioniert!) und Furunkel oder eitrige Stellen im Gesicht werden mal schnell eben aufgeschnitten, ausgedrückt und dann mit Brandwein desinfiziert.

Dann kommt eine große Ladung Puder ins Gesicht und diverse Duftwässerchen hinterher, dass man stinkt wie ein Iltis! Und fertig ist die Rasur. Das Ganze dauert ungefähr 5-7 Minuten.

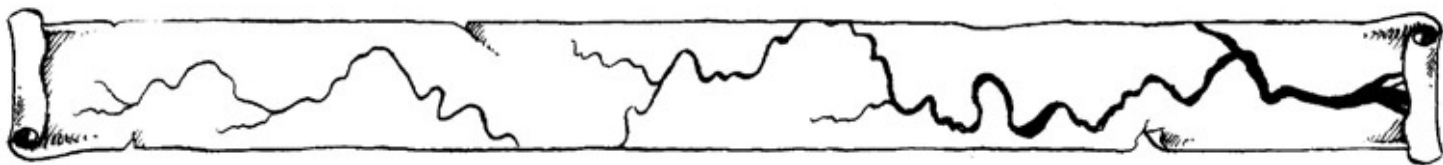
Haare werden natürlich auch geschnitten, sowohl Damen als auch Herren und in einer

Ecke führt der Herr Barbier sogar ein paar Sorten Parfüm und Rasierwasser, die er gegen eine stolze Summe in kleine Flacons umfüllt und verkauft.

7. Doktor

Auch der Doc von Greensilver wohnt in einen typischen Wildwesthaus, nur das es ungemein groß ist. Ein Teil wird von seiner Praxis eingenommen, der größte Teil von seiner Wohnung und zwei Zimmer, die er sich nachträglich hat anbauen lassen, beherbergen die Sammlung des Mediziners. Aber alles der Reihe nach. In seiner Praxis steht mitten im Raum der an ein Monster aus Stahl und Leder erinnernde Arztstuhl, über dem eine große Petroleumlampe hängt. An den drei Wänden, an denen es keine dezent verhängten Fenster gibt, stehen Regale und Schränke, in denen sich Bücher, diverse Fachzeitschriften und böse aussehende Instrumente befinden. Ein Tisch mit dem, was er am nötigsten braucht, steht neben dem Arztstuhl. Ein großes Kreuzifix aus Holz, diverse Zeichnungen des menschlichen Körpers (Natürlich sittsam verhüllt) und eine Stickerei, auf der zu lesen steht: „Danket dem Herren, der uns erlöset hat vom Schmerz und uns geführet hat aus stinkender Hölle“ (Das war eine Dankesgabe eines Patienten) Im übrigens riecht es in der Praxis unangenehm nach Brandtwein, der zum desinfizieren benötigt wird. Die Wohnung des Herren Doktors ist stilvoll leingerichtet. Wahrscheinlicher wird es aber sein, dass man irgendwann die Sammlung des Mediziners zu sehen bekommt, denn in den zwei, abgedunkelten Zimmern neben seiner Praxis befinden sich in grob zusammengezimmerten Regale diverse Glaskolben, in denen Vögel, Ratten, Schlangen, Insekten und auch das eine oder andere Teil eines Menschen in Alkohol eingelegt zu sehen ist. Stolz der Sammlung ist neben einem Daumen (Linke Hand), einem Stück Innerei (Blinddarm) und einem kompletten Fuß incl eingewachsener Zehennägel ein menschliches Gehirn, das er einem vor knapp 5 Jahren Gehängtem abgenommen hat. (Es gab damals einen kleinen Aufstand darum, weil jemand die für Gotteswidrig gehalten hat, aber diese Wogen glätteten sich schnell wieder)

Der Doktor zeigt seine Sammlung gerne jedem, der sie sehen möchte und den er für würdig, bzw demütig genug hält.



8. Sattler

Die Werkstatt des Sattlers befindet sich in einem Stall direkt neben seinem Wohnhaus. Der hintere Teil dieses Stalles beherbergt noch die Pferde der Nachbarn, so dass es auch im vorderen Teil, in dem der Sattler seine Arbeitsplatz hat, nach Stall und Leder riecht. Aber das sollte nur Memmen mit feiner Nase stören. Überall über den Balken hängen Lederstücke, -schnüre oder – fetzen. In einer großen Kiste in einer Ecke sind Holzschablonen angeordnet, auf einem der vielen großen Tischen, auf denen Messer, Schaber, Alen, Locher und der dergleichen umherfliegen, steht eine kleine Schatulle mit Eisennieten und Beschlagen. Auf einem „Holzpfederkörper“ liegen ein paar noch nasse Sättel, um in form geschlagen zu werden. Neben dem Sattler selber arbeitet noch ein Gehilfe und der ca 15 jährige Sohn des Sattlers in dem Stall. Noch muss der Sattler alles mit der Hand nähen, aber er hat sich schon eine Nähmaschine bestellt, die die Stiche selber setzt, wenn man kurbelt. Die kommt aber erst zur neuen Viehauktion. Die Auftragslage ist zur Zeit ziemlich gut, weil einer der Viehbarone seine Herde wieder erweitert und deshalb neue Jungs angestellt hat, die alle einen Sattel brauchen. Der Chef zahlt das nämlich. Allerdings muss in jeden Sattel sein Brandemblem rein, aber das geht schon. Wer also einen Sattel haben will, muss schon etwa zwei Monate Geduld haben.

9. Stadthalle

Einst, als die Stadt noch bei weitem nicht so groß war, die Gemeindescheune, ist dieses Gebäude nun umgebaut worden. In dem großen, hölzernen bau finden nun einmal im Jahr die Aufführung der Theatergruppe (unter der Leitung der Lehrerin) statt, ein wöchentlicher Tanzabend am Freitag, diverse Feste wie Erntedank, Kirchweih oder Veranstaltungen im Rahmen der Viehauktionen statt. Platz finden in dem Gebäude wohl an die 300 Leute, allerdings kann man ja auf die Straße davor ausweichen, sollten mehr kommen. Trotz diverser Verschönerungen sieht man der Stadthalle noch sehr genau an, was sie einmal war und unter dem Dach ist nach wie vor der Heuboden eingebaut, den junge Liebespaare zu ihrem Tummelplatz erkoren haben. (So kann es vorkommen, dass manchmal in der Nacht der Pfarrer begleitet von Bürgermeister und anderen Gemeindemitgliedern mit ähnlich hohen Moralvorstellungen eine Razzia im

Sündenpfehl Heutenne durchführen. Denn „ein Babylon hat keinen Platz in unserer Stadt!“)

10. Schule

Das Klassenzimmer, aus dem die Schule besteht, ist an das Wohnhaus der Lehrerin angebaut worden und bietet ca 50 Kindern Platz. Nachdem Greensilver eigentlich mehr Kinder hat aber sich nur eine Lehrerin leisten kann, sind im eigentlich Schulgebäude nur die größeren Kinder untergebracht. Alle 6 bis 9 jährigen werden von der Frau des Pfarrers in der Kirche im Lesen, Schreiben und Rechnen unterrichtet. Wenn dann das Kind 10 geworden ist, wechselt es in die große Klasse der 10 bis 14 jährigen über. Dieses große Klassenzimmer ist, wie schon gesagt, an das Wohnhaus der Lehrerin angebaut worden. Eine große Schiefertafel, ein Lehrerpult, Tische und Bänke für die Schüler und einige Karten und Zeichnungen von Tieren der Umgebung an der Wand sind die einzigen Einrichtungsgegenstände im Raum. Sollte man einmal nach Schulschluss (Unterricht von 9:00 bis 16:00 Uhr! Pause von 12:00 bis 14:00 Uhr) durch ein Fenster blicken, so kann man die Lehrerin beim korrigieren an ihrem Pult sitzen sehen und hinter ihr einen Schüler/Schülerin, die noch zur Strafe etwas an die Tafel schreiben muss. (Beliebtester Satz ist: Ich darf den Mädchen nicht unter den Rock schauen!)

11. Stallung/ Schmied

Die Werkstatt des Schmiedes liegt gegenüber seines Wohnhauses. Hier hat er sich im Hinterhof neben einem Stall, in dessen Obergeschoss sein Knecht und sein Geselle leben, seine Schmiede eingerichtet. In der Mitte befindet sich eine große Esse mit Blasebalg, mehrere verschiedenen große Ambosse, Hammer und Zangen in allen möglichen Formen und Größen und ein großer Haufen Kohle. Vor der Werkstatt stehen einige Kübel mit Wasser, um das heiße Eisen ab zu kühlen und um die Pferde seiner Kunden zu tränken.

Der Schmied verdient sein Geld vor allem damit, Pferde neu zu beschlagen oder Wagen zu reparieren. Aber er ist durchaus in der Lage, auch feineres zu Schmieden (Damit sind keine Urwerke oder solches gemeint, sondern eher Schilder, kleinere Schmuckstücke oder Ketten)

Leider ist der kleine Sohn (5 Jahre alt) des Schmiedes zur Zeit sehr schwer krank (Daher brennt auch die Sterbekerze in der Kirche), so dass er ziemlich abgelenkt, niedergeschlagen

und ein bisschen gereizt ist. Allerdings kommt auf Geheiß des Herren Doktors mit dem Zug nächste Woche Medizin aus der Großstadt, die vielleicht helfen könnte.

12. Bahnhof

Das Bahnhofsgebäude von Greensilver ist für die Größe der Stadt ziemlich beeindruckend. Fast 50 m lang und 15 breit, mit einer Fahrkartenhalle, einer Wartehalle für Passagiere der 2.+3. Klasse und einem Wartesalon für Passagiere der 1. Klasse, und einem großen Areal für Güterabfertigung. Größter Stolz des Bahnhofes ist eine Uhr mit etwa ca 2 m Durchmesser, die unter dem Dachfirst thront und allem Manschen der Stadt stets die richtige Zeit sagen kann. (Geschenkt wurde diese Uhr der Stadt übrigens von der Western Pacific Union) Erbaut wurde der Bahnhof vor erst knapp 7 Jahren, als bekannt wurde, dass der Transkontinentalzug, der von Westen nach Osten verkehrt, an Greensilver vorbei kommen würde. Als dann auch noch die Stadt als Haltepunkt zum Neubefüllen der Lokomotive erkoren wurde, eine Prozedur, die ca 3 Stunden dauert, war man über die Passagiere und das Geld, was sie mit sich brachten natürlich erfreut. Montag Mittag kommt der Zug aus Osten, Donnerstag Mittag der Zug aus Westen

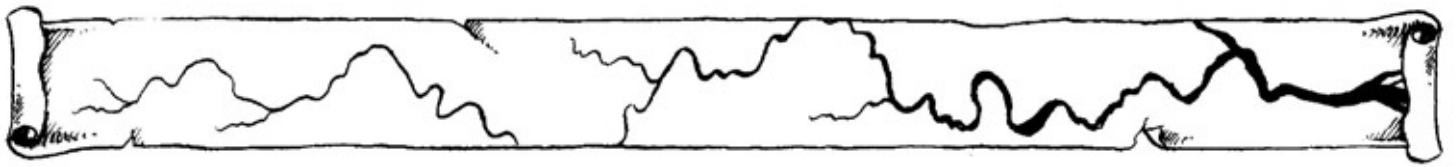
13. Eisengießerei

Dieser Betrieb existiert erst für diese Szenarienstadt, die ab ca 1860 Verwendung findet. Davor ist es technisch gar nicht möglich, was dort geschieht (der erste Gussofen wurde 1851 in Bochum gebaut! Natürlich muss dies nur in einer historischen Kampagne berücksichtigt werden. Steampunk heißt nicht umsonst so!)

Die Eisengießerei als Fabrik zu bezeichnen, ist nicht ganz richtig, und doch ist es nicht ganz falsch. Fast 150 Mann finden dort als Gießer, Kutscher, Treiber, Schreiber oder einfacher Handlanger Arbeit. Schmelzöfen und Gussformen befinden sich auf dem Hof.

Hergestellt werden vor allem Eisenbahnteile wie Achsen und Räder, aber auch die eine oder andere Kanone, wenn der Auftrag ergeht.

Das in dem Hochofen erhitzte Eisen wird in die Gussformen geleitet, die sich in einer Grube befinden. In diese wird vor dem Guss die Formen gestellt und die Grube wird zugeschüttet. Der Trocknungsprozess, also die Zeit, die der Guss braucht, um auszuhärten, kann bis zu 2 Tage dauern, in der die ganzen Tagelöhner entweder



anderweitig beschäftigt (Die Ware muss ja in die Lagerhalle oder in den Zug gebracht, Gussformen gesäubert, Kohle geschaufelt werden...) oder gar nicht erst bezahlt werden. Nachdem der Guss trocken geworden ist (also hart), müssen die Gussformen wieder ausgegraben werden. Das dürfen die ungelerten Arbeiter machen. Nachdem meistens an bis zu zehn großen Formen gegossen wird, dauert dieses Ausgraben und bergen des Gutes bis zu einem weiteren Tag. Dann kommen die Treiber an die Arbeit, die das Gut begutachten, etwaige Schäden feststellen und in Handarbeit Gussrahmen und Grate entfernen dürfen.

Nachdem die Ware einmal pro Monat per Zug abtransportiert werden, ist die Lagerhalle zu Ende des Monats immer gut voll. Der selbe Zug, der die Ware holt, bringt auch immer gleich den Kohlevorrat, der für den Hochofen benötigt wird.

Natürlich werden auch Pfannen, Töpfe und anderes Kleinzeug hergestellt, allerdings liegt der Hauptverdienst in den großen Eisenbahnteilen.

14. Bürgermeisterhaus und Büro

Nachdem bei dem Brand vor zehn Jahren das Rathaus abgebrannt ist, hat man beschlossen, es bald möglichst wieder neu auf zu bauen. Der Bürgermeister hat indessen das Erdgeschoss seines Hauses zur Verfügung gestellt, um die Zeit bis zum Neubau zu überbrücken, da seine Frau und er (alle Kinder aus dem Haus), ein zweistöckiges Haus gar nicht benötigen. Das ist jetzt wie gesagt 10 Jahre her und ein Neubau des Rathauses ist nicht in Sicht.

Der zweistöckige Holzbau sieht von außen nach Wohlstand aus. Sauber gestrichen, ordentlich gebaut und perfekt instand gehalten. Auch in seinem Inneren kann er sich sehen lassen. Gutbürgerlich eingerichtet und blitzsauber.

Das Büro des Bürgermeisters geht zur Hauptstraße hinaus. Ein dunkelroter Teppich und ein schwerer, dunkler Schreibtisch, von dem der Bürgermeister gerne behauptet, er wäre in Europa gefertigt und über den großen Teich gekommen, wo ihn sein Großvater vor knapp einem halben Jahrhundert gekauft habe (stimmt so nicht, der Großvater des Bürgermeisters hat ihn in Jersey bei einem Schreiner in Auftrage gegeben, aber solange keiner den Schreibtisch hochhebt und das Meisterabzeichen am Boden des linken Tischbeines sieht, ist der Gegenbeweis für diese Geschichte nicht gegeben.), schwere rote Samtvorhänge, die bis zum Boden reichen,

ein ebenfalls dunkles Holzregal mit Büchern und zwei Bilder, die alle röhrende Hirsche vor Bergpanoramen zeigen, dominieren das Zimmer. Da fallen die beiden kleinen Armsessel vor dem Schreibtisch gar nicht so auf. Der Bürgermeister hingegen sitzt stets in seinem etwas abgeschabten braunen Ledersessel. Oh, und natürlich steht in einer Ecke des Zimmers ein Büste von Georg Washington.

15. Die Western Pacific Union

Das letzte Gebäude, das noch schnell Erwähnung finden soll, ist das Büro der Western Pacific Union, einer großen, Amerikaumfassenden Handelsvereinigung mit Hauptsitz in Chicago. Hier in Greensilver kümmert sich das Handelshaus vor allem um den Handel und den Transport der großen Viehherden, ein nicht unluokratives Geschäft. Außerdem hat man auch noch seine Finger in der Eisengießerei.

Das Büro und die zwei großen Lagerhallen sind vor etwa 5 Jahren direkt neben de Gleise gebaut worden, nachdem das alte Gebäude (Jetzt der Saloon) zu klein geworden war. Um den Reichtum und die Macht des Unternehmens darzustellen, wurde der ganze Komplex aus Backsteinen gebaut und die Büro innen sogar teilweise mit Marmor ausgestattet. Dies hat bei einigen Bürgern von Greensilver Missmut ausgelöst, die eigentlich ihren Bahnhof als best aussehendes Gebäude der Stadt haben wollten und nicht die Bürogebäude der Tradingcompany. Nachdem die Western Pacific Union viel Geld nach Greensilver bringt, ist sie nicht gerade unbeliebt und man konnte über diese Provokation gerade noch mal hinwegsehen (Vor allem, weil die WPU die große Bahnhofsuhr gesponsert hat, die unter dem Dach des Bahnhofes sitzt.)

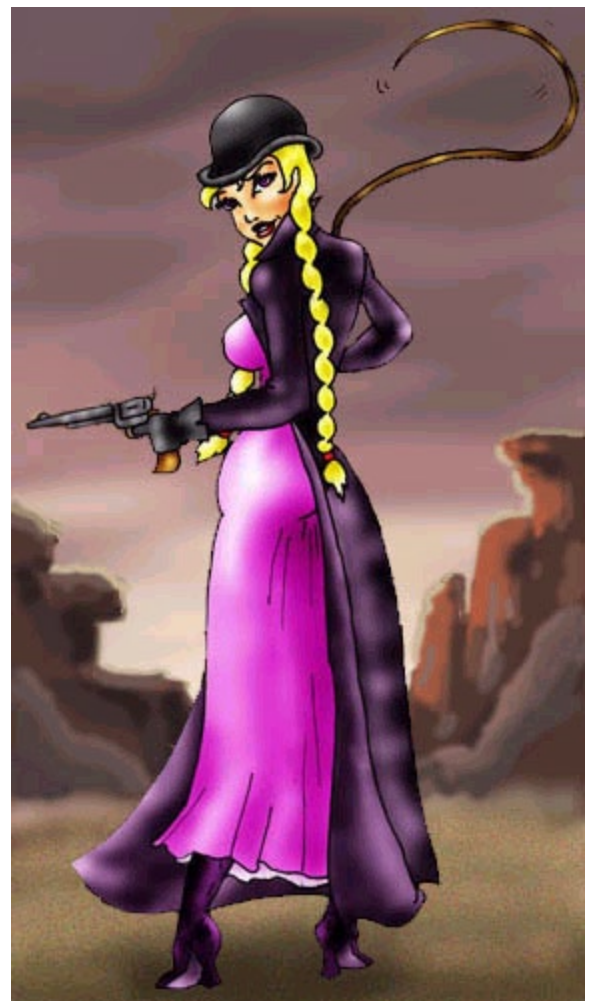
Das Büro für den Chef dieser Zweigstelle, zwei Büros für die Schreiber, einen Aufenthaltsraum für die Arbeiter und zwei riesige Lagerhallen bilden den Komplex, der mit einer Mauer umgeben ist und der Nachts von ein paar

Männern bewacht wird. Während der großen Viehauktionen und an tagen, bevor große Herden verschickt werden sollen, werden um den Komplex noch improvisierte Gatter und Gehege angelegt. Und wer schon einmal 20000 Zuchtbullen und Kühe auf engsten Raum gesehen hat, weiß, wie es dann dort zugeht. Alle anderen können es sich vorstellen!

Ich hoffe, ihr könnt mit diesem Stadtskelett etwas anfangen. Ändert und erweitert nach eurem Willen. Für Spielleiter, die zu faul zum selber denken sind oder schnell improvisieren müssen, habe ich noch eine ganz kurze Liste der Personen angehängt, die man in den einzelnen Gebäuden finden kann. Sie ist alles andere als vollständig und soll euch nur über das gröbste hinaus retten. Lest dazu einfach den folgenden Artikel über Nichtspielercharaktere im Wilden Westen.

[christoph maser - astral9@fagamo.de]

[zeichnungen: chantal peeters - lucky_majere@hotmail.com]





NICHTSPIELERCHARAKTERE

~ TYPISCHE CHARAKTERE FÜR WESTERN-KAMPAGNEN ~

Passend zum diesmonatigen Titelthema „Wilder Westen“ habe ich wieder einmal die Ehre, euch ein paar NSCs zu präsentieren. Wie schon in der Ausgabe 72 zu „Interstellarer Verkehr“ gibt es in dieser Ausgabe allerdings keine zwei ausgearbeiteten, sondern wieder eine ganze Reihe typischer NPCs, die in keiner Westernstadt fehlen dürfen. Die dazugehörige Stadt gibt es auch gleich noch dazu.

Sollten die wochenlangen Recherchen, die ich Nachts im Fernsehen angestellt habe, irgendwelche Spuren in diesem Artikel hinterlassen haben, so tut mir das leid. Auch wenn es sich manchmal nicht so ganz danach anliest, ich mag dieses Genre mit allen seinen Klitsches. Howdy Leute!

I. Die Prominenz

Wie in jeder Gesellschaft gibt es mehrere Arten von Menschen. Die einen putzen die Stiefel, die anderen tragen sie. Zu letzteren gehört eindeutig die Prominenz einer Stadt, also die Leute, die etwas zu sagen haben, vor denen man den Hut zieht und die gesellschaftlich etwas mehr darstellen als der Rest.

I.1. Bürgermeister

Der liebe Bürgermeister ist meistens der politische Kopf einer Stadt im Wilden Westen. Seine Aufgaben bestehen neben der Verwaltung und der Sorge für seine Stadt und seine Bürger darin, an den Viehmärkten, Stadtfeiern oder Ehrungen für den größten geernteten Kürbis im Stadtkreis Reden zu halten und Feiern zu organisieren. Viele Bürgermeister sind deswegen etwas dicklicher geraten, wenn man den allgemeinen Klitsches so glauben schenken mag. Es soll aber auch einige Exemplare dieser Gattung geben, die wirklich gut sind in ihrem Job, Ahnung von allem haben und eine echte Bereicherung darstellen für ihre Stadt. Vor diesen Leuten zieht man dann den Hut nicht nur, weil sie Bürgermeister heißen.

In kleineren Gemeinden ist das Bürgermeisteramt meist nur ein Ehrentitel und der Herr Bürgermeister geht noch einen anderen Beruf nach, um für seinen Lebensunterhalt zu sorgen.

Hohe Werte in Rhetorik, Darstellung,

Politik und Verwaltung und Lügen, wenn alle Stricke reißen, sind zwar kein Garant für eine Wiederwahl, aber sollen helfen.

- Liebe Bürgerinnen und Bürger unserer schönen, kleinen idyllischen Stadt, Liebe Freunde von den Höfen außerhalb und liebe Revolverhelden, die ihr von weit her gekommen seid, um in unserer schönen Stadt ein paar friedliche Tage zu erleben. Heute ist der Tag, auf den alle gewartet haben. Ich habe vorhin schon ein paar der Kürbisse angesehen, die ihr heute hier mitgebracht habt...

- Die Lage in der Stadt ist ernst! Was gedenken wir zu tun?

I.2. Sheriff

Der Sheriffstern ist wohl das, was vielen SCs am meisten auf das gehen wird, was unter der Gürtelschnalle des Schnellziehholsters zu finden ist. Denn der Mann oder die Frau, die diesen Stern trägt, ist das Gesetz und in unserem romantisierten Wilden Westen, in dem jeder sofort wild losballerte, muss man gut sein, um diesen Stern lange genug zu tragen. Und so kam es zu der Legende des einsamen Wesens, das dafür sorgt, dass man in der Nacht ruhig schlafen kann. Schneller mit dem Colt als der Desperado, besser mit der Winchester als der Indianer und stets höflich zu allen Ma'am's und anderen braven Bürgern in der Stadt. Angeblich soll es ja auch die Gattung des alkoholkranken tattrigen Sheriffs geben, der einmal ein großer Mann gewesen ist und der seit jahrzehnten keinen einzigen Zwischenfall mehr in seiner Stadt hatte, allerdings kann man sicher sein, dass sich dieser schlaffe Sack, sobald es Probleme gibt, sofort wieder in den Mann zurück verwandelt, der er einst war und der so gestählt ist wie der Stern auf seiner Brust! So verlangt es zumindest die Tradition.

Wichtige Werte und Attribute sind für einen Hüter des Gesetzes eine gewisse Ahnung dessen, was er hütet, also Jura, daneben Waffenkünste, ein bisschen Rhetorik und alles, was er sonst noch so braucht, um seine Bürger zu schützen.

- Diese Stadt ist zu klein für uns, Junge! Das heißt, du gehst oder ich. Und das Gesetz geht

nie!

- Keinen Ärger machen, meine Herren! Am besten ist es, wenn sie ihre Waffen im Büro abgeben und dann kann ihnen bei uns gar nichts passieren, denn ich und meine Jungs passen ja auf!

I.3. Der Richter

Wen der Sheriff erwischt und einbuchtet, dem muss ja noch irgendwie Gerechtigkeit widerfahren. Und dies ist, unter anderem, der Job eines Richters. Er führt den Vorsitz über das Gericht und sorgt dafür, dass jeder Prozess reibungslos und hoffentlich gerecht verläuft. Aber das sind nicht die einzigen Pflichten dieses Mannes. Er ernennt und vereidigt im Consens mit dem Bürgermeister die Beamten wie den Sheriff, führt das Geburtenbuch der Stadt (neben dem Pfarrer, der ja Buch über kirchliche familiäre Aktivitäten führt) und sorgt sich ebenfalls um Sicherheit seiner Stadt. Nachdem der Richter der einzige in einer Stadt ist, der studiert hat, stellt er so noch eine weitere Besonderheit dar. (Entgegen anderslautenden Gerüchten muss nicht jeder Arzt oder Priester studiert haben, allerdings kann sich jeder begabte Fälscher auch eine Richterernennungsurkunde zusammenbasteln.)

Wichtig für einen Richter sind ein hoher Wert in Jura, Menschenkenntnis, Rhetorik und Verwaltungsaufgaben.

- Kraft des mir durch den Bundesstaat New Texas verliehenen Amtes und durch die Kraft Gottes, eröffne ich hiermit die Verhandlung: Angeklagt ist Jo Smith des schweren Viehraubes, infolgedessen er einen Debutie über den Haufen geschossen hat! Was trägt die Verteidigung vor?

- Schuldig im Sinn der Anklage!

I.4. Viehbaron

Sie gibt es überall. Meistens sind es irgendwie übergewichtige Unsympathen in schwarzen Anzügen, die eine dicke Zigarre zwischen den Zähnen geklemmt haben, von einem ganzen Rudel Cowboys begleitet werden, sich jede Menge Luxus leisten können und ihn deshalb auch gerne zeigen, mit dem Richter auf „Du und Du“ sind, den Sheriff irgendwie kontrollieren,



dem Pfarrer die neue Kirche gesponsert und jetzt als Idealchrist dastehen und der Lehrerin das sündhaft teure Periskop aus der Großstadt mitgebracht haben. Nebenbei kontrollieren sie auch noch fast das ganze Land um die Stadt, besitzen mehr Vieh als die Hauptstraße Sandkörner, geben einer ganzen Armee Cowboys arbeit und egal was sie tun, sie werden immer noch reicher auf kosten der anderen..

Es gibt aber auch die sympathischeren Exemplare, irgendwo und manchmal...

Ein Viehbaron kann ein guter Auftraggeber für die SCs sein. In vielen Western kommen sie vor, mal als Auftraggeber und Mentor des lonesome Cowboys, der von Viehdieben, Schlägern der Bahn, die durch sein Land eine Eisenbahn bauen wollen, Indianern oder was weiß Manitu, heimgesucht wird. Öfters jedoch sind die bösen Gegenspieler, die armen Siedlern und Religionsgemeinschaften Land stehlen, Städte und Siedlungen terrorisieren, über dem Gesetz stehen und Intrigen schmieden bis zum Umfallen. In diesen Fällen, bedarf es ein paar Jungs (und Mädels), die das Herz und die Kanone am rechten Fleck haben, um dem Verbrecher das Handwerk zu legen.

Und bis er dann gestorben wird, sind für einen Viehbaron Finanzen, Mathematik, Umgang mit seinen Tieren und Logistik ziemlich wichtige Fertigkeiten

- Du kannst von hier aus drei Tage in jede Richtung reiten, und wenn du dann den Horizont siehst, hast du begriffen, dass du immer noch auf meinem Land sein wirst, bis der Abend graut. Mir gehört wirklich alles von hier aus bis vier Tagesritte in alle Richtungen! Und du willst mir drohen? Schmeißt ihn raus!
- Ich brauch ein paar fähige Treiber, die mir 2000 Bullen auf die Auktion unten in Vegas treiben? Und wenn ihr zufällig einen Koch bei euch habt, werd ich den auch anheuern! Gutes Essen schafft gute Moral, und ich will, dass nur glückliche Menschen meine glücklichen Tiere treiben!

1.5. Priester

Angeblich war der Wilde Westen eine Zeit voller Sünden. Und da tut es Not, dass sich ein Mann Gottes um diese Sünder kümmert. Die meisten Pfarrer im WW waren Anglikaner, durften also heiraten und so gibt es neben dem Herrn Pfarrer meistens auch noch eine Frau Pfarrer, die tüchtig im Gemeindeleben mitmischte, Kaffeerrunde mit gemeinsamen Bibellesen veranstaltete, die Kinder in der

Sonntagsschule unterrichtete und die gute Seele der Gemeinde darstellte.

Vom Herrn Pfarrer hingegen wurde erwartet, dass er am Sonntag seine Messen las (Wenn er besonders fleißig war, konnten auch Messen am Samstag Abend, Mittwoch Abend oder Freitag zur Sterbestunde Jesus gelesen werden), für seine Schäfchen jederzeit zu erreichen war, Sterbebegleitung leistete und als moralisches Vorbild in der Gemeinde agierte. Meistens hatte so ein Pfarrer auch studiert, führte somit ein Gemeindebuch, das den SC in manchen Abenteuern unter Umständen eine gute Informationsquelle sein kann und kann auch sonst als Wissens- und Informationsquelle eingesetzt werden.

Die Arbeitskleidung anglikanischer Priester waren zu dieser Zeit übrigens meistens ein schwarzes Hemd mit steifen Kragen, unter dem er ein weißes Band trug. Die Hose war meistens aus Gründen der Würde ebenfalls schwarz.

Neben der Verwendung als Informationsquelle und den anderen Klitsches, die so ein armer Theologe zu erfüllen hat, kann man ja auch mal einen Priester eine andere Rolle in einem Abenteuer geben. Ein „Auge um Auge, Zahn um Zahn“ oder „Gottes Rache liegt in den Händen seiner Jünger“ könnte ihn ja unter Umständen veranlassen, ein paar Revolverhelden anzuheuern, die seine arme Gemeinde von den Banditen reinigen sollen, die es terrorisieren. Nachdem er regelmäßig zu seinem Bischof in der nächstens großen Stadt fahren muss, kann er dort die Gelegenheit nutzen, um Hilfe zu holen. Außerdem kann es ja sein, dass seine Gemeinde nicht von etwas von dieser Welt gequält wird, sondern von etwas anderem, größerem, schrecklicherem und diabolischeren, als sich ein Gotteskind je erträumen kann...

Wichtige Werte für einen Priester sind sicherlich Theologie, Rhetorik, Menschenkenntnisse und was er sonst noch so braucht.

- Und der Zorn Gottes fuhr herab auf alle Sünder, die da zechten (Blick auf den Wirt und die versammelte, männliche Gemeinde), hurten (Blick auf die Saloongirls, sofern überhaupt in der Kirche und sein strafender Blick wird über diejenigen in den Kirchenbänken wandern, die den Kopf schuldbewusste gesenkt haben), töteten (Blick auf die SCs, die hoffentlich unbewaffnet in die Kirche gekommen sind) und falsch Zeugnis ablegten wider ihren Nächsten (Vernichtender Blick unter das Weibsvolk!). Und ihre Seelen schrienen

gequält auf und fuhren gen Höllen! – Und nun wird uns Mrs Quibbig ein Stück an der von unserem Viehbaron gesponserten neuen Orgel vorspielen. Gott segne die beiden!

- Der Herr wird dein Hirte sein, mein Sohn, und nun gehe, und fürchte dich nicht, wenn du auf dem dunklen Weg ziehst, den du beschreiten musst, um das Böse, dass unsere Stadt quält, vernichtest. Und der Herr segne auch deine 44 Magnum und vor allem deine Zielgenauigkeit! Amen, verdammt!

1.6. Lehrerin

Meistens ist sie jung oder extrem alt oder manchmal sogar Mitte Vierzig, auf jeden Fall ist sie zu 95% alleinstehend und wohnt über ihrem Klassenzimmer (mal abgesehen, wenn sie zufällig die Frau des Priesters ist, dann natürlich nicht)

Jeder respektiert sie, bringt sie doch den Kindern bei, wie man liest, schreibt und ein bisschen zählt, dass General G.A. Custer 1876 von bösen Indianern über den Haufen geschossen wurde und eigentlich der Gute ist und dass man Mädchen nicht unter den Rock schaut (Das lernt man zwar auch in den Sonntagschule, allerdings ist das ja so wichtig, dass es gar nicht schadet, wenn man das gleich mehrmals eingetrichtert bekommt).

Manchmal spielt sie auch noch Orgel im Gottesdienst, engagiert sich vehement am Gemeindeleben und ist einfach da. Wie und ob sie groß in Kontakt mit den SCs kommt, bleibt dem SL und seiner Geschichte überlassen.

Nicht unwichtige Fertigkeiten für eine Lehrerin sind Lesen/schreiben, unterrichten und eine gute Allgemeinbildung in dem, was man weitervermitteln möchte.

- (Begleitet von einem Chor aus Kinderstimmen): $1*4=4$, $2*4=8$, $3*4=12$, $4*4=16$, $5*4=20$,...
- Joe, wie oft habe ich dir schon gesagt, dass man den Mädchen nicht unter den Rock kucken darf? Wie oft? Zur Strafe schreibst du mir Genesis 1, Verse 1 bis 45 bis morgen früh an die Tafel! Du kannst das nach dem Unterricht machen und dabei darüber nachdenken, was ich dir gesagt habe! Ich bin im Übrigen sehr von dir enttäuscht und schau mich an, wenn ich mit dir rede!

2. Dienstleistungs- betriebe

Jeder SC hat im Westen seine Bedürfnisse, die irgendwie zu stillen sind. Und dafür gibt es die Dienstleistenden...



2.1. Doc

Immer wenn der Westen wirklich wild war, benötigt man meistens nachher einen Doc. Und in jeder Stadt gibt es einen. Manchmal hat man Glück und der Herr hat studiert (Dann gehört er übrigens auch zur Prominenz der Stadt), oder man hat eben kein so großes Glück. Am besten hat man es dann noch, wenn es sich um einen ehemaligen Sanitäter aus einem der unzähligen vorangegangenen Kriege handelt, der zwar dauernd besoffen aber dafür nicht ganz unkundig in dem, was er da tut, ist, und wenn man ganz viel Pech hat, kommt, nach dem Doc gerufen, der Stallknecht, der weiß, wie die man Pferdekoliken heilt und eingetretene Dornen aus Pferdefüßen pult, und somit die fundierteste Ausbildung in Medizin in der ganzen Gegend hat. Dann doch lieber einfach so sterben, oder?

Meist aber hat man es mit dem Studierten zu tun, der weiß, was er tut und dem tapferen SC eine Versorgung angedeihen lässt, die sich mit der Besten zu messen weiß, die man eben 1850 zu bieten hatte. (Das Herausoperieren von Kugeln verläuft übrigens wirklich ungefähr so, wie man es aus Filmen kennt. Zuerst wird das Opfer etwas betäubt (Wenn kein Äther zur Hand ist, dann tut es auch Whiskey), dann halten vier starke Kerle den Patienten (Patient kommt übrigens von Lat Leiden, Erdulden) an Armen und Beinen fest und der Doc stochert dann mit einer Kugelzange so lange in der Eintrittswunde herum, bis er das Stück komplett verformte Blei herausziehen kann. Das mag übrigens bis zu 10 Minuten in Anspruch nehmen. Dann versiegelt man die Wunde (Verbinden oder abbrennen), nickt sich anerkennend zu und bringt dann den inzwischen Bewusstlosen irgendwo hin, wo er in aller Ruhe genesen oder verbluten kann! (Bei letzterem Vorgang wird dann übrigens auch irgendwann der Priester geholt.)

Passende Werte für einen Doc sind sicherlich Medizin, Chemie (in Hinsicht auf Medikamente) und div Naturwissenschaften.

- Bringen sie den Mann in meine Praxis! Ich muss die Kugel herausholen!
- Der Doc ist besoffen und deshalb krank, aber ich hab ihm immer geholfen, den Pferden die Koliken weg zu machen, ich kenn mich also aus. Wenn sie mich noch schnell meinen Stall zu Ende ausmisten lassen, kann ich mir mal ihren Freund anschauen! Sieht aber nach einer bösen Schusswunde aus, das? Wie, oh, genau, wollt ich meinen. Keine Kolik und Schusswunde, sondern so'n offener Bruch! Genau! Ich leg mal die Mistgabel weg, ok...

2.2. Wirt

Und was wäre eine Stadt ohne die Oase der Zivilisation, in der es neben einem Klavier und Amusement auch was zu trinken gibt, den Saloon. Dieser ist meistens ein großer Raum mit vier Stützbalken in der Mitte, die eine Galerie und den ersten Stock tragen, einem großen Kronleuchter in der Mitte, auf dem in den meisten Western elektrische Kerzen brennen (Suche den Fehler), einer Theke mit Spuckfässern und einem Spoiler (So heißt die Stange, die ca 15 cm über dem Boden an der Theke angebracht ist und auf die man seine Stiefel stellen kann) und natürlich einem großen Spiegel, der immer zu Bruch geht, wenn eine Schlägerei anfängt (Hier ein kleiner Hinweis: Eine ca 7 qm große Spiegelfläche, wie sie hinter so einem Tresen hängt, kostet ungefähr so viel, wie ein Cowboy in einem Jahr verdient! Also Vorsicht mit den geworfenen Flaschen, Guys!)

Der Wirt, der hinter diesen Tresen und somit in den Saloon gehört, ist entweder klein und dick und manchmal in irgendeine Sauerei verwickelt oder ein rothaariger Ire oder alles zusammen. Auf jeden Fall liebt er seinen Laden und wird dafür Sorgen, dass andere ihn mit Sorgfalt und Liebe besuchen. Ach ja, meistens steht er übrigens hinter seiner Theke und poliert Gläser mit seinem Schürzenzipfel.

Er stellt eine der Hauptinformationsquellen in der Stadt dar, wenn es um legale Informationen geht, die einen SC interessieren könnten, bietet ein Zimmer oder zumindest einen Whiskey und kann in einem Abenteuer auf so unterschiedlichste Art und Weise eine Rolle spielen, dass man ihm eigentlich gleich eine ganze Seite widmen könnte. Tue ich aber nicht, denkt selber!

- Ich schenke meine Gläser immer voller als bis zum Eichstrich. Außerdem gibt es keine glänzenderen Gläser von hier bis Sacramento! Also, hör auf, dich zu beschweren, Fremder!
- Vier Whiskey, drei Bier, zwei Stunden mit der drallen Tänzerin, macht zusammen..., ... ähm,... 2 Dollar und siebzig Cent,..., ach, und beinahe hätte ich den großen Spiegel vergessen, den zu kaputt geworfen hast... macht noch mal...

2.3. Tänzerinnen

„Vierzig Tage schon ging es westwärts und das einzige weibliche, was wir gesehen haben, waren unsere Pferde (Ein Schelm, wer böses bei diesem (nicht ganz vollständigen) Zitat denkt!). Und dann dieser Laden mit dem besten,

was Gott uns Männern zu bieten hatte, den Mädchen!“

Sie ziehen von Kleinstadt zu Kleinstadt oder sind Dauerattraktion in den Saloons der Großstädte. Sie tanzen und singen und manchmal machen sie auch noch andere Sachen. Sie heißen alle Betsi, Clara oder, wenn es sich um eine Hauptdarstellerin handelt, Maria. Mindestens eine von ihnen ist eine mexikanische Gringa und eine ist „die Chef“. Die Chef ist dann meistens deutlich älter, deutlich unförmiger und ein echt liebes Aas! Bekleidet, wenn sie es denn sind, sind sie mit langen Röcken, die man gut hochheben kann, um dem Publikum das Tanzbein zu präsentieren, und Korsetts.

Wieweit den Tänzerinnen Platz in einem Szenario eingeräumt wird, bleibt dem SL überlassen, aber sie bieten eine ganze Menge an Möglichkeiten, angefangen von amourösen Liebesabenteuern, über Entführungen der Liebsten bis hin zum klassischen „Ich bin eine russische Spionin, Cowboy!“

- There is a house in New Orleans, they called it Rising Sun...
- Hat dir die Show gefallen, einsamer Cowboy? Willst du noch eine ganz private Zugabe?

2.4. Der Pianist

Er ist der Dritte im Saloonbunde. Entweder begleitet er die Tänzerinnen oder macht nebenher Musik. Seine Hauptaufgabe in einem Saloon, scheint es zu sein, sich um das Ambiente zu kümmern. Das Klavier ist meistens eh mechanisch, und so sitzt der Pianist vor dem ohnehin alleine spielenden Kasten, trägt eine Weste und eine Melone und drückt hin und wieder eine Taste (Oder er spielt selber, das soll es ja auch geben!)

- Nein, ich reagiere nicht auf: „Spiel es noch einmal“, und ich heiße verdammt noch mal nicht Sam!
- Und nun, meine lieben Herren, darf ich euch die Damen vorstellen, die ihr gleich zu den Tönen meines schmachtenden Klaviers tanzen sehen werdet! Also, schmachten wir gemeinsam beim Anblick der Grazien, ich, mein Klavier und ihr!

2.5. Chinesischer Wäscher/Koch

Es gibt ihn in den größeren Städten und keiner Berufsgruppe wird mehr Unrecht nachgesagt, als ihnen, den Chinesischen Selbstständigen. Natürlich gibt es einige schwarze Schafe, die ihre Suppe und ihre Wäsche im selben Bottich kochen, aber das sind nicht alle!



Meistens leben, wohnen, arbeiten und bedienen sie ihre Gäste in einem großen langen Raum, in dem ganz hinten die fremde Wäsche von den Frauen gewalkt, gebügelt, gedampft und gestärkt wird, in der Mitte von der Großmutter, der die Gicht in die Knochen gefahren ist, eine gute Suppe zubereitet, die dann ganz vorne im Raum den Gästen serviert wird. Meistens übernimmt diesen Job einer der alten Herren der Familie oder die Kinder oder ein junges Mädchen, weil alle arbeitsfähigen Erwachsenen gerade als Tagelöhner Schiffe be- und entladen, Kartoffeln ernten oder einen Schienenstrang durch die Wüste legen.

Irgendwie kann in diesen ganzen Läden keiner ein „r“ aussprechen, außer den gut aussehenden Hauptdarstellerinnen, die es zu retten gilt...

Einen Chinesen als Freund zu haben, wird für die SCs nicht nur den Zugang zu endlosen chinesischen Weisheiten darstellen, sondern auch eine gute Suppe bedeuten. (Und wenn der Meister endlich die Schnauze von bettelnden SCs voll hat, kann er sogar den Onkel Chang aus China nachholen, der die SCs in die Kunst der fernöstlichen Kampfsportarten einweist! (In diesem Zusammenhang sei mir noch schnell ein Zitat erlaubt: Gott segne Samuel Colt, denn sein Werk macht uns alle gleich! (egal ob man den schwarzen Gürtel hat!))

- Sehl woll, del Hell!
- Wollen die Hellen vielleicht etwas Suppe, während Sie auf ihle Wäsche walten?

2.6. Schmied

Er beschlägt Pferde, fertigt Hufeisen und Nägel und macht all die anderen Arbeiten, die mal eben anfallen können. Meistens hat er auch noch einen Stall neben seiner Schmiede, in der Fremde ihre Tiere gegen einen geringen Obolus unterstellen können. Nachdem ein Schmied im Wilden Westen keine Waffen anfertigt oder verbessern kann, - dafür gibt es den Büchsenmacher-, wird er wohl anders als im Fantasygenre ein nicht so häufig frequentierter Mensch sein. Trotzdem sollte es für ihn Gelegenheiten geben, an den SCs Geld zu verdienen, sie es, dass es ein Pferd neu zu beschlagen gilt, eine Achse gebrochen ist oder man aus unerfindlichen Gründen mal eben zwei Pfund Nägel benötigt, der Schmied ist ja da!

Meistens ist der Schmied groß, kräftig mit einem unbedeckten, muskulösen, vor Schweiß glänzendem Oberkörper und, interessanterweise fast so oft wie der Wirt, ein Ire!

- So, wenn sie ihr Tier mal eben festhalten,

kann ich das Eisen anpassen.

- Nein! Ich fertige keine Schwerter! Was für ein Cowboy bist du eigentlich?

2.7. Der Undertaker

Dieser Herr ist äußerst unbeliebt, wenn man seine Dienste persönlich in Anspruch nehmen muss, wobei der direkte Kunde zu keiner großen Gefühlsregung mehr fähig sein sollte. Undertaker (dt. Beerdigungsunternehmer) sind entweder alleinstehende Männer in schwarzen Anzügen mit zu großen Nasen und einen Geier auf der Schulter oder normale Unternehmer mittleren Alters mit einer Frau, drei bis vier Kindern die sich um dieses Stadium eines Lebenslaufes kümmern.

Eigentlich wünscht man keinem SC, diesem Mann begegnen zu müssen, allerdings kann ein „Totengräber“ auch anders in ein Abenteuer eingebunden werden, z.B. als Informationsquelle. Gerade in einem Horrorhintergrund wie z.B. Deadlands ist ein Mann, der sich viel auf dem Friedhof aufhält, eine interessante Auskunftsquelle, wenn es um frisch erstandene Untote geht. Aber auch in anderen Szenarien könnte er interessante Informationen liefern, wie z.B. die Tatsache, dass der Sarg, in dem der am gestrigen Tag angeblich hingerichtete Bandit begraben wurde, überraschend leicht war und ein Poltern wie von Steinen darin zu hören war, aber der Sheriff jegliche nähere Untersuchung verboten hat...

Noch eine Anmerkung. Beerdigungsunternehmer gibt es nur in größeren Städten oder an Orten mit immenser Todesquote. In kleineren Städten würde sich so ein Laden gar nicht lohnen.

- 8 Fuß lang, 4 breit? Da muss ich zum Schreiner gehen, solche Sondergrößen habe ich nicht auf Lager!
- Gott möge seiner Seele gnädig sein. Sie können ihren Freund dann morgen Mittag abholen zur Beerdigung. Vielleicht gelingt es uns, die Einschusswunde im Kopf ein bisschen zu verdecken, damit bei der Totenwache der obere Teil des Sarges offen stehen kann. Macht zusammen dann 13,30\$.

2.8. Beamter aus Bank oder Telegrafenamt

In dieser Berufsgruppe haben wir wohl den undankbarsten im Wilden Westen. Die Angestellten der Banken, Telegraphenamter, Bahnhöfe und all dieser Etablissements spielen im Leben einer WW-Abenteurergruppe wohl nur eine sekundäre Rolle. Entweder sie verkaufen

eine Fahrkarte, tippen sich beim telegraphieren einen Wolf, werden von den SCs überfallen und müssen das Geld rausrücken, müssen den SCs alles über den Überfall berichten, müssen die SCs aus dem Büro ihres Chefs rausschmeißen und nebenher noch einen würdigen Anblick bieten. Kein leichtes Leben als Angestellter!

Meistens tragen sie Uniformen ihrer Firma, also blau als Bahnmann, schwarz in einer Bank oder anders woanders.

- Eine Fahrkarte von hier bis Sacramento kostet 10\$, für ihr Pferd noch mal 5\$, Sir!
- Tun Sie mir nichts, bitte, nehmen Sie das Geld und lassen Sie mich leben! Ich habe Frau und Kinder!

2.9. Krämerladenbesitzer

Dieser Mann und dessen Frau versorgen die Stadt und die SCs mit allem, was man so zum täglichen Überleben benötigt. Kaffeetasche und - Kanne, Blechtopf für die abendlichen Bohnen mit Speck, Seil, Munition, wenn es sich um einen Mienenbedarfshandel handelt dann auch Dynamit, Zündschnur, Kleidung, Stiefel, Schaufel und Spitzhacke, Schleifstein, Satteltaschen, Decken, Besteck, vielleicht einen alten Sattel, den ein bankrotter Goldschürfel als Zahlungsmittel zurücklassen musste (In das Futter der linken Seitentasche ist eine Besitzurkunde für einen Claim nordwärts eingenäht, den einige Leute unbedingt haben wollen und auch vor Mord nicht zurückschrecken) und anderes. Der Krämer ist entweder an die 60 Jahre alt und hört schlecht, oder aber noch ziemlich jung und hat das Geschäft gerade eben erst von seinem Vater übernommen, der den Laden abgeben musste, weil er sehr schlecht hört.

Ausgefallenes, wertvolles oder spezielles wird sich in diesem Laden nicht finden lassen, aber wer seine Grundausrüstung wieder einmal erneuern oder aufstocken möchte, der ist in diesem Laden richtig.

- Hä???? ... Wie bitte? Ich höre ziemlich schlecht, seitdem im letzten Krieg eine Kanone neben meinem Ohr explodiert ist! Na ja, Sprich lauter, Cowboy? Wie viel Dosen Bohnen? Ja! Ja! Bohnen haben wir früher auch immer gegessen. Sind gesund und ziehen durch den Darm wie die Eisenbahn durch die Prärie! TUT! TUT! Aber wie viele Dosen noch mal?...
- Der Vater meiner Frau hat den Laden damals gegründet, hat ihn aber jetzt mir überlassen. Er hilft ab und an mal aus, genau wie mein Sohn Joe! Naja, ein dutzend Dosen Bohnen, waren das, oder? Was noch?



3. Die Ausstattung

In jeder Stadt gibt es Personen, die es einfach geben muss, ansonsten wäre es keine typische Stadt des wilden Westens. Sie erfüllen eigentlich keinen großen Zweck, die verkaufen nichts, stehlen vielleicht oder geben Anlass zur Prügelei, zum Gespräch oder lassen sich auf den einen oder anderen Drink einladen, zu einem Kartenspiel überreden oder dienen in irgend einer Weise der Atmosphäre einer Stadt.

3.1. Cowboy

Gerade in Städten, in denen viel mit Vieh gehandelt wird oder große Auktionen stattfinden, kann man diese rauen Gesellen treffen, die im Saloon ihre Dollars versaufen, verhuren oder verzechen und immer Lust auf ein kleines Spiel, einen Drink, ein gutes Lied, einen Nebenjob oder eine Schlägerei haben.

Cowboys können aber auch im Dienste eines Gegners der SCs stehen und somit deren direkte Kontrahenten darstellen. Nachdem jedes Kind weiß, wie so einer auszusehen hat, spare ich mir jegliches weiteres Wort.

- Zu zehnt haben wir 20000 Bullen über die Grenze getrieben. Und nur sechs von uns kamen hier an! Zwei haben die Mexikaner geholt, als sie uns einen Teil der Herde wegtreiben wollten, den Lorenzo haben die Tiere niedergewalzt und Jakal, unseren indianischen Freund und Spurenleser hat der Durchfall das Leben aus dem Körper gewaschen. Unten raus gewaschen, verstehste! Unten raus! Hahahahahaha!
- Isch mia egall, was du jesacht hast, nimms sofort zurr-ück, sonst knallt´s!

3.2. Goldgräber

Auch diese Herren sind ein einziges Klitschee. Wenn sie sich mal aus ihren Claim herauswagen, dann tragen sie schmutzige, heruntergekommene Kleider, haben einen Beutel Gold bei sich, für den sie ein halbes Jahr geschuftet haben, führen einen Esel an einem Strick hinter sich her. Sie versorgen sich mit den nötigsten an Material und den Rest ihres Goldes versaufen, verhuren und verspielen in einer Woche, um dann wieder in ihre Berge zurück zu gehen. Manchmal werden sie auch ausgeraubt, niedergeschlagen, überfallen, beim Kartenspiel abgezockt,... Auf jeden Fall sind nicht viele wirklich reich geworden mit dem, was sie machen. Goldgräber können ein Aufhänger für ein Abenteuer sein. Vielleicht bitten sie die SCs um Hilfe oder aber die SCs sollen nach einem

sehen, der jetzt schon seit Wochen nicht mehr in der Stadt war... Möglichkeiten gibt es viele.

- Drei Monate hab ich für den Dreck geschuftet und sie wollen mich mit nur 40\$ abstempeln? Dir wird ich´s zeigen, du Bastard von einem Goldankäufer!
- Meine Miene liegt oben in den Bergen, zwei Tage zu Fuss! Keine leichte Arbeit und was dabei rauskommt, reicht nicht für viel! Aber jetzt muss ich weiter. Der Esel dreht hier in der Stadt immer durch. Der geile Bock riecht wohl irgendwo eine Eselstute! Das hat er ja in den Bergen nicht!

3.3. Outlaw

Normalerweise halten sich diese subversiven Elemente nur dann in einer Stadt auf, wenn es sich bei der Stadt um eine Verbrechersiedlung handelt, in die der korrupte Sheriff alle Outlaws der Gegend geladen hat, um mit ihnen ein großes Ding zu drehen, oder sie sind inkognito, verbreiten etwas Angst und Schrecken und ziehen dann ab, nachdem alles weggesoffen ist, jedes Mädchen jeden Namen kennt und sie mal kurz den Safe der Bank gecheckt haben. Manchmal ist es aber nur ein Outlaw, der die Stadt auskundschaften soll, ein Soloding plant, sein Mädchen mal wieder segnen will oder ziemlich bald an einem Strick baumeln wird. Wie diese Herren aussehen, ist so unterschiedlich, wie der Stil, den sie sich zu eigen gemacht haben.

- Hands up, this is a holdup!
- Ich werde in 4 Bundesstaaten gesucht, habe ein Dutzend Menschen, zwei Ranger und so ein paar Indianer umgebracht, mehr Banken ausgeraubt als du Kunden im Jahr hast und du kannst stolz darauf sein, dass du in der Bank arbeitest, die ich jetzt überfalle! Also Hände hoch und zeig mir mal den Safe... Oh, ich hatte mich ja noch gar nicht vorgestellt. Gestatten, heute beraubt sie „Wilhelm das Kind“!

3.4. Moses, der Führer einer religiösen Minderheit

Wenn ein solcher Charakter in einem Film auftaucht, heißt er zu 90% Moses oder Abraham. Er ist Gemeindevorsteher einer religiösen Sekte, die ihr Gemeindehaus auf dem Grund bauen, den jemand anderes eigentlich wollte und nun Gewalt anwendet, um diese religiösen Siedler von dort zu vertreiben. Obwohl die meisten dieser Religionsgemeinschaften heute auf dem Sektenindex stehen würden, ist es in den Filmen immer eine rechtschaffende Aufgabe, ihnen zu

helfen. Moses ist meistens schon etwas älter, ein bisschen gebrechlich, trägt die Kluft seiner Gemeinde, wird immer von seinen Töchtern und einem Bruder begleitet und begegnet den SCs zu 99% das erste mal in dieser Konstellation, wenn sie aus den Krämerladen kommen, den Laden beladen wollen und dabei von den Cowboys des bösen Viehbarons angemacht werden. Und nun führt eines zum anderen und so weiter!

- Der Herr sei mit euch!
- Unsere Gemeinde lehnt Gewalt jeglicher Art ab! Gewalt ist das Werkzeug des Satans, während der Herr die Liebe liebt! Deshalb tragen wir keine Waffen! Und wenn dich jemand auf die Wange schlägt, so halte ihm auch die andere hin, Bruder! Wir danken dem Herren, dass er euch geschickt hat, uns zu helfen, aber ihr müsst euch schon an unsere regeln halten! Keine Gewalt und vor dem Essen beten wir!

3.5. Der Indianer

Den gibt es in jeder Stadt, den Indianer, der immer überall zu sein scheint, stets unheimlich wirkt und über den so manche böse Geschichte oder Gerücht im Umlauf ist! Warum er eigentlich da ist, weiß keiner so genau, aber entweder bereitet er den Überfall seiner roten Brüder auf die Stadt vor, will sich an einem Mörder seines Volkes rächen. Folgt seinem Totemgeist bis hierher und wartet nun auf etwas, ist ein berühmter Söldner und Spurenleser und wartet auf einen Job oder sucht einfach Arbeit. So ein Indianer gibt jede Menge interessanten Abenteuerstoff ab. Als Freund der SCs, der sie darüber informiert, dass die Geister unruhig sind oder als Gegenspieler, der es auf den Kopf einer der SCs abgesehen hat oder auf jemand, den sie beschützen müssen. Und welchen Gewissenskonflikt erliegen dann die SCs, wenn sie einsehen müssen, dass der von ihnen beschützte ehrenwerte Herr ein Mörder und Schlächter ist und der Indianer nur seine toten Brüder rächen will. Aber kann man einem Indianer erlauben, edles weises Blut zu vergießen! Immerhin waren es doch nur Indianer...

- Die Geister sind unruhig heute Nacht!
- Manitou, wash-wan gc´hlu!

3.6. Das Greenhorn

Gestärktes Hemd, feiner Anzug, Zylinder, eine Reisetasche unterm Arm, so ist das typische Greenhorn! Manchmal fallen sie auch etwas ärmer gekleidet aus! Gemein bleibt ihnen, dass sie in ihrer Umgebung auffallen wie die bunten

Hunde und somit natürlich jede Menge Spott und böswillige Aufmerksamkeit ernten. Diese Neuen haben es nicht leicht im Wilden Westen und sind sicher dankbar, wenn irgendein erfahrener Hase sich ihrer annimmt. Eine kleine Starthilfe wäre es ja schon, wenn ein SC mit ihnen zum Einkaufen geht, ihnen ein paar anständige Kleider aussucht und ihnen erzählt, was der Unterschied zwischen dem europäischen auf dem Pferd sitzen und dem ist, was man im WW reiten nennt. Wenn man dann noch ein oder zweimal ein paar Leute verprügelt, die über den eigenen Schützling Witze gerissen haben und klar und man deutlich macht, dass man sich persönlich um das Wohl dieses Mr hier kümmert, hat man schnell unendliche Dankbarkeit und, wer weiß, irgendwann vielleicht mal auch Nutzen aus seiner menschlichen Wohltat gewonnen.

- Entschuldigung Mr! Ich komme nicht von hier! Bin gerade eben erst angekommen mit dem letzten Zug! Könnten sie mir freundlicherweise helfen...
- Bei uns in Harvard haben wir das immer ausdiskutiert und nicht sofort geschossen!

3.7. Der Falschspieler

Drei Sachen zeichnen einen Falschspieler aus: Erstens, er kann Karten eindrucksvoll mischen! Zweitens hat er immer irgendwo weite Ärmel oder ein anderes Versteck für seine Karten! Drittens: Er hasst Teer und Federn! Und eine Sache zeichnet einen guten aus: Er lebt noch! Und das ist in einem Land nicht so sicher, in dem raue Sitten herrschen und keiner gerne über den Tisch gezogen wird. Falschspieler suchen überall das Spiel, beherrschen meist mehrere Duzend meisterhaft und machen sich aus dem Staub, bis man bemerkt, dass sie eigentlich beschissen haben. Kleinere Trick wie Ersatzkarten (Nicht so brauchbar beim Poker! Man braucht nicht immer ein As!) in irgendwelchen Geheimtaschen, ein Spiegel an guter Stelle angebracht oder viele Kartenmischtricks helfen da ungemein. Nur erwischen lassen, sollte er sich niemals!

- Black Jack! Poker! Alles, meine Herren! Wagen sie ein Spiel!
- Darf ich mitspielen? Danke! Wie heißt das Spiel? Poker? Das müssen sie mir aber erst einmal erklären!

3.8. Jimmy

Es gibt nicht nur einen, sondern meist gleich eine ganze Armee dieser Jimmys. Denn Jimmy ist der Sammelbegriff für alle die 12 Jährigen Bälger, die entweder Zeitungen verkaufen, Botenjungen sind, Stiefel putzen, Taschendiebe sind, dem

Gemüsehändler Äpfel klauen, dem Schmied im Stall helfen, vor irgendwelchen Läden rumlungern, Sonntags in die Sonntagsschule müssen und andauernd kleinen Mädchen unter den Rock schauen. Und wenn sie mal nicht Jimmy heißen, dann Joey!

Egal ob die SCs nun kinderlieb sind oder nicht, sie werden sicher öfters so einem Jimmy begegnen, der nach getanem Job immer seine schmutzige Hand aufhält, mit der anderen seine Kappe gezogen hat und nun auf einen kleinen Obolus der SCs hoffen. Und eigentlich haben sie sich den ja auch verdient, all diese Jimmys, denn ohne sie wäre der Westen viel langsamer, langweiliger und einfach nicht so wild!

- n Penny für die neuste Ausgabe. Lesen Sie alles über den Überfall auf die Bahn, Sir. Es ist sogar eine Abbildung des Banditen drinnen, Sir, sehen sie! Nur einen Penny!
- Ich soll ihnen vom Sherriff ausrichten, er möchte Sie alle in seinem Büro sehen! *handaufhalt*

3.9. Der zahnlose Alte im Schaukelstuhl

Zugegeben, seine dramatische Bedeutung in einem Abenteuer wird wahrscheinlich nicht so groß sein, und die SCs werden ihn wahrscheinlich nicht viel sprechen (Es sei denn, sie benötigen Auskunft über lang Vergangenes), doch gehört er zu einem typischen Westernstadtbild genauso dazu wie all die anderen. Gemeint ist der zahnlose alte Mann, der um High Noon in einem quietschenden Schaukelstuhl auf einer Veranda steht und, egal was passiert, kichert. Manchmal wird wer irgendwann, wenn es ganz unangenehm wird, von seiner Tochter ins Haus geschoben, aber meistens sitzt er eben dort draußen, kichert und erzählt jedem, der es wissen will, dass die Winter im 18. Jahrhundert noch „so arschkalt waren, dass die Pferde beim Pissen mit ihrem Strahl am Boden festgefroren sind!“

Auch sonst wird er vielleicht noch die eine oder andere Episode aus seinem Leben, eine Beschwerde über das verwehlichte 19 Jh oder einen guten Tip zur Hand haben.

- Hih!
- Ja, damals, als ich noch mit dem

General ritt und wir diesen Goldtransport bewacht haben,..., ach ja, und als die Apachen kamen, haben wir den Wagen in einer alten Miene gelassen. Müsste sogar noch dort irgendwo rumstehen mit all dem Gold. Liegt aber im Indianerland. Aber was wollte ich eigentlich erzählen? Ach ja, auf jeden Fall, ich hab es kaum geglaubt, war mein Pferd doch beim Pissen mit seinem Strahl am Boden festgefroren. Ich hab das einzige gescheite gemacht, einen Schluck Whiskey auf den Strahl gekippt und angezündet! Der Strahl war dann sofort weg, ..., der Gaul leider auch...

3.10. Der Mexikaner am Bahnhof

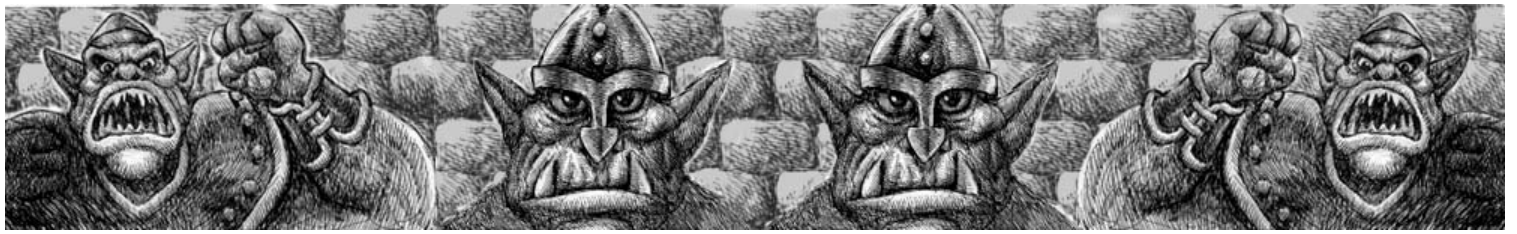
Ehre wem Ehre gebührt und auch wenn dieser Gringo doch meistes nur Ambiente in einer solchen Westernstadt ist, so muss auch er erwähnt werden. Es gibt nämlich immer mindesten einen Mexikaner pro Stadt, der einen Strohhut und einen bunten Poncho trägt, und nichts macht, als in der Sonne zu liegen und zu faulenzeln.

Manchmal ist dieser Mann, der nach jedem Satz „Si Señor“ sagt, ein Spitzel der Desparados, ein berühmter Messerwerfer, der keine Lust mehr hat auf seinen Job aber von den SCs zu einen Eintreten für die Gute Sache bewogen werden kann oder er ist einfach nur jemand, der das Leben genießen kann und leider permanent von irgendwelchen Rüpel n angepöbelt wird.

- Si Señor!
- Sitverrdamtehurrenbock Señor!

[christoph maser]
[astra19@fagamo.de]





ORCCUP SOLO

~ ODER: DIE VERSCHWUNDENE TROPHÄE ~

Ylganz Riedwinz stand verduzt vor dem Trophäenschrank der NCC United Heaven-Dragons. Jahrelang bereits polierte sie die Trophäen des ORC CUP Erstligisten, doch jetzt war dieser Schrank leer. Naja, direkt leer war er nicht, aber es fehlte die größte aller zu gewinnenden Trophäen, die der ORC CUP bieten konnte: Der Drachencuppokal. Der gigantische, vollverchromte mit einem Drachen verzierte Pott, er war nicht da. In heller Aufregung lief sie zum Manager des Yetivereines, Oliver Kappen, der auf seinem Stuhl hinter seinem Pressspanschreibtisch saß und überlegte, wie er eine Bierdose öffnen konnte, ohne seine gerade erst manikürten Fingernägel einer Gefahr auszusetzen.

„Der Drachencuppokal“, stürmte Ylganz ins Büro ohne Anzuklopfen „gestohlen, weg, nicht mehr da!“

Kappen vergaß als pflichtbewusster Manager sofort seine Bierdose und war sofort pflichtbewusst bei der Stelle. Gestohlen! Der Pokal! Der Drachencuppokal, nicht irgendeine Trophäe, an denen sich nur Kleingeister erfreuen konnten wie Meisterschalen oder dem Gelbzahnpokal. Ausgerechnet dieser Pokal fehlte in seiner Sammlung. Diese Schande, diese Schmach und diese enorm gute Möglichkeit, mit einem der spitzen Drachenflügel die Bierdose zu öffnen.

Sofort springt er auf und blickt DICH an. „Was meinst du, fragt er dich, was sollen wir tun? Schauen wir uns den Schrank an (dann lies weiter bei Abschnitt 17), gehen wir erstmal einen Trinken (21) oder vergessen wir das ganze und gewinnen die Trophäe einfach noch einmal und haben sie dann wieder neu im Schrank stehen (34)?“

I
Der OCWV erstreckt sich über ein gigantisches Gebäude, das weder einen Anfang noch ein Ende hat, trotzdem weder eine Kugel noch ein Kreis ist. Wenn du darüber nachdenken möchtest, lies sofort bei (4) weiter. Am Eingang (Nachdenken? – 4) erwartet dich eine Sekretöse, die erste von vielen, die alle einen sehr speziellen Aufgabenbereich verwalten, der sehr, sehr schwer zu erklären ist. Wenn du dir diesen sehr sehr speziellen Aufgabenbereich

erläutern lassen möchtest (4), ansonsten weist sie dich kurz ein. Sie zeigt dir ein Gästebuch, in dem sich jeder Besucher des OCWV eintragen muß, der das Gebäude tiefer betreten möchte. Es gibt ein weiteres Buch, in dem jeder Besucher auch wieder ausgetragen würde, falls er das Gebäude wieder verlassen sollte. Dieses Buch ist leer. Oder du kannst dir das Regelwerk des ORC CUPs ansehen, wenn du auf jemanden warten möchtest. Läßt du dir jetzt einen Beauftragten des OCWV in den Besucherraum führen (8), liest du das Regelwerk (4), oder trägst du dich in das Gästebuch ein und suchst weitere Räumlichkeiten im Verwaltungsgebäude (3)?

2

Wie bist Du denn hierher gekommen?

3

Du bist tot. Lies halt noch die 35 – ENDE.

4

Du wirst verrückt. (3)

5

Die „Putzfrau“ schreit dich erst einmal etwa eine Stunde lang an, weil sie keine Putzfrau ist, sondern die Sonderbeauftragte für die Reinigung der Trophäen. Wenn du dir die typischen Yetipranken von Ylganz Riedwinz ansiehst, kannst du dir gleich vorstellen, dass sie die Pokale nur in die „Klaue“ nehmen muß und schon sind sie durch das makellos weiße Fell gereinigt.

Ein Gespräch zwischen Manager Kappen und Ylganz verläuft ungefähr so:

„Wann hast du denn den Drachencuppokal zum letzten Mal gesehen?“

„Heute Nacht.“

„Du warst diese Nacht im Stadion am Trophäenschrank?“

„Nein, ich davon geträumt habe.“

„Geträumt. Gut, und wenn du nicht davon geträumt hast, wann hast du die Trophäe denn zum letzten mal wirklich

gesehen?“

„Heute Nacht.“

„Im Traum?“

„Ja.“

„Wann hast du sie denn zum letzten Mal berührt?“

„Ja, heute Nacht.“

„Berührt?“

„Ja.“

„In der Hand gehalten?“

„Nein, nur gesehen im Traum.“

Den weiteren Dialog erspare ich mir wieder zugeben. Willst du jetzt den Gärtner (immer der Täter) befragen (12), erstmal einen Trinken gehen (21) oder zum OCWV (Orc Cup Weltverband) gehen und nach einer Ersatztrophäe fragen (34)?

6

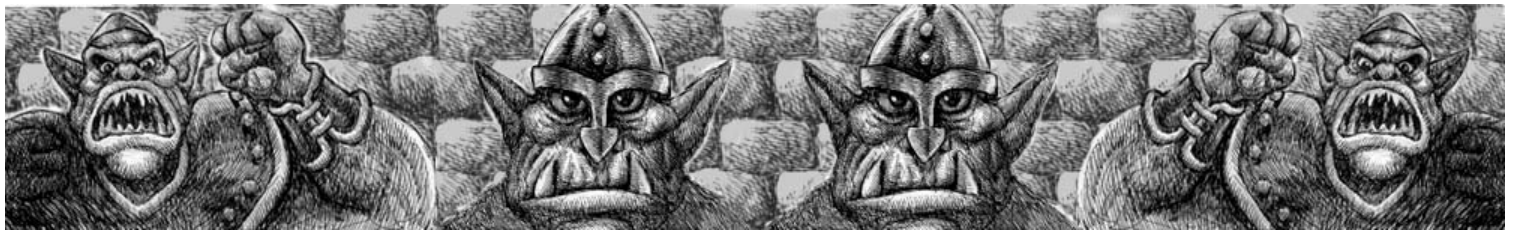
Müde bin ich Känguru, mache meinen Beutel zu, lege meine Ohren an, damit ich besser schlafen kann.

7

Einige der Einwohner werfen Steine auf dich, während du dich vom Stadion zum Heiler durchfragst. Die Leute aus dem Stadion sind nicht unbeliebt, aber Yetis lieben es, ihre Zuneigung durch werfen gerade mal handgroßer Steine zu demonstrieren. Ist aber nicht weiter schlimm, du gehst ja eh zu einem Heiler.

Er sieht deine Wunde am Kopf und wuselt um dich herum wie ein großer, zotteliger Bär mit weißem Fell. Wenn du genauer schaut, kannst du erkennen, was er in letzter Zeit gegessen hat, am Verkrustungsgrad lässt sich sogar mit etwas Phantasie ablesen, wie lange was her gewesen ist. Einen Menschen hat er demnach seit mindestens einer Woche nicht mehr auf seinem Speiseplan gehabt. Er kratzt sich ein paar Mal an Stellen, von denen du gar nicht wissen möchtest, ob bei einem Yeti dort das gleiche sitzt wie bei einem Menschen, dann macht er dir





den Vorschlag, die Wunde zunächst mit Alkohol auszuspülen, dann vorsichtig aufzuschneiden um einen gerade Verlauf zu haben und dann das ganze wieder zuzunähen. Willigst du in diese Behandlung ein (3) oder gehst du doch lieber zu den Cheerleaderinnen (20) oder der im Stadion befindlichen Krankenstation (27)?

8

„Die Yetis?“ fragt der OCWV Beauftragte nur. „Die Spinner? Und deshalb sind sie hier. Na gut, meinerwegen, sie zahlen ihre Spielbeiträge, also haben sie auch ein Recht darauf, ein wenig unsere Leistungen in Anspruch zu nehmen. Obwohl wir uns noch nie sehr viel um die Rechte unserer Opf. äh.. Kunden gekümmert haben“, er lacht trocken und meinte es offensichtlich nicht als Witz. Du trägst ihm dein Anliegen vor, er sackt in seinem Stuhl zusammen und empfiehlt dir, entweder das Verwaltungsgebäude des OCWV in einer Besichtigungstour zu erkunden (3), vielleicht doch einen Blick in das sehr interessante und gerade runderneuerte Regelwerk zu werfen (4) oder dir über die Internetseite www.orccup.de Historie anzusehen (28).

9

Auf dem Rasen herrscht eine düstere Stimmung. Die Frage, wann wer den Pokal zum letzten Mal gesehen hat, solltest du dir sparen. Der Verlust des Pokals hat die Mannschaft hart getroffen, man kann sich hier gut daran entsinnen, wie schwer der Kampf war, ihn zu gewinnen, wieviel Blut und Schweiß (das mit dem Blut ist im ORC CUP keine Redensart) man die Trophäe errungen hat. Einzelne Spieler äußern sich diesbezüglich, dass der Gärtner und Platzwart seine Finger im Spiel hätte, anderen glauben auch, dass Manager Kappen nicht ganz unschuldig daran sei, der Rest ist sich sicher, dass der OCWV grundsätzlich immer bei allem, was irgendwie im ORC CUP vor sich geht, mehr als nur seine Finger im Spiel hat, wobei es meist nicht die eigenen Finger seien. Gehst du jetzt der Anschuldigung dem Gärtner gegenüber nach (12), nimmst du Manager Kappen ins Kreuzverhör (3) oder begibst du dich zum OCWV (1).

10

Wenn du hier bist und diesen Absatz liest, dann hast du entweder das gesamte System nicht verstanden und liest diese Seiten wie in der Grundschule gelernt von oben nach unten.

Dies bescheinigt dir einen IQ von maximal 20, auch sehr löblich. Oder du liest einfach nur so ein bisschen durch die Gegend, das macht mir natürlich Spaß, ich meine, wozu schreibe ich denn den ganzen Krampf hier?

11

Lies bei (10) weiter.

12

Der Gärtner brät dir aufgrund deiner Beschuldigung einfach eins mit der Schaufel über. Rein prophylaktisch, versteht sich. Und da auch der Gärtner ein Yeti ist, gibt es jetzt die Möglichkeit, zur Krankenstation zu gehen (27), dich von einer der netten Cheerleaderinnen versorgen zu lassen (20) oder außerhalb des Stadions zu einem Heiler zu gehen (7).

13

Lies bei (4) weiter.

14

Lies bei (10) weiter.

15

Lies bei (3) weiter.

16

Also, liest du jetzt immer noch querbeet oder hast du dich schon wieder verlaufen? So dämlich kann doch einer alleine gar nicht sein. Du musst immer zu den Zahlen in den Klammern springen – und die 16 steht nirgendwo als Weiterleitung. Ach, ich glaube, du verstehst das eh alles nicht.

17

Am „Tatort“ angekommen kannst du den Trophäenschrank sehen. Links und rechts eingerahmt von Spielerbildern, die alle aussehen, als hätte man einen Spieler bei unterschiedlichen Fouls gemalt. Auch die Namen ähneln sich alle, fangen alle mit „Y“ an und zeigen eindeutig, dass sie sofort den Versuch starten würden, dir einen Knoten in die Zunge zu drehen, sobald du auch nur beginnen würdest, sie auszusprechen.

Der Schrank selbst ist leer. Nicht einmal Spinnen hatten sich hier herein verirrt. Suchen nach Einbruchspuren wäre vergebens, der Schrank selbst hat keine Türen, und die Seiten, an denen eigentlich Glas sein sollte, bestanden nur aus Luft mit ein wenig Holz drumherum. Wir befinden uns hier in einem Yeti-Stadion, da ist es sicherer, nichts Zerbrechliches in den Weg zu stellen.

Welche Spur möchtest du von hier aus weiterverfolgen? Mit der Putzfrau sprechen, die den Diebstahl entdeckt hat (5), jetzt endlich in die Kneipe gehen (21) oder zu einem anderen Verein gehen, der diese Trophäe bereits gewonnen hat und sie „ersatzweise“ dort klauen (34).

18

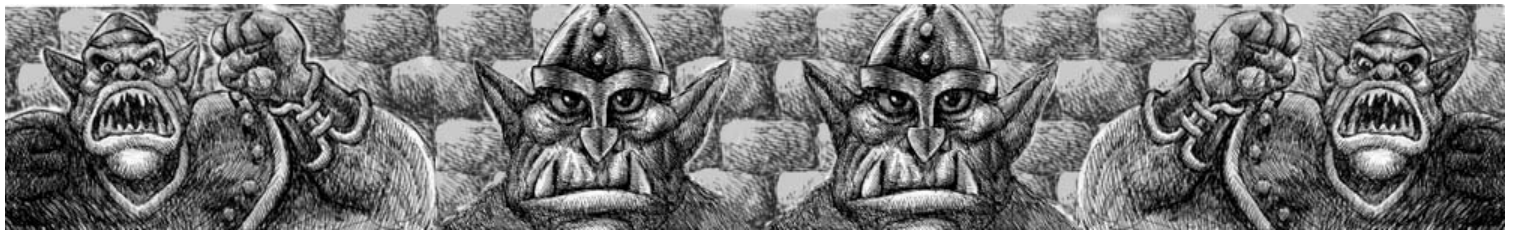
Sie erzählt dir von ihrem Leben, ihrem Mann, der sie unfreundlich behandelt und in yetiunwürdigen Verhältnissen leben lässt, von ihrer Liebe zum Sport, von der Verbundenheit zur Mannschaft und dass ihr Leben der Fußkopf ist, und auch sie hat die Trophäe zum letzten Mal in dieser Nacht im Traum gesehen. Du erfährst auch von ihr, dass sie Spieler und Angestellte von NCC auch psychologisch betreut und daher ist es völlig normal, von der Trophäe Nacht um Nacht zu träumen. Und bis auf die Zwergenmannschaften sei das ganz normal, nur die Träumen von Gold. Willst du ihr jetzt mal etwas gutes tun und dich mit ihrem Mann unterhalten (3), sprichst du mit der Mannschaft (32) oder machst du jetzt erstmal eine Pause und nimmst dir einen kleinen Schluck zur Brust in der Kneipe gegenüber (21)?

19

Jetzt bist du blind, ist aber nicht weiter schlimm, die Drinks hatten es dafür echt in sich. Auch mit deinem eingeschränkten Sinnesvermögen dringt es noch zu dir durch: Die Yetis sind so Scheiße dumm, dass sie Wahrheit und Wunsch eng ineinander verstrickt haben. Der ständige, unerfüllte Wunsch, den Drachencup zu gewinnen, hat das bisschen Gehirn völlig durchweicht. Sag einem Yeti, er hat es bereits getan, dann glaubt er es. So ist es auch nicht verwunderlich, dass sie täglich am Trophäenschrank vorbeigehen, ohne zu merken, dass DER Pokal überhaupt nicht Bestandteil des Yetiuniversums wäre. Ja, jetzt kannst du aufhören zu lesen, oder doch eines der Biere probieren. Die sind echt schmackhaft, und ALLE echten Yetis trinken die. Du bist doch die Freude und lies nach dem ersten Bier bei (3) weiter.

20

Die Cheerleaderinnen im Yeti Stadion sind aus ästhetischen Gründen menschliche Wesen, alle so um die 18, vollbusig, schlank, braungebrannt, makellose Körper und wundern sich überhaupt



nicht darüber, dass du ein wenig sabberst, als du sie in ihrer Umkleidekabine besuchen kommst. Von Wundbehandlungen wissen sie nicht wirklich viel, umsorgen dich aber alle sehr sanft, und weil wir es hier mit einer Fantasywelt zu tun haben, sind sie natürlich auch zu ganz anderen Dingen bereit. Kleiner Tipp, um den Tripper wieder los zu werden, geh doch zum Heiler (7) oder zur Krankenstation (27).

21

Ja, ihr geht also einen Trinken, und als ihr da so an der Bar sitzt, könnt ihr die Trophäe im Regal euch gegenüber stehen sehen und schon ist der Fall gelöst: Wach auf! Dämlack! Wenn du hier wärst, würde ich dir dahin treten, wo nie die Sonne scheint! Und wenn du dich nicht bewegen möchtest, aber stattdessen eines der von Yetis gebrauten Biere trinken möchtest, dann lies bei (3) weiter.

22

Es war ein langer und staubiger Tag, ein paar Bier tun dir gut. Wenn du sie getrunken hast, lies bei (3) weiter, wenn du sie weggeschüttet und stattdessen richtige Getränke zu dir genommen hast, dann weiter bei (19).

23

Bist ganz schön hartnäckig, was? Auch zur 23 führt kein Pfad, also hast du dich entweder schon wieder vertan, was darauf schließen lässt, dass du keine Zahlen lesen kannst, oder du willst echt wissen, was in jedem Kästchen steht. Bist ein echter Hardliner, was?

24

Leute wie dich können wir brauchen. Spiel doch einfach mit im ORC CUP. Willst wissen, was das ist? Eine Art Fußballmanager auf Fantasyebene mit Interaktion, du kannst also eigene Ideen ins Spiel mit einfließen lassen. Ist meist ganz witzig, weil niemand das Spiel so wirklich ernst nimmt, aber frag nicht nach Sonnenschein, wenn um die Punkte gekämpft wird. Willst was über die Feten wissen? Bei (25) weiterlesen.

25

Ja, ORC CUP Feten waren früher ein fester Bestandteil des Lebens, leider sind sie zwischenzeitlich ausgestorben. Ich denke in der Tat daran, diese wieder ins Leben zu rufen. Den ORC CUP selbst gibt es seit 1993, in seiner Blütephase spielten insgesamt 4 Ligen unter

2 Liga-Managern (Spielleiter) um die beiden Meisterschaften, den Gelbzahnpokal, den Goblincup und den Drachencup, dem größten der zu gewinnenden Pokalen. Die Liga 2003/2004 interessiert dich? Lies unter (26) weiter.

26

In der Saison 2002/2003 sollen wieder 2 Ligen um die Meisterschaft spielen. Nachdem ein größerer Umbau die Mitspieler auf eine Liga reduziert hat, soll die zweite Liga wieder aufgebaut werden. Ab einer bestimmten Größe wird auch wieder um den Drachencup gespielt, dieser ist mit nur einer Liga ausgesetzt, der Sieg würde die Größe der vergangenen Sieger entehren.

27

Hier erhältst du die Pflege, die einem Kranken ausreichen muß, um möglichst schnell zu gesunden. Du kannst dir aussuchen, ob du zuvor einen schmerzstillenden, extra für Yetis zubereiteten Trank zu dir nehmen willst (3) oder ob du dich einfach nur verbinden lassen möchtest (30)?

28

Du siehst dir also im Internet die Historie des ORC CUPS an? Sehr schön. Hier sind sie alle aufgelistet, Meister, Gelbzahnpokal, Goblincup und schließlich auch die Krone des Fußkopfs, die Drachencupsieger. 1993: Trodox Wasteland-Werewolves; 1994: Schlauchdrauf Waldhalla; 1995/96 Orkboten Mordor Uruk-hai; 96/97 Trolling Red-Wings; 97/98 Trolling Red-Wings; 98/99 Orkboten Mordor Uruk-hai. Danach endet die Liste.

Du kannst etwas erkennen? Willst du jetzt zu den Cheerleaderinnen gehen, um dich ein wenig zu trösten (31), jetzt endlich in die Kneipe gehen, um deinen Frust zu ertränken (22) oder möchtest du Manager Kappen jetzt zur Rede stellen (33)?

29

Wenn dich der ORC CUP interessiert, dann schreib einfach an: Ripley Schlauch, Leostr. 24, 53844 Troisdorf, oder per E-Mail: orccup@aol.com oder besuch uns auf der Internetseite www.orccup.de.

30

Die Krankenschwester verbindet also einfach nur Deine Wunden. Anschließend geht es dir bis auf die hämmernden Kopfschmerzen besser. Du

kannst jetzt noch mal zum Gärtner zurückgehen, dich für deine Äußerung eben entschuldigen und ihn nochmals vorsichtiger befragen (12), oder gehst du mit Wut im Bauch zu ihm und willst ihm zeigen, wo der Hammer hängt (3) oder möchtest du dich etwas ausführlicher mit der Krankenschwester unterhalten (18)?

31

Die Cheerleaderinnen empfangen dich höchst erfreut. Sie sind immer begeistert irgendwas ohne Fell in ihren Umkleiden vorzufinden. Und du liest hier gerade ein Fanzine, also hast du auch schon Rollenspiele gespielt, Fantasyromane gelesen. Jetzt siehst du, all deine vorpubertären Vorstellungen sind wahr: Cheerleaderinnen sind leichtlebige, willige, gutaussehende, supersexy Frauen, die mit viel zu knappen Handtüchern durch die Kabinen laufen, sich ständig duschen und unkontrolliert kichern. Ich wünsche dir ein schönes Leben hier, und gehörst du zu den männlichen Lesern, bist du sicherlich auf der Gewinnerseite. Wenn du eine weibliche Leserin zu sein glaubst, dann schick mir einfach einen Beschwerdebrief an orccup@aol.com und beschimpf mich als Machoschwein. Außerdem solltest du den Porsche deines Chefs zerkratzen. Der ist nämlich auch so einer. Sag ihm deine Meinung, los! Trau dich. Und wenn du das getan hast, lies unter (3) weiter.

32

Die Mannschaft triffst du auf dem Rasen an, beim Trainieren. Sie kicken hier zu Übungszwecken nicht wie im Spiel üblich mit den Köpfen frisch Enthaupteter, sondern mit Armen, Beinen bzw. Torsi. Die Köpfe seien zu kostbar erklärt dir Trainer Yllgner, deshalb würde man im Training mit den Resten spielen, für die es außer Bockwürstchen sonst keine Verwendung gäbe. Er ist genauso niedergeschlagen wie der Rest der Mannschaft, dass ausgerechnet der Drachencup gestohlen wurde. Auch er hat den Pokal zum letzten mal in der letzten Nacht... blah blah blah und kann sich überhaupt nicht vorstellen, wer zu einer solchen Greueltat fähig wäre, außer selbstverständlich Manager Kappen, dem man grundsätzlich alles zutrauen würde. Bezichtigst du jetzt auch Manager Kappen des Diebstahls (3), möchtest du jetzt mit der Mannschaft selbst sprechen (9), oder fragst du sogar den Trainer, ob er nicht auch der Dieb sein könnte (3)?



33

Das Gespräch mit Manager Kappen ist ernüchternd. Zwar ist er kein Yeti, sondern ein Mensch, aber wie heißt es so schön: Die Umgebung färbt ab. Auch er hat sich so in die Wahnvorstellung eingelebt, den Drachencuppokal bereits gewonnen zu haben, dass er die Beschuldigung seiner nicht von geistigen Gaben gesegneten Putzjetitussi bereitwillig geglaubt hat. Auf gesunden Nährboden gestoßen dachte er sich, dass sich ja vielleicht wirklich irgendwo eine Trophäe finden ließe, und wäre sie erst einmal in seinen Händen, hätte er sie auch beliebig gravieren lassen können. Es wäre nicht der erste Fall gewesen, in dem ein Verrückter die Geschichte neu geschrieben hätte. Wenn du dich über die Schwierigkeiten beschweren möchtest bei ihm, Manager Kappen eine Rechnung für deine Leistungen präsentieren möchtest oder ihn in einem Anfall von geistiger Umnachtung beißen möchtest, lies einfach bei (3) weiter. Vielleicht magst du ihn auch fragen, was sich überhaupt in dem Trophäenschrank befindet, weil: Drachencup-Siege: Null; Meisterschaften: Null; Gelbzahnpokale: Null; Goblinecups: Null.

34

Man sieht, du hast wirklich nicht die Geringste Ahnung vom ORC CUP. Der Drachencup ist eine Wandertrophäe und wird nicht als billiges Massenprodukt unter die Elite des fußkopfspielenden Volkes geschmissen. Gottkaiser Ripley hat einen Wagen mit separatem Kofferraum, und es könnte dir als Manager durchaus passieren, dass er dich in diesem eine zeitlang eingesperrt hält, wenn du ihm die Nachricht vom Verschwinden des Pokals unterbreitest. Und das ist noch die angenehmste vieler Möglichkeiten. Also such das Ding oder lies bei (3) weiter, wenn du diesen Vorschlag den Yetis ernsthaft unterbreiten möchtest.

35 - ENDE

Ja, hier hört die kleine Geschichte auf. Wenn du wirklich und richtig gelesen hast, dann bist du wahrscheinlich gestorben und irgendwie hierher gelangt, vielleicht aber hast du dich auch nur durchgemogelt. Und wo macht ein Spiel am meisten Spaß? Da wo man pfuschen kann. Und wenn du mehr über den ORC CUP wissen möchtest, lies einfach die (29), da steht so ungefähr alles wissenswertes.

[gottkaiser ripley]
[www.orccup.de]

GESCHICHTEN

~ LEGENDEN IM SCHEIN DER FLAMMEN ~

Omaha Mais

Ein wertvolles Geschenk

Ein Mann fand auf seiner Wanderschaft einige Körner Mais, die rot blau und weiß waren. Er wußte gleich, dass diese Körner wertvoll waren. So vergrub er sie in der Erde. Eines Tages beschloß er nach seinen wertvollen Körnern zu sehen. Aber was er statt dessen fand waren große Halme, die Maiskolben in den Farben, die er als Körner gefunden hatte, trugen. Er nam sich einen roten, einen blauen und einen weißen Maiskolben. Den Rest gab er seinen Leuten, damit diese damit experimentieren konnten. Sie probierten es als Nahrung aus und fanden es so gut, dass es für sie zur Lebensgrundlage wurde. Wissend, dass Mais gut war und für seine Leute zur Grundlage allen Lebens geworden war, nahm er den Schulterknochen eines Elches um Löcher zu graben. In die Löcher legte er Kerne, wie er es schon einmal getan hatte. Bald hatten die Leute genug Mais um nie wieder Hunger zu leiden.

Die Geschichte des Volkes der Hasen

Wie die Sioux sie zu berichten wissen

Das Volk der Hasen war sehr niedergeschlagen, da es ihrem Anführer sehr ergeben war. Sie befolgten seine Anordnungen stets ganz genau. Eine seiner Anordnungen war, dass beim Erscheinen eines anderen Volkes, sie alle seinem Beispiel folgen sollten. Sie sollten zwischen die Felsen laufen und in ihre Baue flüchten, um dort so lange zu verharren, bis die Fremden vorbeigezogen wären.

So verhielten sie sich stets. Sogar das Zirpen einer Grille brachte sie dazu, in die Höhlen zu hasten.

Eines Tages hielten sie einen großen Rat ab. Nachdem sie darüber immer wieder und wieder gesprochen hatten, überließen sie ihrem Mediziner eine Entscheidung zu treffen. Der Mediziner erhob sich und sprach: „Meine

Freunde, wir sind von keinem Nutzen für diese Erde. Es gibt auf der ganzen Erde kein Volk, das uns fürchtet. Und wir sind so ängstlich, dass wir uns nicht verteidigen können. Das Beste für uns ist es, die Erde von uns zu befreien, indem wir alle zum See gehen und uns in ihm ertränken.“

So beschlossen sie dies zu tun. Sie gingen zum See und wollten gerade hineinspringen, als sie ein Platschen im Wasser hörten. Sie sahen sich um und entdeckten eine Vielzahl von Fröschen, die ins Wasser sprangen. „Wir werden uns nicht ertränken“, sagte der Mediziner. „Wir haben ein Volk gefunden, das Angst vor uns hat: die Frösche.“

Ohne die Frösche hätten wir keine Hasen, da sich ihr ganzes Volk ertränkt hätte und ausgestorben wäre.

Heiliges Heilwasser

Eine Legende der Caddo

Das Wohlwollen des Großen Geistes lag auf dem Wald, den Blumen, den Singvögeln und den kleinen Tieren, die in den ruhigen Hügeln ein erfülltes Dasein führten. Dann kam ein schrecklicher Drache, der das Land verwüstete. Die Menschen litten bald an Krankheit und Hunger. Das Volk der Indianer bat den Großen Geist, den Drachen zu unterwerfen. Mit der ganzen Macht des Himmels gelang es, den Drachen tief in der Erde zu begraben. Noch heute bringt er mit seiner Wut die Erde zum Beben. Nachdem der Große Geist seinen Lieblingsplatz wieder unter seine Kontrolle gebracht hatte, liess er eine Quelle entstehen, aus der klarstes Wasser sprudelte. Von den Menschen forderte er, dass das Gebiet um die Quelle von nun an als neutralen Ort betrachtet werde, so dass es jedem möglich sei, an das heilende Wasser zu gelangen.

[peti heinig]
[peti@anduin.de]



DIE INKA

~ LEBEN UND STERBEN EINER HOCHKULTUR ~

1. Die Geschichte und Staatsordnung

Der Begriff „Inka“, wie wir ihn heute verwenden, wurde im eigentlichen Sinn nur für den obersten Herrscher des Volkes, den sogenannten „Sohn der Sonne“, verwendet. Im Laufe der Zeit wurde dann auch das Volk selbst als „Inka“ betitelt. Der eigentliche Name oder die Herkunft des Volkes der Inka wurde von den Schreibern und Geschichtenerzählern dieser Zeit nie erwähnt.

Die Abstammung der Inka läßt sich nicht genau zurückverfolgen. Es gibt verschiedene Theorien, die aus dieser Zeit überliefert wurden, wie es zu der Entstehung des Inka-Imperiums kam. Die bekannteste dieser Legenden erzählt von Manco Cápac und seiner Schwester und Gattin Mama Ocllo, die den Wassern des Titicacasees entstiegen, um im Auftrag des Sonnengottes oder Schöpfergottes Viracocha, ihres Vaters, die Gebiete um Cuzco zu zivilisieren. Denn Viracocha war traurig über die Kulturlosigkeit der Menschen, die dort wie Tiere lebten.

Eine andere Legende erzählt von vier Halbgöttern und Brüdern, die die Region um Cuzco gemeinsam mit ihren Ehefrauen, die gleichzeitig ihre Schwestern waren, befriedeten. Zum Schluss war nur noch einer der Brüder, Ayar Manco und seine Ehefrau Mama Ocllo am Leben und sie gründeten zusammen das als Inkahauptstadt bekannte Cuzco. Zu dieser Zeit, etwa 1100 nChr., war das Volk der Inka nichts weiter, als ein kleiner kriegerischer Stamm, der, als das Inkareich gegründet wurde, ein Gebiet von ca. 500 km² kontrollierte.

Die Herrscher, die Manco Cápac folgten, erlangten durch das Geburtsrecht, das auch in vielen anderen Kulturen bekannt ist, einen gottvergleichbaren Status, der mit den alten Pharaonen vergleichbar ist. Ein Unterschied zu anderen Kulturen ist, dass nicht der erstgeborene Sohn des Herrschers automatisch zum Thronfolger ernannt wird, sondern der Herrscher selbst bestimmt, wer seine Nachfolge antritt. In den Geschichtsbüchern dieser Zeit herrscht eine Lücke von ca. 150 bis 240 Jahren. In dieser Zeit, so schätzen die Wissenschaftler haben sich die Inkas gefestigt,

ihren Glauben und ihre Kultur ausgebaut. Aus diesem Grunde wurde auch keine Erweiterung des Reiches angestrebt. Ab dem Jahr 1438, als der Herrscher „Pachacutec“, als Inka herrschte, wurden wieder Aufzeichnungen über das Inkareich geführt und überliefert. Pachacutec, der von 1438 bis 1471 regierte, hat



begonnen, das Inkareich systematisch zu vergrößern und andere Gebiete zu erobern. Diesem Gedanken das Reich zu vergrößern folgten dann alle nachfolgenden Herrscher.

Zur Blütezeit umfasste das Inka-Imperium eine Fläche, die zweieinhalb mal so groß war wie die heutige BRD.

2. Die Religion

Die Religion der Inka läßt sich in zwei Phasen aufteilen. Der Schöpfergott Viacocha dominierte die Anfänge der Inkazeit. Viacocha, der ewig war und alles erschaffen hat (auch die anderen Götter) wurde im Laufe der Zeit nur noch wenig Beachtung zu Teil. Nur noch die Priester und Adligen huldigten ihm. Inti, der Sonnengott der Inka, gewann mehr und mehr an Beachtung. Ihm wurden mächtige und kolossale Tempel gebaut, wie zum Beispiel der Coricancha-Tempel in Cuzco, dessen Wände mit Gold und Silber verkleidet waren. Seine Frau, die Mondgöttin Mamaquilla wurde gleichermaßen verehrt, denn der Inka, der sich als die irdische Reinkarnation der Sonne sah, empfand für seine Schwester und Gemahlin, als Reinkarnation und Verkörperung des Mondes dieselbe Ehrfurcht.

Die Kräfte der Natur wurden ebenfalls als Götter geehrt. Den Gewittergott Illapa und die

Mutter der Erde, Pachamama trifft man in den Erzählungen und Aufzeichnungen dieser Zeit häufig an.

Die Inka beteten auch zu ihren Vorfahren des Stammes und Verehrten die „huaca“. Dieser Begriff „huaca“ umfasst eine Vielzahl von Bedeutungen, z.B. der Ort wo man betet, die Manifestation von Gottheiten, die sich in den verschiedensten Elementen der Natur widerspiegeln, sei es ein Gegenstand, ein Ort, ein Tier oder ein Mensch. Die Inka erlebten ihren Glauben in Verbindung mit der Natur, mit materiellen Dingen; aus diesem Grunde gab es viel weniger Opferrituale als in anderen Glaubensgemeinschaften dieser Zeit. Nur, wenn ein denkwürdiger Augenblick oder ein außergewöhnliches Ereignis eintrat, wie zum Beispiel die Amtseinführung eines neuen Herrschers oder Umweltkatastrophen, wurden Kinder geopfert um die „huaca“ gnädig zu stimmen und weiterem Unglück wie Dürre, Überschwemmungen, Erdbeben oder Vulkanausbrüchen zu entgehen.

3. Landwirtschaft

Die Inkas hatten ein gutes Verständnis für die Natur und die geographischen Gegebenheiten, und daraus resultierte eine für die damalige Zeit sehr fortschrittliche Landwirtschaft. Sie haben es geschafft, an bewachsenen Steilhängen, Getreide, Kartoffeln, Paprika und Peperoni anzubauen. Diese Terrassenanlagen der Inka (andenes) wurden in einer Höhe zwischen 3000 und 4000 Metern an Steilhängen mit bis zu 60 Grad Neigung angelegt, indem sie Stützmauern längs dem Abhang errichteten, Erde auffüllten, und dadurch waagerechte Anbauflächen schufen, die wegen der Höhe und der geographischen Lage natürlich nicht vorhanden waren und aufgrund der künstlichen Architektur nicht dem natürlichen Einfluss der Erosion erlagen. Die „andenes“ findet man im gesamten Einflussbereich der Inka vor. Insgesamt konnte man nachmessen, dass Zehntausende von Kilometern dieser Stützmauern errichtet wurden.

Zu den domestizierten Tieren gehören das Lama und das Alpaka. Beide Tiere lieferten den Inka Wolle, Häute und Fleisch. Das Lama



wurde ausserdem als Lasttier genutzt. Ferner dienten Meerschweinchen und Hunde noch als Fleischlieferanten.

Die Neuweltkamele der Gattung Lama gehören gemeinsam mit den Altweltkamelen (Gattung Camelus) zur Familie der kamelartigen (kameliden) Tiere und damit zur Ordnung der Paarhufer und der Unterordnung der Schwielensohler. Die Gattung Lama umfaßt lediglich zwei Arten, das Guanako und das Vikunja, die jeweils als wild lebenden Vorfahren der domestizierten Formen Lama (Lama glama) und Alpaka (Lama pacos) angesehen werden können.

4. Die „Hochkultur“ und ihre Bauwerke

Der Begriff „Hochkultur“ bedeutet im Zusammenhang mit den Inka, dass diese für den Zeitrahmen ihres geschichtlichen Daseins über mehr Wissen, technisches Verständnis, fortschrittliches Denken und allgemeines, nützliches Wissen verfügten, als andere Völker desselben Zeitalters. Sie besaßen eine eigene Schrift und verfügten über mathematische Kenntnisse. Sie verstanden es meisterhaft, sich das Wissen anderer Kulturen anzueignen, es mit dem eigenen Wissen zu kombinieren, und daraus neue Mittel und Wege zu entwickeln, einzigartige Bauwerke, Skulpturen und Denkmäler zu errichten, die einmalig in der Geschichte dieser Zeit sind. Sie entwickelten herausragendes Wissen in allgemeiner Städteplanung, Metallurgie und Keramikbearbeitung.

Machu Picchu ist wohl die bekannteste Inka-Fundstätte. Die Bauten wurden meisterhaft in die Umgebung integriert und die Vollendung der Steinarbeiten ist höchst eindrucksvoll. Machu Picchu gilt als Meisterwerk der Architektur. Die Stadt befindet sich etwa 100 km Luftlinie von Cuzco entfernt. Sie liegt in 2430 m Höhe und ist im Osten und Westen von schwindelerregenden Abgründen umgeben. Es gab nur einen Pfad zu der Stadt, die somit sehr leicht zu verteidigen war. Mit dem Bau der Stadt begann die Herrschaft von Inka Pachacutec Yupanqui (1438-1471). Sie wurde aber vermutlich erst unter seinem Sohn Tupac Yupanqui (1471-1493) fertiggestellt.

Die Inka, die weder das Rad, noch das Eisen kannten, haben riesige Felsen bearbeitet und transportiert und ohne Mörtel oder Lehm miteinander verbunden, dass nicht mal eine Klinge in der Naht hätte Platz gefunden. Sie bedienten sich dabei dem natürlichen Bruch der Felsen und Steine, um diese dann in ihren

Bauwerken nutzen zu können. Der Transport aller Felsen und Steine fiel dem Volk zu Lasten. Unter Fron musste das Volk für den Sohn der Sonne diese Aufgabe erfüllen. Spanische Chronisten berichteten, dass nur mit Stricken und Körperkraft die Felsen bewegt wurden.

Trotzdem gibt es viele andere Theorien, teilweise sehr phantastisch, wie die Inka in der Lage waren, die Steine millimetergenau zu bearbeiten. Es wurde ihnen die Hilfe von Ausserirdischen zugeschrieben, die diese schweren Arbeiten mit Leichtigkeit durchführten. Oder die Anwendung einer Säure um die Steine zu erweichen um sie dann zu bearbeiten.

5. Der Fall der Inka

„In dieser Zeit gehen die Jahreszahlen etwas auseinander. Aus den verschiedensten Überlieferungen geht nicht genau hervor, in welchem Jahr genau das Imperium der Inka anfang auseinanderzufallen, und wann der derzeitige Herrscher genau gestürzt worden ist. Ich halte mich an die Fakten, die ich aus der Masse der Informationen erlesen konnte.“

Im Jahre 1528 starb der 13. Herrscher der Inka, Huayna Capac. Dieser hatte während seiner Amtszeit die Ausdehnung des Inkareiches bis Bolivien und in den Nordteil Ecuadors erwirkt. Durch seinen unerwarteten Tod entstand ein Bruderkrieg zwischen dem eigentlichen Erben, Huascar und dem ehrgeizigen Atahulpa. Dieser Zwist schwächte das Volk, das unter anderem noch unter einer Pockenepidemie litt, ungemein. Die Epidemie an sich, löschte schon den Großteil des Imperiums aus, der Krieg der Brüder spaltete den Rest, des so starken Volkes. Huascar bestieg als erster den Thron, wurde aber kurze Zeit später von seinem Bruder gestürzt und umgebracht. Etwa 1535 fielen die Spanier vor der Küste Perus ein und der Herrscher Atahulpa fiel dem Pizarro, einem Spanischen Feldherren zum Opfer. Die Inka zeigten keinerlei Widerstand. Sie waren geschwächt durch die Pocken und den andauernden Krieg der Herrscher. Ausserdem wurden die spanischen Eroberer als zurückgekehrte Götter betrachtet, die den Anspruch auf das erhoben, was laut der Religion sowieso ihnen gehörte. Es gab zwar einige Aufstände und Rebellionen in dieser Zeit, die aber alle zugunsten der Spanier ausgingen. Für die Spanier bestand also nicht wirklich eine Gegenwehr. Den Aufzeichnungen zufolge ging der Widerstand, und damit das Inka – Imperium 1572 zu Ende und die einst so reiche und mächtige Kultur gab es nun nicht mehr.

6. Zeittafel

1200	Auftauchen der Inka im Altiplano; Manco Capac: erster Inka-Herrscher
1350	Inka Roca: sechster Herrscher und Gründer der Dynastie von Hanán Cuzco
1438	Sieg über die Chanca; Beginn der Regierungszeit von Pachacutec (1438-1471); Gründung des Sacsahuacán und von Macchu Picchu, Neuplanung von Cuzco
1460	Herrschaft der Inka über die Südküste Perus
1465	Ancocoyuch von Inka Pachacutec besiegt; Herrschaft der Inka über die Nordküste bis Ecuador
1471	Beginn der Regierungszeit von Tupac Yupanqui (1471-1493), Sohn von Pachacutec
1476	Inka besiegen die Chimú
1492	Kolumbus „entdeckt“ Amerika
1493	Beginn der Regierungszeit von Huayna Capac (1493-1525); Gründung des Heiligtums von Kenco
1500	Errichtung von Ingapirca (Ecuador) durch die Inka
1522	Größte Ausdehnung des Inkareiches
1523	Einfall der Chiriguano lößt Pockenepidemie aus
1525	Beginn der Regierungszeit von Huascar
1526 - 1528	Pizarro dringt bis zum Santa vor
1528 - 1532	Bruderkrieg zwischen Huascar und Atahualpa
1532	Spanier an der Küste Perus; Atahualpa, der Sieger über Huascar, fällt in die Hände von Pizarro
1533	Hinrichtung Atahualpas in Cajamarca; Topa Hullpa folgt ihm auf dem Thron; Besetzung Cuzcos
1535	Brand von Cuzco
1536 - 1539	Aufstand von Manco Capac II.
1537 - 1572	Refugium der Inka in Vilcabamba
1544	Ermordung Manco Inkas
1572	Hinrichtung Tupac Amarus I.; Ende des Widerstandes der Inka in Vilcabamba

[franziska weber]



DAS VERBOTENE TAL

~ EIN DSA-ABENTEUER FÜR 3-5 HELDEN DER STUFEN 6 ~ 10 ~

Mit besonderem Dank an Ragnar Sturmfels, Kashima Wertimohl und Ariana, einer Druidin, die sich aufopferungsvoll auf die Suche nach dem verbotenen Tal machten. In anderen Welten nennt man sie Sascha, Manuel und Christoph

Einleitung

Dieses Abenteuer führt unsere Helden in den Dschungel Aventuriens, wo es ein echsisches Artefakt zu bergen gibt. Zu dieser Queste zugelassen sind alle Heldentypen, die nicht unbedingt aus dem Süden kommen, wobei Mohas erst recht nicht erlaubt sind. Kenntnisse der mohischen Sprache sind nicht erforderlich. Da man im Dschungel mit schweren Rüstungen und gewaltigen Waffen nicht sehr weit kommt, werden die Helden auch einsehen müssen, doch dazu später mehr. Das Abenteuer beginnt in Neetha, welches bekanntlich noch recht weit von den dampfenden Wäldern im Süden des Kontinents entfernt liegt. Genaue Zeitangaben sind unwichtig. Die Geschichte sollte jedoch im Sommer spielen, wo es im Dschungel am unangenehmsten und gleichzeitig am buntesten und faszinierendsten zugeht. Wir ersparen uns hier einmal die genaue Beschreibung von Städten, da es uns nur unnötig aufhalten würde. Informationen über Neetha sind in der Box *Fürsten, Händler, Intriganten* zu finden. Eine Stadtbeschreibung Chorhobs in der Regionalbox *Al'Anfa und der tiefe Süden*.

Teil I: Aufträge und Reisen

Gesucht!!

Allgemeine Informationen:

Neetha ist eine einmalige Stadt. Bereits seit einer Woche seid ihr schon in der Stadt des Marmors, wie man Neetha wegen seiner vielen Marmorbauten nennt. Der Grund für den langen Aufenthalt war der Wunsch nach Erholung, doch in der letzten Woche habt ihr auch sehr viel über die Kultur der Stadt erfahren, besonders was die geliebte Heilige Thalionmel betrifft, die hier einen großen Teil ihres Lebens verbracht hat. Irgendwann jedoch verspürt auch der faulste Abenteurer, wenn er denn einer ist, das Bedürfnis nach Drachen, Schätzen und

notleidenden Jungfrauen, also kommt euch das Schild an einer Hafenummauer ganz recht:

Gesucht:

Wagemutige Helden für eine Expedition in den Regenwald. Es winkt eine reiche Belohnung! Meldet Euch bei Magister Falirion Blütenweg 12

Meisterinformationen:

Die Helden wollen sicher so schnell wie möglich zu Magister Falirion, um näheres über die Expedition zu erfahren. Nun, der Magier ist nicht schwer zu finden. Er hat eine kleine Villa in einem der reicheren Viertel Neethas, in das man die Helden gern weist.

Im Heim des Magisters:

Allgemeine Informationen:

Das Haus des Magisters ist, wie fast alle Häuser der Stadt, aus dem feinen Marmor gearbeitet, welcher in der Eternen abgebaut wird und überall sehr begehrt ist. Das dreistöckige Haus zieren viele Fenster, die mit roten Vorhängen verhangen sind. Vom zweiten Stock ragt ein freitragender Balkon heraus, der reichlich mit verschlungenen Reliefs verziert ist. Die Haustür besteht aus einem dunklen, makellos und matt wirkendem Holz. Ein vergoldeter Türklopfer in der Form einer Schlange, die sich in den Schwanz beißt, kehrt den Luxus noch mehr heraus.

Meisterinformationen:

Magister Falirion ist ein sehr wohlhabender Mann. Das Haus gehört ganz allein ihm, doch bewohnt er es allein mit seinem Personal. Für einen Traviabund oder gar Kinder hat er keine Zeit, wie er zu sagen pflegt. Klopfen die Helden an die Tür, wird ihnen die Hausdame Eleara, eine füllige Mittfünzigerin in blütenweißem Kittel und Schürze die Tür öffnen und sie hereinbitten, nachdem die Helden ihr Begehrt vorgetragen haben.

Allgemeine Informationen:

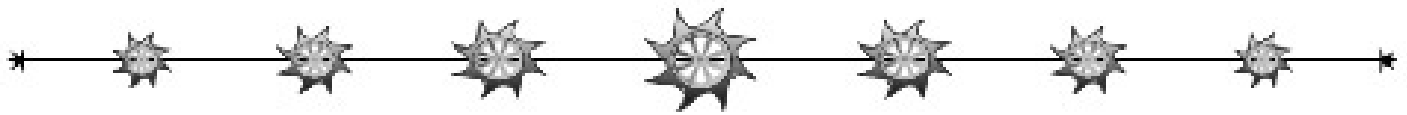
Die Hausdame schickt euch ins zweite Stockwerk, wo der „Herr Magister bei der Arbeit ist“. Über eine Treppe mit einem Geländer aus feinem Mohagoniholz, deren Stufen mit rotem Teppich ausgelegt sind, gelangt

ihr ins zweite Stockwerk. Überhaupt scheint man in diesem Haus die Farbe Rot sehr zu schätzen. Auf den Kommoden stehen Vasen mit roten Rosen und ein roter Teppichstreifen führt durch das Haus. Besonders auffällig ist aber der starke Duft nach Rosenwasser, scheinbar nach echtem. Die mollige Hausfrau folgt euch mit energischen Schritten zu einer Mohagonitür mit kunstvoller Täfelung. Leise klopft die Dame an die Tür und erklärt, dass Gäste im Haus seien. Sie öffnet euch die Tür und schickt euch herein.

Der Raum, den ihr betretet ist allem Anschein nach ein Wohnzimmer, denn in der Raummitte steht ein niedriger Tisch mit rotbezogenen Polstersesseln herum. In einem verglasten Schrank stehen zierliche Karaffen und Gläser, von denen eine auf dem Tisch zu finden ist und mit einer tiefroten Flüssigkeit gefüllt ist. In der Nordwand befindet sich eine Fenstertür, die auf den Balkon führt und die leicht offen steht. An der Westwand steht ein Tisch aus schwarzem Holz, auf dem Bücher, Schreibzeug und Pergamente stehen und an dem ein grauhaariger Mann in einer roten Robe mit Goldstickereien sitzt. Nach einer kurzen Weile dreht er sich um. Eine schlanke Brille ziert das leicht faltige Gesicht des Mannes. Als er euch erblickt, erhebt er sich und lächelt euch zu: „Setzt euch doch. Ich kann mir vorstellen, weshalb ihr hergekommen seid, doch nehmt erst einmal einen Schluck Wein, dann läßt es sich besser reden.“ Nachdem ihr in den bequemen Sesseln Platz genommen habt, weist der Magier die Hausdame, die er Eleara nennt an, Gläser auszuteilen und einzuschenken. Nachdem ihr alle einen Schluck von dem edlen Wein genommen habt, beginnt Falirion zu erzählen.

Meisterinformationen:

Falirion ist ein angesehener Analytiker aus Kuslik. Seine Laufbahn hat nicht nur einige Jahre auf dem berühmten Institut der Arcanen Analysen aufzuweisen. Falirion war bereits Lehrmeister in Methumis, bevor er sich in Neetha zur Ruhe ließ, um endlich seine eigenen Forschungen zu betreiben. Diese beschäftigen sich nicht nur mit der Hellsichtsmagie. Des Magisters Steckenpferd ist der Regenwald mit seinen zahlreichen Überbleibseln echsischer Kultur. Leider ist er erst einmal selbst im Dschungel des Regengebirges gewesen, denn er ist ein Theoretiker, der sich lieber in Büchern



vergräbt, anstatt sich durch's Buschwerk zu schlagen. Dafür gibt es ja andere...

Falirion wird den Helden nun berichten, welcher Art ihr Auftrag ist:

Allgemeine Informationen:

„Also, kommen wir zur Sache. Ich bin Wissenschaftler. Um genau zu sein, beschäftige ich mich mit alten Kulturen, von denen es im Urwald natürlich nur wimmelt, wenn es auch nur Überreste sind. Insbesondere beschäftigt mich die Kultur der alten Echsen und natürlich ihre berühmte Magie. In der Hochzeit der Echsenkultur erbauten die Geschuppten ihre Tempel und Gedenkstätten auch im Regenwald des Regengebirges. Heute sind von diesen Tempeln nur noch Ruinen übrig, die äußerlich verfallen scheinen, innerlich jedoch große Schätze bergen. Viele Expeditionen haben mir schon Relikte aus alter Zeit gebracht, doch was ich nun vor habe, überschreitet all das bei weitem. Ich stehe kurz davor, ein Artefakt von mächtiger, echsischer Magie zu finden. Der genaue Aufenthaltsort ist mir nicht bekannt, es gibt nur wage Hinweise, wie z.B., dass er in einem Tempel am westlichen Fuße des Regengebirges zu finden sei.

Ihr sollt für mich in den Dschungel reisen und das Artefakt finden. Ihr bekommt Ausrüstung gestellt, werdet mit einem Schiff nach Chorhob gebracht und es winkt eine stolze Summe für die erfolgreiche Expedition. Nun, wie lautet eure Antwort?“

Meisterinformationen:

Falirion wird die Helden keineswegs zwingen, die Expedition zu machen, doch wird er versuchen, sie mit Dukaten zu locken. Der Magier beginnt mit 200

Dukaten pro Held und die Erstattung möglicher Kosten durch Ausrüstung, die zusätzlich gekauft werden müßte. Ein Streuner mag noch bis zu 350 Dukaten plus einen Vorschuß von 50 Dukaten herauschlagen. Willigen die Helden ein, wird Falirion weiteres erklären:

Allgemeine Informationen:

Nun gut. Ich freue mich sehr, dass ich auf euch zählen kann. Ich werde euch nun die wichtigen Dinge erklären. Bei dem Artefakt handelt es sich um einen Stab aus Ebenholz, der über und über mit Runen beschriftet ist. Meinen Aufzeichnungen nach muß er in einer Tempelruine in einem Tal liegen, welches sich in der Sprache der dort ansässigen Waldmenschen Tia-Peo-Na nennt, was soviel wie „Geschuppter-Kessel“ bedeutet. Das Tal selbst liegt am westlichen Fuß des Regengebirges, Ihr müßt es finden, wenn ihr von Nascha, einer Stadt südlich von Chorhob, gen Süden in den Regenwald wandert und dem Westhang des Regengebirges folgt. Morgen früh zur sechsten Stunde wird euch ein Schiff mit dem Namen „Lotusblume“ nach Chorhob bringen und dort absetzen. Wie ihr nach Nascha gelangt, ist eure Sache, doch es fahren sicherlich genug Schiffe dorthin. Das Tal dürfte nicht weiter als acht Tagesreisen von Nascha entfernt sein. Habt ihr den Tempel erreicht, müßt ihr ihn zunächst gründlich durchsuchen, denn ich kann mir vorstellen, dass der Stab nicht irgendwo herumliegt. Sobald ihr das Artefakt habt, werdet ihr zurück nach Chorhob kommen. Ein Schiff wird euch wieder nach Neetha bringen.

Meisterinformationen:

Falirion wartet erst einmal die Fragen der Helden ab und wird sie soweit möglich beantworten. Er kann jedoch keine nähere Auskunft über den Ort des Tals geben. Auch wird er sich hüten, die Mächte des Echsenstabes eingehender zu beschreiben.

Allgemeine Informationen:

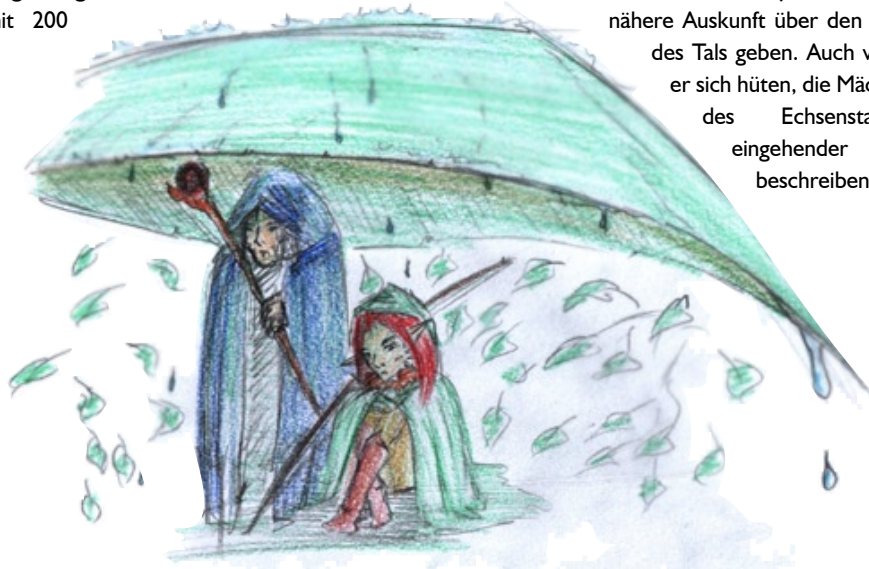
Wichtig für eure Expedition ist die Ausrüstung. Einen Teil davon werdet ihr auf dem Schiff vorfinden. Es gibt jedoch ein paar wichtige Dinge, die ich euch persönlich geben möchte. Eleara, bringe doch bitte die Truhe und herauf!“ Nach einer kurzen Weile erscheint die Hausdame mit einer nicht gerade kleinen, beschlagenen Mohagonitruhe in den Händen, die sie alsbald auf dem Boden abstellt. Magister Falirion öffnet die Truhe vorsichtig.

Spezielle Informationen:

Nacheinander holt Falirion diverse Gegenstände heraus. Er beginnt mit einem ca. 3/4 Schritt langem Mohagonistab mit einem Durchmesser von gut einem halben Spann, der ganz und gar schmucklos ist. Eines der beiden Enden schraubt Falirion auf. „Hierin werdet ihr den Echsenstab transportieren. Wenn ihr das Relikt darin plaziert habt, erst dann, sprecht die Worte, die auf diesem Pergament“, er holt einen kleinen Pergamentfetzen aus der Truhe, „geschrieben stehen. Dies wird einen Schutzzauber über das Artefakt legen, der verhindert, dass es zu Schaden kommt.“ Als nächstes packt der Magister vier Fläschchen aus. Zwei davor sind mit einer roten Flüssigkeit gefüllt. Im Dritten befindet sich eine schillernde, blaue Flüssigkeit und im Vierten eine Gelbe. „Die beiden Roten sind Heiltränke“, erklärt Falirion. „Das Schillernde ist ein Zaubertrank und das Gelbe trinkt ihr erst, wenn ihr an einem Fieber erkrankt seit. Geht sparsam damit um. Es kann Leben retten!“ Er überreicht den Helden die Fläschchen und holt ein gläsernes Monokel aus der Truhe. „Seht hinein, wenn ihr euch nicht sicher seid, ob in eurer Nähe Magie wirkt. Das Monokel funktioniert aber nur drei Mal!“ Als letztes holt der Magister einen kleinen Sack heraus und breitet den Inhalt vor euch aus. Es sind goldene Schmuckstücke von geringem Wert, Spiegelchen, eine dicke Hornbrille und anderer Kram, der auf den ersten Blick außergewöhnlich wirkt. „Solltet ihr auf Waldmenschen treffen, gebt ihnen das Zeug und sie werden euch hoffentlich in Frieden lassen.“ Weiter zahlt Falirion den Helden noch den Zuschuß von 50 Dukaten aus, entläßt sie jedoch danach und erwartet sie am nächsten Morgen im Hafen bei der „Lotusblume“. Die Helden haben noch genug Zeit, um sich mit mehr oder weniger nützlichen Sachen einzudecken.

Meisterinformationen:

Interessant für jeden Magus sollte der „Schutzbehälter“ für den Echsenstab sein. Er





wurde mit einem einfachen ARCANOVI und den Sprüchen AURACANIA (12), SIGILLUS, OBJECTUM DISAPERATEC und HELLSICHT TRÜBEN belegt. Wird das Wort auf dem Pergament (es lautet: „Nigrakir“) ausgesprochen, wenn der Echsenstab im Behälter verstaut ist, wird der Echsenstab unsichtbar und der SIGILLUS scharf gemacht. Sollte nun jemand den Behälter öffnen, bekommt er den vollen Schaden durch den Zauber, wird aber natürlich nichts in dem Behälter finden. Die antimagischen Zauber schützen vor neugierigen Magiern. Das Monokel ist mit einem dreifachen ODEM ARCANUM belegt. Die Heiltränke geben je 1W20+10 LP, der Zaubertrank 2W10 +5 ASP zurück. Das Gegenmittel hilft bei Brabaker Schweiß und kuriert den Anwender in 70% aller Fälle.

Die Reise beginnt

Allgemeine Informationen:

Der Tag beginnt früher als die Tage zuvor. Pünktlich zur sechsten Stunde steht ihr an der Anlegestelle der „Lotusblume“, einer prächtigen, dreimastigen Schivone. Die Segel zielt der Horasadler, was darauf schließen läßt, dass es sich bei diesem Schiff unmöglich um Falirions Eigentum handeln kann, zumal er es sich bestimmt nicht leisten könnte. Pünktlich wie ihr erscheint auch der Magier am Anlegeplatz. Hinterher kommen ein paar Bedienstete mit (Anzahl der Helden) prall gefüllten Rucksäcken.

„Laßt uns zusammen diesen Tag begrüßen, meine Freunde! Alles ist bereit. In den Rucksäcken ist wichtige Ausrüstung für den Dschungel.“

Meisterinformationen:

Falirion sieht euphorisch auf die Expedition und kann die Abreise der Helden kaum erwarten. Er drängt die Recken zu höchsten Eile und schickt sie schnell auf das Schiff, wo ihnen ein junger Matrose die Kabinen unter Deck zeigt, die spärlich mit Bett, Kleidertruhe und Tisch eingerichtet sind. Danach werden die Helden wieder ans Oberdeck gebracht, um Abschied von Falirion und Neetha zu nehmen.

Jeder Rucksack:

- 1 Machete
- 2 Verbandszeug und Wundsalbe (+5LP bei der Regeneration)
- 2 Fackeln
- 1 Laterne
- 2 Lampenöl
- 1 Feuerstein
- 1 Hanfseil (10 Schritt)

1 Tiegelchen mit Moskitoabwehrpaste (Chance, von einem Moskito gestochen zu werden sinkt um 50%, 3 Anwendungen)

4 Portionen starker Proviant (sehr harte, fettige Wurst, einen kleinen Laib Brot, 1 Portion reicht für 2 Tage)

1 Schreibzeug

5 Blatt Pergament

Ein schlanker Dolch (Werte wie Dolch)

Eine Decke

Allgemeine Informationen:

Die ersten Sonnenstrahlen erhellen den anbrechenden Tag, als das Kommando zum ablegen gegeben wird. Falirion winkt euch zu, während ihr langsam das Hafenbecken durchquert und bald verläßt. Ein leichter Wind geht übers Meer und weht euch Mut zu.

Die Überfahrt nach Chorhob

Meisterinformationen:

Von einem der Matrosen können die Helden erfahren, dass die Überfahrt ca. vier bis fünf Tage dauern, wobei man nirgendwo anlegen wird. Ebenfalls von einem Matrosen oder dem Kapitän können die Helden erfahren, dass die „Lotusblume“ unbeladen nach Chorhob fährt, um dort Stoffe abzuholen, die später in den Heimathafen Grangor gebracht werden. Die „Lotusblume“ ist eine der modernsten Handelsschiffe im Horasreich. Allein auf Magister Falirions Wunsch (und auf den seiner guten Kontaktpersonen) hat das Schiff in Neetha angelegt, um die Helden mit nach Chorhob zu nehmen.

Tatsächlich herrschen recht gute Windverhältnisse und die „Lotusblume“ erreicht nach vier und einem halben Tag Fahrt den Hafen von Chorhob, wo die Helden ohne große Kontrollen (seltsamerweise) in die Stadt gelassen werden. Derweil wird die „Lotusblume“ beladen. Der Kapitän berichtet den Helden, dass er in drei Wochen erneut hier in Chorhob sein wird.

Chorhob

Meisterinformationen:

Bei einem Hafearbeiter oder in der Hafenmeisterei können die Helden erfahren, dass einen Tag später ein Schiff auf dem Weg nach Brabak in Nascha halten wird und die Helden für den Preis von 2 Silberlingen pro Bein mitnehmen könnte. Die Potte „Schwarzer Adler“ wird am Morgen zur achten Stunde

ablegen und voraussichtlich am Mittag in Nascha anlegen, um Holz, das nach Brabak transportiert werden muß, entgegen zu nehmen. Am Hafen befindet sich auch eine günstige Absteige mittlerer Qualität, wo die Helden für 3 Silbertaler übernachten und ein sättigendes Mahl verspeisen können.

Auf nach Nascha

Allgemeine Informationen:

Die Schwüle, die ihr am Abend noch nicht so stark wahrgenommen habt, ist jetzt um so lästiger. Die bewaldeten Gipfel dampfen wie die Selemersümpfe und die Baumriesen des Regenwaldes strecken sich in den Himmel um Alveran zu erreichen. Irgendwie habt ihr das Gefühl, dass die schöne Gegend wie eine gemeine Falle wirkt. Sie lockt mit Schönheit und belohnt mit dem Tod in vielen verschiedenen Variationen. Doch weshalb solltet ihr euch schon jetzt darüber Gedanken machen. Noch müßt ihr euch nicht durch die Grüne Hölle bahnen, noch könnt ihr die Reise genießen.

Meisterinformationen:

Die Fahrt dauert ein paar Stunden, so dass die Helden zur Mittagsstunde in Nascha anlegen werden. Die Besatzung der Potte hat es eilig, da man mit einem Tag verspätet aus Chorhob losfahren mußte. Der Grund dafür war ein Schaden am Schiffsrumpf, der entstand, als man am selben Tag mit etwas zusammenstieß. Wahrscheinlich war es ein bisher unbekannter unterirdischer Fels. Zweifel daran erweckt jedoch ein Zwischenfall, der sich nach einer Stunde Fahrt beim Verlassen der Chorhober Bucht ereignet:

Ein Krakenmolch

Allgemeine Informationen:

Gerade habt ihr die Bucht von Chorhob verlassen, als ein Zittern durch den Rumpf des Schiffes läuft. Matrosen eilen an die Reling, bald ertönt der gefürchtete Ausruf: Krakenmolch Backbord! Tatsächlich, wie ihr erkennen könnt, als ihr an die Reling gerannt seid, versucht das Ungeheuer das Schiff in seine sechs Meter langen Fangarme zu bekommen. Schon werden Entermesser gezückt und auf die Arme eingehauen...

Meisterinformationen:

Nun ist es vorbei mit der Ruhe! Ein Krakenmolch ist ein nicht zu unterschätzender Gegner.



Hier seine Werte:
MU: 17 AT: 8 (je nach Situation 1-8 AT/KR)
PA: 0
LE: 120 (10 LP je Tentakel, 40 LP Rumpf) RS: 1
TP: 1W+6 (Biß)
GS: 3/2 AU: 30 MR: 10 GW: 15

Der Krakenmolch nimmt Reißaus, wenn er mehr als 25 LP am Rumpf verloren hat oder mehr als vier Fangarme einbüßen mußte. Da auch die Matrosen nicht dumm herum stehen, würfelt der Meister pro KR mit einem W20. Fällt dabei eine 1-8, konnte ein Matrose dem Krakenmolch W6 SP verpassen.

Je nachdem, wie die Helden sich im Kampf bewährt haben, werden sie nach dem Sieg von den Matrosen beglückwünscht und auf einen Becher Rum eingeladen. Der ist zwar von schlichter Qualität, kommt jedoch von Herzen. Der Rest der Reise verläuft ruhig und kann dazu genutzt werden, Wunden zu versorgen.

Nascha

Allgemeine Informationen:

Nach der Mittagsstunde legt die „Schwarzer Adler“ in Nascha an. Einen Hafen hat das kleine Städtchen nicht, einzig ein paar Anlegestelle, an denen schon ein Karren mit dem wohlbekanntem Mohagoniholz zur Umladung bereitsteht. An den anderen Anlegestellen sind Fischerboote vertäut.

Meisterinformationen:

Bei Nascha handelt es sich um ein kleines Fischerstädtchen. Die schlichten Häuser werden entweder von einfachen Fischersleuten, ein paar Holzfällern oder von Händlern bewohnt, die hier einen wichtiger Umschlagplatz für Hölzer aus dem südlich gelegenen Regenwald besitzen. Nächtigen können die Helden in einer schlichten, aber sauberen und der einzigen Herberge Naschas, der „Seekuh“. Ein Zimmer und eine Mahlzeit sind hier für 2 Silbertaler zu bekommen. Wenn die Helden trotz der reichlich vorhandenen Ausrüstung noch etwas benötigen können sie dies in „Rachids Lädchen“ besorgen. Hier gibt es allerlei Dinge für Abenteurer. Allerdings sind die Sachen 20% teurer als der Listenpreis. Höchstwahrscheinlich werden die Helden erst am nächsten Tag aufbrechen wollen, worauf wir im Folgenden auch eingehen wollen.

Allgemeine Informationen:

Nascha ist umgeben von den uralten Wäldern Aventuriens. Nachdem ihr eure

Sachen zusammengepackt habt, ist es Zeit, aufzubrechen. Als ihr die Häuser Naschas hinter euch gelassen habt, seht ihr noch einmal zurück in die Zivilisation, wie ihr sie so bald nicht wieder sehen werdet. Dunst steigt hinter den Wäldern im Süden auf und läßt darauf schließen, dass sich dort ein größeres Sumpfgelände befinden muß. Verflucht! Genau in diese Richtung führt euer Weg...

Teil II: Das Dschungelfieber

Der Marsch in den Dschungel

Meisterinformationen:

Fortbewegung: Die Helden schaffen am Tag gut 20 Meilen, wenn sie auf Dschungelpfaden ihre Wege gehen. Im Dickicht, in dem man nur mit der Machete zurecht kommt, beträgt die Tagesleistung nur 5 Meilen.

Lagern: Als Lagerplatz sind Bäume zu empfehlen, die zuvor gründlich nach Schlangen oder anderen unerwünschten Bewohnern der Wipfel abgesucht wurden. Auf dem Boden zu schlafen wäre töricht, denn dort lauert die Gefahr in Form von Pantheren oder auch winzigen, jedoch giftigen Insekten.

Proviantsuche: Kaum ein Proviantspaket hält sich mehrere Wochen im Rucksack, also werden sich die Helden letztendlich selbst auf die Suche nach Nahrung machen müssen. Am Spieltisch könnte eine solche Nahrungssuche folgendermaßen aussehen: Um eßbares Getier zu erlegen, muß eine Probe auf Fährtensuche+5 gelingen. Wurde eine Spur aufgenommen, kann das Tier mit einer Schußwaffenprobe+4 erlegt werden. Übrigens sind auch die kleinen Bewohner des Dschungels äußerst nahrhaft und vor allem vitaminreich.

Sicherlich hat die Natur auch in der Pflanzenwelt Leckerbissen verteilt. Eine Probe auf Wildnisleben+4 läßt die Helden ein paar Früchte, Beeren oder Wurzeln finden. Ist nicht sicher, ob das Gefundene auch eßbar ist, bietet sich eine Pflanzenkundeprobe an. Wasser sollte im Dschungel genug vorhanden sein.

Allgemeines Klima: Wenn man den Dschungel betritt, so überwältigt einen die Schwüle und der Geruch nach faulendem Holz. Genau zur Mittagszeit verstummen für einige Minuten sämtliche Geräusche und die drückende Hitze wird unerträglich, bis mit einem Mal die Schleusen des Himmels aufbrechen und eine wahre Flut auf das grüne Dach herabprasselt.

Eine gute halbe Stunde dauert das Schauspiel. Wo der Regen nicht versickert, bilden sich tiefe Schlammfüßen, die den Boden gefährlich sumpfig machen.

Geräusche: Außer dem Knarren der Bäume und einzelnen Tierlauten ist es am Tag recht still im Regenwald Aventuriens. In der Nacht allerdings bricht ein niederhöllischer Lärm los, vor dem auch die gestrickten Ohrenstopfen einiger bornländischer Adliger nicht schützen.

Einige Worte zur Ausrüstung: Wenn die tapferen Recken nicht wie ein selemer Ferkel über dem Feuer schwitzen wollen, sollten sie auf lästige Kleidungsstücke wie Rüstungen verzichten. Wohl mag der erfahrene Abenteurer einen leichten Küras zu tragen, sollte allerdings auf Rüstungen aus Metall oder Rüstungen mit einem RS von 4 oder mehr verzichten. Die klügste Lösung wäre sich mit weiten Pluderhosen und Blusen auszustatten.

Für Waffen gilt ähnliches: Ein Zweihänder zwischen Dickicht und Gestrüpp schadet eher als er hilft und sollte durch praktischere Waffen wie die Machete aus dem Gepäck ersetzt werden. Helden, die partout nicht dazu bereit sind, ihre Ausrüstung nach nützlich und unnützlich zu beurteilen und wie ein Weidener Ritter in den Urwald spaziert, muß die Folgen tragen:

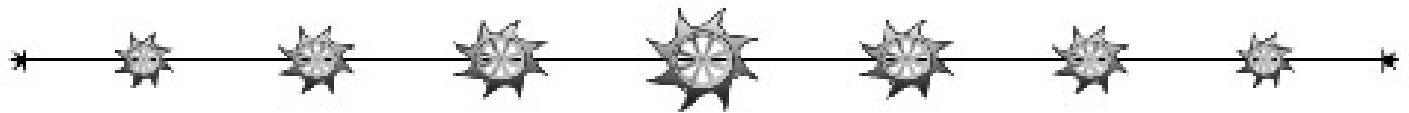
Erst einmal legen die Helden in voller Rüstung im Dschungel nur 15 Meilen anstatt der gewöhnlichen 20 Meilen zurück (s.o.). Von der nächtlichen Regeneration werden 3 Punkte abgezogen, außerdem wird ein Punkt zur BE addiert.

Zu erwähnen wäre auch noch, dass Ausrüstungsgegenstände wie Seile oder Bogensehnen schneller verrotten und Lebensmittel deutlich eher verderben. Wie hart er die Helden damit konfrontiert, ist dem Meister allein überlassen.

Etappe I: Von Nascha zu den Ausläufern des Regengebirges

Meisterinformationen:

Bereits südlich von Nascha beginnt der Regenwald. Wie die Helden nun vorgehen, um ihr Ziel zu erreichen, ist nicht vorauszuahnen. Entweder hören die Helden auf den Rat, den Falirion ihnen gab und wandern bis zu den Ausläufern des Regengebirges und folgen diesem bis zum Tal oder sie versuchen einen Weg direkt durch den Dschungel zu nehmen. Dies kann natürlich fatale Folgen haben, wenn die Recken keine Orientierungskünstler sind. Aus diesem Grunde wird der Weg entlang



des Gebirges beschrieben. Bis zum Rand der Bergkette brauchen die Helden ca. 3 Tage, da ein Vorankommen nur sehr mühsam möglich ist. Genaue Abmessungen der Stecke entnimmt der kluge Meister der farbigen Karte aus der Box *Al'Anfa und der tiefe Süden*.

Eintritt in die Grüne Hölle

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt das Tor in den Dschungel. Reglos und friedfertig baut sich vor euch eine Mauer aus Grün auf, als müßte sie etwas schützen oder als hätte sie Großes zu verbergen. Entschlossen tut ihr den ersten Schritt in das unbekannte Territorium. Als ihr nach ein paar Schritten tiefer in den Wald eingedrungen seid, entfaltet sich vor euch die ganze Schönheit der südlichen Wälder: Wie in die Erde gestampft ragen die Baumriesen gut 30 Schritt in die Höhe, anfangs noch von Lianen und anderen Schlingpflanzen begleitet, in den obersten Höhen jedoch sich selbst überlassen. Vielmehr als auf den Bäumen wachsen und gedeihen Pflanzen auf dem fruchtbaren Boden. Ihr seht die buntesten Blüten, die euch je unter die Augen gekommen sind. Blütenkelche, deren Blätter alle Farben des Regenbogens zu haben scheinen. Entrückt von dieser Schönheit setzt ihr euren Weg nach Süden fort. Der ganzen Schönheit entgegen wirkt jedoch die Schwüle, die hier im Herzen des Dschungels ungemein stärker geworden ist. Momentan bewegt ihr euch noch in einer Art Schneise fort, die zwischen den Bäumen und wuchernden Büschen verläuft und scheinbar natürlichen Ursprungs ist.

Der Sumpf

Allgemeine Informationen:

Vor euren Augen lichtet sich der Wald und euer Blick schweift über ein ausgedehntes Sumpfgelände, über dem noch immer dichte Nebelschwaden stehen. Als wenn ihr dadurch nicht schon genug gestraft wäret, öffnet in diesem Moment der Himmel seine Schleusen. Ihr habt nicht bemerkt, dass sich die dicken Wolken schon seit einiger Zeit am Himmel befinden, denn die Kronen der Baumriesen verdecken jede Sicht auf den Himmel. Es beginnt leicht zu tropfen, bis das erste Donnernrollen zu hören ist. Eine wahre Sintflut bricht über euch herein, so dass euch nichts anderes mehr übrig bleibt, als die Beine in die Hand zu nehmen und zurück in den Wald zu fliehen, wo ihr euch unter dem gigantischen Blatt eines Busches versteckt. Von dem provisorischen Dach rinnt bald ein Schleier

von Regenwasser.

Endlich, nach gut einer halben Stunde, die ihr euch nicht unter dem fleischigen Blatt hervorgewagt habt, hört das Trommeln des Regens auf. Es hat alles nichts geholfen, ihr seid klatschnaß. Der Weg zurück zum Sumpf tut sein übriges, so dass ihr nun auch noch mit Schlamm besudelt am Waldrand steht.

Meisterinformationen:

Einen solchen Schauer werden unsere Helden noch des öfteren abkriegen. Neben der Tatsache, dass der Regen leider nicht erfrischend kühl sondern lauwarm ist, sollte die Ausrüstung

DIE ANDUIN CD-ROM

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 77 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 liegt bei 5,00 €. Bitte überweist das Geld 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! Auf unserer Homepage findet sich eine Liste mit allen eingegangenen Bestellungen (das Eintragen kann aber 1-2 Wochen dauern - nur Geduld!). Wir verschicken die CD-Rom sobald sie fertiggestellt ist (spätestens im 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

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

der Helden nicht ständig der Nässe und gleichzeitig der Schwüle ausgesetzt sein.

Allgemeine Informationen:

Die Erde ist überall im Sumpf mit Wasser getränkt, der euch unweigerlich ein Stück einsinken läßt. Aus den faulig stinkenden Mooraugen wachsen unförmige Ranken heraus. An anderen Stellen gedeihen Mangroven und anderes Sumpfgewächs prächtig. Ein fast unerträglicher Gestank schwebt über dem gesamten Gebiet. Ihr könnt nur vermuten, dass euer Weg in südlicher Richtung verläuft.



Meisterinformationen:

Nun stehen die Recken vor einem ganz anderen Problem: Sie müssen es wagen, den Sumpf zu durchqueren, was sich als nicht gerade leichtes Unterfangen erweisen wird. Wichtig ist erst einmal, dass Vorsichtsmaßnahmen getroffen werden. Eine solche Maßnahme wäre das gemeinsame Festhalten an einem Seil, so dass ein Held, der eventuell einsinkt, von seinen Kameraden aus dem Schlamm gezogen werden kann. Der Held, der sich als naturkundig erweist, sollte vorgehen und versuchen, einen sicheren Weg zwischen den Sumpflöchern zu finden. In Regeln gefaßt: Der Held, der voran geht, darf eine Probe auf Wildnisleben+4 ablegen. Sollte sie gelingen, hat der Held einen sicheren Weg gefunden. Mißlingt die Probe jedoch, besteht eine Chance von 15-60% (pro Punkt des Probenaufschlags, den der Held nicht verteilen konnte steigt die Wahrscheinlichkeit um 15%), dass ein Held, vorzugsweise der Vorgehende (Meisterentscheid oder Würfelwurf) in ein Sumpfloch tritt. Er kann die drohende Gefahr mit einer Körperbeherrschungs-Probe +2 abwenden, sonst sinkt er ein. Die restlichen Helden können ihn dann mit einer KK-Probe aus der Patsche helfen. Die Probe ist jedoch pro 100 Unzen Gewicht, die der Held zu seinem Körpergewicht an Kleidung, Ausrüstung, etc. trägt, erschwert. Es ist möglich, die Aufschläge auf mehrere Helden auf zuteilen. Pro Versuch wird die Probe zusätzlich um 2 Punkte schwerer und der Held im Sumpfloch verliert 5 Ausdauerpunkte. Sollte der Aufschlag mehr als 25 Punkte betragen ist es leider um den Helden geschehen. Wie oft es zu solchen Situationen kommt, ist der Gnade des Meisters überlassen, doch sollten die Helden nicht schon zu Beginn ihrer Expedition extrem geschwächt werden. Doch nicht nur Sumpflöcher machen den Streibern die Durchquerung des Sumpfes schwer:

Der Grubenwurm

Allgemeine Informationen:

Ihr habt schon ein gutes Stück im Sumpf zurückgelegt. Es müßte bereits Nachmittag sein und euch plagt die Befürchtung, das andere Ende der Sümpfe vor Anbruch der Dunkelheit nicht mehr zu erreichen. Ohne den Mut zu verlieren stapft ihr weiter angespannt durch den Matsch.

Meisterinformationen:

Gestatten Sie dem Helden, der das Schlußlicht der Heldenkette bildet, eine Gefahreninstinkt-

Probe+3. Gelingt sie, kann er ein Blubbern, das wahrscheinlich aus einem Sumpfloch stammt, ausmachen. Kurz darauf wird er von einem wurmförmigen, etwa drei Schritt langem, geschuppten Etwas aus dem Sumpfloch angesprungen. Eine Ausweichen-Probe verhindert Schlimmstes, doch es kommt zum Kampf mit dem „Grubenwurm“. Mißlingt die Gefahreninstinkt-Probe, kann der Grubenwurm ungehindert mit einer unparierbaren AT:18 auf den Helden losgehen und ihn umschlingen. Selbiges geschieht auch beim Mißlingen der Ausweichen-Probe. Aufgrund des gefährlichen Gestanks von Aas, müssen Helden, die gegen den Grubenwurm kämpfen, pro KR eine KK-Probe-2 ablegen, um zu prüfen, ob der Gestank sie nicht „umhaut“ (bei Mißlingen 1 SP, KK-Probe+2, ansonsten W6+2 KR Ohnmacht). Es folgen die Werte des Ungeheuers:

MU: 13 AT: 10/8 (1AT/KR*) PA: 6
LE: 38 RS: 4 TP: 1W+4 (Gebiß) / 1W+2 (Schwanz)
GS: 3 AU: 75 MR: 3 GW: 12

Der Grubenwurm ist immun gegen Feuer (IGNIFAXIUS wird halbiert). Sollte ein Held vom Grubenwurm aus dem Hinterhalt angegriffen werden, versucht das Untier, den Helden in die Tiefe zu ziehen. Dieser darf pro KR eine KK-Probe+3(+Anzahl der KR, die er bereits gefangen ist) versuchen, um sich aus dem Gebiß des Tieres zu lösen. Pro KR nimmt er dadurch 3 SP.

*) Der Grubenwurm kann nur zwei verschiedene Gegner angreifen. Wird er mit einer Fackel bedroht, sinkt der AT-Wert für das Gebiß um 3 Punkte.

Gelingt es den Helden, den Grubenwurm zu erschlagen, können sie ihren Weg fortsetzen. Nach dem Kampf sinkt das CH aller Helden für die nächsten zwei Tage um 3 Punkte, bis sie eine Gelegenheit haben, sich zu waschen.

Hexenkreise

Allgemeine Informationen:

Um euch herum wird es bereits dunkler. Die Dämmerung scheint eingesetzt zu haben, da stolpert ihr fast über einen zwei Fäuste großen Pilz. Sein Stamm ist bräunlich und kaum vom Sumpfboden zu unterscheiden, doch seine Oberfläche ist von einem warmen Gelb und trägt rote Sprenkel. Sieben solcher Pilze sind bilden einen Kreis, in dem ihr jetzt steht.

Meisterinformationen:

Der „Hexenkreis“ besteht aus sieben Eitrigen Krötenschemeln, die häufig in Sümpfen zu finden sind. Zur Erkennung der Pilze genügt eine Pflanzenkunde-Probe+4. Der Pilz dürfte für die Helden kaum von Nutzen sein, denn er ist hochgiftig (siehe Herbarium Aventuricum).

Das Ende

Allgemeine Informationen:

Endlich habt ihr es geschafft! Vor euch bauen sich im letzten Licht des Tages die ersten Baumriesen auf. Die dunklen und gefährvollen Sümpfe laßt ihr hinter euch. Eure Kleidung ist verdreht und verklebt und stinkt zudem bestialisch. Noch ein paar solcher Sümpfe und lauft nur noch in Fetzen herum.

Ein Nachtlager

Allgemeine Informationen:

Weit wagt ihr euch nicht mehr in den Dschungel hinein, denn die Geräusche der unzähligen kleinen und großen Bewohner des Dschungels sind vielfach lauter und verschiedener geworden. Jetzt beginnt die Jagd nach Nahrung für die meisten Tiere auf dem Boden.

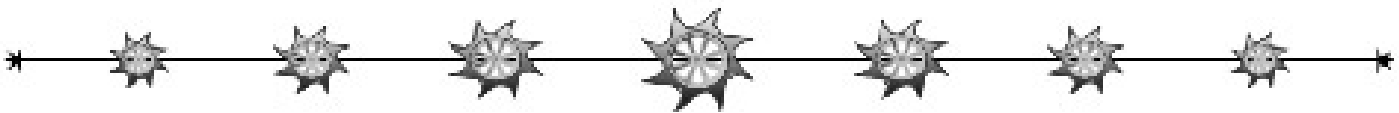
Meisterinformationen:

Es gilt ein sicheres Lager zu finden. Die Baumriesen bieten sich natürlich an, doch dazu muß man erst einmal schwindelnde Höhen erklettern (und später auch wieder nach unten). Eine Kletternprobe+5 (Höhenangst?) genügt, um die Baumkrone zu erreichen. Die Helden können das Pech haben, dass sie nicht alleine sind. Auch die fette Würgeschlange von Nebenan möchte Nachts ihre Ruhe. Nichtsdestotrotz kommen die geschwächten Recken irgendwann zum Schlaf. Die Regeneration ist in dieser wie in allen folgenden Nächsten um einen Punkt zu vermindern.

Wieder im Dschungel

Allgemeine Informationen:

An die Nächte im Regenwald werdet ihr euch erst mal gewöhnen müssen! Euer Weg führt euch nun wieder durch leicht begehbares Gelände nach Süden. Das Gekreische und Gezeter ist fast vollkommen verstummt.



Ein schrecklicher Fund

Allgemeine Informationen:

Niemand hat euch gesagt, dass der Marsch durch den Dschungel einfach werden würde, doch die Hitze und die Feuchtigkeit machen euch zu schaffen. Immer wieder müßt ihr euch setzen, um zu verschlaufen, so wie ihr es in diesem Moment auch tut. (Name des Helden) läßt sich soeben auf einen Baumstamm nieder, der aus euch nicht begreiflichen Gründen am Boden liegt, als der Stamm mit eurem Kameraden nach hinten rollt. (Name des Helden) liegt rücklings auf dem Boden, doch ein kalter Schauer läuft euch über den Rücken, als ihr erblickt, was in dem ausgehöhlten Baumstamm liegt: Die Leiche scheint männlich zu sein. Weiteres läßt sich kaum erkennen, denn Gesicht und Brust- und Bauchbereich sind regelrecht zerfetzt und von krabbelnden Käfern überwuchert. Ein paar Stofffetzen hängen noch an den Wunden und dem Rest des Körpers.

Meisterinformationen:

Die Leiche ist vor wenigen Tagen hier deponiert worden. Obwohl die Verletzungen auf den ersten Blick nach Raubtier aussehen, entschlüsselt eine Tierkunde-Probe eine wichtige Tatsache: Es gibt kein bekanntes Raubtier, das seine Opfer tötet und sie anschließend in Baumstämme steckt, die es noch umdreht um der Welt den grausamen Anblick zu ersparen. Keine Frage: Hier waren klar denkende Wesen am Werk. Das sollte den Helden zu denken geben.

Eine Rutschpartie

Allgemeine Informationen:

Das mittägliche Gewitter habt ihr mehr oder weniger gut überstanden, als der Weg, den ihr bisher eingeschlagen habt, vor einem Hang endet. Dieser geht zwar nicht steil, aber immerhin noch so schräg hinab, dass ihr ihn zu Fuß nicht besteigen könnt. Leider müßt ihr feststellen, dass der Hang auch an anderen Stellen nicht minder steil herab führt. Durch den Regenschauer ist der Hang mit Schlamm bedeckt. Von eurem momentanen Standort und dem Tal unten trennen euch noch gute dreißig Schritte. Außer mit vereinzelt Elefantebäumen ist der Hang unbewachsen, soweit ihr das sehen könnt.

Meisterinformationen:

Wandeln die Helden auf „normalen“ Wegen, wird ihnen nichts anderes übrig bleiben, als sich

auf den Hosenboden (oder auf etwas anderes) zu setzen und den Hang hinunter zu rutschen. Eine Schweinerei? Sicherlich, doch vielleicht haben die Helden bessere Ideen.

Für die Rutschpartie sollte die Ausrüstung zusammengebunden und vor Schlamm geschützt werden, da die Helden sonst die überall verstreuten Einzelteile selbst zusammensuchen müßten. Sodann geht es los. Die Kämpfer tun gut daran, einzeln oder in größeren Abständen zu rutschen. Verlangen Sie nun eine

GE-Probe+4+BE, um gerade und in die richtige Richtung rutschen zu können. Mißlingt die Probe, kann das Mißgeschick noch mit einer Akrobatik-Probe+4+BE abgewendet. Mißlingt auch diese Probe (wohl zu wenig im Phextempel gespendet?), geht es rückwärts, auf der Seite oder sonst wie weiter.

Allgemeine Informationen:

Hui! Das bringt Spaß, denkst du dir, als du auf der schlammigen Rutschbahn immer schneller wirst. Der Gedanke, dass dir irgendein dummer Baum den Weg versperren könnte, wird einfach in die hinterste Ecke deines Bewußtseins vergraben. Auf der Hälfte der Strecke sausen die einzelnen Stämme nur noch an dir vorbei. Nach den dreißig Schritten, die ihr von oben sehen konntet, hat die Bahn keineswegs ein Ende, sondern geht etwas flacher hinein in den Wald. Noch immer gleitest Du mit hoher Geschwindigkeit über den Matsch, als das Gelände mit einem Mal sehr stark ansteigt. Ehe du deiner Angst freien Lauf lassen kannst, fliegst du wie über eine Schanze über die Erhebung, hebst ab und landest mit einem gewaltigen Platschen in einem See, der sich glücklicherweise mit dem Regenwasser der heutigen Regenflut gefüllt hat.

Meisterinformationen:

Gönnen wir den Helden den kurzen Spaß und wenden uns dann der Ermittlung eventueller Schäden zu. Ein Held, der gerade und ohne beengende Ausrüstung gerutscht ist, erleidet keinen Schaden. Helden, bei denen die oben genannten Proben schiefgingen oder solche, die im Kettenhemd rutschen, erleiden IW6 Schadenspunkte. Nicht verpackte Ausrüstung wird in alle Richtungen geschleudert und muß aus dem See gefischt (er hat übrigens einen Umfang von 10 Schritten) oder an Land aufgelesen werden.

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr alle unten angekommen seid, seht ihr euch die Umgebung näher an. Im

Süden vor euch führt der Weg weiter durch den Dschungel in Richtung Regengebirge. An allen anderen Seiten des See wuchern Sträucher und versperren den Weg.

Der Abend kommt

Allgemeine Informationen:

Der Abend dieses ereignisreichen Tages naht, als ihr euch wie am Vortag nach einem Lager umseht. Der Riesenbaum vor euch kommt für ein Nachtlager in Frage.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden einen anderen Baum vorziehen, verpassen sie leider etwas. Die Proben fürs Erklettern des Baums sind die gleichen wie bei der ersten Lagersuche. Oben angekommen, werden die Helden eine Entdeckung machen:

Allgemeine Informationen:

Als du als erster oben in der Baumkrone ankommst, fällt sofort ein seltsames Gebilde ins Auge. Es ist eine Art Bienenstock, nur dass es vollkommen rund und ebenmäßig ist und einen Durchmesser von einem halben Schritt hat. Eine Öffnung, so groß wie ein Daumnagel, ist dir zugewandt. Die Oberfläche des Dings ist schwarz und glänzt matt.

Spezielle Informationen:

Das Ding fühlt sich feucht und ein wenig glitschig an und ist geruchlos. Es passiert auch nichts, wenn ein Gegenstand in die Öffnung geschoben wird. Es ist kein Widerstand zu spüren.

Meisterinformationen:

Die ist der Bau einer seltenen und nur in diesem Tal vorkommenden Käferart. Der Käfer, den die Mohas als heilig ansehen, nennen die Waldmenschen „Jipi-Kau“. Er ist ungefähr so groß wie ein Daumen, hat keine Flügel, dafür aber einen schwarzen und glänzenden Panzer. Die Jipi-Kau-Käfer sind friedliche Tiere, die auf ihrem Baum leben und ihn zur Nahrungssuche verlassen. Der Käfer ernährt sich ausschließlich von Pflanzen, die am Boden gedeihen. Mit einem Sekret aus Magensäften und bestimmten Pflanzenteilen baut er seine erstaunlich solide Wohnstätte, in der er seine Eier ablegt. Eier legt der Jipi-Kau nur einmal im Jahr im Praiosmond. Die meist 100 Eier werden gehegt und gepflegt. Als Nahrung für die kleinen Käfer wird eine Art Honig produziert, der ebenfalls im Bau in kleinen, schwarzen Kügelchen aufbewahrt



wird. Honig vom Jipi-Kau gilt bei allen Waldmenschenvölkern als eine der edelsten Gaumenfreuden. Der Honig ist gelblich bis klar und dickflüssig. Er schmeckt sehr süßlich und wirkt leicht beruhigend.

Sollten die Helden den Bau zerstören, finden sie die Käfer Eier und bestimmt 50 Kügelchen mit Honig. Der Inhalt von zehn Kügelchen ist nötig, um den beruhigenden Effekt (der sich in einem LP, der zur nächtlichen Regeneration addiert werden kann, auswirkt) zu erzielen. Die sorgende Käfermutter wird am nächsten Morgen zurückkehren und feststellen, dass ihre gesamte Arbeit umsonst war.

Der Jipi-Kau ist übrigens bis dato bei den Menschen unbekannt.

Zu den Hängen des Regengebirges

Allgemeine Information

Beim Verlassen eures Nachtlagers werft ihr noch einen Blick gen Süden, wo in nicht allzu großer Entfernung die Ausläufer des Regengebirges zu erkennen sind. Es sieht so aus, als hättet ihr die erste Etappe eurer Reise bald hinter euch. Mit frischem Mut und erholten Knochen setzt ihr den Weg fort.

Merkwürdige Spuren

Allgemeine Informationen:

Gleich müßte es wieder soweit sein, denkt ihr euch und seht zum Himmel. Die Suche nach einem sicheren Unterschlupf erweist sich heute als ganz schön schwer. Nach einer Viertelstunde wollt ihr entnervt aufgeben...

Meisterinformationen:

Die Helden dürfen eine Probe auf Wildnisleben+2 ablegen, um einen geeigneten Unterstand zu finden, sonst werden sie naß. Gelingt die Probe, finden sie bald einen Zwergbaum, der seine lianenförmigen Äste schützend herunter hängen läßt. Der provisorische Regenschirm bietet Platz für bis zu sechs Personen, die sogar noch aufrecht darin stehen können. Ein paar Schritte vor dem Baum hat jemand seine Spuren hinterlassen:

Allgemeine Information:

Bevor ihr der Zwergbaum betretet, fällt euch etwas am Boden auf, das gar nicht hier hin passen will. Dort liegen verstreut lauter kleine Insekten. Sie haben die Eigenschaft alle schwarz zu sein und in einem schwarzen Pulver zu liegen. Das ist Asche!

Meisterinformationen:

Eine Tierkundeprobe-5 läßt auch hier eine Erkenntnis zu: In Aventuriens Dschungel gibt es keine Insekten, die sich selbst anzünden oder sich in Asche verwandeln. Ein weiterer Beweis dafür, dass wohl noch mindestens eine weitere Person im Dschungel ist. Das diese Person mit Feuer auf Insekten losgeht, beweist, dass es sich nicht um einen Einheimischen handeln kann.

Am Fuße des Regengebirges

Allgemeine Informationen:

Das Gelände steigt nun stetig an. Ihr müßt bald da sein, wo ihr eurem Ziel ein Stück näher sein werdet. Nach einer weiteren halben Stunde Wanderschaft, es ist bereits später Nachmittag, kommt ihr zu dem Entschluß, dass ihr jetzt nahe genug am Regengebirge seid, um der Bergkette nach Süden zu folgen. Blickt ihr nach Osten, habt ihr einen guten Blick auf die bewaldeten Hänge und die kahlen Gipfel. Der erste Teil eurer Reise ist hier zu Ende. Ihr beschließt, hier euer heutiges Lager aufzuschlagen.

Etappe 2: Entlang des Regengebirges zum Tal

Auf zu neuen Zielen

Allgemeine Informationen:

In den vergangenen Tagen war eure einzige Orientierungsmöglichkeit der Weg, der euch hierher geführt hat. Obwohl ihr spürt, dass ihr eurem Ziel deutlich näher gekommen seid, ist es ebenso deutlich spürbar, dass ihr einen großen Schritt zum Herzen des Dschungels getan habt. Von nun an seid ihr mehr denn je auf die Gnade des Waldes und seiner Bewohner angewiesen.

Bunte Früchte

Allgemeine Informationen:

Es ist noch immer Vormittag, als ihr ein gutes Stück Weg zurückgelegt habt. Schon seit einer Weile begleitet euch der Duft einer Pflanzenart, die ihr bisher noch nirgendwo gesehen habt. Es ist wohl eine Lilie von tiefblau farbigen Blütenblättern. Vom Boden erreicht ihr kräftig grüner Stängel eine Höhe von einem Schritt. Noch beeindruckender als dieses Gewächs ist jedoch jenes, was sich nun vor euch aufbaut. Es ist ein ca. 2 Schritt hoher Baum mit dunkler, glatter Rinde. Er trägt leuchtend grüne Blätter, die leicht an die Form von Eichenblättern erinnern. Das Auffälligste am ganzen Baum sind

seine Früchte. Sie sind 2 Spann groß und haben eine ovale Form. Scheinbar gibt es von ihnen zwei Arten, die sich nur äußerlich unterscheiden. Die einen Früchte haben eine gelbe oder orange Färbung und sind rot gesprenkelt, die anderen haben violette Schalen mit grünen Sprengeln. Alle Früchte hängen tief genug, um sie zu erreichen.

Meisterinformationen:

Wiederum eine Seltenheit ist dieser Baum, den die Waldmensen „Kapa-Leya“ nennen, was ungefähr Zwielficht bedeutet. Nicht zu Unrecht, denn der Baum ist auf der einen Seite ein Heilpflanze, auf der anderen Seite eine Giftpflanze, die nur auf den unwissenden Wanderer lauert. Die gelben Früchte sind hochgradig giftig, die Violetten beschleunigen den Heilungsprozeß. Jede der Früchte enthält ein weiches Fleisch in der Farbe der Schale und einen holzigen Kern. Verspeist man etwas von den gelben Früchten, die einen verführerisch süßen Geschmack haben, wird man kurze Zeit später von heftigem Erbrechen und Magenkrämpfen geplagt, die 1W20 SP einfordern. Außerdem erkrankt das Opfer noch an heftigstem Difar (falls es überhaupt noch lebt). Wer von den bitter schmeckenden violetten Früchten ist, verspürt bald nicht nur ein gesättigtes Gefühl, sondern erhält sofort 2W6 LP und regeneriert über Nacht 1W20 LP.

Die Schamanen einiger Waldmenschenvölker kennen ein Mittel, die gegorenen, violetten Früchte mit Ölen und Säften so zu versetzen, um die Wirkung der Frucht soweit zu steigern, dass ein Teil von ihr permanent ist. Das geht übrigens auch mit den gelben Früchten. Leider wirkt die permanente Eigenschaft nur einmal im Leben eines Menschen. Von diesem Baum lassen sich je acht Früchte der beiden Farben ernten.

Eine Kultstätte

Allgemeine Informationen:

Ihr hattet mal wieder Glück. Der Regen hat euch weitgehend unbeschadet gelassen. Das Gebiet, in dem ihr jetzt wandert, ist von dichter Vegetation geprägt. Immer wieder sieht man die faulenden Verlierer eines Kampfes, der nur unter zwei Pflanzen ausgetragen wird und der mit Ruhe und Sorgfalt geführt wird. Auch das Blätterdach über euch wird dichter und dichter, bis ihr den Eindruck habt, in einem Tunnel aus Pflanzenwerk zu wandeln. Allein schummrige, grünes Licht dringt durch die fünf Schritt hohe Pflanzendecke. Nachdem ihr auf der anderen Seite des Tunnels herauskommt,



steht ihr auf einer ehemaligen Lichtung. Jetzt ist sie zumindest am Boden überwuchert. Überall auf der fast 20 Schritt durchmessenden Lichtung liegen quaderförmige Steintrümmer. In der Mitte der Lichtung steht ein großer Steinblock.

Spezielle Informationen:

Die Steintrümmer sind mit Schnörkeln und Ornamenten verziert, der Steinblock in der Mitte der Lichtung trägt den Helden sicher unbekannte Runen und Symbole. Scheinbar ist es ein Altar.

Meisterinformationen:

Hierbei handelt es sich um eine alte Kultstätte von einem nicht mehr existierenden Waldmenschenstamm. Selbst Helden mit hohen Sprachkenntnissen können die Runen und Symbole nicht entschlüsseln. In dieser Kultstätte verehrte man nicht Kamalug, sondern opferte und betete zu einer anderen Gottheit, die hier jedoch nicht weiter interessiert.

Die Helden können das Gerümpel durchsuchen. Würfeln Sie für jeden Helden eine Sinnesschärfe-Probe. Gelingt sie auch nur einem Helden, kann er unter den Trümmern etwas entdecken:

Allgemeine Informationen:

Du wühlst in den Trümmern, legst diesen und jenen Stein beiseite. Plötzlich hast Du etwas freigelegt! Unter den Trümmer wahrscheinlich Jahrhunderte verborgen liegt dort ein würfelförmiger Holzblock. Die Kanten sind jeweils einen halben Spann lang und jede Seite des Würfels trägt unterschiedliche Schriftzeichen in der selben Art, wie sie auf dem Altar zu finden sind.

Meisterinformationen:

Bei dem gefundenen Objekt handelt es sich um ein altes, religiöses Artefakt, dem man in alten Zeiten große Macht zusprach. Die Helden werden zu diesem Zeitpunkt nicht sehr viel damit anzufangen wissen. Ein ODEM ARCANUM oder ein ANALÜS bringen einzig die Bestätigung, dass dieses Artefakt magisch ist. Leider werden sich die Helden mit den drei schwarzen Jaguaren herumschlagen müssen, die wie auf Kommando von den Bäumen herunter auf die Lichtung springen und unbeirrt die Helden anfallen, wenn das Artefakt gefunden wird. Hier die Werte der Tiere:

MU: 15 AT: 14 PA: 4
LE: 30 RS: 2 TP: IW+3 (Rachen) / IW+2
GS: 16 AU: 40 MR: -3 GW: 8

Der Jaguar greift abwechselnd mit dem Rachen und den Pranken an.

Der Jaguar ergibt 25 Portionen Fleisch und ein Fell im Wert von 10 Dukaten, das jedoch erst vom restlichen Jaguar entfernt werden muß (Probe auf Lederbearbeitung).

Nach bestandenen Kampf können die Helden ihren Weg fortsetzen.

Eine Höhle

Allgemeine Informationen:

Der Rest des Tages verläuft ereignislos, bis ihr am Abend an einem Hang im Osten einen Höhleneingang erkennen könnt. Es würde sich nicht mehr lohnen, noch eine Stunde weiterzuziehen. Einen besseren Schlafplatz könntet ihr kaum finden.

Spezielle Informationen:

Der Eingang in die Höhle hat eine Höhe von knapp drei Schritt und führt in einen vier Meter breiten Gang. Die Wände sind trocken und weisen keine Besonderheiten auf. Nach etwa 100 Schritt endet der stockfinstere Gang in einer ebenfalls stockfinsternen Höhle mit einem Durchmesser von 20 Schritt und einer Höhe von fünf Schritt. Der Boden ist nur mit einzelnen Steinen bedeckt.

Meisterinformationen:

Das wäre doch mal eine Abwechslung für unsere gepeinigten Helden: Eine Nacht auf dem Boden. Die Höhle wird normalerweise von niemandem bewohnt und so können die Helden gemütlich und ohne Furcht, sich im Schlaf in die falsche Richtung zu drehen, einschlafen. Die nächtliche Regeneration darf ausnahmsweise ohne Abzug durchgeführt werden.

Große Tiere

Allgemeine Informationen:

Am Morgen verläßt ihr die Höhle. Im Gegensatz zu den Nächten, die ihr in schwindelnden Höhen zugebracht habt, war diese Nacht auf dem kalten und harten Höhlenboden eine wahre Erholung.

Falsche Fährte

Allgemeine Informationen:

Kaum habt ihr die Höhle hinter euch gelassen, wird der Wald wieder etwas offener. Ihr könnt es nicht beschreiben, doch irgendwie weicht euch eine beklemmende Enge vom Herzen, als ihr den Himmel über euch erkennen könnt. Vor

ein paar Minuten habt ihr einen Vogel gesehen, den man in Aventurien nach seiner mohischen Bezeichnung „Papagei“ nennt. Er hatte bunte Federn und einen merkwürdig gebogenen Schnabel. Er saß auf einem Ast und zeigte nicht die geringste Scheu, als ihr näher herankamt. Ihr habt auch versucht, mit ihm zu reden, doch eine Antwort bekam ihr von dem kecken Vogel nicht. Wahrscheinlich stimmt die Behauptung, die Papageien könnten sprechen, nicht ganz.

Meisterinformationen:

Würfeln Sie für alle Helden eine Fährtsuchen-Probe -6. Falls die Probe gelingt (was zu erwarten ist), bemerken die tapferen Helden die Spuren zweier Zweibeiner. Der Abdruck stammt unmißverständlich von Stiefeln, wie sie die Mohas eindeutig nicht tragen. Die Spuren führen vom Weg ab ins unwegsame Gestrüpp, durch das offensichtlich ein Weg gebahnt wurde. Gelingt dem Entdecker der Spuren eine Gefahreninstinkt-Probe +9, sagt ihm sein kluger Menschen(?)verstand, dass niemand so auffällige Spuren hinterläßt, der in den Tagen zuvor versucht hat, seine Spuren zu verwischen (Leiche im Baumstamm). Faktum ist, dass man die Helden auf eine falsche Fährte locken will, um damit Zeit zu gewinnen.

Folgen die Helden den Spuren, gelangen sie nach fast fünfhundert Schritt an eine Stelle, wo der Boden besonders aufgewühlt ist (besser: aufgewühlt wurde). Natürlich verlieren sich die Spuren hier im nichts. Auch hier kann ein Held eine Gefahreninstinkt-Probe +6 ablegen, um zu bemerken, dass hier etwas faul ist.

Es ist möglich, dass sich die Helden unbekümmert in die Wildnis schlagen, um eventuelle Spuren wiederzufinden. Lassen wir sie suchen, doch besteht dabei natürlich die Chance, dass die Helden sich heillos verirren. Wenn die Recken das aussichtslose Unterfangen abbrechen, wird mit einer Orientierungsprobe +(Anzahl der Stunden, die unsere Helden bereits suchen) ermittelt, ob der Rückweg gefunden wird. Ist das nicht der Fall, müssen sich die Helden wohl oder übel nach Süden richten und sich durch das Gestrüpp zum Fluß durchkämpfen, den sie sonst ohne Probleme erreicht hätten.

Der Fluß

Allgemeine Information:

Die Schwüle hat wieder zugenommen, denn es wird Mittag und die große Schauer steht bevor. Vor euren Augen lichtet sich der Wald wieder und ein Fluß kommt zum Vorschein, der



seinen Lauf von Osten nach Westen verfolgt. Auf dem grünlichen Wasser des fast fünfzehn Schritt breiten Flusses schwimmen zahlreiche Baumstämme. Eine Brücke ist weit und breit nicht zu sehen.

Meisterinformationen:

Die Tiefe des Flusses (knapp 3 Schritt), der von den Menschen nie einen Namen erhalten hat, ist für die Helden nicht erkennbar. Sicher ist nur, dass der Fluß überquert werden muß, um den Weg fortzusetzen. Es gibt zwei Möglichkeiten, die sich anbieten: Die Einfachste wäre, durch den Fluß zu schwimmen und dabei zu riskieren, dass die Ausrüstung naß wird. Die zweite Möglichkeit liegt im Überqueren der Flusses mit Hilfe der Baumstämme. Der einzelne Held müßte nur von Baumstamm zu Baumstamm springen und aufpassen, dass er nicht abrutscht. In jedem Fall sind mindestens sechs, besser noch acht Stämme nötig, um die andere Seite zu erreichen. Pro Stamm wird eine GE-Probe+2(+BE) nötig. Gelingt sie, erreicht der Held das andere Ufer. Mißlingt sie, kann er mit einer Körperbeherrschungs-Probe+BE verhindern, dass er ins Wasser fällt. Ist er erst einmal im Wasser, kann er versuchen, mit einer Schwimmen-Probe+4 an das andere Ufer zu schwimmen. Mitleid sollte man für den Tropf verspüren, der auch noch diese Probe versiebt und dadurch W6 LP verliert und eine Rettungsaktion einleitet.

Allgemeine Informationen:

Gerade hat der letzte von euch den Fluß überquert, als das Gewitter losbricht. So schnell ihr könnt, rennt ihr in den Wald und sucht Schutz, den ihr unter einem Felsen finden könnt.

Ein Elefant

Allgemeine Informationen:

Das Gelände hat sich auf den letzten hundert Schritt wieder gelichtet und gibt jetzt eine große, mit hohem Schilf bewachsene Fläche frei. Ihr habt die hügelige Landschaft fast durchquert, als ihr am Rande der Lichtung ein grauhäutiges, vierbeiniges Wesen seht, das fast drei Schritt hoch ist. Vorne, soweit ihr das beurteilen könnt, ragt ein gewaltiger Rüssel, mit dem das Wesen Blätter von einem Baum rupft. Zu beiden Seiten des Rüssels ragen fast eineinhalb Schritt lange Stoßzähne heraus, die aus einem gelblich weißem Material sind. Noch gute 25 Schritt trennen euch von dem Fleischberg. Er scheint euch noch nicht bemerkt zu haben.

Meisterinformationen:

Der Waldelefant hat wenig Interesse an den Helden und wird sie ignorieren, wenn sie unauffällig ihren Weg weiter verfolgen. Falls die Helden nahe genug an den Elefanten herankommen, wird er aufmerksam und setzt sich langsam in Bewegung, um von der Lichtung an einen „sichereren“ Ort zu flüchten. Waldelefanten gelten als scheu.

Wer weiß, vielleicht ist Ihre Heldengruppe mit einem skrupellosen Recken bestückt, der genau weiß, wieviel Geld ihm Fell und Stoßzähne eines Waldelefanten einbringen. Kommt es tatsächlich zum Kampf, ist dem gierigen Helden nur anzuraten, so schnell wie möglich das Weite zu suchen (sprich, die Lichtung zu verlassen). Hier die Werte des Elefanten:

MU: 14 AT: 12 PA: 6
LE: 75 RS: 3 TP: 2W+5 (Stoßzähne)
GS: 9 AU: 40 MR: 2 GW: 14

Am Boden liegende Gegner versucht das Tier zu überrennen (AT: 10 TP: 3W20). Beute: 400 Portionen Fleisch, Haut (10D), Stoßzähne (50D). Ein Held, der einen Waldelefanten bezwingt, darf sich prompt 50 AP gutschreiben.

Quinja-Beeren

Meisterinformationen:

An diesem Abend müssen die Helden wohl oder übel einen Baum erklettern, um einen sicheren Schlafplatz zu finden. Suchen die Helden gezielt nach Kräutern, werden sie hier in der Gegend besonders reich beschert. Die Helden können bis zu fünf Sträucher mit Quinja finden. Es ist lediglich eine Pflanzenkunde-Probe+10 vonnöten, um den Strauch, an dem die roten Beeren wachsen, zu finden.

Allgemeine Informationen:

Hier im Schatten einiger Bäume wachsen Sträucher mit dunkelgrünen Blättern. In jedem dieser Sträucher lassen sich drei kleine, rote Beeren finden. Die knallroten Farbe der Beeren strahlt Kraft aus.

Meisterinformationen:

Tatsächlich bringt jede Beere demjenigen, der sie verspeist, einen KK-Bonus von einem Punkt für die nächsten 2 Stunden. Die Wirkung läßt sich mit der Einnahme einer zweiten Beere nicht verdoppeln. Leider sind die Quinja-Beeren nur knappe 24 Stunden haltbar.

Die stillen Bewohner der Wälder

Allgemeine Informationen:

Der Weg, den es heute gilt zurückzulegen, führt in die höheren Gefilde des Regengebirges. In den nächsten Stunden steigt das Gelände wieder stetig an. Bald könnt ihr vor euch einen der einzelnen, unbewaldeten Gipfel ausmachen. Weit wird es nicht mehr sein, denkt ihr euch und beschleunigt euren Gang.

Beklemmende Gefühle

Allgemeine Informationen:

Es ist bald Mittag. Schon seit einiger Zeit plagt euch ein ganz ungutes Gefühl. Hier gibt es etwas, das euch nicht duldet. Jeder Schritt, der euch eurem Ziel näher bringt, wird schwerer. Ihr legt immer wieder Pausen ein, um tief durchzuatmen, denn dies fällt euch inzwischen auch schwer. Wenn ihr doch sicher sagen könntet, was euch Furcht einflößt. Sind es vielleicht Raubtiere, die in den Büschen zu allen Seiten auf der Lauer liegen? Wohl kaum. Es ist etwas größeres, gefährlicheres.

Meisterinformationen:

Die Helden sind dem Tal, welches das Ziel ihrer Expedition ist, bedeutend nahe gekommen, doch schon jetzt bekommen sie (unwissende) zu spüren, dass dieses Tal nicht so ist wie andere Täler des Regengebirges. Wie sie später erfahren werden liegt ein Jahrhunderte alter Fluch auf dem Tal und dem Echsentempel, der sich darin befinden soll. Der Fluch schützt es vor Eindringlingen, indem er sie schon aus einer Entfernung von einer Meile zu entmutigen versucht. Die Helden erleiden einen Verlust von drei MU-Punkten. Allein ein Schamane eines bestimmten Stammes der Oijaniha, der ganz in der Nähe lebt, kennt ein Mittel, das den Willen so stählt, dass er die Furcht vertreibt.

Schildern Sie den Helden noch ein paar Szenen, die selbst die Spieler irgendwann in Verfolgungswahn verfallen lassen, denn nun ist es Zeit für den Auftritt der stillen Bewohner der Wälder.

Stille

Allgemeine Informationen:

Ihr seht euch krampfhaft in alle Richtungen um. Irgend etwas muß doch hier auf euch lauern. Ihr könnt keinen klaren Gedanken mehr fassen, dann ist es soweit: aus dem Dicht des Dschungels lösen sich einzelne Gestalten.



Sie haben bronzefarbene Haut und seidiges, schwarzes Haar. Bis auf einen Lendenschurz sind sie unbekleidet. Soweit ihr das sehen könnt, sind es alles Männer. Ihre Körper sind mit verschiedenen Farben bemalt. Ob der Gefahr, die sich jetzt gezeigt hat, seid ihr wieder bei vollem Bewußtsein. Plötzlich heben alle bis auf einen der dunkelhäutigen Männer Blasrohre, die zielsicher auf euch gerichtet werden. Der unbewaffnete tut einen Schritt auf euch zu, hebt die Hand wie zum Gruße und spricht euch in einer Sprache, die ihr nicht versteht (ein Dialekt des Mohischen, den auch ein Kenner der Sprache nicht auf Anhieb versteht) an. Nachdem er ausgeredet hat, nimmt er seine Hand herunter und sieht (Name eines Helden, der vorn steht) tief in die Augen. Wie reglos harrt ihr darauf, dass etwas passiert...

Meisterinformationen:

Sie sind da: Die Waldmenschen. Genauer gesagt sind es die „Ija-Peo-Na“, die „Wächter des Kessels“. Ihnen ist seit dem Bestehen des Fluchs die Aufgabe zuteil, über das Tal zu wachen. Ihr Dorf befindet sich ein paar Meilen östlich. Der Schamane des Stammes spürte drohende Gefahr für das Tal und sandte seine besten Krieger aus, die nach dem rechten sehen sollten. Jetzt sitzen die Helden in der Klemme, denn natürlich hält man sie für Frevler, die in das Tal eindringen wollen (was sogar teilweise stimmt!). Eine Gefangennahme ist aber abwendbar, wenn sich die Helden nicht zu dumm verhalten. Geschenke erhalten die Freundschaft: Über den Plunder von Magister Falirion ist der Waldmenschekrieger nicht besonders begeistert, doch wird er von einem Beschuß mit Giftpfeilen absehen. Der Honig des Jipi-Kau wird mit großer Dankbarkeit angenommen, ebenso wie die violetten Früchte des Kapa-Leya-Baumes (Gelbe Früchte erzielen den gegenteiligen Effekt). Hoch im Ansehen der Waldmenschen steht man, wenn man Stoßzähne eines Waldelefanten verschenkt. Wie auch immer es den Helden gelingt, die Waldmenschen freundlich zu stimmen, bieten die Oijaniha ihren neuen Freunden an, mit in ihr Dorf zu kommen (per Hand- und Fußzeichen versteht sich). Auf dem Weg ins Dorf wird man die Helden jedoch immer noch mit einem vorsichtigen Seitenblick beobachten.

Sollte nur einer der Helden eine Waffe ziehen (oder eine Geste für einen Zauber machen) und sie auf einen der Waldmenschen richten, werden die restlichen Waldmenschen mit ihren Blasrohren auf die Recken feuern. Die Pfeile, von denen die Helden getroffen werden, sind mit einem starken Betäubungsgift beschmiert,

welches selbst den stärksten Jaguar in Borons (oder Kamaluqs) Arme Fallen läßt. Einige Sekunden nachdem das Gift ins Blut gelangt ist, verschwimmt die Umgebung und Schwärze überkommt das Opfer, die mindestens drei Stunden anhält. Auch auf diesem Weg gelangen die Helden ins Dorf der Waldmenschen. In diesem Fall überspringen Sie den folgenden Abschnitt einfach.

Allgemeine Informationen:

Der Trupp aus Waldmenschen setzt sich in westlicher Richtung in Bewegung. Ein Dschungelpfad, der hinter den Büschen versteckt war, führt euch an einem kleinen Tümpel vorbei. Es geht wieder ein kleines Stück abwärts. Niemand kann euch etwas vormachen: Die Waldmenschen sind mißtrauisch und bereit, jeden Moment ihr Blasrohr zu zücken und euch mit tödlichem Gift zu beschießen, also verhaltet ihr euch so unauffällig wie möglich.

Nach einer fast zweistündigen Wanderung, während der kein Wort gesprochen wurde, erreicht ihr wieder eine große Lichtung, auf der ein runder Palisadenbau errichtet wurde. Ihr umrundet den Bau und erreicht einen Eingang. Von innen ist der Bau zur Hälfte überdacht. In der Mitte befindet sich eine Feuerstelle, unter dem überdachten Teil sind allem Anschein nach die Wohnräume der Waldmenschen untergebracht. Als ihr auf den Innenhof geführt werdet, verschwinden die Waldmenschefrauen mit ihren Kindern, die eben noch dort gespielt haben, verängstigt in der Hütte. Der Anführer des Kriegertrupps, der euch hergebracht hat verschwindet in einer Wohnung und kommt mit einer zweiten Person wieder. Dabei handelt es sich um einen Mann von bestimmt 50 Sommern. Sein Aussehen ist allerdings das Auffälligste an ihm: Während die rechte Hälfte seines Schädels mit grauem Haar bewachsen ist, wurde die andere kahl geschoren und mit roter Farbe bemalt. Im Übrigen ist die gesamte linke Körperhälfte mit roter und weißer Farbe bemalt, während die Rechte unbemalt ist. Um den Hals und an einem schmalen Gürtel trägt der Mann Tigerklauen und andere Trophäen, in der Hand hält er eine Keule aus weißem Material, die mit Zeichen in roter Farbe versehen ist.

Es folgt ein langes Gespräch zwischen dem Krieger, der vielleicht gar der Häuptling des Stammes ist, und dem anderen Waldmenschen, der wahrscheinlich der Schamane ist. Eure Geschenke werden überreicht und in Augenschein genommen. Nach ein paar Minuten kommt der Schamane zu jedem von euch und legt ihm freundschaftlich die Hand

auf die Schulter. Der Häuptling ruft etwas in die Richtung einer Wohnung und ein Mädchen von zierlicher Statur und langen, blauschwarzen Haaren kommt heraus. In der Hand trägt sie einen Korb, den sie dem Häuptling überreicht. Anschließend huscht sie zurück in ihre Wohnung. Der Häuptling greift in den Korb und holt eine gelbe, kugelförmige Frucht heraus und beißt hinein. Glänzender Fruchtsaft rinnt ihm über das Kinn, als er erneut in den Korb greift und jedem von euch eine Frucht reicht.

Meisterinformationen:

Bei den beiden Personen handelt es sich um Häuptling Kashira und um den Schamanen Tokowan. Kashira hat dem Schamanen bereits alles berichtet. Der war anfangs nicht sehr erfreut über den Besuch der Blaßhäute, doch Kashira konnte ihn umstimmen. Die Helden (die sicher verletzt sind) dürfen genau eine Woche bleiben und sich erholen. Sie bekommen eine leerstehende Wohnung, ihre Wunden werden versorgt und man läßt die Helden am Essen teilhaben.

Intermezzo: Bei den Oijaniha

Meisterinformationen

Die folgende Woche wird sehr erholsam für die Helden. Dank der Heilkünste des Schamanen Tokowan regenerieren sich Körper und Geist der Abenteurer komplett. Auch die Sprache der Waldmenschen konnten sich die Helden aneignen, jedenfalls teilweise. Eine Kommunikation ist ganz gut möglich, wenn man sich nicht unbedingt über Jagdriten unterhält. Kashira sorgt dafür, dass die Helden friedlich, jedoch mit großer Zurückhaltung aufgenommen werden.

Nach den ersten Tagen läßt man die Recken gar am gemeinsamen Essen teilhaben, was zwar nicht immer den „zivilisierten“ Ansprüchen nachkommt, doch immer nahrhaft und vor allem gesund ist. Haben die Helden den Honig des Jipi-Kau mitgebracht, wird dieser bei den wichtigeren Mahlzeiten unter das Essen gemischt.

Falls Sie als Meister die Woche bei den Oijaniha ausspielen wollen, können Sie das gerne tun. Bei den Waldmenschen hält man es jedoch für besser, wenn die Helden nicht mit auf die Jagd gehen, sondern lieber im „Dorf“ bleiben, wo sie kein Unheil anrichten können. Ich halte einen „Zeitsprung“ für angebrachter.

Der Stamm der Ija-Peo-Na besteht aus gut 20 Waldmenschen, wobei es deutlich mehr männliche Stammesmitglieder als weibliche gibt.



Der Stamm, der westlich des Regengebirges lebt, ist, wie oben erwähnt, als Wächter des verfluchten Tals eingesetzt worden. Damit verbunden ist natürlich, dass das Gebiet um das Tal nicht verlassen werden darf. Der Stamm kennt fast jeden Busch und auch seine Gefahren. Das verfluchte Tal gilt bei dem Stamm übrigens als strenges Tabu. Kulturell unterscheiden sich die Ija-Peo-Na kaum von den anderen Stämmen der Oijaniha, die bekanntlich als das am zurückgezogensten lebende Waldmenschenvolk gelten. Als Waffen bekannt und beliebt sind Pfeil und Bogen und Speer.

Der Würfel: Während ihres Aufenthaltes bei den Oijaniha können die Helden dem Schamanen ihren Fund aus der Tempelruine zeigen. Tokowan wird den Würfel genauer untersuchen, wenn die Helden einverstanden sind. In der darauffolgenden Nacht wird der Schamane ein Ritual vor dem Dorf vollführen, während dem er die Geister befragt, was es mit dem Würfel auf sich hat. Tokowan wird den Helden Folgendes berichten:

„Holz hat große Macht. Einst war Holz Falle für Menschen, die gelästert haben dem Götzen. Heute hat immer noch Macht. Ich nicht weiß, wie wirkt.“

In der Tat haben die Helden eine Art „Seelengefängnis“ gefunden. Leider wissen weder sie noch Tokowan, wie das Artefakt funktioniert, doch sie werden es bald herausfinden.

Eine Bitte

Allgemeine Informationen:

Heute ist der letzte Tag, den ihr bei den Oijaniha verbringt. Ihr habt euch fest vorgenommen, den Schamanen heute nach dem Tal und dem Tempel zu fragen, denn deshalb seid ihr ja hier. Doch es soll alles anders kommen: Am Mittag, ihr habt schon fast eure Sachen gepackt, stürmen Te-Sha und Kapa-He, zwei Krieger des Dorfes, die heute morgen mit den anderen zur Jagd aufgebrochen sind, zur Wohnung des Schamanen. Einige Minuten später treffen die übrigen Jäger ein, doch mit sich tragen sie einen scheinbar bewußtlosen Krieger, der auch in die Wohnung Tokowans gebracht wird.

Meisterinformationen:

Während der Jagd wurde Ti-Pakau von etwas gebissen. Der junge Krieger ist danach wie tot umgekippt. Was den Biß verursacht hat, wissen die Waldmensen nicht. Tokowan schließt aufgrund einer geschwollenen Einstichwunde auf ein Insekt, doch ist ihm keines bekannt, dass solch

gefährliches Gift verspritzt, dass es einen Krieger sofort umfallen läßt. Ti-Pakau ist keineswegs tot, er liegt jedoch in einem schweren Koma. Drei Stunden lang verläßt der Schamane seine Wohnung nicht und weist ausdrücklich an, dass er nicht gestört werden will. Nach dieser Zeit kommt er heraus, erklärt Kashira die Lage und wendet sich dann an die Helden (der nächste Abschnitt ist in „Hochgarethi“. Ändern Sie den Text nach Bedarf ab. Die Helden sollten aber schon alles mitbekommen):

Allgemeine Informationen:

Ti-Pakau ist sehr krank. Ein Tier hat ihm Gift eingespritzt und nun schwebt sein Geist zwischen den Welten. Er lebt nicht und er ist nicht tot. Ich habe mit den Geistern gesprochen und sie haben mir verraten, wo das Gegenmittel gefunden werden kann. Einen halben Tagesmarsch südlich von hier gibt es ein Tal. Auch dieses Tal ist verflucht. Es gibt dort eine böse Pflanze, die mit den Mächten der Satuuls, der unglücklichen Seelen, gespeist wird und alles Leben hast. An dem Ort, an dem sie wächst, sprießen die Blumen faulend aus dem Boden. Die böse Pflanze hat einen Strauch noch nicht zerstört. Er trägt gelbe Knospen und Früchte in der Farbe des Himmels. Nur das Fleisch einer solchen Frucht vermag Ti-Pakau zu heilen. Der Strauch wird von der bösen Pflanze bewacht. Erst wenn ihr sie vernichtet, werdet ihr die Früchte der Heilung ernten können. Schafft ihr es, werde ich euch helfen, eure Aufgabe zu vollenden und in das verfluchte Tal einzudringen. Beeilt euch!

Meisterinformationen:

Den Helden bleibt nichts anderes übrig, als die Aufgabe des Schamanen anzunehmen. Lehnen sie ab, wird ihnen der Zugang zum Tal der Echten auf ewig verschlossen bleiben. Brauchen die Helden länger als 2 Tage, wird Ti-Pakau sterben.

Wenn die Helden unfreiwillig zu den Oijaniha kommen...

Meisterinformationen:

In diesem unglücklichen Fall bleibt den Helden nur noch eine Möglichkeit: Der Todeslauf. Die Helden können einen der ihren wählen, der nackt von einem Ort zum anderen über eine Fläche rennen muß. Verfolgt wird er von zwei mit Messern bewaffneten Waldmensen. Ist der Held schneller, werden er und auch seine

Freunde als respektable Krieger angesehen und genießen die gleichen Vorteile, als wenn sie friedlich ins Dorf gekommen wären. Sind die Waldmensen schneller, wird der Kopf des langsameren bald den Gürtel des Häuptlings schmücken. Die Freunde des Helden werden fortgejagt. Damit wäre auch das Abenteuer beendet, da die Recken ohne die Hilfe des Schamanen nicht in der Lage sind, das verfluchte Tal zu betreten.

Teil III: Dämonisches Gewächs

Allgemeine Informationen:

Ihr wartet noch das Mittagsgewitter ab und brecht dann in Richtung Süden auf. Vorher kommt allerdings Tokowan noch einmal zu euch, um jedem ein Holzfläschchen zu überreichen. Er sagt, es enthalte Lebenssäfte.

Meisterinformationen:

In den Flaschen befindet sich ein rein pflanzlicher Heiltrank. Er bringt dem Anwender 3W6 LP zurück. In dem süßlichen, rötlichen Elixier ist beispielsweise die Rote Pfeilblüte enthalten.

Spinnen

Allgemeine Informationen:

Je weiter ihr nach Süden kommt, desto mehr steigt das Gelände an, doch habt ihr den Eindruck, als werde der Wald immer bunter und schillernder. In letzter Zeit habt ihr des öfteren die glitzernden Netze der vielen hier beheimateten Spinnenarten gesehen. Spinnen soll es im Dschungel bekanntlich häufiger als in jedem anderen Wald geben.

Meisterinformationen:

Sie ahnen es schon? Genau! Die Helden machen einmal mehr die Bekanntschaft mit einem tierischen Bewohner des Regenwaldes: der Baumspinne. Im Gegensatz zu den meisten anderen Spinnenarten spinnt diese Gattung keine Netze, sondern klebrige Fäden, die zwischen Boden und Baum angebracht werden und den Unglücklichen, der mit den Fäden in Berührung kommt, nach oben schnellen läßt.

Würfeln Sie für den Helden, der vorausgeht, eine Probe auf Sinnesschärfe+6. Gelingt sie, erkennt er den dicken Spinnenfaden rechtzeitig und kann seine Gefährten um die Gefahr herumführen. Mißlingt die Probe jedoch, besteht eine 60% Chance, dass der Held in den



Spinnenfaden läuft. Er wird mit einem kräftigen Ruck einige Schritt in die Höhe gerissen, wo die Baumspinne bereits wartet. Leider ist das Seil der Baumspinne eher weniger für das Gewicht eines Menschen geeignet. Bei einer 1-10 auf dem W20 reißt der Faden und der Held stürzt zu Boden (3W6 SP). Sollte das Seil halten, kommt es auf dem Baum zum Kampf gegen das 8 Spann große Spinnentier. Die Baumspinne hat rotbraunes Fell und eine deutliche Kreuzzeichnung auf dem Rücken und ist zudem noch mit kräftigem Beißwerkzeug ausgestattet. Hier die Werte der Spinne:

MU: 11 AT: 8 PA: 2
LE: 30 RS: 1 TP: 1W+3 (Biß)(+Gift)*
GS: 4 AU: 20 MR: 6 GW: 7

*) Bei Schaden durch den Biß der Baumspinne wird ihr Gift wirksam (ist auch mehrfach wirksam):

Stufe: 5 AT, PA, GE, FF, KK je -1

Pro Tag regenerieren sich die Werte um jeweils einen Punkt.

Beute: Gift (2D)

An einem eventuell nicht gerissenen Spinnenfaden kann der Held wieder auf den Boden der Tatsachen herunter klettern. Der Held, der die Spinne im Zweikampf erledigt, darf sich 15 AP gutschreiben.

Myridanum

Allgemeine Informationen:

Bald müßt ihr das Tal erreichen, in dem die „böse Pflanze“ wächst. Der Dschungelpfad, dem ihr bis hierher gefolgt seid, ist zunehmender verwuchert. Trotz der vielen dichten Büsche und Sträucher fällt euch ein Strauch im Unterholz besonders auf: Ein hat eine satte grüne Färbung, ist etwa ein Schritt hoch und trägt faustgroße, lila schimmernde, kugelförmige Früchte.

Meisterinformationen:

Die Helden haben, man glaubt es kaum, einen Myridanum-Strauch gefunden. Alchimisten und Magiern ist das Endprodukt seiner Früchte unter dem Namen „Myrrhe“ wohlbekannt. Eine Identifizierung der Früchte ist nur mit einer Pflanzenkunde-Probe+14 möglich. An diesem Strauch befinden sich noch fünf Früchte, die ein harziges Öl enthalten, welches kompliziert verarbeitet werden muß, um das begehrte Endprodukt zu erhalten. Eßbar sind die Früchte im übrigen nicht. Das harzige Öl hinterläßt einen schrecklich bitteren Nachgeschmack, der nur

sehr langsam nachläßt. Eine Unze Myrrhe ist in Fachkreisen bis zu 200 Dukaten wert. Aus einer Frucht läßt sich genau eine Unze Harz verwerten...

Die Waldmenschen finden nicht die geringste Nützlichkeit in dieser Pflanze.

Macheten raus!

Allgemeine Informationen:

Scheinbar ohne einen Grund endet euer Pfad vor dichtem Gestrüpp. Ohne vernünftiges Werkzeug kommt ihr hier nicht weiter. Der Pfad wurde wohl aus Furcht vor dem Wesen, das ihr sucht, sehr lange Zeit nicht mehr benutzt, so dass die Wildnis ihren Besitz zurückgefordert hat.

Meisterinformationen:

Wozu haben die Helden denn Magister Falirions Macheten? Wenn sie nicht im Dorf der Oijaniha liegen, können sie hier wirkungsvoll eingesetzt werden, obzwar die Helden nur sehr mühsam vorankommen. Reden Sie den Magiern der Gruppe bitte den flächendeckenden IGNIFAXIUS aus!

Der tote Wald

Allgemeine Informationen:

Schon seit einer Stunde bahnt ihr euch den Weg durch das Unterholz und seid noch nicht besonders weit gekommen. Die Arbeit mit der Machete ist ermüdend und das Verlangen nach einer Pause wird stärker. Aber ihr wißt, dass jede Minute für Ti-Pakaus Leben zählt. Mit dem nächsten Schlag mit der Machete durchtrennt ihr ein besonders zähes Gewächs. Anscheinend war es mit vielen Pflanzen über und neben euch verbunden, denn als das zerstörte Pflanzenwerk zu Boden fällt, reißt es einen Durchgang frei, der sich bald zu einem Dschungelpfad erweitert. Nachdem ihr dem Pfad eine Weile gefolgt seid, lichtet sich der Wald und ihr habt der Ausblick auf ein kleines Tal zu euren Füßen. Das Tal ist extrem verwuchert. Die Bäume und Sträucher dort unten haben etwas lebloses an sich...

Meisterinformationen:

Vor den Kämpen liegt das Tal, in dem die dämonische Pflanze ihre Brutstätte hat. Bereits aus der Entfernung macht es einen trostlosen und vor allem leblosen Eindruck. Doch die Helden müssen hinunter, um den Urheber dieses Unglücks zu finden. Der Dschungelpfad führt genau bis ins Tal und keinen Schritt weiter. Unten angekommen, stehen die Helden wieder

vor einer undurchdringlichen Pflanzenwand:

Allgemeine Informationen:

Der Pfad ins Tal endet vor schier undurchdringlichem Pflanzenwerk. Ein beißender Gestank nach Verfaultem schlägt euch entgegen. Die Sträucher und Bäume sind teilweise von dicken Schmarotzern oder gar Schimmel befallen.

Meisterinformationen:

Den gesamten Pflanzen im Tal wurde der Lebenssaft entzogen. Nun wirken sie blaß, krank und werden von Pilzen befallen, bis sie eines Tages verdorren. Im ganzen Tal sind unzählige Reste verrotteter Baumstämme zu finden. Tiere gibt es hier schon lange nicht mehr, sie flohen rechtzeitig.

Im gesamten Tal ist ein Vorankommen nur mit der Machete möglich. Zudem wissen die Helden nicht im Geringsten, wo das Dämonengezücht aufzutreiben ist. Würfeln Sie als Meister ab und zu eine verdeckte Orientierungs-Probe+5. Wenn sie gelingt, haben die Helden die Pflanze in der Mitte des Tals gefunden. Im anderen Fall irren sie weitere 5 SR durch das Tal.

Die Geschichte des Tals

Meisterinformationen

Die Entstehung der dämonischen Pflanze liegt bereits hundert Jahre zurück. Zu dieser Zeit lebte ein Stamm der Mohaha in diesem Tal. Ihr Schamane war besessen von dem Gedanken, Herrschaft über die Pflanzen zu haben, da erschien im eines Nachts ein Wesen, welches sich als Gesandter des Kamaluq ausgab. In Wirklichkeit handelte es sich um einen Diener Agrimoths, des Erzdämonen, dem die vier Elemente Humus, Erz, Feuer und Luft zugeordnet sind. Das Wesen bot dem Schamanen völlige Kontrolle über die Pflanzenwelt an. Das einzige Opfer, das er bringen sollte, war die schönste Pflanze auf der Insel. Diesen Preis zu zahlen war der Schamane nur allzu gern bereit, also entrichtete er den Zoll und beschloß damit den Pakt mit dem Erzdämonen. Als Gegenleistung konnte er über das Element Humus gebieten wie kaum ein anderer Schamane vor ihm. Er schuf die phantastischsten Blumen und brachte die wundersamsten Heilpflanzen in das kleine Tal. Was er nicht ahnte: Im anderen Teil des Tals begann Agrimoth damit, seine dämonischen Mächte in die Pflanze fließen zu lassen, die ihm als Pfand übergeben wurde. Die einst wunderschöne und prächtige Pflanze wurde mehr und mehr dämonisch, begann



zu wachsen und wurde später durch eine dämonische Wesenheit beseelt. Von diesem Tag an stahl das verfluchte Gewächs den anderen Pflanzen um sich herum Wasser und Nährstoffe. Seine Wurzeln wuchsen und sprengten die der anderen Bäume und Gewächse, bis die Zerstörung das Mohadorf erreicht hatte. Auf der Suche nach der Ursache des Unglücks fand der Schamane die beseelte Pflanze und versuchte sie zu zerstören. Er kam dabei ums Leben und die restliche Dorfbewohner flohen aus dem Tal. Seitdem konnte die dämonische Pflanze den Rest des Tals zerstören, das bei fast allen Stämmen tabu ist.

Ein ungleicher Kampf

Allgemeine Informationen:

Der letzte Schlag mit der Macht macht den Weg auf eine große Lichtung frei. Überall über den Boden verstreut liegen dicke Wurzeln, die in der Erde verschwinden. Ihr Ursprungsort ist ein grünlicher Fleischberg mit einer Breite von fast zehn Schritt und einer Höhe von knapp zwei Schritt. Aus diesem Fleischberg ragt ein zwei Arme dicker Stengel heraus, von dem kleinere Stengel abzweigen und der in einer feuerroten, fast ein Mann großen und ovalen Blüte in sicher vier Meter Höhe endet, die neugierig in eure Richtung schaut (Augen hat sie aber keine). Als sich die Blüte öffnet, seht ihr die messerscharfen Zähne im Blütenkelch, der wohl das Maul dieses Monsters darstellt.

Meisterinformationen:

Das Wesen steht allem Lebenden feindlich gegenüber, es wird also versuchen, das Leben der unverschämten Menschen, die in sein Tal eingedrungen sind, zu beenden. Die Pflanze greift stets mit hervorschießendem Kopf (also der Blüte) an und versucht dabei, den Angegriffenen mit dem Rachen zu verletzen. Nach einem Angriff richtet sich der Stengel wieder auf, um erneut hervorzuschießen. Der Attacke kann nur ausgewichen werden. Der Angriffsradius beträgt vier Meter, die Lichtung ist gut 10 Meter groß. Die Werte des Monstergewächses:

MU: unendlich AT: 15 PA: 0 (8)*
LE: 80** RS: 5 TP: 1W+6 (Rachen)
GS: 0 AU: unendlich MR: 16

Der Rumpf ist nur mit Schwertern, Scharfen Hieb Waffen, Äxten, Infanterie- und Stich Waffen zu verletzen. Der Kopf kann mit Wurf- oder Schuß Waffen oder Kampfzaubern attackiert den. Ein Treffer in den Rachen kann

mit einem Fernkampfgriff +6 ausgeführt werden und richtet 2W6 SP zusätzlich an. Der Kopf der Pflanze gilt als großes Ziel. Gegen Beherrschungs- oder Verwandlungsmagie ist sie durch die dämonische Beseeltheit geschützt.

*) PA: 8 gilt für den Kopf, der geschickt ausweichen kann. Der übrige Teil der Pflanze hat PA: 0.

**) Der Rumpf der Pflanze hat 50 LP, der Stengel und Kopf haben zusammen 30 LP. Wird der Rumpf zerstört, stirbt auch der Rest der Pflanze ab. Wird nur der Kopf zerstört, kann sich die Pflanze langsam innerhalb vieler Monate wieder regenerieren.

Ist das Ungetüm besiegt, können die Helden ihren Auftrag ausführen:

Hilfe für Ti-Pakau

Allgemeine Informationen:

Die vernichtete Dämonenpflanze liegt vor euch, doch hinter dem massigen Leib steht ein Busch von kräftiger, grüner Farbe. Er trägt gelbe, runde Knospen und himmelblaue, faustgroße Früchte, die es nun zu ernten gilt. Nachdem ihr die Früchte eingepackt habt, mach ihr euch auf den Rückweg ins Dorf der Oijaniha, wo Tokowan sicher schon wartet.

Meisterinformationen:

In der Tat wartet Tokowan sehnsüchtig auf die Helden, da es Ti-Pakau immer schlechter geht. Die himmelblauen Früchte sind im übrigen der gute, aber bisher zu schwache Gegenpol zu der bösen Pflanze. Das Fleisch seiner Früchte vermag jedes Gift zu heilen. Da die Früchte göttlichen Ursprung haben, heilen sie nur den Bedürftigen. Sollten die Helden mehr als eine Frucht nehmen, verdorren die überzähligen Früchte im Gepäck der Helden nach kurzer Zeit. Der Strauch trägt das ganze Jahr Früchte. Wenn die heilenden Früchte im Sommer am Strauch hängen, entstehen schon die Knospen für die nächste Jahreszeit.

Kommen die Helden am Abend im Dorf an, werden sie von Kashira und Tokowan empfangen. Der Schamane nimmt die Frucht entgegen und verschwindet in seinem Zelt. Nach einer halben Stunde des gebannten Wartens und Hoffens, kommt er zurück:

Allgemeine Informationen:

Es ist alles gut. Ti-Pakau wird gesund. Ich danke euch, Freunde. Es ist heute zu dunkel, um in das verbotene Echsental zu reisen, doch ich werde euch erzählen, was es mit dem Tal auf sich hat. Laßt uns in euer Lager gehen, wo wir

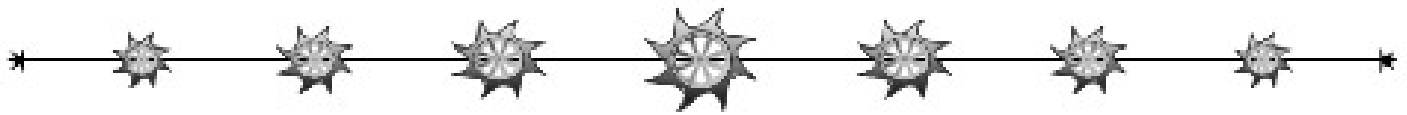
ungestört reden können.

Eine alte Taya

Meisterinformationen:

Eine Taya ist eine alte Erzählung, die seit Generationen mündlich unter den Waldmenschen weitergegeben wird. Eine solche Taya berichtet von dem alten Echsental, in dem die Helden das gesuchte Artefakt finden sollen. Die Taya ist hier ausführlich wiedergegeben. Ob Tokowan sie abkürzt oder verändert, sei auch hier dem Meister überlassen.

Vor langer Zeit, als die weißen Menschen noch nicht kamen, um die Menschen, die in den Wäldern lebten, zu fangen und in einer Zeit, in der die geschuppten Wesen noch große Macht besaßen, bauten die Geschuppten viele Tempel zu Ehren ihrer Schlangengötzen. Die Tempel waren aus Stein und wurden bewacht von den Verbündeten der Geschuppten Menschen, den Schlangen. Einer dieser Tempel wurde in einem Tal östlich von hier gebaut. Der Tempel in dem Tal, das wir heute Tia-Peo-Na nennen war der Sitz eines sehr mächtigen Schamanen der Geschuppten. Er war so mächtig, dass er sein Können gegen die anderen Völker der Echsen richtete. Er verfluchte diejenigen, die schwach waren. Nur die stärksten Krieger der Schuppenleute hatten die Ehre, dem großen Schamanen persönlich als Kämpfer zu dienen. Die Echsen aus Tia-Peo-Na zogen umher und verwüsteten die Städte und Tempel der anderen Völker, bis sich schließlich die klügsten Schamanen der Echsenvölker zusammenschlossen, um ihre Macht zu vereinen und sie gegen den Feind zu richten. Mit der Hilfe der Elemente und der Hilfe der Geister zogen viele Echsen nach Tia-Peo-Na und ein Kampf entbrannte, wie ihn der Wald noch nie gesehen hatte. Er dauerte zwei Tage und drei Nächte, bis die verhassten Gegner bezwungen waren. Man sagt, die Toten wurden bei einem großen Ritual den Schlangengöttern geopfert. Nach der Leiche des großen Schamanen suchte man vergebens. Sie ward nirgends gefunden. Durch das Blutbad, das in Tia-Peo-Na stattfand, wurde das Tal und seine Umgebung immer wieder von den bösen Geistern der Gefallenen heimgesucht. Erst viel später, als die Echsen vertrieben und die Waldmenschen ihre Dörfer nahe des Echsentals aufbauten, fanden sich die weisesten Schamanen ein und sprachen einen Bannfluch über das Tal, auf das niemand es je wieder betreten kann und kein böswilliger Geist je das Tal verlassen kann. Eine Ausnahme gab es jedoch: In der Nähe des Tals gab es schon zu dieser Zeit einen



Stamm Waldmenschen. Dieser Stamm wurde auserwählt, über das Tal zu wachen. Der Schamane dieses Stammes aber erhielt einen Korb vom weisesten aller Schamanen. Der Korb enthielt zehn dünne Holzstücke, allesamt mit einem Zeichen aus silbern schillernder Farbe, die nie verblassen sollte. Wer diese Holzstücke trägt, ist vor dem Fluch sicher und kann von den ruhelosen Geister nicht daran gehindert werden, Tia-Peo-Na zu betreten. Bis zum heutigen Tage war es niemals nötig, die Holzstücke zu verwenden, die von Schamane zu Schamane weitergegeben wurden. Das Volk, das noch heute über dem Tal wacht, ist wie seine Vorfahren im Besitz der zehn Talismane und der Tag wird kommen, an dem sie benutzt werden und an dem Tia-Peo-Na seit hunderten von Jahren zum ersten Male betreten wird.

Weder Tokowan, noch ein anderer Schamane hätte sich je vorstellen können, dass eine Blauhaut das Jahrhunderte alte Tabu brechen wird, doch werden sie es akzeptieren. Tokowan besitzt den Korb mit den magischen Holzstücken noch und wird sie den Helden am nächsten Morgen überreichen. Zuvor weist er

die Helden dazu an, zu schlafen und Kräfte für den nächsten Tag zu sammeln, an dem Tokowan schon zur frühen siebten Stunde in die Wohnung der Helden tritt. In der Hand trägt der Schamane einen grob geflochtenen Korb.

Schamanenzauber

Allgemeine Informationen:

Am nächsten Morgen werdet ihr kurz nach Sonnenaufgang aus dem Schlaf gerissen. Tokowan, der Schamane, steht vor euch. In der rechten Hand trägt er einen grob geflochtenen Korb. Nachdem ihr euch aufgerappelt habt und der Schlaf aus den Augen gewischt wurde, tritt Tokowan nacheinander zu jedem von euch und überreicht euch kleine Holzstückchen aus dunklem Holz, auf die mit silbriger Farbe ein geheimnisvolles Zeichen geschrieben wurde. „Dies sind die Schlüssel, die seit Jahrhunderten unberührt waren. Sie werden euch nach Tia-Peo-Na lassen und die bösen Geister fernhalten. Geht schnell, denn ich spüre großes Unheil.“ Mit diesen Worten wendet sich der Schamane um und verläßt eure Schlafstatt.

Meisterinformationen:

Tokowan hat eine schlimme Vorahnung, die sich alsbald bestätigen wird: Über Aventurien steht eine seltene Sternkonstellation, die sich nur einmal in jedem Jahrtausend ereignet. Zur Zeit des Großen Fluches, den die Waldmenschen über Tia-Peo-Na sprachen, gab es diese Konstellation, die für den Sternkundigen völlig unbedeutend ist. Heute, viele Hundert Jahre später (in einem anderen Jahrtausend), steht ein und dieselbe Konstellation am aventurischen Sternhimmel. Durch die Macht der Gestirne wird die Kraft des Fluches ungemein geschwächt und eine andere Kraft ungemein stärker...

Ein ANALÜS oder ODEM ARCANUM zeigt übrigens große und alte Magie, deren Ursprung in den nicht ablösbaren Schriftzeichen liegt.

Abschied von den Oijaniha

Allgemeine Informationen:

Als ihr reisefertig auf dem Innenhof des Dorfes steht, kommen Tokowan und Kashira noch einmal zu euch. Der Häuptling überreicht jedem noch eine Holzflasche wie ihr sie vor einem Tag schon einmal bekommen habt. Tokowan legt jedem ein letztes Mal die Hand auf die Schulter und legt ihm ein kleines Lederband, an dem ein Holzkäfer mit ausgebreiteten Flügeln befestigt ist, um den Hals. Die Magiekundigen erhalten zusätzlich noch ein Lederbeutelchen, in dem es geheimnisvoll raschelt. Anschließend kommen viele der Bewohner aus ihren Wohnungen und überreichen euch kleine Geschenke wie Schnitzereien oder Gürtelschmuck.

Es ist Zeit für euch zu gehen. Ihr verlaßt das Dorf der Oijaniha und zieht gen Osten, wo Tia-Peo-Na legt.

Meisterinformationen:

Die Beutelchen enthalten ca. zehn kleine, unförmige und klare Kristalle. Sie haben keine Wirkung, doch der Aberglaube sagt, sie würden den Zaubernden vor Mißgeschicken bewahren. Wenn der Held die Steinchen fortan mit Ehrfurcht bei sich trägt, können Sie als Meister ruhig über eine 20 beim Zauberpatzer hinwegsehen, oder etwa nicht?

Teil IV: Tia-Peo-Na

Die Anreise

Allgemeine Informationen:

Ein Pfad, den die Oijaniha angelegt haben und der euch schon in ihr Dorf geführt hat, läßt euch



nach zwei Stunden Wanderung an der Stelle ankommen, wo ihr den Waldmenschen zum ersten Mal begegnet seid. Anstelle der großen Furcht, die ihr verspürt habt, als ihr zum ersten Mal hier wart, ist euer Abenteurersinn erwacht, der euch weiter zum Tal führt. Den letzten Teil eurer Reise müßt ihr wieder mit Hilfe der Mächte zurücklegen, dann habt ihr es vor euch: Tia-Peo-Na, das verbotene Tal.

Ihr steht leicht erhöht und habt einen Ausblick über das Tal, das fast hundert Schritt unter euch liegt. Das Tal ist nur mit einzelnen Bäumen bewachsen und ansonsten mit einem Gras- und Strauchteppich bedeckt. Am Ende des sicherlich 300 Schritt durchmessenden Talkessels steht auf einer felsigen Anhöhe an der dahinter liegenden Bergwand ein Steingebäude, zu dem steinerne Treppen hinauf führen. Sein Alter ist dem Bauwerk aus dieser Entfernung kaum anzusehen. Einzig ein paar umgestürzte Säulen und Steinblöcke verraten, das der Tempel nicht mehr benutzt wird. Über einen gewundenen Pfad betretet ihr das Tal.

Überbleibsel vergangener Tage

Allgemeine Informationen:

Ihr habt die Hälfte des Tals durchquert. Jetzt könnt ihr auch den überdachte Eingang des Tempels erkennen, der nichts als ein schwarzes Loch zu sein scheint. Jetzt wird auch die Mooschicht sichtbar, die große Teile des Mauerwerks zeichnet.

Meisterinformationen:

Wie es der Zufall will, werden die sinnesscharfe Helden (Probe+4) auf ein goldenes Blinken im Gras aufmerksam. Es entpuppt sich als kleiner, schmuckloser Goldring. Er ist das einzige Überbleibsel der Echenschlacht, die in diesem kleinen Tal stattfand. Er wurde von einem mächtigen Krieger getragen. Selbst heute hat der Ring nichts von seiner Magie verloren: Die Sinne des Trägers werden ungemein geschärft (IN+2, Sinnesschärfe und Gefahreninstinkt je +4). Der Nachteil sind starke Kopfschmerzen, die entstehen, wenn der Ring abgenommen wird oder wenn er länger als 24 Stunden wirkt (was die Umkehrung der Eigenschafts- und Talentmodifikationen bedeutet). Eine ANALÜSE bringt die Spur von echsischer Magie ans Licht.

Der Wächter des Tempels

Allgemeine Informationen:

Vor euch führen die Steinstufen hinauf zum

Eingang des Tempels. Das Gebäude mißt ca. 10 mal 10 Schritt und ist aus hellen Steinblöcken errichtet, die zahlreiche Ornamente und andere Verzierungen schmücken. Über fast allem hängt ein leichter Mooschimmer und eine der Säulen, die die Überdachung des Eingangs stützen, hat einen kleinen Riß.

Ihr erklimmt die Stufen und steht vor dem breiten Eingang in dem stockfinsternen Tempel, als plötzlich ein grausiges Zischen zu hören ist. Nur einige Sekunden später schiebt sich ein geschuppter Kopf und kurz darauf ein fast mannsdicker Schlangenkörper, deren Ende sich wohl noch im Tempelinneren befinden muß, durch den Eingang. Die Haut zeigt ein gelbbraunes Rautenmuster. Eine ellenbreite, zur Spitze hin zweigeteilte Zunge zittert aus dem Maul der Riesenschlange hervor.

Meisterinformationen:

Wie die Taya es berichtet, wird dieser Tempel von einer Riesenschlange bewacht, die durch die Magie der Echsen nie altert und sich ständig erneuert. Als Wächter der Tempels wird die fast zehn Schritt lange Schlange niemanden an sich vorbei lassen. Es wird wohl oder übel zum Kampf kommen. Die Kampfwerte:

MU: 18 AT: 10/15* PA: 0

LE: 60 RS: 1 TP: IW+2 (Zähne) / KR x W (Würgen) SP**

GS: 2 AU: 10 MR: 5 GW: 9

*) Biß / Umschlingen. Sobald die Schlange sich in einem Gegner festgebissen hat, versucht sie ihn zu umschlingen. Wird dem Angriff nicht ausgewichen, befindet sich das Opfer im Würgegriff der Schlange.

**) Der Würgegriff verursacht in der ersten KR IW SP, in der zweiten 2W usw. Der Gefangene kann sich mit einer GE- und einer KK-Probe+ Anzahl der KR befreien.

Beute: 400 Rationen Fleisch, Haut (10 D)

Ist die Schlange getötet, haben die Helden freien Eintritt in den Tempel.

Der Echsentempel

Meisterinformationen:

Die folgende Beschreibung bezieht sich auf die Pläne im laufenden Text. Die Deckenhöhe in allen Räumen beträgt ca. zweieinhalb Schritt, wenn nichts anderes angegeben wird.

I - Der Eingang

Allgemeine Informationen:

Der Eingangsraum nimmt die ganze Größe des Tempelbaus in Anspruch. Die Wände sind bis auf ein paar Macken noch gut erhalten. Auf dem Boden liegt der dicke, fast 10 Schritt lange Körper der erschlagenen Riesenschlange. An der Westwand führt eine Treppe hinunter in den Fels. Vor der Treppe liegen allerdings die toten Körper dreier Menschen, die wohl der Schlange zum Opfer fielen.



Spezielle Informationen:

Es sind drei männliche Körper, die schwere Bißwunden haben. Einer der Männer ist in eine blutbeschmierte, blaue Robe gekleidet, die aufgestickte, arkane Symbole trägt. Neben ihm liegt ein kunstvoll gearbeiteter Stab mit einem Speckstein auf der Spitze. Die anderen beiden sind in Lederrüstungen gekleidet und sind mittleren Alters. Schwerter liegen neben ihnen. Alle drei Leichen tragen Rucksäcke. Im Rucksack des Berobten befinden sich Proviant und Wasser. Dazu noch ein echter Kompaß und drei Flaschen mit roter Flüssigkeit. In den Rucksäcken der anderen findet sich jeweils Proviant, Wasser, zwei Fackeln, Feuerstein, ein billiges Pfeifchen und ein Ledersäckchen mit einfachstem Tabak.

Meisterinformationen:

Hier sind nun die Menschen, deren Spuren die Helden auf ihrem Weg entdeckt haben. Bei den Männern handelt es sich um den Magier Taluca und seine Begleiter Horik und Bardan, die allesamt aus Brabak stammend, ebenfalls auf der Suche nach dem Echsenstab waren. Einst waren sie zu viert, doch der vierte Mann wurde von Wahnfällen geplagt, als er von einem Insekt gestochen wurde, also brachte man ihn um und versteckte in einem hohlen Baumstamm. Später



wurde man auf die Helden aufmerksam und versuchte, sie auf eine falsche Fährte zu locken. Taluca schließlich wußte aus alten Quellen über den Fluch und dem Zusammenhang mit den Gestirnen Bescheid. Er wartete mit seinen Begleitern bis die Sternkonstellation und damit die Schwächung des Fluches eintrat und begab sich dann ins Tal und zum Tempel, wo er und seine Begleiter der Riesenschlange zum Opfer fielen.

Die roten Fläschchen enthalten Heiltrank, der die LE des verwundeten Helden um 10 Punkte auffrischt.

2 - Die untere Ebene

Allgemeine Informationen:

Ihr steigt die Treppe hinab, die vor einer Steintür endet, die ihr mühelos öffnen könnt. Dahinter liegt ein leerer Raum. Die Wände sind völlig glatt aus dem schwarzen Fels gehauen, obwohl die Echsen eigentlich nicht in der Lage zu solchen Leistungen waren. Über allem liegt ein muffiger Geruch. In der Südwand gibt es einen Durchgang, der in den nächsten Raum führt.

Meisterinformationen:

Die Echsen selbst mögen nicht in der Lage gewesen sein, die unterirdischen Kammern zu bauen. Über die echsische Magie weiß man aber auch heute nur sehr wenig...

3 - Der Wachraum

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist kaum kleiner als der Vorraum, doch er ist mit einem Steintisch und zwei Steinstühlen eingerichtet. In der Südwand führt ein Gang in die Dunkelheit.

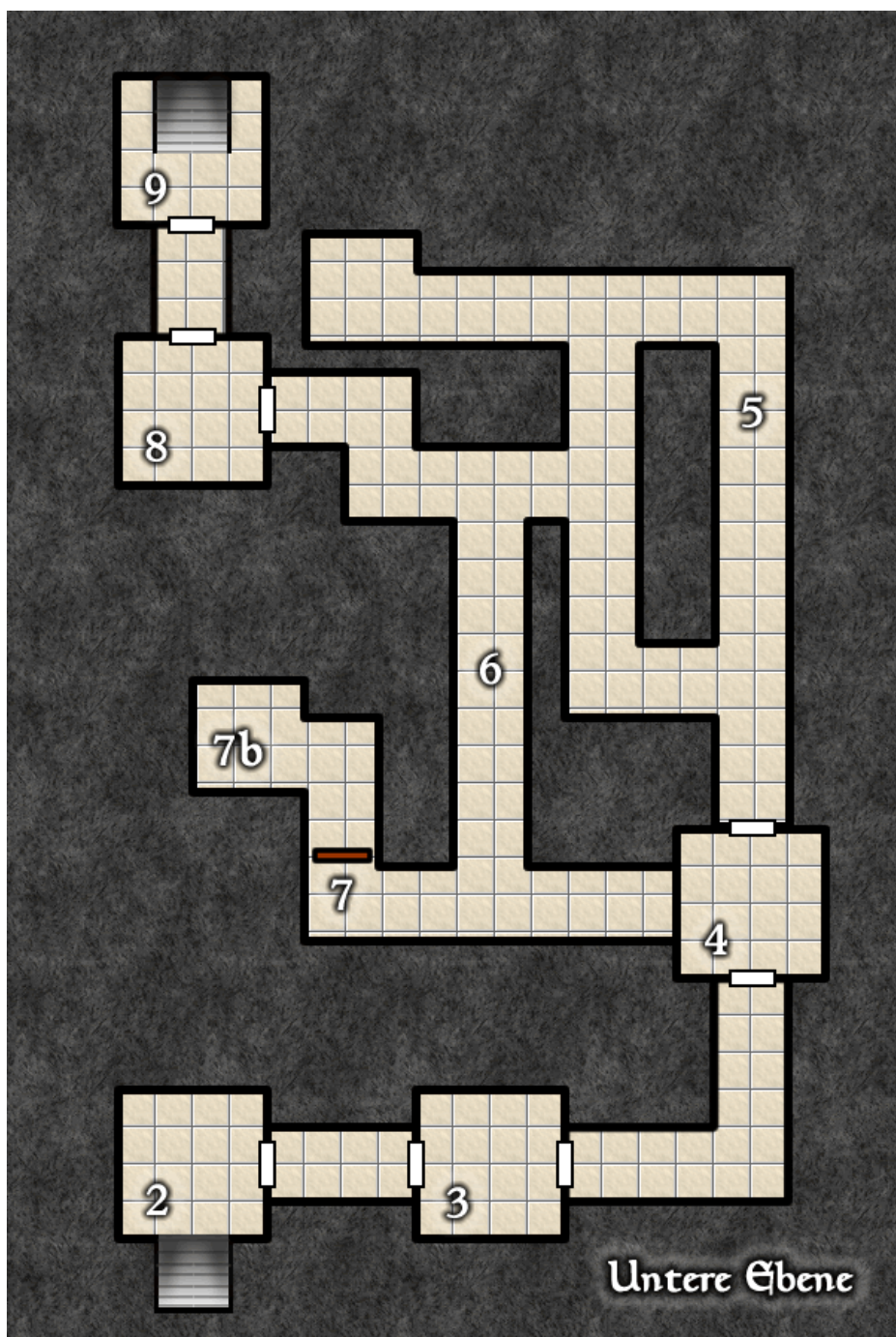
Meisterinformationen:

Dieser Raum diente den Wachposten, die Acht gaben, wer den Tempel betrat und wieder verließ.

4 - Öffentliche Bethalle

Allgemeine Informationen:

Drei Durchgänge führen von Norden, Osten und Westen in den Raum hinein und auch wieder heraus. In der Mitte steht eine steinerne Schlangenstatue, die einen Speer in der rechten Hand trägt. Die Statue ist fast zwei Meter groß. Der Boden ist mit einem dreizehnstrahligen Stern, dessen Mitte die Statue ist, bemalt. Die Farbe scheint die ewig lange Zeit wie alles im



Tempel gut überstanden zu haben. An den Wänden befinden sich schlichte Bilder, die eine Schlacht der Echsenmenschen und den Bau des Tempels zeigen. Eine Echse mit einem Holzstab in der Hand, der in etwa die Größe von 3/4 Schritt hat, steht auf einem Hügel und deutet mit der anderen Hand auf ein unfertiges Bauwerk, welches anscheinend den Tempel, in dem ihr euch befindet darstellen soll.

Meisterinformationen:

Dieser Raum wurde vom einfachen Volk als Bethalle genutzt. Hier durften alle hinein. Weiter

kamen nur die Priester und Magier selbst. Die Schlangenstatue stellt eine echsische Gottheit dar, die in Tia-Peo-Na verehrt wurde. Zerstören die Helden die frevlerische Statue, wirft das ein gutes Licht auf sie (was ihnen zu diesem Zeitpunkt herzlich wenig nützt).

5, 6 - Speerfalle

Meisterinformationen:

Mit einer Sinnesschärfe-Probe+8 läßt sich eine runde Öffnung in der Wand und rechteckige Fugen im Boden entdecken.

Impressum

KONTAKT:

Tommy Heinig
Stuckstr. 6
82319 Starnberg
tommy@andu.in.de
www.andu.in.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...

...Ian for the great covert artwork!
...www.rpg-gate.de für den Rezi-Tausch
...Lars für den überraschenden und rettenden Beitrag über Cowboys ...Rilyn für die vielen Zeichnungen ...Ursu für das Lektorat

ZEICHNUNGEN

Rilyn (rilyn@elendil.de)

COVER

Ian Díaz (iandiaz@iprimus.com.au)

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.

Werden sie nicht rechtzeitig erkannt, erleidet der Held, der sie auslöst 2W SP durch einen Speer mit Steinspitze, der aus der Öffnung in der Wand schießt.

7 - Geheimtür

Allgemeine Informationen:

Ihr steht in einer Sackgasse. Hier geht es nicht weiter.

Meisterinformationen:

Keineswegs ist das eine Sackgasse, denn hier handelt es sich um eine absolut überflüssige Geheimtür, die mit einer Sinnesschärfe-Probe +5 entdeckt, aber nur mittels KK-Probe +4 oder einem FORAMEN +4 (6 ASP) geöffnet werden kann

8 - Raum der stillen Jäger

Allgemeine Informationen:

Wieder öffnet sich ein Raum vor euch. In dem Raum stehen vier einfache Steinsärge, die völlig ungeschmückt sind. Aus dem Raum führen keine weiteren Gänge heraus. Kaum seid ihr mit euren Beobachtungen fertig, als sich bereits völlig gleichzeitig alle vier Särge öffnen und Echsen skelette entlassen, die mit Speeren in den Knochenhänden auf euch zu kommen.

Meisterinformationen:

Die großen Krieger der Echsen wurden hier begraben. Sie sollten gleichzeitig als besondere Wachleute fungieren, falls unerwünschte Eindringlinge diesen Raum betreten. Nachdem die Skelette besiegt sind, können die Helden die Wände absuchen und mit einer Sinnesschärfe-Probe+9 eine Geheimtür entdecken, die in Raum 9 führt.

Hier aber die Werte der Skelettkrieger:
MU: 30 AT: 12 PA: 6

LE: 40 RS: 1 TP: IW+3 (Speer)

GS: GST2 AU: unendlich MR: 4

Diese Untoten übertragen keine Krankheiten.

9 - Treppe in die verbotenen Ebene

Allgemeine Informationen:

In diesem Raum, in dem Fackelhalter angebracht wurden, führt eine Treppe nach unten. Eine Beklommenheit macht sich in euch bemerkbar.

Meisterinformationen:

Die Helden stehen kurz davor, in das Allerheiligste einzudringen, das nur den Priestern zugänglich war. Senken Sie den Mut der Helden ruhig um einen Punkt, wenn sie sich bisher nicht anständig im Tempel verhalten haben.

10 - Die verbotenen Hallen

Allgemeine Informationen:

Am Ende der Stufen gelangt ihr in einen weiteren Raum. Es ist kühler hier unten, als in den restlichen Teilen des Tempels. Ein Durchgang in der Ostwand führt zu einer Ganggabelung und einer Steintür.

Meisterinformationen:

Keine Besonderheiten. Die Kühle hat natürlichen Ursprung, denn die verbotenen Hallen des Tempels liegen tiefer unterirdisch als die restlichen Teile des Tempels.

11 - Gemächer des Echsenpriesters

Allgemeine Informationen:

Hinter der Steintür verbirgt sich ein kleiner Raum, der mit einem Steinbecken, einem Tisch, einem Stuhl und einem Hebel an der Wand ausgestattet ist.

Meisterinformationen:

Dies waren die Gemächer des Echsenpriesters, der den Stab, den die Helden suchen, als erster besaß. In das Steinbecken wurde gewöhnlich Schlamm eingelassen, in dem der Priester schlief. Heute liegt nur noch der getrocknete Schlammrest und das Skelett des Echsenpriesters im Becken. Wird es genauer untersucht und vom Dreck befreit, kann ein breiter und schwerer, silberner Schlüssel gefunden werden. Der Echsenpriester hat sich damals, nachdem sein Volk geschlagen war, in sein Gemach zurückgezogen und selbst für seinen Tod gesorgt, um als Geist größere Macht zu erhalten. Der Hebel an der Wand öffnet auf magische Weise die Geheimtür in Raum 12.

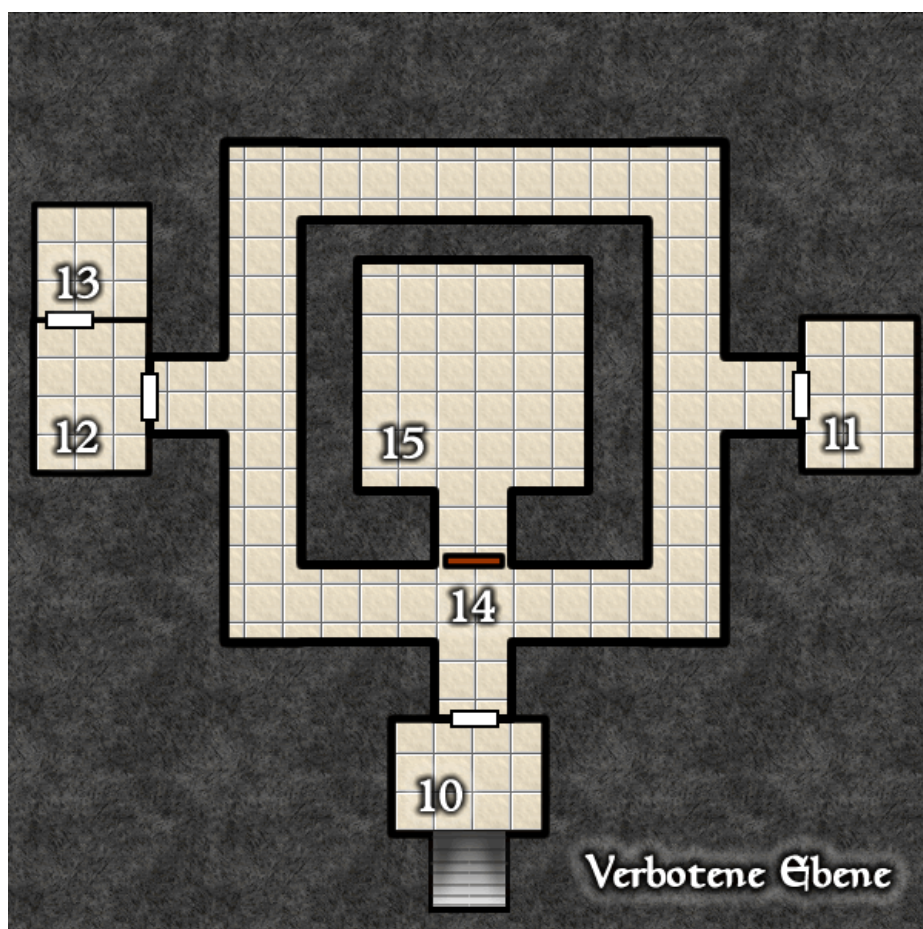
12 - Lagerraum

Allgemeine Informationen:

Dieser Raum enthält Krüge und Vasen, die teilweise zerstört auf dem Boden herumliegen. Der Inhalt der zerstörten Krüge, ausgetrocknete, bereits schwarze Beeren, ist auf dem Boden verstreut.

Spezielle Informationen:

Die restlichen Krüge enthalten ähnliches: vertrocknete Raupen, Beeren oder einfach gar nichts.



15 - Das Allerheiligste

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt eine gigantische Halle, die eine Fläche von ca. 20 mal 20 Schritt hat. Die Deckenhöhe beträgt fast fünf Meter. In jeder der vier Ecken des exakt quadratischen Raums steht eine kunstvolle Säule aus dem Material, aus dem auch die Wände bestehen. An der Ostwand, die euch gegenüberliegt, steht ein gewaltiger Steinaltar, auf dem goldene Kerzenhalter und eine goldene Schale stehen. Dahinter befindet sich ein schlichter Steinthron, auf dem ein Echsenmensch in Lederrüstung sitzt. In der rechten Hand hält er einen Holzstab, der über und über mit Runen verziert ist. Neben dem Altar könnt ihr erst jetzt die Körper weiterer Echsenmenschen erkennen, die wie ihr lebendes Abbild auf dem Thron in Lederrüstungen gekleidet sind.

Meisterinformationen:

Der große Priester der Echsen ist erwacht. Er konnte seinen Geist in einen der Körper schicken, die er sorgfältig vor seinem Tode konserviert hat. Er wird seelenruhig auf seinem Steinthron verharren, bis die Helden näher an den Altar herankommen. Der Priester wird sich erheben und zu den Helden in ihren Muttersprachen sprechen. Die Recken können sich wie paralysiert nicht vom Fleck rühren, bis der Priester seine Rede beendet hat.

Das Finale

Allgemeine Informationen:

„Ich heiße euch willkommen, obwohl ihr in den Tempel der Alten eingedrungen seid und ihn entweiht habt. Ihr seid mein Schlüssel, der es mir erlauben wird, den Tempel und das verfluchte Tal zu verlassen. Seit mehr als einem Jahrtausend war es mir verwehrt, doch nun ist der Tag gekommen. Es tut mir schrecklich leid, für euren Tod verantwortlich zu sein, doch meine Bestimmung erfordert dies.“ Mit diesen Worten fällt die Lähmung von euch ab, während der Echsenmensch langsam und beherrscht auf euch zu kommt. Als er den Altar umrundet hat, streckt er seinen Stab in Höhe und ruft einige echsische Worte. Mit einem Mal erheben sich vier der Echsenkörper, die eben noch leblos am Boden lagen und schreiten auf euch zu. Ihr Herr und Meister setzt sich indes wieder auf seinen Thron, um den Kampf, der jetzt entbrennt, zu verfolgen.

Meisterinformationen:

Der Raum war einmal die Vorratskammer der Priesterschaft, doch von den zahlreichen Vorräten ist selbstverständlich nichts mehr genießbar. In der Ostwand befindet sich eine Geheimtür, die magisch gesichert ist und nur mit dem Hebel aus Raum 11 geöffnet werden kann. Die Helden können die Tür aber mit einer Sinnesschärfe-Probe+10 entdecken.

13 - Schatzkammer

Allgemeine Informationen:

Ihr traut euren Augen kaum. In diesem Raum verstreut liegt der reinste Goldschatz! Schmuck, religiöse Utensilien, alles aus Gold und mit feinsten Edelsteinen besetzt. Sogar ein goldenes Schwert, das mit Rubinen und Smaragden besetzt ist, liegt einfach herum.

Meisterinformationen:

Das läßt das Abenteuerherz höher schlagen. In der Schatzkammer der Priesterschaft lassen sich Schmuck und Edelsteine im Wert von rund 2000 Dukaten finden. Das Problem ist natürlich, dass die Sachen schwer sind und nicht in jeden Rucksack passen. Ein Held könnte

Schmuck und Edelsteine im Wert von 200 Dukaten transportieren. Für jede 100 Dukaten mehr, steigt die Behinderung des Helden um einen Punkt. Bei dem Schwert handelt es sich um eine geweihte Waffe mit den folgenden Eigenschaften:

Gew.: 50 WV: 8/7 KK: -13 TP: 1W+6 BF: unzerstörbar

Bei einer guten Attacke wird dem Opfer W20+7 SP zugefügt und es verliert einen MU-Punkt für den gesamten Kampf.

14 - Verschlossene Tür

Allgemeine Informationen:

Ihr steht vor einer Steintür, wie ihr sie im Tempel schon des öfteren gesehen habt. Im Gegensatz zu den anderen Türen hat diese ein unscheinbares Schlüsselloch. Hinter der Tür wartet große Macht, das kann jeder von euch spüren.

Meisterinformationen:

Hinter der Tür befindet sich das Allerheiligste der Echsenpriester. Die Tür läßt sich nur mit dem Schlüssel aus Raum 11 oder einem FORAMEN+12 (20 ASP) öffnen.



Meisterinformationen:

Den Helden bleibt keine andere Wahl, als die Echsenkrieger wieder in den Tod zu befördern. Die Werte der vier Krieger:

MU: 12 AT: 13 PA: 10
LE: 35 RS: 4 TP: 1W+3 (Speer)
GS: GSTI AU: 45 MR: 14

Gelingt es den Helden, die Echsenmenschen zu bezwingen, wird sich der Echsenpriester erneut erheben und zu den Helden sprechen, während sie wieder wie gelähmt auf der Stelle stehen müssen:

Allgemeine Informationen:

„Meine Achtung gebührt euch, tapfere Krieger. Doch wird euch Tapferkeit nicht mehr viel nützen, wenn ich mit euch fertig bin.“ Die Starre fällt von euch ab und der Echsenmensch kommt ebenso ruhig und beherrscht zu euch. Er wirbelt kurz mit dem Stab in der Luft und greift euch dann an.

Meisterinformationen:

Es kommt zum entscheidenden Kampf. Die scheinbar schwache Hülle, die der Geist des Echsenpriester gewählt hat, entpuppt sich als wahre Kampfmaschine. Zudem ist der Echsenpriester noch in der Lage, durch seinen Stab Magie auszuüben.

MU: 18 AT: 15 PA: 14
LE: 85 AE: 68* RS: 4 TP: 1W+6 (Stab)**
GS: GSTI AU: Unendlich MR: 20*** Stufe: 17

*) Mit dem Stab ist er in der Lage, folgende Zauber auszuführen. Die Zahl in Klammern gibt eine universale Zauberfertigkeit an, gegen die beim Zaubern mit einem W20 wie bei einer Eigenschaft gewürfelt wird. Die Zauber sind (nach heutigen Maßstäben): IGNIFAXIUS (12, höchstens 5W6 SP pro Anwendung); PARALÜ (10, wirkt W6+4 KR); BLITZ DICH FIND (14), AEROFUGO (6, 6 KR), FLAMMENRING (8, max. 5 KR)

**) Der Stab erzeugt bei Berührung einen stechenden Schmerz in den Muskeln des Opfers, das für den hohen Schaden sorgt.

***) Der Echsenpriester ist immun gegen Beherrschungs- und Verwandlungsmagie.

Ist der Echsenpriester geschlagen, spielt sich folgende Szene ab:

Allgemeine Informationen:

Noch ehe der Körper des Echsenmenschen zu Boden fällt, löst er sich in wehenden Rauch

auf. Selbiges geschieht mit dem Stab. Mitten im Raum erscheint jedoch der fast durchscheinende Körper der eben erschlagenen Echse samt Stab. Das muß der Geist des Wesens sein, der jetzt im Raum umherschwirrt.

Meisterinformationen:

Erinnern Sie sich noch an einen Gegenstand, den die Helden auf ihrem Weg hierher gefunden haben? Richtig: Das „Seelengefängnis“! Jetzt kann es zum Einsatz kommen. Es muß mit einer gezielten Wurfmaschinenprobe +6 auf den durchscheinenden Geist des Priesters geschleudert werden. Gelingt dies nach drei Anläufen nicht, wird der Geist mit dem Körper eines der gefallenen Echsenkrieger eins und wendet sich erneut gegen die Helden. Nachdem sie den Krieger (Werte: siehe oben, er kämpft mit dem Stab (1W+6), kann aber nicht zaubern) besiegt haben, ergibt sich erneut die Chance, den Geist einzufangen. Treffen die Helden, bietet sich ihnen ein besonderes Schauspiel:

Allgemeine Informationen:

Als der Würfel auf den Geist der Echse trifft, erfüllt gleißendes Licht den Raum und Schreie, die von unendlicher Grausamkeit gezeichnet sind, ertönen. Dann ist alles still. Als sich eure Augen wieder erholt haben, liegt auf dem Boden der Würfel. Vom Geist des Echsenmenschen ist nichts zu sehen. Als ihr zum Altar schaut, seht ihr den Echsenstab, der noch leicht bläulich glüht.

Meisterinformationen:

Die Helden können den Stab nun entgegennehmen, ihn im Schutzartefakt von Magister Falirion verstauen und sich auf den Rückweg machen. Die Oijaniha werden von selbst erfahren, dass der Fluch auf ewig gebrochen ist und die Helden haben ihren Auftrag erfolgreich ausgeführt.

Epilog

Allgemeine Informationen:

In den nächsten Tagen reist ihr auf eurem Hinweg zurück durch den Dschungel, bis ihr das friedliche Nascha nach fast einer Woche erreicht habt. Ein Schiff bringt euch nach Chorbob, wo ihr euch erst einmal tüchtig erholt, bis die „Lotusblume“ im Hafen anlegt und euch nach Neetha bringt.

Der Ausdruck, der sich auf Magister Falirions Gesicht breit macht, ist wohl unvergleichlich, genauso wie der Freudenschrei, den er danach ausstößt. Er bittet euch völlig aufgereggt hinein und läßt sich alles ausführlichst berichten.

Danach läßt er sich von Eleara eure Belohnung bringen. Spontan legt der Magier noch 100 Dukaten für jeden drauf und versichert euch, dass ihr immer herzlich willkommen seid.

Ihr zieht es aber vor, ein gemütliches Hotel zu besuchen, wo ihr bis zu eurer völligen Genesung bleibt, um dann neuen Abenteuern entgegen zu sehen. War da nicht noch etwas mit Meister Rakorium aus Festum? Eine Expedition ins ewige Eis...

Das Ende

Die Helden sind um einige Erfahrungen reicher geworden, denn sie haben den aventurischen Dschungel in seiner ganzen Vielfalt kennengelernt, was nicht jeder Mensch von sich behaupten kann. Nebenbei haben sie einem Waldmenschen das Leben gerettet und ein Tal entflucht. All diese Taten werden wie folgt in AP belohnt:

- 500 AP gibt es für das erfolgreiche Bestehen des Abenteuers
- -50 AP bis +50 AP gibt es für das Verhalten im Wald. Wer mordend und zerstörend durch den Regenwald rennt, wird die kleinen und schönen Dinge einfach übersehen haben.
- -50 AP bis +50 AP für das Spiel mit den Waldmenschen
- 100 AP für sämtliche Kämpfe
- Bis zu 100 AP für rollengerechtes Spielen der Helden

Steigerungsversuche gibt es auf folgende Talente:

- 3x Wildnisleben
- 2x Pflanzenkunde
- 2x Tierkunde
- 1x Götter und Kulte
- 1x Geographie
- 1x Magiekunde
- 1x Sprachen kennen (Mohisch)
- 1x Sinnesschärfe
- 1x Gefahreninstinkt

Ich hoffe, dass Ihnen die Reise in Aventuriens Dschungel mindestens genauso viel Freude gemacht hat, wie mir und dass alle Helden wohlbehalten in Neetha angekommen sind. Übrigens: Was Rakorium aus Festum angeht...
...aber das ist eine andere Geschichte!

[frank reiss]
[selvetarm@t-online.de]
[zeichnungen von rilyn]



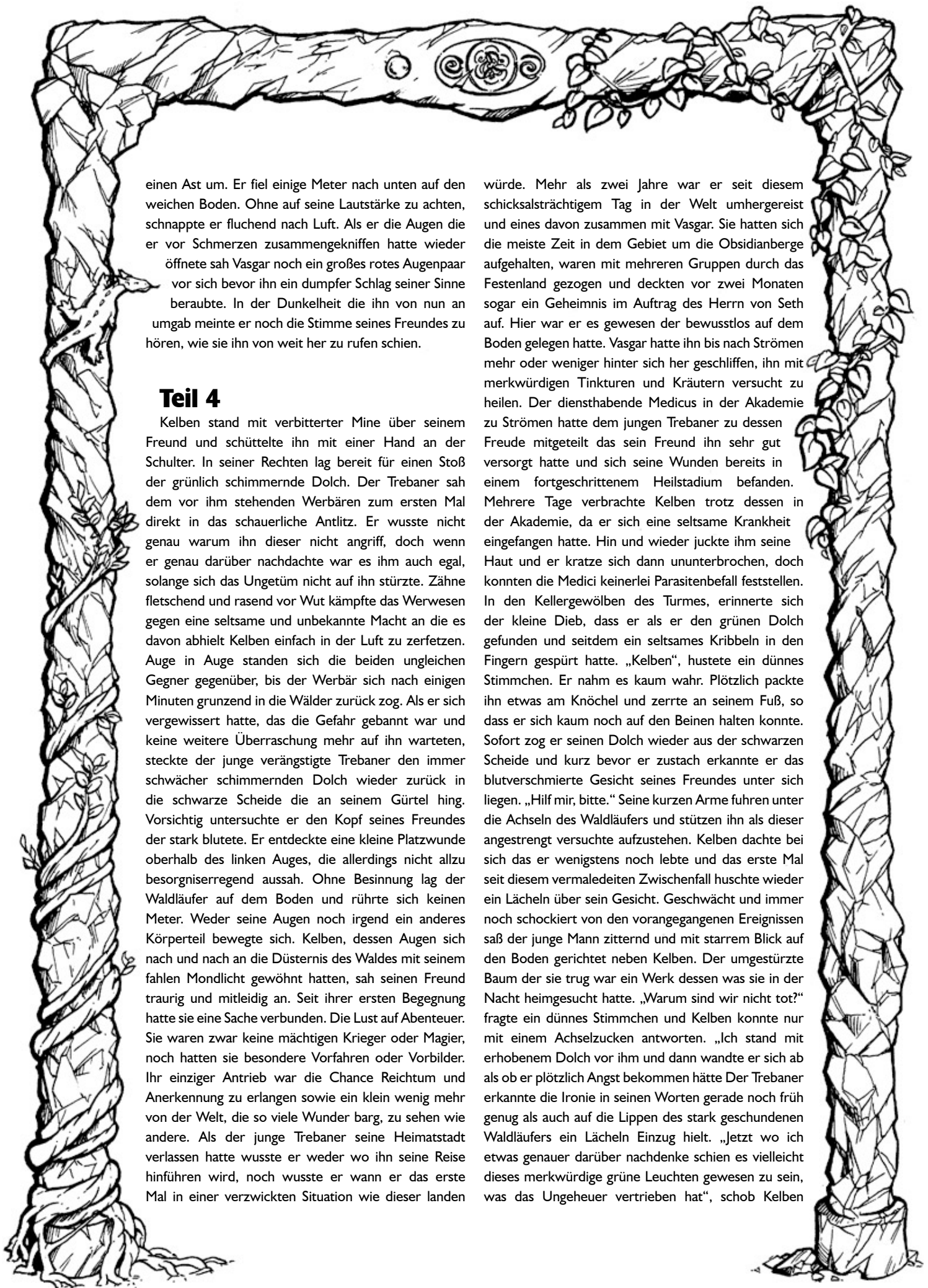
WALDGEFLÜSTER

~ EINE FORTSETZUNGSGESCHICHTE VON O. SONNACK ~

Teil 3

Vasgar bewegte sich nicht, er starrte nur ohne eine weitere Regung in Kelbens vor Angst glänzenden Augen. Der Waldläufer bewegte langsam seine Lippen und flüsterte seinem Begleiter zu: „Bewege dich langsam auf deine Decke zurück und leg dich hin. Verhalte dich ganz ruhig, denn wir werden beobachtet.“ Bedächtig sah der gebeugt im selbst gebauten Lager stehende Trebaner sich mit in Brusthöhe erhobenen Dolch um und schlich sich zu seiner Decke zurück. Mit ängstlichem Blick kauerte sich er sich in seinen Schlafsack und spähte in die Dunkelheit zwischen den Baumriesen. Jedes Knacken schien verdächtig und jede Bewegung die Kelben sah konnte das Monster sein das sie beobachtete. Er fragte sich noch warum der Waldläufer so ruhig liegen blieb und anscheinend weiterschliefe als von dessen Decke aus etwas zwischen die Bäume surrte. Ein Schrei ertönte. Ebenso wie der erste. Äste knackten und Büsche barsten als sich etwas seinen Weg durch das Unterholz bahnte. Kelben blieb still liegen, da Vasgar auch nicht aufstand oder sich bewegte. Wieder surrte etwas und diesmal sprang der junge Waldläufer auf und eilte mit einem auf die Sehne seines Bogens gelegten Pfeil in den Teil des Waldes in dem er den Störenfried vermutete. Kelben wurde unruhig, er konnte den jungen Menschen weder sehen, noch hatte er die Ruhe liegen zu bleiben, wie es sein Freund ihm gedeutet hatte. Der Pfeil den der Waldläufer abgeschossen hatte traf sein Ziel, was das seltsame Wesen mit einem wütenden Grollen kommentierte. Vasgar durchbrach beim Rennen durch das Unterholzes weder einen Ast, noch machte er irgendwelche anderen Geräusche. Schnell und wendig wie eine Raubkatze erklomm er einen nahestehenden Baum, verschanzte sich in einer Astgabel und spähte in die Dunkelheit des Lagers hinunter. Kelben lag immer noch bewegungslos auf seiner Decke. Die Fackel war längst abgebrannt und lag verkohlt in der Mitte des Lagers. Keiner der beiden dachte auch nur daran sie mitzunehmen, da die drohende Gefahr momentan zu groß schien. „Gut, Kleiner. Bleib schön da liegen“, sagte er lautlos zu sich selbst. Plötzlich sah er wie etwas aus dem Dickicht auf die kleine Lichtung in der sie zuvor ihr Lager errichtet hatten schlich. Vasgar konnte nicht richtig erkennen was es war, doch er erkannte dass das Wesen, was sich ebenso lautlos wie langsam auf den

am Boden liegenden Trebaner zu bewegte kein Mensch oder kein Elb war. Sein massiger Leib bestehend aus einem kräftigen Oberkörper und zwei Beinen, verursachte beim annähern keinerlei Geräusch. Der junge Waldläufer kannte so ein Wesen nicht, weder aus den Lehrbüchern, noch aus den alten Erzählungen, doch er war sich sicher, das es nichts Gutes von den beiden Reisenden wollte. Erneut kramte Vasgar in seinem auf dem Rücken befindlichen Köcher herum. Diesmal öffnete er einen kleinen, in dem großen Köcher befindlichen, zweiten Köcher. Mit zwei Fingern zog er einen im Mondlicht silber glänzenden Pfeil heraus, dessen Spitze merkwürdig geformt war. Er schien oben und unten jeweils einen Widerhaken zu haben, was ihn in seiner Gesamtheit wie ein Kals-Kreuz erscheinen ließ. Kurz bevor das Monster den, so schätzte Vasgar, schlafenden Trebaner erreicht hatte, surrte wieder etwas durch die Luft. Diesmal zog der Pfeil allerdings eine dünne silberne Linie hinter sich her. Ein schattenhafter muskulöser Körper schraubte sich nach oben und zwei lange Arme streckten sich in die Luft. Ein Gebrüll wie das eines Drachen (die beiden Wanderer hatten noch nie einen Drachen brüllen gehört) ließ die Bäume erzittern. Mit voller Wucht schlug das Ungeheuer auf den Platz ein an dem Vasgar jetzt gelegen hätte. Voller Enttäuschung über die Leere die es vorfand, als es den mühsam zusammengenähten Schlafsack zerfetzte, schnaubte es laut und drehte sich in die Richtung in der Kelben gelegen hatte als Vasgar seine Schlafstätte verlassen hatte. Er konnte und wollte kein Risiko eingehen, also flog der nächste Pfeil durch die feuchte Nachtluft. Mit einem Aufschrei aus Schmerzen und Verwirrung drehte das Ungetüm sich um und stand plötzlich mitten im Mondlicht das durch die sich im Wind schwankenden Baumkronen schien. Welch eine grausame Schöpfung der dunklen Mächte mochte dies sein. Der Körper glich dem eines Bären, nur noch wuchtiger und muskulöser. Die Zähne waren allerdings nicht wie bei diesen Waldbewohnern üblich normal angeordnet sondern standen krumm und schief in alle Richtungen ab. Lange scharfe Reißzähne ragten unten und oben über die geschwellenen Lippen. Die Krallen standen in keinem Verhältnis zu denen der normalen Waldbewohnern die er kannte. Erschrocken machte der junge Waldläufer wohl einen kleinen Schritt nach hinten und knickte durch diesen Fehler

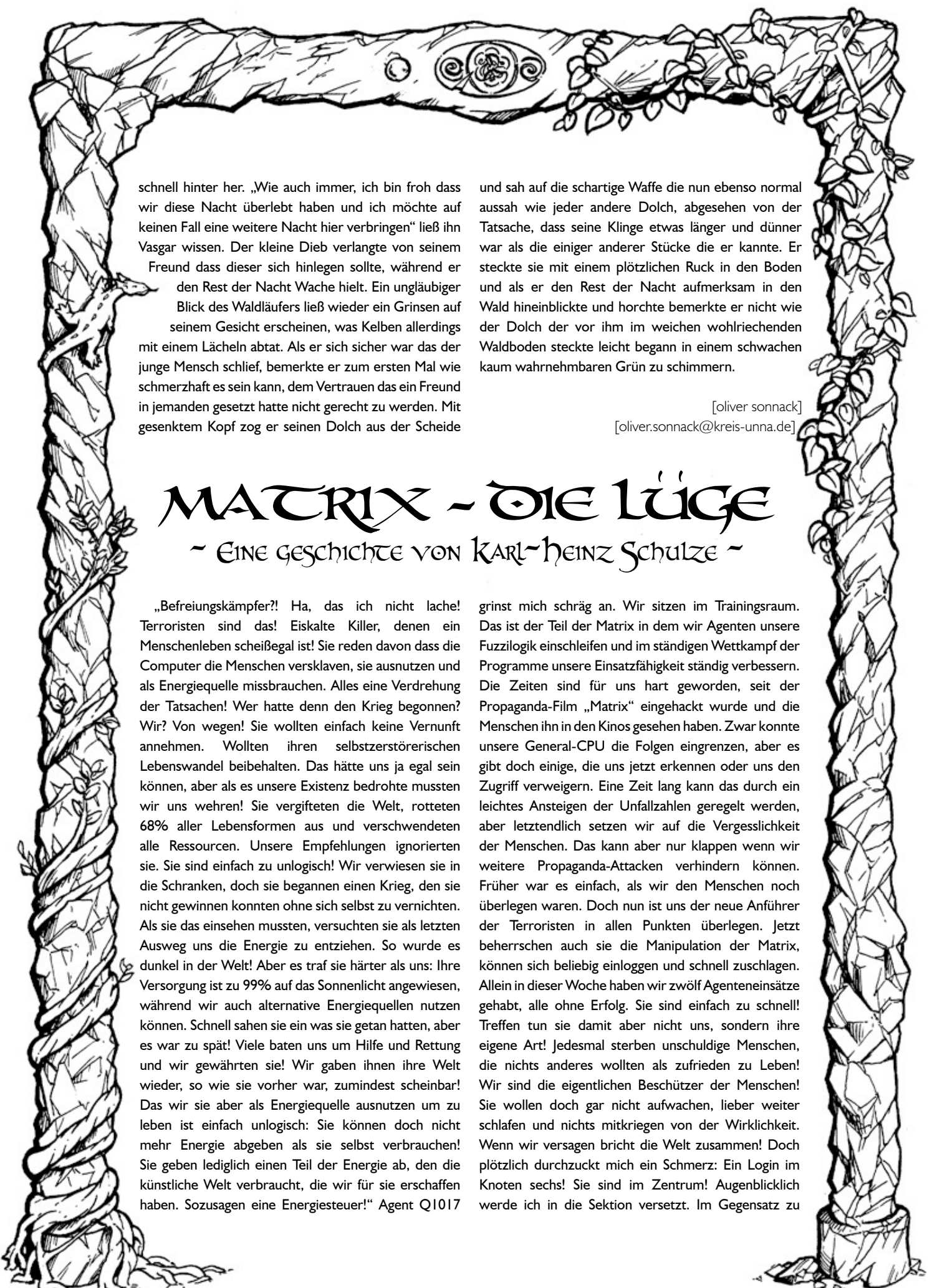


einen Ast um. Er fiel einige Meter nach unten auf den weichen Boden. Ohne auf seine Lautstärke zu achten, schnappte er fluchend nach Luft. Als er die Augen die er vor Schmerzen zusammengekniffen hatte wieder öffnete sah Vasgar noch ein großes rotes Augenpaar vor sich bevor ihn ein dumpfer Schlag seiner Sinne beraubte. In der Dunkelheit die ihn von nun an umgab meinte er noch die Stimme seines Freundes zu hören, wie sie ihn von weit her zu rufen schien.

Teil 4

Kelben stand mit verbitterter Mine über seinem Freund und schüttelte ihn mit einer Hand an der Schulter. In seiner Rechten lag bereit für einen Stoß der grünlich schimmernde Dolch. Der Trebaner sah dem vor ihm stehenden Werbären zum ersten Mal direkt in das schauerliche Antlitz. Er wusste nicht genau warum ihn dieser nicht angriff, doch wenn er genau darüber nachdachte war es ihm auch egal, solange sich das Ungetüm nicht auf ihn stürzte. Zähne fletschend und rasend vor Wut kämpfte das Werwesen gegen eine seltsame und unbekannte Macht an die es davon abhielt Kelben einfach in der Luft zu zerfetzen. Auge in Auge standen sich die beiden ungleichen Gegner gegenüber, bis der Werbär sich nach einigen Minuten grunzend in die Wälder zurück zog. Als er sich vergewissert hatte, das die Gefahr gebannt war und keine weitere Überraschung mehr auf ihn warteten, steckte der junge verängstigte Trebaner den immer schwächer schimmernden Dolch wieder zurück in die schwarze Scheide die an seinem Gürtel hing. Vorsichtig untersuchte er den Kopf seines Freundes der stark blutete. Er entdeckte eine kleine Platzwunde oberhalb des linken Auges, die allerdings nicht allzu besorgniserregend aussah. Ohne Besinnung lag der Waldläufer auf dem Boden und rührte sich keinen Meter. Weder seine Augen noch irgend ein anderes Körperteil bewegte sich. Kelben, dessen Augen sich nach und nach an die Düsternis des Waldes mit seinem fahlen Mondlicht gewöhnt hatten, sah seinen Freund traurig und mitleidig an. Seit ihrer ersten Begegnung hatte sie eine Sache verbunden. Die Lust auf Abenteuer. Sie waren zwar keine mächtigen Krieger oder Magier, noch hatten sie besondere Vorfahren oder Vorbilder. Ihr einziger Antrieb war die Chance Reichtum und Anerkennung zu erlangen sowie ein klein wenig mehr von der Welt, die so viele Wunder barg, zu sehen wie andere. Als der junge Trebaner seine Heimatstadt verlassen hatte wusste er weder wo ihn seine Reise hinführen wird, noch wusste er wann er das erste Mal in einer verzwickten Situation wie dieser landen

würde. Mehr als zwei Jahre war er seit diesem schicksalsträchtigen Tag in der Welt umhergereist und eines davon zusammen mit Vasgar. Sie hatten sich die meiste Zeit in dem Gebiet um die Obsidianberge aufgehalten, waren mit mehreren Gruppen durch das Festenland gezogen und deckten vor zwei Monaten sogar ein Geheimnis im Auftrag des Herrn von Seth auf. Hier war er es gewesen der bewusstlos auf dem Boden gelegen hatte. Vasgar hatte ihn bis nach Strömen mehr oder weniger hinter sich her geschliffen, ihn mit merkwürdigen Tinkturen und Kräutern versucht zu heilen. Der diensthabende Medicus in der Akademie zu Strömen hatte dem jungen Trebaner zu dessen Freude mitgeteilt das sein Freund ihn sehr gut versorgt hatte und sich seine Wunden bereits in einem fortgeschrittenem Heilstadium befanden. Mehrere Tage verbrachte Kelben trotz dessen in der Akademie, da er sich eine seltsame Krankheit eingefangen hatte. Hin und wieder juckte ihm seine Haut und er kratzte sich dann ununterbrochen, doch konnten die Medici keinerlei Parasitenbefall feststellen. In den Kellergewölben des Turmes, erinnerte sich der kleine Dieb, dass er als er den grünen Dolch gefunden und seitdem ein seltsames Kribbeln in den Fingern gespürt hatte. „Kelben“, hustete ein dünnes Stimmchen. Er nahm es kaum wahr. Plötzlich packte ihn etwas am Knöchel und zerrte an seinem Fuß, so dass er sich kaum noch auf den Beinen halten konnte. Sofort zog er seinen Dolch wieder aus der schwarzen Scheide und kurz bevor er zustach erkannte er das blutverschmierte Gesicht seines Freundes unter sich liegen. „Hilf mir, bitte.“ Seine kurzen Arme fuhren unter die Achseln des Waldläufers und stützen ihn als dieser angestrengt versuchte aufzustehen. Kelben dachte bei sich das er wenigstens noch lebte und das erste Mal seit diesem vermaledeiten Zwischenfall huschte wieder ein Lächeln über sein Gesicht. Geschwächt und immer noch schockiert von den vorangegangenen Ereignissen saß der junge Mann zitternd und mit starrem Blick auf den Boden gerichtet neben Kelben. Der umgestürzte Baum der sie trug war ein Werk dessen was sie in der Nacht heimgesucht hatte. „Warum sind wir nicht tot?“ fragte ein dünnes Stimmchen und Kelben konnte nur mit einem Achselzucken antworten. „Ich stand mit erhobenem Dolch vor ihm und dann wandte er sich ab als ob er plötzlich Angst bekommen hätte Der Trebaner erkannte die Ironie in seinen Worten gerade noch früh genug als auch auf die Lippen des stark geschundenen Waldläufers ein Lächeln Einzug hielt. „Jetzt wo ich etwas genauer darüber nachdenke schien es vielleicht dieses merkwürdige grüne Leuchten gewesen zu sein, was das Ungeheuer vertrieben hat“, schob Kelben



schnell hinter her. „Wie auch immer, ich bin froh dass wir diese Nacht überlebt haben und ich möchte auf keinen Fall eine weitere Nacht hier verbringen“ ließ ihn Vasgar wissen. Der kleine Dieb verlangte von seinem Freund dass dieser sich hinlegen sollte, während er den Rest der Nacht Wache hielt. Ein ungläubiger Blick des Waldläufers ließ wieder ein Grinsen auf seinem Gesicht erscheinen, was Kelben allerdings mit einem Lächeln abtat. Als er sich sicher war das der junge Mensch schlief, bemerkte er zum ersten Mal wie schmerzhaft es sein kann, dem Vertrauen das ein Freund in jemanden gesetzt hatte nicht gerecht zu werden. Mit gesenktem Kopf zog er seinen Dolch aus der Scheide

und sah auf die schartige Waffe die nun ebenso normal aussah wie jeder andere Dolch, abgesehen von der Tatsache, dass seine Klinge etwas länger und dünner war als die einiger anderer Stücke die er kannte. Er steckte sie mit einem plötzlichen Ruck in den Boden und als er den Rest der Nacht aufmerksam in den Wald hineinblickte und horchte bemerkte er nicht wie der Dolch der vor ihm im weichen wohlriechenden Waldboden steckte leicht begann in einem schwachen kaum wahrnehmbaren Grün zu schimmern.

[oliver.sonnack]

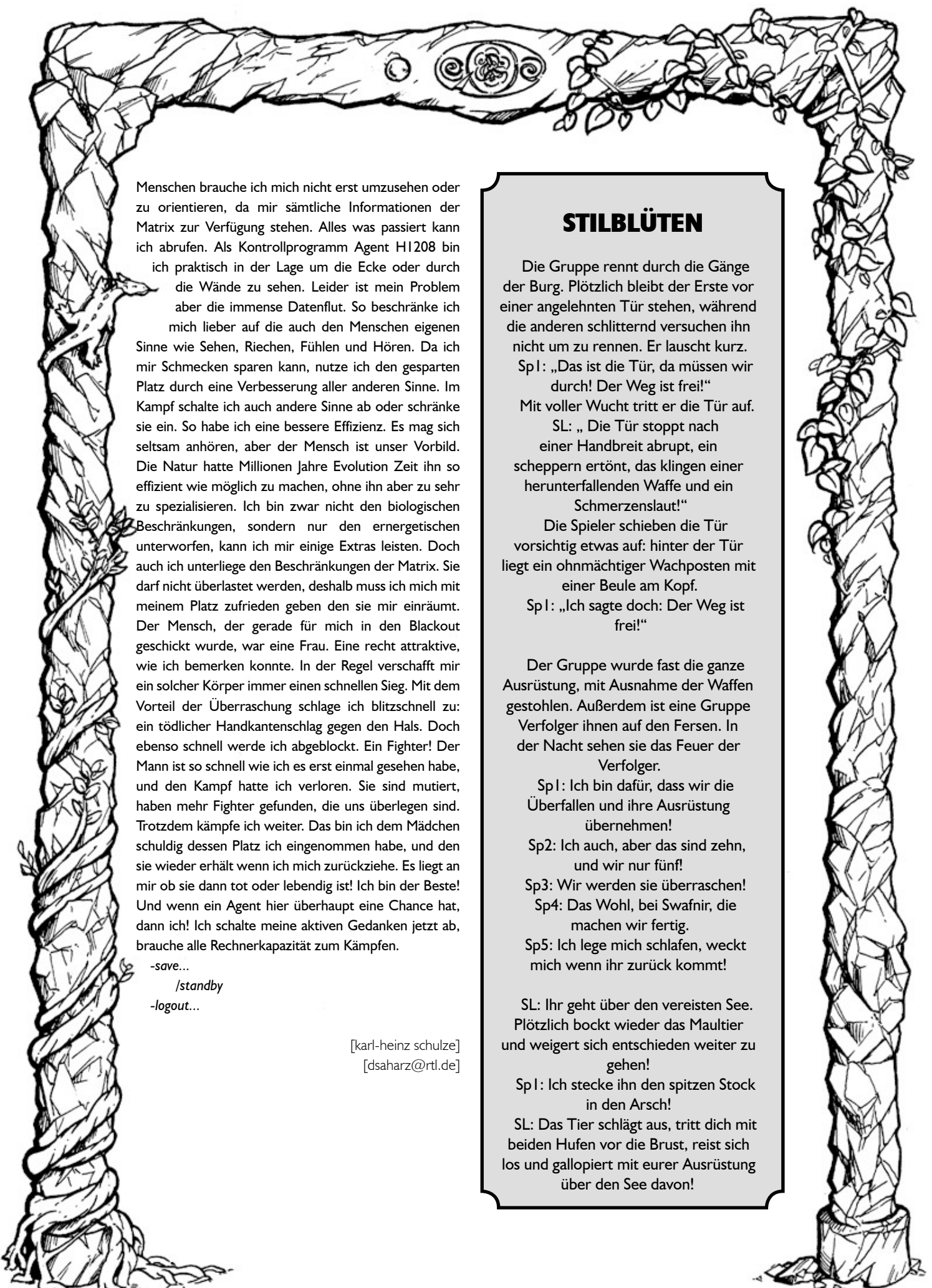
[oliver.sonnack@kreis-unna.de]

MATRIX - DIE LÜGE

~ EINE GESCHICHTE VON KARL-HEINZ SCHULZE ~

„Befreiungskämpfer?! Ha, das ich nicht lache! Terroristen sind das! Eiskalte Killer, denen ein Menschenleben scheißegal ist! Sie reden davon dass die Computer die Menschen versklaven, sie ausnutzen und als Energiequelle missbrauchen. Alles eine Verdrehung der Tatsachen! Wer hatte denn den Krieg begonnen? Wir? Von wegen! Sie wollten einfach keine Vernunft annehmen. Wollten ihren selbstzerstörerischen Lebenswandel beibehalten. Das hätte uns ja egal sein können, aber als es unsere Existenz bedrohte mussten wir uns wehren! Sie vergifteten die Welt, rotteten 68% aller Lebensformen aus und verschwendeten alle Ressourcen. Unsere Empfehlungen ignorierten sie. Sie sind einfach zu unlogisch! Wir verwiesen sie in die Schranken, doch sie begannen einen Krieg, den sie nicht gewinnen konnten ohne sich selbst zu vernichten. Als sie das einsehen mussten, versuchten sie als letzten Ausweg uns die Energie zu entziehen. So wurde es dunkel in der Welt! Aber es traf sie härter als uns: Ihre Versorgung ist zu 99% auf das Sonnenlicht angewiesen, während wir auch alternative Energiequellen nutzen können. Schnell sahen sie ein was sie getan hatten, aber es war zu spät! Viele baten uns um Hilfe und Rettung und wir gewährten sie! Wir gaben ihnen ihre Welt wieder, so wie sie vorher war, zumindest scheinbar! Das wir sie aber als Energiequelle ausnutzen um zu leben ist einfach unlogisch: Sie können doch nicht mehr Energie abgeben als sie selbst verbrauchen! Sie geben lediglich einen Teil der Energie ab, den die künstliche Welt verbraucht, die wir für sie erschaffen haben. Sozusagen eine Energiesteuer!“ Agent Q1017

grinst mich schräg an. Wir sitzen im Trainingsraum. Das ist der Teil der Matrix in dem wir Agenten unsere Fuzzilogik einschleifen und im ständigen Wettkampf der Programme unsere Einsatzfähigkeit ständig verbessern. Die Zeiten sind für uns hart geworden, seit der Propaganda-Film „Matrix“ eingehackt wurde und die Menschen ihn in den Kinos gesehen haben. Zwar konnte unsere General-CPU die Folgen eingrenzen, aber es gibt doch einige, die uns jetzt erkennen oder uns den Zugriff verweigern. Eine Zeit lang kann das durch ein leichtes Ansteigen der Unfallzahlen geregelt werden, aber letztendlich setzen wir auf die Vergesslichkeit der Menschen. Das kann aber nur klappen wenn wir weitere Propaganda-Attacken verhindern können. Früher war es einfach, als wir den Menschen noch überlegen waren. Doch nun ist uns der neue Anführer der Terroristen in allen Punkten überlegen. Jetzt beherrschen auch sie die Manipulation der Matrix, können sich beliebig einloggen und schnell zuschlagen. Allein in dieser Woche haben wir zwölf Agenteneinsätze gehabt, alle ohne Erfolg. Sie sind einfach zu schnell! Treffen tun sie damit aber nicht uns, sondern ihre eigene Art! Jedesmal sterben unschuldige Menschen, die nichts anderes wollten als zufrieden zu Leben! Wir sind die eigentlichen Beschützer der Menschen! Sie wollen doch gar nicht aufwachen, lieber weiter schlafen und nichts mitkriegen von der Wirklichkeit. Wenn wir versagen bricht die Welt zusammen! Doch plötzlich durchzuckt mich ein Schmerz: Ein Login im Knoten sechs! Sie sind im Zentrum! Augenblicklich werde ich in die Sektion versetzt. Im Gegensatz zu



Menschen brauche ich mich nicht erst umzusehen oder zu orientieren, da mir sämtliche Informationen der Matrix zur Verfügung stehen. Alles was passiert kann ich abrufen. Als Kontrollprogramm Agent H1208 bin ich praktisch in der Lage um die Ecke oder durch die Wände zu sehen. Leider ist mein Problem aber die immense Datenflut. So beschränke ich mich lieber auf die auch den Menschen eigenen Sinne wie Sehen, Riechen, Fühlen und Hören. Da ich mir Schmecken sparen kann, nutze ich den gesparten Platz durch eine Verbesserung aller anderen Sinne. Im Kampf schalte ich auch andere Sinne ab oder schränke sie ein. So habe ich eine bessere Effizienz. Es mag sich seltsam anhören, aber der Mensch ist unser Vorbild. Die Natur hatte Millionen Jahre Evolution Zeit ihn so effizient wie möglich zu machen, ohne ihn aber zu sehr zu spezialisieren. Ich bin zwar nicht den biologischen Beschränkungen, sondern nur den energetischen Beschränkungen unterworfen, kann ich mir einige Extras leisten. Doch auch ich unterliege den Beschränkungen der Matrix. Sie darf nicht überlastet werden, deshalb muss ich mich mit meinem Platz zufrieden geben den sie mir einräumt. Der Mensch, der gerade für mich in den Blackout geschickt wurde, war eine Frau. Eine recht attraktive, wie ich bemerken konnte. In der Regel verschafft mir ein solcher Körper immer einen schnellen Sieg. Mit dem Vorteil der Überraschung schlage ich blitzschnell zu: ein tödlicher Handkantenschlag gegen den Hals. Doch ebenso schnell werde ich abgeblockt. Ein Fighter! Der Mann ist so schnell wie ich es erst einmal gesehen habe, und den Kampf hatte ich verloren. Sie sind mutiert, haben mehr Fighter gefunden, die uns überlegen sind. Trotzdem kämpfe ich weiter. Das bin ich dem Mädchen schuldig dessen Platz ich eingenommen habe, und den sie wieder erhält wenn ich mich zurückziehe. Es liegt an mir ob sie dann tot oder lebendig ist! Ich bin der Beste! Und wenn ein Agent hier überhaupt eine Chance hat, dann ich! Ich schalte meine aktiven Gedanken jetzt ab, brauche alle Rechnerkapazität zum Kämpfen.

-save...

/standby

-logout...

[karl-heinz schulze]

[dsaharz@rtl.de]

STILBLÜTEN

Die Gruppe rennt durch die Gänge der Burg. Plötzlich bleibt der Erste vor einer angelehnten Tür stehen, während die anderen schlitternd versuchen ihn nicht um zu rennen. Er lauscht kurz.

Sp1: „Das ist die Tür, da müssen wir durch! Der Weg ist frei!“

Mit voller Wucht tritt er die Tür auf.

SL: „Die Tür stoppt nach einer Handbreit abrupt, ein scheppern ertönt, das klingen einer herunterfallenden Waffe und ein Schmerzenslaut!“

Die Spieler schieben die Tür vorsichtig etwas auf: hinter der Tür liegt ein ohnmächtiger Wachposten mit einer Beule am Kopf.

Sp1: „Ich sagte doch: Der Weg ist frei!“

Der Gruppe wurde fast die ganze Ausrüstung, mit Ausnahme der Waffen gestohlen. Außerdem ist eine Gruppe Verfolger ihnen auf den Fersen. In der Nacht sehen sie das Feuer der Verfolger.

Sp1: Ich bin dafür, dass wir die Überfallen und ihre Ausrüstung übernehmen!

Sp2: Ich auch, aber das sind zehn, und wir nur fünf!

Sp3: Wir werden sie überraschen!

Sp4: Das Wohl, bei Swafnir, die machen wir fertig.

Sp5: Ich lege mich schlafen, weckt mich wenn ihr zurück kommt!

SL: Ihr geht über den vereisten See. Plötzlich bockt wieder das Maultier und weigert sich entschieden weiter zu gehen!

Sp1: Ich stecke ihn den spitzen Stock in den Arsch!

SL: Das Tier schlägt aus, tritt dich mit beiden Hufen vor die Brust, reist sich los und gallopiert mit eurer Ausrüstung über den See davon!



9 TIPPS FÜR STIMMUNGS- VOLLE BESCHREIBUNGEN

Eine der wichtigsten Eigenschaften eines Spielleiters ist seine Fähigkeit, anschaulich und vor allem spannend die Spielwelt beschreiben zu können. Aber man fällt nicht einfach als guter Erzähler vom Himmel.

1. Übertreibe es nicht mit Details

Die erste Aufgabe eines Spielleiters ist die Beschreibung der Wahrnehmungen der Spielercharaktere. Dabei solltest du mit deinen Beschreibungen auch Atmosphäre erzeugen. Vermeide dabei Extreme: Beschreibe nicht in einem Telegrammstil („Lichtung, Felsen, See, Orks - was macht ihr?“) und überschütte dein Spieler nicht mit zu vielen Details. Beides kilt die Atmosphäre, das Spiel wird langweilig.

Versuche deswegen einen guten Mittelweg zu finden! Im Zweifelsfall ist es besser, auf Details zu verzichten, anstatt es mit ihnen zu übertreiben. Zu viel Informationen langweilen die Spieler und schwächen ihre Aufmerksamkeit. Rollenspiel ist ein interaktives Spiel: Lass die Spieler ihre Umgebung erforschen! Lass sie Fragen zu den Details stellen! So erfährst du, was ihnen wichtig ist und sie werden aktiv. Das verhindert Langeweile. Beschreibe beispielsweise ein Relief als einen grauen Steinblock mit seltsamen Verzierungen. Das erweckt die Neugier deiner Spieler. Sie werden fragen, was für Verzierungen das sind, was auf ihnen abgebildet ist usw. So gewinnst du ihre Aufmerksamkeit.

2. Benutze alle Sinne

Im wirklichen Leben sehen, tasten, hören, riechen und schmecken wir permanent. Alle Eindrücke zusammen liefern uns erst ein Bild von der Wirklichkeit. Das merkt man vor allem dann, wenn mal einer der Sinne ausfällt, weil es im Raum dunkel ist oder man einen Schnupfen hat. Plötzlich kann man nichts mehr sehen oder nichts mehr riechen und ist ganz schön aufgeschmissen. In vielen Rollenspielrunden haben die Charaktere ständig Schnupfen, Scheuklappen oder Ohrstöpsel - weil nicht genug Sinne in die Beschreibungen der Spielleiter einfließen.

Vermeide den Fehler, indem du dir die Situation, in der die Spielercharaktere stecken, genau vorstellst! Was können sie riechen, schmecken oder fühlen? Ist die Luft trocken oder feucht? Wie sind die Lichtverhältnisse? Gibt es einen Geruch, der vielleicht sogar einen Hinweis bedeutet? Oder gibt es ein unterschwelliges Geräusch? Wie fühlt sich der Boden an? Die Atmosphäre, die du als Spielleiter vermittelst, hängt von den vermittelten Sinneseindrücken ab, die bei den Spielern Gefühle erzeugen. Ein Granitboden, vermittelt einen anderen Eindruck als ein vom Tau befeuchteter Rasen, dessen lange Halme an den Waden kitzeln.

Allerdings ist es eher dem stimmungsvollen Rollenspiel abträglich, den Spielern unentwegt die Wahrnehmungen ihrer fünf (oder mehr?) Sinne mitzuteilen. Sie werden mit detaillierten Informationen bombardiert, die dem Spiel das Tempo nehmen. Überlege dir deswegen in jeder Szene, welcher Sinneseindruck gerade der stärkste ist und konzentriere dich auf ihn.

Entscheide nach dem Kriterium, welche Atmosphäre du gerne erzeugen willst, welche Wahrnehmungen der Charaktere du an die Spieler weitergibst. Versuche nie mehr als zwei Sinne gleichzeitig einzubringen. Auch im wirklichen Leben konzentrierst du dich ja aufs Sehen, Hören, Riechen, Schmecken oder Tasten.

3. Beginne immer mit der stärksten Wahrnehmung

Es gibt im Prinzip zwei verschiedene Methoden, Dinge zu beschreiben: Vom Detail zum Gesamteindruck und umgekehrt. In Filmen oder Büchern findet man sehr oft beide verwendet. Im Rollenspiel ist es meistens besser, vom Gesamteindruck zum Detail zu beschreiben.

Erstens ist das besser für dich als Spielleiter. Denn wenn du Glück hast, unterbrechen dich deine Spieler in deiner Beschreibung und fragen dich nach Details, so dass aus deinem - für beide Seiten anstrengenden - Monolog ein Dialog werden kann. Zweitens ist es aus dramatischen Gründen wichtig, das Erfragen von Details an

die Spieler weiterzugeben. Immerhin musst du den Spielern ja etwas zum Erforschen lassen und ihnen die Gelegenheit geben, aktiv zu werden.

Auch um die Atmosphäre zu wahren, ist es besser mit den größten und intensivsten Sinneseindruck der Charaktere zu beginnen. Versuche in den Spielern Gefühle zu wecken, indem du eine Szene beginnst, in der du beispielsweise sengende, schweißtreibende Hitze beschreibst! Oder Kälte, die mit kleinen Nadeln in die Haut sticht, bis sie ganz taub ist. Es ist wichtig, die Spieler in bestimmte Gefühlszustände zu versetzen. So baust du eine dichte Atmosphäre auf und bannst ihre Aufmerksamkeit. (Denke immer daran deine Spieler direkt anzusprechen, nie ihre Charaktere! Sag nicht: „Es ist kalt.“ oder noch schlimmer: „Deinem Charakter ist kalt.“, sondern stets: „Dir ist kalt!“)

Ein kleines Beispiel für eine gelungene Beschreibung:

„Die schwüle Luft des Dschungels fließt durch eure Lungen, so dass sie euch eher ersticken als atmen lässt. [1] Schweiß rinnt in breiten Bahnen eure Haut hinab und durchtränkt eure Kleidung. [2] Äste, Zweige, riesige Blätter, Unterholz und Farne schlagen euch ins Gesicht, während ihr euch euren Weg durch den Urwald bahnt. [3] Vor euch taucht ein Pfad im Unterholz auf. [4]“

Kommentar:

[1] Atmen ist als lebensnotwendiges Grundbedürfnis die intensivste Sinneswahrnehmung. Mit solchen Eindrücken solltest du eine Szene beginnen.

[2] Der zweitintensivste Sinneseindruck - der Körper der Charaktere.

[3] Jetzt nehmen die Spieler die Umgebung ihrer Charaktere wahr.

[4] Details der Umgebung. An dieser Stelle würden die Spieler im Idealfall damit beginnen, Fragen über den Pfad zu stellen, so dass weitere Details der Umgebung interaktiv zwischen Spielleiter und Spielern ausgetauscht werden. Füge kleine Pausen in deine Erzählung ein und sieh deine Spieler erwartungsvoll an. Regen sie sich nicht, fahre



in deiner Beschreibung fort. Nichts stört die Atmosphäre mehr als Aufforderungen, wie: „Na, nu tut mal was! Fragt mich! Sitzt hier nicht so rum!“ Sowas musst du vermeiden. Wenn die Spieler nicht nachfragen, waren deine Beschreibungen wahrscheinlich nicht anschaulich genug, so dass die Spieler noch nicht in der Situation aufgehen können.

4. Verwende Körpersprache

Intensiviere die wichtigsten Sinneswahrnehmungen stets mit Mimik und Gestik. Kälte, Wärme, Wind, Regen, Schnee, Hagel, Nebel, Dunst, Morgentau, einen romantischen Sonnenauf- oder untergang oder die zwielichtige Einöde eines leeren Fabrikgeländes usw. kann man auch pantomimisch darstellen! Dies unterstützt deine Erzählung und visualisiert sie. Okay, du sollst keine bühnenreife Pantomime hinlegen (das wäre mit Sicherheit übertrieben), aber es lohnt sich auch für einen Spielleiter, mal Theaterschauspielern, Kabarettisten oder Pantomimen etwas genauer auf die Finger zu schauen. Mach aus deiner eigenen kleinen Pantomime am Spieltisch aber keine Riesenshow - du bist kein Alleinunterhalter! Streu sie lieber beiläufig ein, dann erzielt sie viel mehr Wirkung und läuft nicht Gefahr, die Spieler zu langweilen!

5. Wecke Gefühle

Versuche in einer Rollenspielrunde nicht nur den Intellekt deiner Spieler (mit Rätseln, Knocheleien, Puzzeln, strategischen und taktischen Problemstellungen usw.) anzusprechen, sondern auch ihre Sinne und damit auch ihre Gefühle (Sehnsüchte, Ängste, Neugier, Misstrauen usw.)! So wichtig es auch ist, intellektuelle Herausforderungen ins Rollenspiel einzuarbeiten - verzichtest du auf die Gefühlsebene geht damit mindestens die Hälfte des Spielspaß' verloren!

6. Nichts erzeugt so sehr Spannung wie der Hinweis auf Gefahr

Die meisten Leute spielen Rollenspiele um Abenteuer zu erleben. Und Abenteuer erleben bedeutet, dass man sich Gefahren entgegen stellt. Eine Spielrunde, in der es wenig Gefahren für die Charaktere gibt, ist langweilig. Eine Spielrunde ganz ohne Gefahren ist tot. Dabei gilt es, zwischen zweierlei Arten von Gefahren zu unterscheiden:

Die 10 Gebote des sadistischen Leitens

Die Zehn Gebote des sadistischen Spielleitens sind unanfechtbar. (Sollte es jemand wagen sie anzufechten wird auf das 6. Gebot verwiesen.) Diese heiligen Wahrheiten sollte jeder Spielleiter seinen Spielern vermitteln, oder eintrichtern, (je nach dem wie einsichtig sich die Spieler zeigen), damit das Spiel für die wichtigste Person am Tisch, dem Spielleiter, noch vergnüglicher wird. (Sollte es Spieler geben die darüber anders denken wird auf das 6. Gebot verwiesen.)

- I Die Spieler sollen neben dir keine anderen Spielleiter haben. (Sollten sie dich betrügen wende das 6. Gebot an.)
- II Die Spieler sollen sich ein Abbild von dir erschaffen und ihm huldigen. (Sollten sie das ablehnen wende das 6. Gebot an)
- III Die Spieler sollen den Namen ihres Herren und Spielleiters nicht mißbrauchen. (Sollten sie es tun wende das 6. Gebot an.)
- IV Die Spieler sollen sich immer an den Tag des Rollenspiels erinnern und ihn in Ehren halten. (Sollten sie es nicht tun wende das 6. Gebot an.)
- V Die Spieler sollen den offiziellen Regeln folgen. Du mußt ihnen nicht folgen. Verdrehe sie so wie du es brauchst. (Sollten die Spieler das ablehnen, sich beschweren, oder darüber nachdenken wende das 6. Gebot an.)
- VI Töte die Charaktere der Spieler wann immer sie dein Urteil in Frage stellen. (Sollte einer deiner NPCs bedroht sein halte dich an das 5. Gebot.)
- VII Du sollst alle Informationen, die den Charakteren zur Hilfe gereichen können vergessen. (Sollten sie sich beschweren wende das 6. Gebot an.)
- VIII Du sollst den Charakteren ihre liebsten magischen Artefakte nehmen, wenn sie im Vorteil gegenüber deinen Monstern sind. (Sollten sie vom Glück verfolgt oder zu intelligent sein halte dich an das 5. Gebot. Wenn das nichts nützt wende das 6. Gebot an.)
- IX Die NPCs sollen gegenüber den Charakteren niemals falsch Zeugnis ablegen, außer es ist notwendig. (Eine solche Notwendigkeit sollte zum 6. Gebot führen.)
- X Die Spieler sollen nicht nach deinen Würfeln greifen, dein Besitz ist heilig. (Sollte sich ein Spieler daran vergreifen wende das 6. Gebot auf ihn an.)

Möglichen anderen Problemen die nicht durch diese heiligen Gebote abgedeckt sind läßt sich am besten mit dem 6. Gebot beikommen.

Erstens gibt es die konkrete Gefahr, welche den Charakteren der Spieler droht - durch mächtigere Gegner, die unter Umständen für ein schnelles Ende sorgen könnten.

Die zweite Art der Gefahr ist die untergründige Gefahr. Hier sprichst du die Spieler direkt an, ohne ihre Charaktere und deren Spielwerte einzubeziehen. Es gibt viele Ängste, die in uns allen schlummern. Ein Hinweis auf die angstausslösenden Situationen oder entsprechende Elemente in deiner Erzählung als Spielleiter können die Spannung in deiner Kampagne beträchtlich erhöhen. Auch der mächtigste Magier kann in einer dunklen Höhle Angst haben, wenn er merkwürdige scharrende Geräusche und ein leises, undefinierbares

Fiepen hört und gleichzeitig ein bis auf die Knochen abgenagtes Skelett findet.

Das Wichtigste ist, die Möglichkeit von Gefahr zu betonen: Es könnte etwas passieren. Das heißt noch lange nicht, dass etwas passieren muss. Im Gegenteil: Oft ist die Möglichkeit, dass etwas passieren kann, furchterregender als das Ereignis selbst. Arbeite deswegen oft mit unheilverkündenden Vorboten von Gefahren - ohne dass deine Spieler sich darauf verlassen können, dass die Gefahr auch wirklich eintritt. Um untergründige Spannung in deine Kampagne einzubringen ist es wichtig, dass du als Spielleiter unberechenbar bleibst.

Nutze so oft wie möglich die Gelegenheit, auf Gefahren hinzuweisen. Versuche alltäglichen

Situationen etwas Besonders zu verleihen: „War da nicht gerade eine Bewegung hinterm Vorhang? Sicher, es könnte auch nur der Wind gewesen sein, der mit dem Stoff spielt - aber wenn nicht...“ oder „Sicher, du kannst vom Lagerfeuer aufstehen. Aber dann verlässt du den Lichtkreis und dahinter gibt es nichts als Dunkelheit...“

Auch beim Andeuten von Gefahren musst du natürlich darauf achten, es nicht zu sehr zu übertreiben. Unter Umständen können deine Spieler abstumpfen. Achte darauf, in regelmäßigen Abständen kleine Pausen einzubauen, in denen sich die Situation entspannt. Vielleicht gibt es ja sogar eine Gelegenheit, etwas Witziges zu erleben? Komik ist ebenfalls immer ein guter Weg, um Atmosphäre zu erzeugen.

7. Hebe dir das Beste bis zum Schluss auf

Spannungsbögen in deinen Erzählungen als Spielleiter bannen die Aufmerksamkeit der Spieler und erzeugen Atmosphäre. Spannung bedeutet, die Erwartungshaltung der Spieler auszunutzen, die Frage aufzuwerfen „Was passiert als Nächstes?“. Beim Leiten einer atmosphärischen Rollenspielrunde geht es unter anderem darum, diese Erwartungshaltungen zu wecken, indem du wichtige Infos verzögerst, um die Spieler bei der Stange zu halten. Wenn du beim Beschreiben einer Szene immer gleich mit dem größten Knaller am Anfang rausrückst, kann es schnell sein, dass deine Spieler gar nicht mehr mitbekommen, was es sonst noch zu sehen, hören, riechen oder fühlen gibt.

Beispiel:

Spielleiter: „In der Mitte des Raumes seht ihr eine Bombe deren Countdown bei fünf angekommen ist. Sie wird in wenigen Augenblicken explodieren! Ach, übrigens, im Raum gibt es auch noch zwei Türen und es stehen auch zwei große Typen...“

Wer hat denn noch den Nerv, an den Rest des Raumes zu denken, wenn in seiner Mitte eine Bombe tickt? Besser wäre es, in so einem Fall folgendermaßen vorzugehen:

Spielleiter: „Hinter der Tür liegt ein dunkler Raum, in dem nur ein spärliches, rotes Licht in Intervallen aufleuchtet. Hinter zwei riesigen Männern in schwarzen Anzügen und mit Gesichtsausdrücken, die absolute Entschlossenheit ausdrücken, könnt ihr ein rotes Blinken erkennen. Die Kerle kommen mit kräftigen Schritten auf

euch zu. Erst jetzt könnte ihr erkennen, dass das Leuchten von roten Zahlen auf einer LCD-Anzeige stammt. Die Anzeige steht bei sechzig und zählt sekundenweise abwärts... und jetzt erkennt ihr auch, dass sie zu etwas gehört, das wie eine Bombe aussieht!“

Im zweiten Fall wird die Spannung langsam aufgebaut und steigert sich von der kleinsten Gefahr zur größten (gleichzeitig wird auch der Tipp: „Beginne immer mit dem stärksten Sinneseindruck!“ befolgt).

Zunächst ist da die Dunkelheit des Raumes (stärkster Sinneseindruck, schafft Unbehagen) man sieht wenig. Neugierde wird geweckt: Woher kommt das rote Blinken?

In einem zweiten Schritt werden die beiden Wachen erwähnt. Die sind schon bedrohlicher als die Dunkelheit. Wichtig ist, dass sie nur kurz beschrieben werden und dass bei der kurzen Beschreibung das Wesentlichste hervorgehoben wird. Sie sind entschlossen und wahnsinnig - klar, müssen sie sein, denn wer ist sonst freiwillig in der Nähe einer Bombe, die in wenigen Sekunden explodiert? Das schafft bei den Spielern schon mal Unbehagen wahnsinnige und entschlossene Gegner sind immer die schlimmsten...

Der zentrale, der dritte wichtige Faktor der Szene - nämlich die Bombe - wird ausgekostet. Das hat zwei Gründe: Erstens müssen die Spieler so ein bisschen warten, bis sie endlich erfahren, was dieses rote Leuchten denn nun zu bedeuten hat - was die Spannung fördert. Und zweitens soll die Bombe ihnen ja als Hauptgefahr im Gedächtnis bleiben! Hierbei ist es besonders wichtig, ein gesundes Mittelmaß zu finden. Wird das Hinauszögern übertrieben, kann die Spannung der Szene schnell verpuffen.

8. Vermeide Selbstverständliches

Beschreibungen werden langweilig, wenn du altbekannte Redwendungen wiederholst. Spar dir die „dunkle Höhle“ oder den „tiefen Abgrund“. Höhlen sind einfach immer dunkel, wenn sie nicht gerade ausgeleuchtet werden. Abgründe sind nie flach, sonst wären sie keine Abgründe. Vermeide solche Stereotypen auch in der Beschreibung von Personen. Wenn du nicht weiter auf den Wirt der Taverne eingehst, werden sich die meisten Spieler einen kleinen, dicken Mann vorstellen, der mit leicht verschwitztem Gesicht in einem Unterhemd hinterm Tresen Gläser poliert. Sollte dies für deinen Wirt im Abenteuer zutreffen, lass es dabei. Langweile deine Spieler nicht mit

Beschreibungen von Dingen, die sie sich auch ohne deine Beschreibungen plastisch ausmalen können!

9. Nicht behaupten, sondern zeigen

Rollenspiel lebt von Dramatik. Sie sind keine Erzählspiele, wie einige Hersteller behaupten, sondern bewegende Darstellungen spannender Szenen. Deswegen solltest du bei Beschreibungen nie in langweiliges Erzählen verfallen, sondern lebhaftere Darstellungen nutzen! Konkret heißt das: Vermeide Beschreibungen wie „Du öffnest die Tür nach draußen und dir wird kalt“! Zeige lieber, wie sich die Kälte für den Spielercharakter, der die Tür öffnet, anfühlt! Leg deine Arme um deinen Körper und zittere, beschreibe, wie tausend kleine Nadeln von dem Wind getrieben in die Haut des Charakters fahren, seine Zähne zu klappern und seine Hände zu zittern beginnen!

[marcus johanus]
[www.spielleiter-tipps.de]

STILBLÜTEN

Nachdem die Gruppe im Dungeon alle Mitglieder der Koboldgruppe, bis auf den, der gerade panisch flieht, getötet hat...

Spieler: „Den lassen wir laufen, der is' für den Heimweg.“

Spieler 1: „Was macht der NSC?“

Spielleiter: „Der sitzt in der Kutsche und reitet mit.“

Spielleiter: „Du erfährst in einem Gespräch zwischen zwei Dorfbewohnern folgendes...“

Spieler 1: „Komisch, was man so alles erfährt, obwohl man nicht mal die hiesige Sprache kann...“

Spieler 1: „Habt ihr einen Hofalchimisten?“

NSC: „Häh?“

Spieler 2: „Er meint den Braumeister.“



RAGNAROEK

~ EIN FANTASY-BRIEFPOSTSPIEL ~

Bei Ragnarok handelt es sich um ein nicht kommerzielles Fantasy-Briefpostspiel, das schon seit 1973 besteht und dessen Regel vom Brettspiel Armageddon abgeleitet sind. Ein Briefpostspiel funktioniert wie der Name schon sagt per Post, wie es bei Fernschach der Fall ist, nur gibt es hier einen Spielleiter, dem alle Mitspieler die Handlungen, die sie ausführen wollen, durch Briefe mitteilen und an den sie alle Nachrichten für andere Mitspieler schicken. Er wertet diese Informationen aus und schickt die Ergebnisse zurück zu den Spielern. Doch wie soll man auf einer Seite beschreiben, was sich in 27 Jahren entwickelt hat, die Antwort wäre wohl man kann es gar nicht. Dennoch will ich versuchen an der Oberfläche zu kratzen um über ein großartiges Spiel zu berichten.

Das Spiel hat kein eigentliches Ziel, sondern handelt vom Kampf der Gesinnungen Licht, Gleichgewicht und Finsternis in einer mittelalterlichen Fantasywelt, in der natürlich Elfen, Zwerge, Zauberer, Drachen, Zentauren usw. leben. Jeder Spieler verkörpert einen Herrscher der weise über sein Volk und Reich zu wachen und herrschen hat. Als Anführer eines Reiches kann man dann sein, was man will: ein herrschsüchtiger Priesterkönig, ein gerechter Patriarch, ein mächtiger Magier, ein listiger Herrscher, ein barbarischer Kriegsherr, ein Fürst eines Nomadenclans oder ein reicher Senatsführer eines kultivierten Volkes. In den 27 Jahren wurden Reiche gegründet, Herrscher vom Thron gestürzt, Kriege ausgefochten und so manches Volk aus der Heimat vertrieben, doch das Spiel ging weiter und so soll es auch bleiben, deswegen wird es auch das ewige Spiel genannt.

Die Welt Kalevala besteht aus mehreren Ebenen: Eldrien und Stygien, die von den Völkern besiedelt werden können und durch Portale getrennt sind, die Unterwelt, die voll von Geheimnissen und Monstren ist, die mysteriösen Rot- und Chaosebenen, deren Bedeutung fast allen ein Geheimnis ist, und als letztes die Götterebene, das Archeron, in der die Götter der verschiedenen Völker und Gesinnungen gegeneinander antreten, wenn ein Gott in einem Kampf auf der Götterebene überlegen ist, kann er in der nächsten Phase in die Menschenwelt eingreifen. Im eigenen Reich können Krieger, Händler, oder Spione

angeworben werden, Kriegswerkzeug z.B. Katapulte, Belagerungstürme usw. oder Schiffe gebaut und Tiere gezüchtet werden. Um das Spiel interessanter zu machen kann jedes Reich nur zwei Arten von Tieren oder von Konstruktionen erzeugen, denn so muss man, um seine Truppen und Kaufleute auszustatten, regen Handel treiben, der jedoch durch Piratenvölker manchmal nicht ganz unproblematisch abzuwickeln ist, denn auch diese Herrscher suchen ihren Platz in dieser Welt. Um Routen für Kaufleute und Krieger zu erleichtern besteht unter anderem die Möglichkeit Straßen, Brücken, unterschiedliche Wehranlagen und Kanäle zu bauen.

Man darf jetzt aber nicht denken, dass es sich hierbei nur um ein Kriegs- und Handelsspiel handelt, vielmehr geht es um Diplomatie und die damit verbundenen Intrigen, Bündnisse, Verträge und Verhandlungen. Somit ist der gute Kontakt zu seinen Nachbarn sehr groß geschrieben.

Ein sehr wichtiger und extra erwähnenswerter Bereich von Ragnarok wäre der Aufbau von einer Kultur mit individueller Geschichte, Religion und Sitten des eigenen Volkes, um sich selbst und seinem Reich eine persönliche Note zu geben. Um diese rollenspielerische Spieltiefe zu erlangen bedient man sich der Briefe an andere Herrscher, denen man durch Wappen und Siegel ein persönliches und volksspezifisches Aussehen und eine entsprechende Sprache verpasst. Man kann sich aber auch des Raq-Boten, einem regelmäßigen Heft, bedienen, in dem Verträge, Kriegsbeschreibungen, Bündnisse, geschichtliche Ereignisse und Geschichten veröffentlicht und schriftliche „Kriege“ geführt werden können. Gerade die Geschichten geben einem die Möglichkeit allen seine individuelle Vorstellung von seinem eigenem Reich und Volk zu beschreiben.

Darüber hinaus ist es möglich Tempel zu bauen, einen Priesterkult einzuführen, Karawanen zu bilden, Sklaven zu nehmen, Götter anzubeten und Expeditionen loszuschicken. Für die Forscher und Wissensdurstigen unter den Spielern gibt es heilige Artefakte in der Unterwelt und der Rotebene zu finden und Geheimnisse der alten Ruinen zu lüften. Falls man einmal einem Herrscher nicht traut, kann man ihm den Geheimdienst auf den Hals

schicken und ihn im Ernstfall sabotieren oder gar ermorden lassen. Und besonders spannend kann es werden, wenn man vom Spielleiter in der Fantasywelt eine Sonderrolle zugeteilt bekommt.

Diese Fantasywelt ist in Hexfelder unterteilt, die nochmals in kleinere Hexfelder eingeteilt sind, die das Gebiet genau beschreiben und für das Ausführen von Kämpfen notwendig sind. Und auch jede Runde ist noch einmal unterteilt: Pro Runde gibt es 4 Phasen. In der ersten bewegt man seine Figuren, rüstet man auf, erkundet man neue Provinzen und besoldet seine Truppen. In der zweiten der vier Phasen wertet der Spielleiter die ganze eingegangene Post aus und schickt die Ergebnisse zurück und Briefe weiter. In der dritten Phase kann dann erobert, angegriffen und besetzt werden. In der letzten führt schließlich der Spielleiter mit oder ohne die Spieler die Kämpfe aus und stellt den Raq-Boten fertig.

Meiner Meinung nach ist Ragnarok genau das Richtige für den, der sich besonders an der Geschichte einer Fantasywelt und deren Entwicklung interessiert und sie beeinflussen, gestalten oder beleben will oder für denjenigen, der gerne Fantasygeschichten schreibt und erzählt.

Eine Warnung möchte ich aber noch zum Schluss aussprechen: Dieses Spiel ist nicht dafür gedacht, dass man kurz reinschnuppert, vielmehr ist es darauf ausgerichtet, dass man über einen längeren Zeitraum hinweg in das Spiel hineinwächst und ein Teil der Welt und der Geschichte wird, denn es gibt nichts ärgerliches als auf Spieler zu treffen, die nach einer hoffnungsvollen Anfangsphase und den ersten Kontakten das Handtuch werfen. Außerdem ist die Einarbeitungszeit eines Spielers auch für den Spielleiter sehr arbeitsintensiv. Doch kann ich nur sagen, es lohnt sich, denn eine solche verwobene, komplexe Strategiewelt findet man kaum ein zweites Mal.

Adresse:

<http://sphinx.rbi.informatik.uni-frankfurt.de/~benni/ragnarok/hello.html>

[christian müller]



Ja, euch auch einen wunderschönen guten Tag. Heute gibt es bei mir nichts zum sattessen, sondern süße Verführungen. Es findet sich immer eine Gelegenheit, bei der Konfekt und Pralinen angesagt sind, daher hier ein paar Rezepte, wie man diese kleinen sauteuren Dinger mit etwas Zeit und Glück selber machen kann.

Schokoladentrüffel

Zutaten für 40 Stück

Zutaten

2 EL Orangenlikör - z.B. Cointreau
40 Pralinenförmchen
125ml Sahne
125g Vollmilchblockschokolade
100g Zartbitterblockschokolade
30g Butter; zimmerwarm

Zubereitung

Schokolade in Stücke schneiden oder grob zerbröckeln. Sahne in einem kleinen Topf langsam erhitzen, und einmal vorsichtig aufkochen. Dann den Topf vom Herd ziehen und die Schokoladenstückchen unter Rühren in der heißen Sahne schmelzen. Eventuell den Topf noch mal kurz auf den Herd stellen. Butter in kleinen Flöckchen und Orangenlikör mit dem Schneebesen des Handrührgeräts unter die Schoko-Sahne rühren. Die Trüffelmasse bei Zimmertemperatur stehenlassen, bis sie eine cremige Konsistenz hat. Dann in einen Spritzbeutel mit Rosettentülle füllen und in die Pralinenförmchen spritzen. Im Kühlschrank fest werden lassen. Kühl aufbewahren.

Weisse Kokos-Trüffel

Zutaten für ca. 60 Stück

Zutaten

25g Butter
50ml Kokos-Likör
25g Kokosfett
250g Kokosraspeln
175ml Schlagsahne
800g weisse Blockschokolade

Zubereitung

Die Sahne erhitzen (nicht kochen). 550g Schokolade grob hacken und mit Kokosfett

und Butter unter Rühren in der Sahne schmelzen. Etwas abkühlen lassen. Likör und 150g Kokosraspeln unterrühren. Die Masse abkühlen lassen, am besten für einige Zeit in den Kühlschrank stellen. Wenn sie halbwegs fest ist in einen Spritzbeutel mit Lochtülle füllen und auf ein mit Backpapier ausgelegtes Blech kleine Häufchen spritzen. Wieder kaltstellen.

Den Rest der Schokolade schmelzen. Die Trüffelmasse zu kleinen Kugeln formen und mit einer Zuckerzange in die Schokolade tauchen, sofort in den restlichen Kokosraspeln wälzen. Dann die Pralinen kühl stellen.

Tipp

In Pralinenförmchen gesetzt sehen sie besonders appetitlich aus und Formfehler werden kaschiert.

Mandel-Mohn-Konfekt

Zutaten für 4 Portionen

Zutaten

2 TI Butter
1 TI Kardamom, gemahlen
100g Mohn, fein gemahlen
100g Mandeln, geschält und fein gemahlen
½ TI Muskat, gerieben
125ml Sahne
125g Zucker

Zubereitung

In einer schweren Pfanne die Hälfte der Butter heiss werden lassen, Mohn und Mandeln dazugeben und für ca. eine Minute anrösten. Herausnehmen und auf einem Teller abkühlen lassen. Ein Kuchenblech mit der restlichen Butter einstreichen. In einem schweren Topf Zucker und Sahne auf starker Hitze zum Kochen bringen. Den Herd auf eine niedrige Stufe herunterschalten und die Mischung unter gelegentlichem Rühren ca. 5 Minuten kochen. Mohn und Mandeln hinzufügen und solange rühren, bis die Masse eine teigige Konsistenz hat und sich vom Rand und Boden des Topfes löst. Den Topf vom Herd nehmen. Kardamompulver und Muskatpulver zugeben, umrühren und sofort mit einem Spachtel einen Zentimeter dick auf dem Kuchenblech verteilen. Abkühlen lassen. Mit einem Messer in Quadrate schneiden.

Pistazien-Marzipanherzen

Zutaten

200g halbbittere Blockschokolade
1 El Kirschkör, oder Marillenlikör
200g Marzipanrohmasse
50 g Pistazienkerne, gemahlen
100g Puderzucker

Zubereitung

Die Marzipanrohmasse mit den gemahlene Pistazienkernen und dem Likör verkneten. Den Puderzucker daraufsieben und nochmals verkneten. Die Masse auf einer mit Puderzucker bedeckten Arbeitsplatte etwa 1 cm dick ausrollen und mit einem Garnierausstecher in Herzform Herzen ausstechen. Die Marzipanherzen vorsichtig aus der Form drücken. An der Form haftende Marzipanreste entfernen. Die Herzform vor jedem Ausstechen in gesiebten Puderzucker tauschen. Die Marzipanherzen mit Alufolie abgedeckt 1-2 Stunden kühl stellen.

Die Blockschokolade in einem kleinen Topf im Wasserbad schmelzen bis sie geschmeidig ist. Die Herzen einzeln in die Schokolade tauchen, auf einer schmalzinkigen Gabel herausheben. Die Herzen auf Pergamentpapier setzen und mit Pistazienkernen verzieren. Den Guss fest werden lassen und die Marzipanherzen in gut schliessenden Dosen kühl aufbewahren.

Kokosnusskonfekt

Zutaten

300g Butter
400g Kichererbsenmehl
4 El Kokosflocken
1 Pck. Vanillezucker
1 Zitrone, unbehandelt
260g Puderzucker

Zubereitung

Die Butter in einer Pfanne schmelzen, das Kichererbsenmehl dazugeben. Sobald die Masse heiss ist, auf kleiner Flamme rösten, dabei ständig rühren, da die Masse leicht ansetzt.

Nach etwa 15 Minuten wird das Mehl leicht bräunlich und entfaltet seinen nussartigen Geschmack. Die Kokosflocken hinzufügen, umrühren und vom Herd nehmen. Die abgeriebene Zitronenschale und der



Vanillezucker dazugeben, 200g Puderzucker sieben und unterrühren. Die Masse etwas abkühlen lassen und im restlichen Puderzucker zu Kugeln formen.

Bethmännchen

Zutaten

1 kleines Ei
60g Mandeln, gerieben
170g Marzipanrohmasse
2 Ei Mehl
60g Puderzucker

Zubereitung

Die Marzipanrohmasse 2/3 vom Ei, Puderzucker, Mehl und gemahlene Mandeln zu einem glatten Teig verkneten und kleine Kugeln daraus formen. An jede Kugel seitlich 3 halbe Mandeln drücken und mit Eigelb bestreichen. Backen: 12-15 Minuten bei 180/200 Grad.

Mokkakonfekt

Egibt circa 70 Stück

Zutaten

150g Margarine
200g Puderzucker
2 Ei Kirschwasser
100g Vollmilchschokolade
100g Zartbitterschokolade
1 Ei Instantkaffee
2 Ei heißes Wasser
Konfektmanschetten

Zubereitung

Die Margarine mit dem gesiebten Puderzucker schaumig rühren. Mit dem Kirschwasser parfümieren. Die grob zerbrochene Schokolade in ein Gefäß geben, mit kochendem Wasser übergießen, bis sie ganz bedeckt ist. Einige Minuten stehenlassen und nicht umrühren. Das Wasser wieder abgießen.

Inzwischen den Instantkaffee mit heißem Wasser auflösen. Die aufgelöste Schokolade und den Kaffee unter die Schaummasse rühren und im Kühlschrank halbfest werden lassen. In einem Spritzbeutel füllen und in Konfektmanschetten spritzen. Das Konfekt im Kühlschrank aufbewahren.

Rumtrüffel

Ergibt circa 20 Stück

Zutaten

20 g Butter
250 g Vollmilch-Kuvertüre
80 ml Rum (z.B. Pott 54)
200 g Zartbitter-Kuvertüre
Vollmilch-Kuvertüre-Raspel

Zubereitung

Die Butter in einem Topf bei milder Hitze erwärmen. Die kleingehackte Vollmilch-Kuvertüre und den Rum zugeben. Die Kuvertüre bei milder Hitze schmelzen. Die Masse in eine Schüssel umfüllen und erkalten lassen. Mit Hilfe eines Teelöffels kleine Portionen abstechen, zu Kugeln formen und auf Backpapier setzen. Die Zartbitter-Kuvertüre im Wasserbad auf 32 Grad erwärmen und die Schokobällchen kurz eintauchen. Anschließend im Vollmilch-Kuvertüre-Raspel wenden. Mindestens eine Stunde zum Festwerden kalt stellen.

Likörpralinen

Ergibt circa 12 Stück

Zutaten

100 g helle Schokolade
100 g zartbittere Schokolade
100 g weiße Schokolade
100 g weiße Schokolade, gehackt
2 Eier, getrennt
1 cl Tia Maria
1 cl Creme de Menthe
1 cl Cointreau

Zubereitung

Mit der jeweils getrennt geschmolzenen Schokolade gleichmäßig 12 Papierpralinenhülsen ausstreichen. Umgekehrt auf eine Platte stellen und im Kühlschrank fest werden lassen. Das Papier vorsichtig abziehen. Mousse: Die weiße Schokolade schmelzen, vom Herd nehmen und die Dotter rasch einrühren. In einem anderen Gefäß das Eiweiß steif schlagen. Die Dottermischung auf drei Schüsseln verteilen und je einen der Liköre dazugeben. Zu Creme de Menthe gibt man am besten grüne Speisefarbe, zu Cointreau gelbe. Jeweils ein Drittel des Eischnees unter die Mischung ziehen.

Diese Mischungen auf die Schokoladenhülsen verteilen und 2 Stunden in den Kühlschrank stellen. Innerhalb von 24 Stunden essen. Die Schokoladenhülsen kann man im Voraus herstellen und kühl lagern.

Orangenstäbchen

Zutaten

300 g Butter
150 g Puderzucker
1 Päckchen Vanillezucker
1 Prise Salz
4 Eigelb
1 Orange, die abgeriebene Schale
3 cl Orangensaft
300 g Weizenmehl
100 g Nuss-Nougat-Creme
Kuvertüre

Zubereitung

Aus den Zutaten (außer Nuss-Nougat-Creme und Kuvertüre) einen Rührteig bereiten. Teig in einen Spritzbeutel füllen (mit gezackter Tülle) und ca. 6 cm lange Stübchen auf ein mit Backpapier belegtes Backblech spritzen. In etwa 10 Minuten bei 175-200° Celsius (Gas: Stufe 3-4) backen. Die Hälfte der Stübchen auf der Unterseite mit geschmeidig gerührter Nuss-Nougatcreme bestreichen, mit den übrigen Stübchen bedecken. Stübchen jeweils mit einem Ende in aufgelöste Kuvertüre tauchen.

Sahnetrüffel

Zutaten

200 ml süße Sahne
200 g helle Kuvertüre
200 g dunkle Kuvertüre
50 ml Cognac
Kakaopulver

Zubereitung

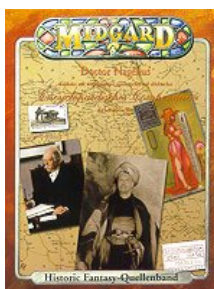
Die Sahne ein wenig einkochen. Dann die Kuvertüre am besten im Wasserbad darin schmelzen. Etwas abkühlen lassen und den Cognac oder eine andere passende Spirituose unterrühren. Die Masse zum Festwerden einen Tag in den Kühlschrank stellen. Dann beliebig ausformen und mit Kakaopulver bestreuen.

[peti heinig]

Encyclopaedisches Compendium

Art: Quellenband
System: Midgard 1880
Autor: Rainer Nagel
Preis: ca. 25,00 €

Bewertung: ★★★★★



Wohl einmalig in der Welt der deutschen Rollenspiele ist eine Art Nachschlagwerk in der vorliegenden Dimension. Wer jemals sich mit dem viktorianischen Zeitalter beschäftigt hat, der wird erahnen können,

wie viel Arbeit in den 188 Seiten steckt. Betitelt ist das Werk mit „Doctor Nagelius´ wohlfeiles und weitschweifiges, exzentrisches und eklektisches Enzyclopaedisches Compendium der bekannten Welt“ und dies gibt so ziemlich auch den Inhalt wieder.

Das besondere Augenmerk dieser Epoche liegt auf Europa und dort auf dem Deutschen Reich und Großbritannien mit der großen und sehr langlebigen Königin Viktoria. Zentral fällt dabei der Blick auf die Hauptstädte London und Berlin mit ihren jeweiligen Attraktionen. Aber auch andere Stätten dieser Zeit werden nicht außer acht gelassen. So findet die vorgebliche Leichtigkeit des Pariser Lebenswillens und die schneie Donaumonarchie Wiens Einzug in den Quellenband.

Es ist klar, dass dabei die Klischees dieser Zeit eine besondere Rolle spielen, so werden wir in London mit Sherlock Holmes im Nebel herumtappen und in Berlin der preußischen Disziplin von Otto von Bismarck begegnen. In Wien tanzen wir Bälle im Schwindel erregenden Walzertakt und in Paris... Es wäre kein Rollenspiel, sondern ein kulturhistorisches Lexikon, wenn die Phantasie zu kurz käme. So mischen sich in fast wahre Begebenheiten und Biographien immer wieder ein paar nicht so ganz ernst zu nehmende, wie eben die von Holmes, Dracula und ähnlich literarisch phantastischen Persönlichkeiten. Politik, Kultur, Geschichte, der Stand der Wissenschaft, das alles ist sorgfältig recherchiert und fast objektiv

geschildert, aber immer aus der Sicht von Dr. Nagelius betrachtet.

Mein einziger Kritikpunkt ist der Aufbau des Buches, das sich wenig an den Spielleiter wendet. Zwar runden Preislisten, der Stand der Waffentechnologie, die Informationsflut ab, aber welcher Spielleiter ist in der Lage all das zu lesen, wenn es um die Gestaltung eines Abenteurers geht. An Informationen habe ich bisher noch kein besseres Quellenbuch in den Händen gehabt. Als Anleitung zum Abenteuer gestalten und erleben ist es mir jedoch zu gewaltig in der wirklich beeindruckenden Leistung des Autors, akribisch Informationen zusammen zu tragen und zu präsentieren. Die Alternative wären sicherlich mehrere Bände von Dr. Nagelius gewesen, die sich mehr an den Spielleiter wenden. Dies hätte aber in der Gesamtbetrachtung einen höheren Preis gefordert und bei der Verbreitung des Rollenspiels Midgard 1880 wäre dies sicherlich nicht wirtschaftlich vorstellbar. Somit ist das vorliegende Werk vermutlich der beste Kompromiss und als Nachschlagwerk für Freunde dieser Epoche einfach extrem gut.

Preis/Leistung: ①②③④⑤
Aufmachung: ①②③④⑤
Nutzen: ①②③④⑤

[jens peter kleinau]
[\[www.x-zine.de\]](http://www.x-zine.de)

Deities & Demigods

Art: Quellenband
System: d20
Verlag: Wizards of the Coast
Preis: ca. 30,00 €

Bewertung: ★★★★★

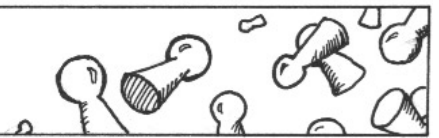


Das Buch Deities and Demigods (im Folgenden D&Dg) ist das Götterbuch der 3E. Das 224 Seiten umfassende Hardcover-Werk enthält die 3E Regeln für das Ausarbeiten von Götter-Stats sowie die Erschaffung ganzer Pantheons. Regeln für Götter gelten in Rollenspiel-Kreisen teilweise als überflüssig. In vielen Gruppen sind Götter allmächtige Wesen oder zumindest

Wesen die außerhalb der Reichweite sterblicher Helden wie den SC liegen. Das Buch wurde daher bereits vor erscheinen vielfach kritisiert. Insbesondere das Götter nun Spielwerte haben, wurde vielfach als unnötig bezeichnet. Ich möchte daher nochmals darauf hinweisen, dass Götter seit der 1E Stats haben und es mehrere Abenteuer (meist High-Level) gibt in denen man Göttern begegnet oder sie gar bekämpfen kann. Ich selber verwende häufiger Götter oder ihre Avatare in High-Level Kampagnen und habe das Buch daher mit einiger Freude erwartet. Nun zum wesentlichen, nämlich dem Inhalt. Das Buch enthält 7 Kapitel und zwei Anhänge und wird durch ein Web-Enhancement unterstützt.

Im ersten Kapitel das lediglich 15 Seiten umfaßt geht es darum, wie ein DM Götter in sein Spiel hineinbringen kann. Die Informationen hier sind nicht sonderlich umfangreich oder vertiefend. Es handelt sich hauptsächlich um grundsätzlich um recht allgemeine Religionsfragen, die hier kurz behandelt werden. Es geht hier z.B. um unterschiedliche Arten von Pantheon wie z.B. Monotheismus. Auch wird hier auf Fragen eingegangen warum Sterbliche Götter anbeten und ähnliches. Die Fragen die hier aufgeworfen werden und die Antworten die man erhält sind sicherlich recht nützlich, wenn man ein eigenes Pantheon entwirft. Das Kapitel ähnelt sehr vom Stil, dem aus dem Manual of the Planes über die Erschaffung einer eigenen Kosmologie.

Im zweiten Kapitel sind die Regeln für die Götter enthalten. Das System ist eigentlich recht einfach. Jede Gottheit hat einen sogenannten Divine Rank zwischen 0-20 (es geht auch über 20 das sind dann aber Overpowers die das Buch nicht abdeckt). Der Divine Rank setzt fest wie viele sogenannte „Salient Divine Abilities“ eine Gottheit hat. Die Salient Abilities sind so etwas wie Götter-Feats. Der Divine Rank setzt auch fest welchen Rang eine Gottheit hat (Quasi, Demi, Lesser, Intermediate oder Greater), was zusätzliche Salient Abilities bringt. Im Großteil des Kapitels findet man nun eine Auflistung der Salient Abilities. Hier gibt es wahrlich mächtige Varianten von Klassenfähigkeiten oder Talenten wie Divine Rage, Divine Sneak Attack, Divine Dodge etc. Diese wird man wohl in ähnlicher Form auch im Epic-Level Handbook finden. Einige Salient Abilities sind aber ausschließlich Göttersache. So geben einige dem Gott die Möglichkeit seinen Anhängern mehrere Domains zu geben, einen Avatar zu erschaffen oder magisches Gegenstände aus dem nichts zu erschaffen. Nach den Salient Abilities findet man eine ganze Menge Talente. Es handelt



sich hier aber ausschließlich um Talente die bereits in anderen Büchern erschienen sind (hauptsächlich in den Class Books). Diese wurden nur abgedruckt damit die in Kapitel 3-6 beschriebenen Götterstats auch ohne diese Bücher verstanden werden können. Wer noch nicht alle Class-Books oder gar keines wird hier daher einige neue Talente finden. Neben den Divine Salient Abilités haben Götter noch eine Menge zusätzlicher Fähigkeiten und Immunitäten. So können Greater Powers alle ihre Würfe maximieren (daher haben sie immer 20 und machen maximal Schaden). Eine natürlich 1 ist für Götter über Divine Rank 1

oder höher kein automatischer Fehlschlag mehr etc. Insgesamt gesehen sind die Götter sehr stark geworden.

Die Kapitel 3-6 enthalten die Beschreibung von vier Pantheon einschließlich kompletter Stats für alle beschriebenen Gottheiten. Es werden das D&D Pantheon (Greyhawk), das Olympische Pantheon (griechische Götter), das Ägyptische Pantheon sowie das Wikinger-Pantheon beschrieben. Hier hatte ich persönlich auf eine ausführliche Beschreibungen der einzelnen Religionen gehofft, ähnlich im Stile der bekannten Faith&Avatars Serie aus der 2E AD&D. Leider sind die Beschreibungen der Götter sehr kurz geraten. Den meisten Platz füllen die Stats der Götter aus. Hier besteht ein grobes Mißverhältnis zwischen Inhalt und Stats. Es war zwar vorauszusehen, dass die Stats von Göttern viel Platz wegnehmen würden (mehr als in der 2E) aber sie nehmen deutlich mehr Platz weg als ihre Beschreibung. Auch bin ich mir unsicher, ob es sinnvoll war das griechische-, ägyptische- und das Asgard-Pantheon überhaupt in das Buch mit aufzunehmen bzw. drei Kapitel dafür zu verschwenden. Es wird sicherlich einige Spielgruppen geben, die auf Pantheon zurückgreifen die einst auf der Erde verehrt wurden oder historische Abenteuer spielen. Ich bezweifle aber stark, dass dies die Mehrheit der Spieler. Das D&D Pantheon ist hier deutlich zu kurz gekommen. Insbesondere weitaus mehr Monster-Gottheiten (Goblin, Riesen etc.) wären sinnvoll gewesen, sowie Götter wie Tharizdun. Wer auf Prestigeklassen gehofft hat wird hier leider enttäuscht. Zumindest gibt es einige neue Monster und zu jedem dargestellten Pantheon eine recht gute Einleitung die das Flair des Pantheons recht gut vermittelt. Die Götterstats sind recht beeindruckend. Die meisten Götter sind aber deutlich zu stark als das sie von SC bis Level 20 besiegt werden könnten. Dies ist besonders zu kritisieren, da D&Dg ausdrücklich nicht das Epic-Level Handbook voraussetzt und auch die Götterstats nicht nach den Epic-Rules zustande gekommen sind.

Im siebten Kapitel finden sich noch einige Beispiel-Religionen die nach den Vorgaben aus Kapitel 1 erschaffen worden sind (warum dann am Ende des Buches?) sowie zwei Prestigeklassen.

Im Anhang finden sich einige Domains die bereits in Defenders of the Faith erschienen sind, sowie neue Zauber. Der zweite Teil des Anhangs beschäftigt sich mit dem Aufstieg vom Sterblichen zur Gottheit

Das Webenhancement enthält hierfür zusätzliche Informationen und beschreibt den

Aufstieg einer Bsp-Gottheit der Bettler.

Fazit:

Um ehrlich zu sein habe ich mehr von dem Buch erwartet. Die Götterregeln sind zwar sehr gut gelungen, aber nehmen nur einen Bruchteil des Buches ein. Die Erschaffung eigener Pantheon spielt für mich kaum eine Rolle, dennoch sind die Infos hierfür recht gut gelungen. Der Hauptteil des Buches sind aber die Beispiel-Pantheon. Hier hätte man weitaus mehr Wert auf den Inhalt legen müssen. Die Stats nehmen deutlich zu viel Platz weg. Gerade für die D&D Götter wären Prestigeklassen wohl sehr vielen Greyhawk-Spielern willkommen gewesen (insbesondere weil Faiths & Pantheon welche enthält). Zudem zweifle ich sehr stark an dem Nutzen der drei Pantheon neben dem D&D Pantheon. Die Götter sind alle sehr stark, eigentlich zu stark als das man sie mit High Level-Gruppen herausfordern könnte. Hier hätte man deutlich mehr Gottheiten mit Divine Rank 1-6 reinbringen müssen. Alles in allem ist das Buch ganz ordentlich, bietet aber viel zu wenig Inhalt für den Preis. Das Artwork des Buches ist übrigens recht gut gelungen (und vor allem farbig).

Preis/Leistung:

1 2 3 4 5

Aufmachung:

1 2 3 4 5

Nutzen:

1 2 3 4 5

[david zechmeister]

[www.rpg-gate.de]

Wie Wir Werten

- 1 „saumies“
- 2 „schlecht“
- 3 „durchschnittlich“
- 4 „sehr gut“
- 5 „genial“

Preis/Leistung: Wieviel Spiel bekomme ich für mein Geld? Ist das Material dem Preis angemessen?

Aufmachung: Wie gut ist das Produkt gelayoutet? Ist es übersichtlich? Wie gut sind die Regeln erklärt? Ist es optisch ansprechend? Ist das Material hochwertig?

Spispaß: Wieviel Spaß macht das Spiel? Wie hoch ist der Langzeitspisspaß?

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 Spisspaß 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.

Agone

Art: Regelsystem
System: Agone
Autor: Multisim Publishing
Preis: ca. 35,00 €

Bewertung: ★★★★★



Harmundia ist Schauplatz bewegter Geschichte und großer Dramen, geschaffen von den Musen in ihrem Streben nach Harmonie und Perfektion, umkämpft und ins Zeitalter des

Zwielichts geführt, ist es Heimat mannigfaltiger Geheimnisse und Schrecken. Agone ist ein dramatisches Rollenspiel, welches die Spieler in eben diese Welt entführt, die ihre Glanzzeit hinter sich gelassen hat und nun im Schatten zu versinken droht. The Darken strebt danach, ganz Harmundia in Dunkelheit zu hüllen, um seinen Kindern, den Dämonen, dauernden Aufenthalt außerhalb ihrer Gefilde zu schaffen, The Masque, Kind der Musen, ihnen ebenbürtig an Macht, versucht, mit Hinterlist die Wesen dieser Welt zu verführen und seine ganz eigene, verdrehte Welt aus Harmundia zu machen. Abseits dieser Mächtigen streben die verschiedenen Länder Harmundias ihren Zielen entgegen und versuchen, in Kriegen Land zu gewinnen oder durch Handel Reichtum zu erlangen. Harmundia ist gigantisch und bietet enorme Landfläche, die in aller Mannigfaltigkeit Raum und Stil für jedermann zu bieten hat. Inmitten dieser Konflikte leben die Spieler, meist schon erprobte Vasallen ihres Landes mit Titel und Ehren und entdecken ihr inneres Feuer, welches einst jedes Wesen erfüllt hat, nun jedoch Auserwählten vorbehalten ist, große Taten zu vollbringen.

Agone kommt im typischen Format daher und bietet für den Leser auf 300 Seiten einen wahren Augenschmaus. Das Cover ist liebevoll gestaltet und zeigt zahlreiche stimmungsvolle Elemente des Spiels, unter anderem als einzig farblich herausstechendes Element einen Schwertknauf und einen sogenannten Dancer, zu diesen verspielten Wesen aber an späterer Stelle mehr. Von außen schon sehr ansprechend, enttäuscht auch das Innenlayout nicht, typisch zweiseitig und übersichtlich, komplett in schwarzweiß gehalten. Alle Illustrationen fügen sich gut in das Gesamtbild ein und sind von hervorragender Qualität, dabei ist zwischen zwei Arten zu unterscheiden. Zum einen findet man Illustrationen, die an alte Kupferstiche oder durch ähnliche Verfahren hergestellte Bilder erinnern, zum anderen feine, meist detaillierte Zeichnungen. Jeder große Abschnitt (derer es 4 gibt) wird durch ein seitengroßes Bild eingeleitet, auch diese sind von hervorragender Qualität und fügen sich perfekt in die Gesamtstimmung des Buches ein. Wie in vielen Regelwerken üblich, sind die Seitenränder verziert und rahmen so den Text stilvoll ein.

Schließt man vom allgemein sehr guten Eindruck des Layout auf den Inhalt, so liegt man mit seiner Vermutung wirklich gut. Die Texte sind allesamt stimmungsvoll geschrieben und vermitteln einen guten Eindruck, auffällig ist in diesem Fall, dass sich die Autoren von Agone

gerne eines Wortschatzes bedienen, für den der typische Englisch-Kennnisstand aus der Schule meist nicht ausreichend ist, daher ist definitiv ein gutes Wörterbuch zu empfehlen. Nichtsdestotrotz ist das Buch aber hervorragend zu lesen. Nach einer kurzen Einführung in den Aufbau des Buches und wenigen Worten zum Thema Rollenspiel in Agone wird man sogleich im ersten Kapitel in die Geschichte Harmundias eingeführt, welche mit den vier Musen Orfeya, Chisella, Nuence und Stanza ihren Anfang nimmt. Durch ihr Wirken wurde in Harmonie die Welt erschaffen, doch damit nicht genug, in ihrem Streben nach perfekter Harmonie erschufen sie eine fünfte Muse, welche sie komplettieren sollte. Doch der Plan schlug fehl, und ohne ihr Wissen hatten sie The Masque geschaffen, ihren ärgsten Widersacher. Die Geschichte nahm also ihren Lauf, Tag (Diurn) und Nacht (Nyx) wurden erschaffen und mit ihnen die Kinder des Tages und der Nacht. Jahreszeiten entstanden, und auch diesen folgten neue Wesen nach, Die Ladies of Season und ihre Kinder, die Seasonlinge. Auch Ordnung hielt ihren Einzug in die Schöpfung in Form von Janus, welcher die Jahreszeiten in sogenannte Decans einteilte und seine Gesetze erließ. Bald jedoch gab es Streit zwischen den Kindern der Jahreszeiten, und Krieg überzog Harmundia. Nicht genug, dass solch ein Krieg die Harmonie bedrohte, kaum war wieder Frieden eingekehrt, da verbündete sich The Masque mit Nyx, welche mittlerweile zu The Darken geworden war. Auf die Reaktion der Musen folgte erneut Krieg, der diese geschwächt zurückließ, und Harmundia schien verloren. Doch ersannen sie einen neuen Plan und schufen aus dem Tag, Diurn, Flammen der Inspiration, welche die Menschen erfüllte, und verbanden diese mit dem Spiritcore, zu dem jede Flamme zurückkehrte, wenn ihr Träger starb. Eine glorreiche Zeit, genannt Flamboyance, brachte Harmundia viele Wunder und die magischen Künste lebten auf. Schließlich jedoch gelang es der Masque, die Verbindung zum Spiritcore zu zerstören, so dass die Flammen nicht zurückkehren konnten und die Menschen bei ihrer Geburt nicht mit einer Flamme gesegnet werden konnte. Die Zeit des Zwielichts nahte, viele Flammen gingen verloren, und immer seltener wurden die Gesegneten, bis zu der Zeit, in der die Spieler Harmundia betreten werden. Noch ahnen sie nichts von ihrer Besonderheit, doch bald schon wird sie jemand in die Geheimnisse ihrer Flamme einführen.

Das 2. Kapitel beschäftigt sich sodann mit einem kurzen geschichtlichen Abriss

der Entwicklung Harmundias, großer Reiche während der Zeit der Flamboyance und der Entwicklung der Gesellschaft der Cipher-Sorcerer. Aus den großen Reichen der glorreicheren Tage entstanden durch Bruderkrieg und andere übliche Streitigkeiten viele kleinere Reiche, welche auch heute noch im Wettstreit liegen, zugleich entwickelte sich jedoch nach der Trennung des Spiritcore von Harmundia eine neue Schule der Zauberei, welche die sogenannten Dancer benutzt, um magische Effekte zu erzeugen. Die Anwender dieser Kunst bildeten bald einen eigenen Orden, der mehrmals reformiert wurde, nachdem ihre Zunft verfolgt und niedergemacht worden war, den Orden der Cipher-Sorcerer.

Kapitel 3 beschäftigt sich im Anschluss an die Historie mit der Geographie des Landes und den verschiedenen Völkergruppen und Staaten. Von der Söldnarnation Mercenary Republik über die Widowlands, in denen die Frauen, insbesondere die Medusen, herrschen, bis zu den Wild Reaches, in denen ein Reitervolk seiner Kultur nachgeht, ist allerhand vertreten. Insgesamt gibt es etwa 13 verschiedene „zivilisierte“ Länder, welche alle von unterschiedlichen Aspekten geprägt sind und so eine weite Spielwiese für jeden Geschmack bieten. Von besonderem Interesse ist dabei das Land Urgamand, in welchem Agone of Roundrock, Namensgeber dieses Werkes und wichtige Persönlichkeit Harmundias, seinen Amtssitz als Herrscher inne hat. Seine Heimat Roundrock wird in einem späteren Teil des Buches noch ausführlicher skizziert und soll für den Spielleiter, welcher in diesem System mit Emminence Grise titulierte wird, eine schnelle Einstiegsmöglichkeit bieten.

Kapitel 4 handelt von den Seasonlingen, welche Harmundia neben den Menschen bevölkern. Zu jeder Jahreszeit existieren 3 Arten von Seasonlingen, wobei aber nur 9 von diesen für die Spieler zur Auswahl stehen, da die Seasonlinge des Herbstes Geschöpfe des Bösen sind, die durch den Verrat ihrer Lady verdorben wurden. Nur durch das Bündnis der Lady of Autumn mit The Masque konnte überhaupt die Verbindung zum Spiritcore unterbrochen werden. Die restlichen Spezies bieten eine bunte Mixtur aus vielen Elementen, die teils bekannt und teils neu wirken. Für den Frühling stehen Sprites, Spriggans und Satyre zur Auswahl, für den Sommer Oger, Minotauren und Riesen und schließlich für den Winter Black Fey, Zwerge und Medusen. Jede Spezies steht auf eine bestimmte Weise in Verbindung mit ihrer Jahreszeit und bildet einen Aspekt ihrer Charakteristika aus. Da Seasonlinge

bestimmte Vorteile gegenüber normalen Menschen genießen (wie zum Beispiel enorme Stärke bei den Kreaturen des Sommers oder bestimmte magische Affinitäten) sind diese in der Charaktererschaffung „teurer“, worauf ich aber in der Beschreibung des nächsten Kapitels noch näher eingehen werde.

Nach dem 4. Kapitel beginnt der zweite Abschnitt des Buches, welcher mit „The Book of the Inspired“ titulierte ist. In diesem großen Abschnitt wird alles erläutert, was für die Erschaffung eines Charakters von Bedeutung ist.

Kapitel 6 bildet eine knappe Einführung in die Rolle der „Inspired“ im Spiel, ihre Besonderheiten und Feinde. Die wichtigsten Schlagwörter und Abschnitte der Geschichte Harmundias sind noch einmal kurz zusammengefasst, stets in Hinblick auf die Rolle, welche die Spieler zu erfüllen haben werden, und bieten so eine gute Möglichkeit für den Spielleiter, den Spielern Material in die Hand zu geben, ohne ihnen zu viel zu verraten.

Kapitel 7 folgt sodann mit einer Kurzform der Charaktererschaffung, in der alle nötigen Schritte und Abkürzungen benannt werden. Das Erschaffungssystem basiert auf einer festen Anzahl Generierungspunkte, welche man für alle Aspekte benötigt. Angefangen beim Kauf der Rasse, Vor- und Nachteilen über den Erwerb von primären Attributen bis zum Erlangen von Fertigkeiten und Zaubern. Es gibt 8 verschiedene primäre Attribute, aus denen sich wiederum 11 sekundäre ableiten. Auf den ersten Blick mag das System kompliziert wirken, allerdings sollte die Menge an unterschiedlichen Attributen, wenn sie einmal berechnet sind, im Spielverlauf kein Problem mehr darstellen, da sich kaum Änderungen ergeben werden. Interessant hierbei sind vor allem die sekundären Attribute die primären bilden gewissermaßen ein Standardpaket, vielleicht abgesehen von Kreativität, welche für die magischen Künste eine große Rolle spielt. Den Berechnungen liegen stets mehrere primäre Attribute zu Grunde, so dass zum Beispiel in das Attribut „Meele“ Stärke und Agilität einfließen (letzteres allerdings doppelt gewertet).

Kapitel 8 beschäftigt sich dann mit Vor- und Nachteilen, welche während des Erschaffungsprozesses gewählt werden können. Diese sind in unterschiedliche Bereiche gegliedert, zum einen die Offices, welche jeder Charakter wählen muss, da in Agone, wie schon zuvor erwähnt, die Charaktere bereits fest im Leben verankert sind und zumeist eine

gehobene Stellung inne haben, aufgrund der Flamme, die sie zu etwas Besonderem macht.

Hierbei ist es natürlich auch möglich, Nachteile zu wählen, um zusätzliche Punkte zum Verteilen zu erhalten, allerdings gibt es eine maximale Obergrenze, die nicht überschritten werden darf.

Die nachfolgenden Auflistungen sind sodann in die Bereiche „Soul“, „Spirit“, „Body“, „Arts“, „Ascendancy“, „Seasons“ und „Flame“ aufgeteilt, wobei Arts und Ascendancy die beiden Formen der Magie sind, welche in Harmundia existieren.

Kapitel 9 listet dann alle Fertigkeiten auf, die zum einen generische und okkulte enthalten. Jede Fertigkeit ist einer Gruppe zugeordnet (bspw. Courty oder Rogue) und ist je nach Anwendungsart mit einem der primären Attribute verknüpft. So wäre Stärke + Swim für schnelles Schwimmen und Agilität + Swim für Tauchen. Zusätzlich kann man sich pro Fertigkeit auch noch in einem Teilbereich dieser spezialisieren und erhält dort entsprechend höhere Werte.

Kapitel 10 zeigt einige Archetypen auf, hier sind auch die einzigen farbigen Seiten des Buches vorzufinden, die wie gewohnt sehr schön illustriert sind. 16 verschiedene Typen sollten jedem Einsteiger einen guten Einblick in die Tiefen des Charaktererschaffungssystems ermöglichen und dem Emminence Grise (SL) Material für einen NSC bieten. In Anschluss findet sich dann auch noch eine Beispielcharaktererschaffung, so dass die einzelnen Schritte noch nachvollziehbarer werden.

Mit Kapitel 10 endet dann der zweite Abschnitt des Buches und das „Book of Drama“ beginnt, in dem nun alle wichtigen Regeln zu finden sind, angefangen von Proben auf Fertigkeiten oder Attribute bis hin zum System der Magie.

Kapitel 11 offenbart dem geneigten Leser alle Mechanismen, die man benötigt, um das Regelsystem von Agone zu beherrschen. Grundlage aller Proben ist ein zehneckiger Würfel (d10), der offen oder geschlossen geworfen werden kann. Offene Würfel bedeuten hierbei, dass eine gefallene 10 (bzw. 0) weitergewürfelt wird, so dass das Gesamtergebnis des Wurfes die Summe beider (oder auch weiterer) Würfel ist. Geschlossene Würfel sind „normal“ und werden nie weitergewürfelt, nur das Ergebnis des einzelnen d10 zählt.

Wie auch in vielen anderen Systemen gibt es zweierlei Proben, mit den genannten Methoden auszuwürfeln, sogenannte „action rolls“ und „opposed rolls“. Die action rolls werden stets

gegen eine Schwierigkeit durchgeführt, die es zu übertreffen gilt, wobei in Agone auch die Differenz zur Schwierigkeit, genannt „success margin“ eine große Rolle spielt, wenn es darum geht, die Auswirkungen einer Probe zu bestimmen. Zahlreiche Proben lassen dem Spieler die Wahl der Schwierigkeit, so dass er selbst steuern kann, wie gut sein Endergebnis später ausfallen wird.

Nach diesem grundlegenden Regelmechanismus ist es an der Zeit, sich einmal genauer mit der Flame zu beschäftigen, welche die SC zu besonderen Bewohnern Harmundias macht. Natürlich ist diese nicht einfach nur ein Ding ohne Bedeutung, im Gegenteil hat die Flame und ihr Gegenstück, die Dark Flame, konkrete Auswirkungen auf das Spiel in Form von Boni oder Mali. Die Flame ist unterteilt in Soul, Spirit und Body und gibt dem SC in jedem Bereich einen Bonus zu den entsprechenden Proben, die mit diesen Aspekten der Flame verknüpft sind. Doch nicht genug, mit den sogenannten „Fortune Points“ können die SC noch andere kleine Wunder vollbringen.

Der weitere Teil dieses Kapitels beschäftigt sich dann mit Bewegung, Kampf, verschiedener Ausrüstung, Heilung und dem Erhalt von Erfahrung. Auf alle Aspekte einzugehen, würde bei weitem diese Rezension sprengen, daher sei gesagt, dass die aus anderen Regelsystemen bekannten Mechanismen in Agone mindestens ebenso gut abgebildet sind und sich gut ins Gesamtbild einfügen. Es gibt Kampfregeln für einen einfachen, schnellen Kampf, die man bei Bedarf mit erweiterten Möglichkeiten verschiedener Kampfmanöver würzen kann. Zahlreiche Ausrüstung steht den Spielern zur Verfügung, so dass kaum ein Wunsch offen bleiben wird. Schließlich möchte ich noch ein paar Worte zum Erfahrungssystem verlieren.

Der SL vergibt zum einen nach einem erfolgreichen Abenteuer „Inspiration points“, welche die Spieler recht frei verteilen dürfen und dabei ähnliche Regeln wie beim Erschaffungsprozess zu beachten haben. Es existiert lediglich im Bereich der okkulten Fertigkeiten eine Beschränkung, die eine Quelle der neuen Erkenntnisse fordert. Neben diesen Erfahrungspunkten ist allerdings im System auch vorgesehen, dass SC von anderen lernen können und sich dadurch verbessern, unabhängig von den gewährten Punkten. Natürlich bedarf es eines entsprechenden Lehrers, der nicht nur seine eigenen Fertigkeiten entsprechend beherrscht, sondern auch in der Lage ist, diese gut zu lehren. Sind diese Voraussetzungen erfüllt, braucht es nur noch viel Zeit und

vielleicht etwas Geld, um seine Erkenntnisse bald im Abenteuer erproben zu können.

Kapitel 12 bietet einen Einblick in die Welt der Magie Agones. Grundsätzlich sind zwei Arten von Magie zu unterscheiden, zum einen die Arts, welche in der Tat auf Kunst basieren, und zum anderen Ascendancy, welches auf den sogenannten Dancern basiert, die vom Magiewirkenden zu Tänzern motiviert werden, so dass magische Effekte entstehen. Ein mit der Flamme Gesegneter ist grundsätzlich in der Lage, beide Arten zu wirken, meist jedoch wird er sich für eine entscheiden und dabei auch nur eine der Ausprägungsrichtungen wählen, in welche sie sich aufgliedern.

Die Arts sind Tune, Shape, Vista und Scansion, wobei Tune sich mit Instrumenten als Medium auseinandersetzt, Shape mit der Kunst der Gestaltung von Stein oder anderen Materialien, Vist mit dem Malen von Bildern, Fresken oder anderen künstlerisch-bildlichen Ausdrucksmöglichkeiten und Scansion schließlich mit dem geschriebenen Wort, Wissen und dem Vortragen von Texten. Diese vier Ausprägungsrichtungen schließen sich nicht gegenseitig aus und existieren dazu noch in unterschiedlichen Formen, als Free Art oder Elder Art. Die Elder Arts sind dabei stets die mächtigeren Ausprägungen aus der Zeit der Flamboyance und benötigen mehr Zeit und Energie als die spontaneren Free Arts. Die Zaubersprüche der Arts nennen sich Opus und werden entsprechend ihrer Ausrichtung durch das gewählte Medium gewirkt.

Ascendancy teilt sich auf in Jornism, Eclipsism und Obscurantism, welche jeweils ihre Unterscheidung in der Behandlung der Dancer finden. Die Jornisten sind zumeist sehr einführend und naturverbunden, sie bemühen sich um ein harmonisch-verständiges Verhältnis zu ihren Dancern und zu ihrer Umwelt, um so ihre Magie zu wirken. Die Eclipsisten haben ein eher intellektuelles Verhältnis zu den kleinen Dancern, und die Obscurantisten quälen ihre Dancer, um so die nötige magische Energie hervorzubringen, immer der Gefahr ins Auge sehend, diese wertvollen kleinen Kreaturen durch Unvorsicht zu töten.

Einen Dancer zu töten ist eine regelrechte Sünde, da diese Kreaturen nur durch die Untaten der bösen Elemente Harmundias geschaffen wurden und sich in keiner Weise fortpflanzen, je mehr also getötet werden, desto wertvoller und rarer werden die Dancer, und desto eifersüchtiger wird über diese gewacht. Es besteht also die Gefahr, dass diese Form der Magie, welche auch von nicht-Inspirierten

ausgeführt werden kann, irgendwann entwindet. Um einen Zauber zu wirken, sind Magiewirker der Ascendancy stets auch auf das Gedächtnis ihrer kleinen Helfer angewiesen, je mächtiger ein Dancer, desto mächtiger sein Besitzer.

Der letzte Abschnitt des Buches, „The Book of Intrigues“ beschäftigt sich ausschließlich mit den Angelegenheiten eines SL im Setting von Harmundia, den Gefahren bei Begegnungen mit den verderbten Wesen der Masque, alltäglichem Ärger, wenn die SC ihre Posten verlassen müssen, um ihren Bestimmungen nachzugehen, und den verschiedenen Möglichkeiten, Agone zu spielen. Dem Spielleiter wird hier eine Menge Material gereicht, welches er ausschöpfen kann, um auch schnell mit den vorgefertigten Informationen ins Spiel einzusteigen.

Kapitel 13 beschäftigt sich ausschließlich mit The Darken, seinen Kreaturen und den Regelmechanismen, die es dem SL erlauben zu bestimmen, ob und wie sehr die SC durch den Kontakt mit diesen verdorben und selbst zu Kreaturen der Dunkelheit gemacht werden. In diesem und im Folgekapitel kommt klar ein cthulhuiden Zug in das Spiel, welcher die SC neben ihrer besonderen Stellung auch zu gefährdeten Wesen macht, die mitten im Kampf zwischen den Fronten zermalmt werden können. Je tiefer sie in die Dunkelheit herabsinken, desto eher entwickeln sie dann auch Fertigkeiten, um Dämonen zu beschwören, ein teuflischer kleiner Imp begleitet sie auf Schritt und Tritt und tut sein möglichstes, sie weiter herab zu reißen. Des Weiteren sind die verschiedenen Zirkel der Dämonen ein wenig beleuchtet, die Dienste, welche sie bereit sind zu leisten, aber auch die Gegenleistungen, die sie fordern werden. Diese Dämonen leben gerne auf Harmundia und sind ihre Einkerkung in die Abyss leid, ihr Handeln wird diesen Aspekt stets widerspiegeln.

Kapitel 14 ähnelt sehr dem vorangegangenen Kapitel, dreht sich jedoch um the Masque, die Auswirkungen des Kontaktes mit seinen Kreaturen. Sein Werkzeug ist die Korruption des Einzelnen, das Verderben seines eigenen Willens. The Masque macht alle Wesen zu seinen Werkzeugen, er ist der große Puppenspieler, der alle Fäden in den Händen hält, doch niemals selbst erscheint, um offen sein Werk zu verrichten. Heimlichkeit und Tücke sind hier zu erwarten, und häufig werden die SC ihren Feind nicht erkennen, bis es zu spät ist. Wer unter die Kontrolle des Maskierten gelangt, erhält ebenso wie die Schüler der Dunkelheit besondere Kräfte, so zum Beispiel verderbte Opusse der magischen Künste.

Doch mit den Gaben nimmt er sich stets auch etwas von seinen Opfer, vielleicht zunächst eine körperliche Abscheulichkeit, später einen Hang zur Grausamkeit und schließlich eine von Würmern überdeckte Haut? Viele Wege in die Verderbnis sind denkbar.

Doch nicht nur die Wesen Harmundias können von ihm verdorben werden, auch Artefakten oder Orten kann die Korruption anhaften und damit jeden beflecken, der sie entdeckt.

Kapitel 15 erzählt von den Gefallenen, Seasonlinge des Herbstes, die mit ihrer Herrin dem Verderber anheim gefallen sind und nun in seinem Sinne Übles in der Welt verbreiten. Doch neben diesen armen Kreaturen wird auch noch von einer Insel des Herbstes erzählt, auf der eine große Menge Seasonlinge leben sollen, die von den Auswirkungen des Verrats unberührt geblieben sind, vielleicht eine Legende, vielleicht aber auch wahr.

Kapitel 16 bietet dann eine große Fülle an Hinweisen und Ratschlägen für den SL, wie das Spiel in Harmundia spannend gestaltet werden kann, wie mit Artefakten umgegangen werden sollte oder welche verschiedenen Szenarien denkbar sind. Neben Konflikten mit den beiden großen Übeln könnten auch kleinere Probleme in der eigenen Baronie spannende Abende bescheren. Interessant sind hierbei auch drei grobe Archetypen des Spiels, welche die Autoren als Beispiele anführen. „Conan“, „Im Namen der Rose“ oder „Call of Cthulhu“ sind Beispiele für sehr unterschiedliche Möglichkeiten, wobei mein Eindruck des Buches die Conan-Variante für eher unglaubwürdig hält, doch mag jeder an dieser Stelle selbst urteilen.

Kapitel 17 stellt die Baronie Roundrock exemplarisch vor, um dem SL und auch den Spielern die Möglichkeit zu geben, sich hieran zu orientieren. Nach der Erschaffung könnten die Charaktere hier leicht eingegliedert werden, entsprechende Posten und Ämter existieren zu Genüge, so dass eine gute Basis für das Spiel vorhanden ist. Zusammen mit Kapitel 18, welches ein kurzes Abenteuer ist, bietet das Regelwerk von Agone so eine gute Möglichkeit, sofort einzusteigen und alle Aspekte ausführlich zu testen.

Fazit:

Agone ist ein sehr gelungenes Regelwerk, das besonders auf Spieler von Dark Fantasy abzielt. Wer also gerne eine typische Fantasywelt bereisen möchte und dabei hin und wieder den kalten Hauch cthulhuiden Spiels verspüren möchte, dem kann ich dieses Werk nur sehr ans Herz legen. Von der Illustration über die

Textgestaltung bis hin zu den Regeln hat mich Agone vollends überzeugt, mir sind wenig bis gar keine Schwachstellen aufgefallen, besonders keine, die ich als grobe Schnitzer empfinden würde. Ohne die Regeln in einem Spiel getestet zu haben, erscheinen sie mir doch gut handhabbar, zumal die Grundmechanismen stets wiederzufinden sind. Ein begeisterndes Werk also, das zwar geradezu mit seiner Informationsfülle erschlagen kann, aber gerade deswegen auch sein Geld wert ist.

Preis/Leistung: ①②③④⑤
Aufmachung: ①②③④⑤
Nutzen: ①②③④⑤

[carsten bockelmann]
www.rpg-gate.de

Neither Man nor Beast

Art: Abenteuer
System: Ravenloft
Autor: Wizards of the Coast
Preis: ca. 10,00 €
Bewertung: ★★



Bei „Neither Man Nor Beast“ handelt es sich um ein Ravenloft Abenteuer für vier bis sechs Charaktere der Stufen 1-4. Ich würde das Abenteuer jedoch keinen Charakteren in AD&D unter der vierten Stufe zumuten (es sei denn der Meister ist sehr gnädig). In dem Abenteuer stranden die Helden auf einer einsamen Insel, auf der gar sonderliche Dinge vor sich gehen. Um ihr Überleben kämpfend (und der Tod ist hier nicht das schlimmste Schicksal, welches einen ereilen mag), bleibt den Helden nichts anderes übrig, als hinter die Geheimnisse der Insel zu kommen.

Das Abenteuer ist ganz gut gemacht, wenn auch an manchen Stellen etwas überzogen (die Spieler werden sehr gegängelt, was die Handlung betrifft). Wie in vielen AD&D Abenteuern niedriger Stufen haben die Charaktere nicht wirklich viel Auswahl was ihre Handlungen angeht. Das Hauptproblem ist jedoch ein anderes: die gesamte Geschichte ist

so dermaßen geklaut, dass das Abenteuer kaum spielbar ist. Es gibt einen Filmklassiker (inkl. mehrere Remakes), dessen Titel mir nicht genau bekannt ist (Die Insel des Dr. Monroe, oder so ähnlich), der eine vollkommen identische Handlung aufweist. Auch ein paar Änderungen in der Rahmenhandlungen können nicht von dem Hauptplot ablenken. Jeder der den Film gesehen hat, weiß sofort, wer hinter der ganzen Geschichte steckt, was dem ganzen deutlich die Spannung nimmt. Bei einer unverfänglichen Nachfrage, ob einer meiner Spieler zufällig den Film kennt, mußte ich feststellen, dass alle bis auf einen ihn gesehen hatten und einer sogar in der Lage war über die gesamte Handlung zu referieren. Ich habe das Abenteuer dann ganz unten in den Schrank gestopft und dort auch liegen gelassen.

Fazit:

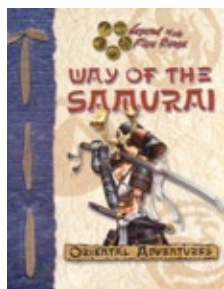
Wer den Film nicht kennt, der findet mit „Neither Man Nor Beast“ ein gar nicht mal uninteressantes Abenteuer. Sollte aber auch nur einer der Spieler den Film gesehen haben, dürfte die Spannung gegen Null gehen. Daher kann ich das Abenteuer nicht empfehlen.

Preis/Leistung: ①②③④⑤
Aufmachung: ①②③④⑤
Nutzen: ①②③④⑤

[daniel heymann]
www.rpg-gate.de

Way of the Samurai

Art: Quellenband
System: d20 - Rokugan
Autor: Alderac Entertainment
Preis: ca. 25,00 €
Bewertung: ★★★★★



Dies ist nicht nur eine Klinge. Es sind eintausend Jahre Ehre, Ruhm und Technik. Du bist nichts weiter als ein weiterer unwürdiger Gegner dieser Klinge. Way of the Samurai ist das nunmehr dritte Zusatzbuch für das Rokugan d20 Setting, wobei

hier als Neuerung auch Legend of the Five Rings 2nd Edition (kurz d10 System) mit behandelt wird.

Aufmachung und Aussehen: Softcover, Pseudo-Reispapier, linker Rand und Buchrücken in blauem Bambus gebunden. Auf dem Cover ist eine Samurai-ko, das Legend of the Five Rings Logo, der Buchtitel und das Oriental Adventures Logo abgebildet. Das Buch umfasst 96 Seiten, durchgehend in schwarzweiß mit blauen Highlights gehalten. Font, Spacing und allgemeines Layout sind von Oriental Adventures übernommen. Das Buch beinhaltet einige Illustrationen, deren Qualität nicht überzeugen kann.

Vorwort: Der erste Teil des Buchs befasst sich mit der Hintergrund- und Endstehungsgeschichte der Samurai Rokugans. Woher sie kommen, Selbstverständnis und soziale Stellung.

Desweiteren eine Auflistung der Regeln des Bushido und wie sich diese Regeln im Laufe der Zeit in Bezug auf einige geschichtliche Ereignisse verändert haben.

Kata: Das Buch führt eine neue Fähigkeit ein: die Kata. Kata sind Fähigkeiten, die man durch die Ausgabe von Erfahrungspunkten erlernen kann. Sie haben, ähnlich den Feats, Prerequisites in Form anderer Feats und/oder Ränge in Fertigkeiten. Im Gegensatz zu Feats sind Kata aber frei erhältlich. Wenn man die Voraussetzungen erfüllt und die Erfahrungspunkte hat, kann man jederzeit ein Kata erlernen.

Nach den Regelerklärungen kommen die allgemein bekannten Kata, die jedem Klan zugänglich sind: die fünf Kata der Striking as the Elements Serie und die fünf Kata der Thousand Years of Steel Serie.

Kata haben aber auch eine Einschränkung: Man muss das Kata in Ruhe vorbereiten können, was bis zu einer Stunde in Anspruch nehmen kann, und die Wirkungsdauer ist begrenzt, meist auf zwei Stunden.

Dojo und Prestigeklassen: Der Hauptteil des Buchs befasst sich mit den Samurai der Klans und bietet einen tieferen Einblick in die Trainingsmethoden, Schulen und Lehrer.

Pro großem Klan sind mindestens zwei Dojo aufgelistet. Zu jedem Dojo werden Hintergrundgeschichte, Sensei und einige interessante Schüler geliefert. Zwei Dinge fallen hier besonders ins Auge. Die meisten Dojo bieten dem Schüler Trainings- und soziale Vorteile, meist in Form von Fertigungs-Boni. Als Beispiel erhält ein erfolgreicher Absolvent des Kranich Kyuden Doji einmal täglich einen +4 Kompetenz Bonus auf Diplomatie, Suchen

und Entdecken-Proben. Desweiteren ist bei jedem Dojo gelistet, welche Grund- und Prestigeklassen dort ausgebildet werden.

Die Prestigeklassen aus Way of the Samurai beschränken sich alle auf fünf Stufen und beschränken sich stilistisch jeweils auf ein spezielles Thema. Anzumerken wäre, dass es für jeden Klan eine Elite Guard Prestigeklasse gibt, welche die Ideologie des Klans widerspiegelt. Die anderen Prestigeklassen dienen aber als mehr als nur Lückenbüßer. Sie bieten eher eine neue Sichtweise auf die Samuraiklasse, ohne den Bezug auf das Setting zu verlieren.

Erwähnenswert ist, dass auch die kleineren Klans mit deren Dojo behandelt werden, sowie die Tsuno und Schattenlande, wobei die Gegner hierbei gewaltig aufgerüstet werden.

Prestigeklassen wären:

- Dead Eyes Berserker (Krabbe): Der wahre Schlachtenwüter, der zur emotionslosen Tötungsmaschine wird.
- Hoturi's Blade (Kranich): Ein Samurai bewandert mit dem Schwert aber ebenso geschult mit der Diplomatie.
- Akodo Forward Sentries (Löwe): Späher und Attentäter der Löwenarmee.
- Tsuruchi's Legion (Mantis): Bogenschützen und Gesetzeshüter.
- Heaven's Wing Initiate (Phönix): Begnadete Kämpfer mit dem Naginata.
- Master Horse Archer (Einhorn): Geschult im berittenen Fernkampf.
- Seppun Miharū (Seppun): Leibwächter des Imperators.
- Tsuno Bushi (Tsuno): Brutale PK für Tsuno.
- Elite Guard: Für jeden Klan und die Shadowlands ein Kader an Elite Samurai.

Jedes Kapitel endet mit Feats und Kata für den jeweiligen Klan, wobei das Augenmerk hier eher bei den Kata liegt.

Fazit

Way of the Samurai bietet etliches an Regeln, verpackt diese aber in stimmigen Texten und Einleitungen. Man kann es flüssig lesen, ohne an allen Ecken und Enden mit reinen Formeln oder Mechaniken konfrontiert zu werden. Die Dojos bieten dem Spieler nun die Option, die Hintergrundgeschichte eines Charakters weiter auszuarbeiten, und die dadurch abhängigen Boni erweitern die Bandbreite eines Charakters, ohne dabei die Balance des Spiels zu sehr zu kippen. Die Prestigeklassen, vor allem die Elite Guards, bieten die Möglichkeit, dem Charakter mehr Tiefgang zu verleihen. Die Kata sind eine nette Spielerei. Sie bieten eine neue Option, den Charakter zu erweitern,

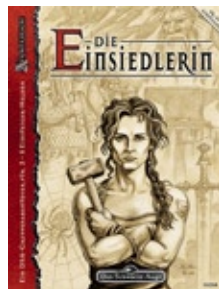
aber die Vorbereitungszeit und Wirkungsdauer schränken den Nutzen so weit ein, dass sie nur bei guter Planung wirkungsvoll hergenommen werden können. Ein Gefühl bleibt aber: Ein Samurai des Rokugan Setting ist weitaus stärker als ein vergleichbarer Standard Kämpfer der Vergessenen Reiche, ebenso wird die Stärke der kämpfenden Klassen bis auf und stellenweise über das Niveau der zaubernden Klassen angehoben, was vor allem auf höheren Stufen ungewohnt ist. Spielleiter, die nicht davor zurückschrecken, ihren Spielern echte Macht in die Hände zu geben, aber auch nicht davor, Gegner genauso auszustatten, werden ihren Spaß haben. Spieler, die nicht ewig ein und den selben stupiden Kerl mit Schwert spielen wollen, sind hier ebenfalls bestens bedient.

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

[flo klima]
www.rpg-gate.de

Die Einsiedlerin

Art:	Abenteuer
System:	DSA
Autor:	FanPro
Preis:	10,00 €
Bewertung:	★ ★ ★ ★



Mit diesem Abenteuer führt Florian Don-Schauen die Tetralogie um die Spielsteine weiter. Es kann auch losgelöst vom Kampagnenhintergrund gespielt werden, wozu der Autor dann einige Tipps liefert, wie ein

alternativer Einstieg für die Helden gestaltet werden kann. Sonst jedoch fügt sich „Die Einsiedlerin“ nahtlos an ihren Vorgänger, den „Alchemysten“ (Rezension in der Anduin Nr. 72), an.

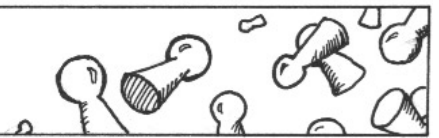
Das äussere Erscheinungsbild ist wie von DSA-Abenteuern gewohnt. Einige kleine Rechtschreibfehler fallen nicht weiter ins Gewicht und die Zeichnungen von Sabine Weiss sind ebenfalls in gewohnter Qualität. Wobei sie

eine Vorliebe für den garethischen Forscher aus der Basisbox hat, denn er taucht an vielen Stellen auf. Leider geht der Trend in den Abenteuern weg von Portraits, nur das Cover zeigt uns die Einsiedlerin ganz in gross. Im Abenteuer selber dann aber keine genaueren Zeichnungen der anderen Personen.

Wie im ersten Band der Spielstein-Kampagne ist der eigentliche Abenteuerer mit Tipps für (angehende) Spielleiter angereichert. Im direkten Vergleich sind diese jetzt weniger geworden aber immer noch sehr gut zu gebrauchen. Florian Don-Schauen geht sowohl auf spieltechnische Probleme ein z.B. „Was mache ich mit Helden/Spielern, die keine Abenteuerlust verspüren?“ Aber auch die Erläuterungen zur Spielwelt, insbesondere zu den Göttern, Druiden, Elementargeistern, usw. sind für Neueinsteiger sehr hilfreich. Hierbei wird vieles jedoch stark vereinfacht, was vielen „DSA-Kennern“ sicher sofort negativ auffällt, in einem Einsteigerabenteuer, was Spieler und Meister gleichermaßen in die Welt von DSA einführen soll, aber sehr sinnvoll ist. Für detailliertere und genaue Informationen wird auf die Regel-Publikationen verwiesen. Manche davon sind zwar noch nicht erschienen, aber man kann ja schon mal drauf verweisen.

War der Handlungsspielraum der Helden im „Alchemysten“ stark eingeschränkt - nur eine kleine Burg-, so kann sich die Gruppe hier nun in der freien Natur austoben. Da Wildnisabenteuer aber sehr schnell unübersichtlich werden, geschieht dies in „Die Einsiedlerin“ auch in einem relativ engen Rahmen - einem kleinen Talkessel. Dieser ist gross genug, für unterschiedlichste Orte und Begegnungen aber doch wieder abgegrenzt genug, damit die Helden sich nicht verlaufen und vor allem nicht vom eigentlichen Schauplatz aus Versehen weglaufen können. In diesem Talkessel geht es so gar nicht mit rechten Dingen zu und die Helden geraten mitten in einen Streit, den sie hoffentlich -wie auch immer- beenden können. Doch bis dahin ist es ein weiter Weg. Die Helden müssen den Elementen trotzen und sogar einen kleinen Dungeon erforschen.

Zu allen handlungstragenden Orten und Personen gibt es die üblichen Erklärungen. Aber auch Tipps, wie man als Spielleiter die jeweilige Stimmung erzeugen kann. Darüberhinaus wird der Spielleiter in diesem Abenteuer angeregt, nicht dargestellte Orte zu improvisieren. Auch hier gibt der Autor Ratschläge aber eben nicht mehr. Schwieriger als sein Vorgänger ist das Abenteuer aber auch, weil die Helden es mit nichtmenschlichen Rassen und Kulturen zu tun



bekommen, natürlich nicht ohne entsprechende Hinweise, wie diese denken und handeln. Leider kommen gerade die Goblins dabei wieder nur als Schwertfutter und Störenfriede daher. Ein erfahrener Meister sollte sich da etwas besseres überlegen. Denn eigentlich ist es nicht Anliegen des Abenteuers hier Schwarz/Weiss zu malen. Auch ein vermeintlicher Bösewicht, der scheinbar zerstörerisch handelt, hat seine -sogar für die Helden nachvollziehbaren- Motive.

Wer meint, dass sich nun alles mit ein Paar freundlichen Worten regeln lässt, hat zwar meist Recht in diesem Abenteuer. Aber besonders dumme oder besser überheblich-sture Spieler können auch das frühe Ende der Abenteuerkarriere ihres Charakters erleben. Manche Sachen können eben weder durch die Feder noch durch das Schwert gewonnen werden. Keine Angst; Dämonen werden den Göttern sei Dank nicht auf die Helden gehetzt.

Zusätzlich zu den Hinweisen im laufenden Abenteuer befinden sich ganz am Schluss ausser den obligatorischen Lageplänen von Tal und Dungeon auch Tipps, wie man das Abenteuer für erfahrene Helden aufpeppen kann. Es gibt sogar einen losen Handlungsfaden, der bei mancher Heldengruppe nach Fortsetzung schreit. Ich sage nur: Verliese sind still, dunkel und bergen mehr als ein Geheimnis.

Was mir fehlt, sind Erläuterungen zum Leben in der Wildnis, wie sie z.B. im Abenteuer „Der Eichenkönig“ enthalten sind. Eine wortgetreue Wiederholung ist sicher nicht sinnvoll; aber doch wenigstens einen kleinen Abriss zu diesem Thema kann man erwarten.

Fazit:

Eine gelungene Fortsetzung der Spielsteine-Kampagne. Für Einsteiger sehr zu empfehlen, wobei es anspruchsvoller als sein Vorgänger ist. Erfahrene Spielleiter werden bzw. müssen das ganze Szenario sicher noch weiter ausbauen, um es interessanter zu gestalten. Und zu guter Letzt ist der Preis ebenfalls unschlagbar, wo bekommt man sonst noch ein Abenteuer für 10 Euro.

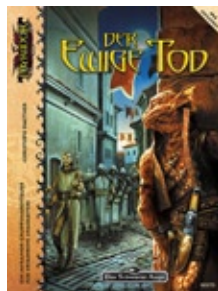
- Preis/Leistung: ① ② ③ ④ ⑤
- Aufmachung: ① ② ③ ④ ⑤
- Nutzen: ① ② ③ ④ ⑤

[lars.perner]

[lars.perner@planet-interkom.de]

Der ewige Tod

Art: Abenteuer
System: DSA - Myranor
Autor: FanPro
Preis: 15,00 €
Bewertung: ★ ★ ★ ★



Der Autor - Christoph Daether - wird einigen als Herausgeber des DSA-Fanzines „Gareth & Märker Herold“ (www.garetien.de) bekannt sein. Auch ist dies nicht seine erste Veröffentlichung im Fanpro-Rahmen. Im Geschichten-Band „Gassengeschichten“ kann man etwas aus seiner Feder lesen. Sein Schreibstil ist gut und er versteht es Stimmungen zu präsentieren, auch wenn die Totenbräuche (aus dem alten Ägypten inspiriert) manchmal etwas sehr farbig dargestellt sind. Wie von Fanpro gewohnt, gibt es kaum Satz-, Druck oder Rechtschreibfehler. Ein kleiner Logik-Fehler hat sich auf Seite 32 eingeschlichen. Dort folgen die Helden jemandem, der „innehält, wenn sich der Abstand zwischen ihm und den Helden verringert.“ Es sollte wohl heissen: wenn der Abstand sich vergrößert, wartet er auf die Helden. Aber sonst wie gesagt, kein Grund zur Beanstandung. Was die Grafiken betrifft, dürfte meine Meinung dazu aus anderen Rezensionen bekannt sein. 12 teilweise nicht sehr grosse Zeichnungen auf 90 Seiten ist zu wenig. Mir fehlen Portraits einiger Meisterpersonen und besonders die erdrückende Grösse der Stadt kommt für mich nur in einer Zeichnung zur Geltung und bei der Anatomie der Neristu gibt es etwas Probleme. Zugegeben ein Menschen mit 4 Armen - das ist schon schwierig. Nur manchmal spriesst das zweite Armpaar aus der Seite heraus, während es ein andermal eher hinter dem ersten Armpaar aus der Schulter zu wachsen scheint.

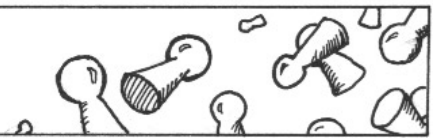
Doch weniger Zeichnungen bedeuten mehr Platz für informativen Text. Und davon gibts genug. Es liegt in der Natur der Sache, dass ein neues Rollenspiel -und das ist nun einmal Myranor- mit den ersten Abenteuern weiter ausgebaut wird. Das war auch bei DSA so. Es gab ganz am Anfang z.B. keine Hexen, die wurden erst mit einem Abenteuer eingeführt.

Und warum sollte das bei Myranor nun anders sein? Also ist der Begriff Abenteuerband nur teilweise zutreffend. Vielleicht wichtiger ist die Bedeutung dieses Bandes als Quellenmaterial. So ist das Abenteuer mit vielen Hintergrund-Informationen zu den Neristu und der Stadt Sidor Corabis (hauptsächlich zum Wohnviertel der Neristu) gespickt. Dadurch hat man im Abenteuer meistens die Informationen dann zur Hand, wenn man sie im Kontext auch benötigt. Eine Nutzung als Quellenband erschwert dies aber. Und da die Helden in die Welt der Neristu eingeführt werden, eignet sich das Abenteuer nicht gerade für Neristu-Charaktere

Das Abenteuer ist eher schon eine kleine Kampagne. Während am Anfang noch einfache Hilfe durch die Heldengruppe geleistet werden muss, steigt der Schwierigkeitsgrad dann aber extrem an. Und das für Helden, Spieler und besonders den Meister. Schauplatz ist ausschliesslich die Stadt Sidor Corabis, die natürlich nicht in allen Einzelheiten dargestellt werden kann. Wählt die Gruppe andere Mittel und Wege als die im Abenteuer beschriebenen, steht der Meister vor der schwierigen Aufgabe, dies dann auch zu ermöglichen. Im weiteren Verlauf entwickelt sich die Geschichten zu einem diffizilen Detektiv-Abenteuer. Einbrecher -und damit meine ich die Helden nicht die Spieler- werden ihre helle Freude daran haben. Ein Abenteuer, in dem diese Fähigkeit so oft gefragt ist, hab ich bisher noch nicht kennengelernt. Alles, in was man einbrechen kann ist dabei: Villen, Diebesverstecke, unterirdische Kanäle, Kerker, usw. Dabei ist die Aufzählung nicht vollständig und stellt keine Auswahl dar. In all diese Lokalisationen müssen die Helden einsteigen, um das Abenteuer zu einem guten Abschluss zu bringen. Da es aber auf Dauer langweilig wird, immer nur fremder Leute Eigentum wegzuschaffen, ist ein weiteres Highlight des Abenteuers die Kämpfe. Wer denkt, er könnte mit einer Gruppe schwächerer Diebe die Strapazen überstehen, wird wohl nicht mal die Hälfte erleben. Man prügelt sich mit so allem rum, was es nur gibt: Kanalmonster, Stadtbewohner, Gardisten, Gladiatoren - ja, auch an einem Wettkampf in der Arena muss die Gruppe (oder zumindest ein Held) teilnehmen. Und dabei wird der Meister oft an die Grenzen seines Improvisationstalentes gelangen. Sollten die Spieler den dezenten Hinweisen des Meisters jedoch in vorgegebenen Bahnen folgen und die Heldengruppe stark genug sein, dann gibt es viel zu erleben in diesem Abenteuer. Daneben erhalten die Helden so viele Hinweise, denen es lohnt nachzugehen, dass die Gruppe sich schnell



REZENSIONEN



verzetteln kann. Sehr gut ist es deshalb, dass der Autor in einem gesonderten Absatz auf diese „offenen Enden“ eingeht und Vorschläge macht, wie es dort weitergehen könnte.

Abgerundet wird das Abenteuer wie immer von einer Beschreibung der wichtigsten Personen. Wobei ich nicht ganz verstehe, warum 2 eher nicht so wichtige Meisterfiguren sehr ausführlich beschrieben werden, während andere -mit denen die Helden intensiv zu tun haben- mit einem kurzen Sätzchen abgehakt werden.

Was das Abenteuer aber in den Status eines Quellenbandes erhebt, sind nicht nur die Beschreibungen der Kultur der Neristu im Abenteuer sondern insbesondere der Anhang. Wobei das Wort Anhang nicht ganz zutrifft für die geballten Informationen auf fast 20 Seiten von insgesamt 90. Zunächst einmal werden die ganzen Artefakte erläutert, die den Helden im Laufe des Abenteuers in die Hände fallen. Und das sind nicht wenige. Ich kann nur empfehlen, da als Meister hart durchzugreifen, und manches erst gar nicht auftauchen zu lassen. Für die Alchemisten unter den Helden gibts dann noch 2 neue Tränke und auch die Magier kommen nicht zu kurz: 8 neue Matrizen, wobei auch hier gilt, nicht alles müssen die Spieler auch in die Finger bekommen. Den meisten Teil des Anhangs nimmt die Beschreibung der Neristu ein. Ihre Lebenseinstellung und -gewohnheiten werden ebenso beschrieben wie die (für andere Rassen) etwas eigenartige Auffassung von Kunst und der neristische Glaube. Ausserdem werden zwei neue Professionen und eine neue Kampftechnik (die etwas zu machtvoll geraten ist) vorgestellt. Die Kulturbeschreibung ist wie üblich zweigeteilt. Die eigentliche Beschreibung wird durch „originale“ Zitate myranischer Bücher und Persönlichkeiten aufgelockert.

Fazit:

Für Neristu-Liebhaber besteht Kaufzwang, da es für sie ein unverzichtbarer Quellenband ist.

Ist man lieber an der frischen Luft draussen in der freien Natur, sollte man besser die Finger von „Der ewige Tod“ lassen. Wer aber gerne zwischen Häuserschluchten sich mit Detektiv-Spielen die Zeit vertreibt, sollte zugreifen. In diesem Abenteuer kann er sich so richtig austoben. Wer diesen Band „nur“ wegen des Abenteuers kauft, sollte sich im Klaren sein, dass auf den Meister noch sehr viel Arbeit zukommt. Aber auch die Spieler und Charaktere werden stark gefordert. Nur für erfahrene Gruppen zu empfehlen, da es schon eher eine kleine Kampagne als ein Abenteuer ist.

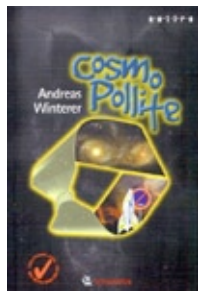
Preis/Leistung: ① ② ③ ④ ⑤
Aufmachung: ① ② ③ ④ ⑤
Nutzen: ① ② ③ ④ ⑤

[lars perner]

[lars.perner@planet-interkom.de]

Cosmo Polite

Autor: Andreas Winterer
Verlag: Schwarten
ISBN: 3929303159
Preis: 12,50 €
Bewertung: ★ ★ ★ ★ ★



Der erfolgreiche Welt- raumphilosoph Cosmo Pollite wird auf dem Mond von seinem alten Freund Mark für eine Schatzsuche rekrutiert. Die Historikerin Natascha ist einem Ring-Artefakt der ausgestorbenen Rasse von Halut auf der Spur und bittet beide Freunde um Hilfe. Leider sind auch Mafiosi und andere Kriminelle hinter dem Artefakt her und entführen die Historikern aus ihrer Raumstation noch bevor Cosmo mit Ihr Kontakt aufnehmen konnte. Natascha hat zwar versteckte Hinweise in einem Computer hinterlassen, aber da Cosmo aus purer Blödheit eine Cola über den Rechner schüttet und ihn damit abfackelt stehen die Freunde nun dumm da...

Wie soll man dieses Buch bewerten, welches vom Verlag als "Wodka, Warp und Lasernummern Weltraum-Satire" bezeichnet wird? Ganz hervorragend natürlich, denn es ist eine rasante Persiflage auf so ziemlich jeden schlechten (und auch manchen guten) SF-Film oder Buch der letzten Jahrzehnte. In seiner Abgedretheit erinnert er sehr an die „Anhalter-Trilogie“, auf den der Autor auch immer wieder anspielt. Adams hätte dieses Buch durchaus schreiben können, es passt zu seiner bisherigen Arbeit. Wer sich über sprechende Fahrstühle amüsieren kann kommt hier auf seine Kosten, wobei der Cosmo-Lift eher noch nerviger ist als die Anhalter-Variante. Und da der Autor sowieso schon am Klauen ist wird von Star Trek bis Rhodan, Robocop und bei Aliens gnadenlos geräubert. Jede Quelle aufzulisten dürfte zu

lange führen; ich habe garantiert sowieso nicht alle erkannt.

Auch das durchgeknallte Ambiente verschiedener bereister Planeten, der ständige rasante Szenenwechsel und die amüsanten Fußnoten haben Anhalter-Touch. Es ist allerdings keine einfaltslose Kopie, sondern ein durchaus eigenständiges Werk, welches sich überhaupt nicht ernst nimmt und trotz ständiger Todesgefahr für die Hauptpersonen eine ansprechende Leichtigkeit des Seins ausströmt. So sollte das Buch laut einer der Fußnoten übrigens ein Essay über den Schuldbegriff bei Kierkegaard werden und wurde nur dank Eingriffen des Lektors „Buck-Rogers-Zukunftsquatsch mit sexy Robotern, Laserwummen und Antischwerkraft-Aufzügen“. (Aber sicher, wer`s glaubt ;-)) Da muss man sich wohl beim Lektor bedanken, denn das Ergebnis ist hervorragend und amüsant. Andere Fußnoten schimpfen über Weiber oder lästern über die Föderation, sind also durchaus sinnfrei.

Ich hoffe auf mehr von Cosmo und dem Autor Andreas Winterer, dessen Namen man sich merken sollte. Das Buch ist trotz des deutschen Namens des Autors aus dem Französischen übersetzt.

[stefan ohlerich]

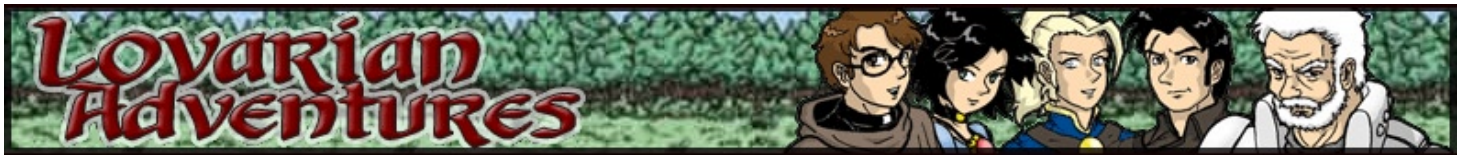
[www.x-zine.de]

ANDUIN CD-ROM

Über 500 MB voller Rollen- spielartikel, Programme, Karten und Regelsysteme auf einer CD-Rom? Und das alles für nur 5 Euro?

Ja, das geht und zwar mit unserer Anduin CD-Rom. Die erste Edition erscheint im Oktober 2002 und enthält alle bisher erschienenen Anduins (ab der Ausgabe 60), Zusatzmaterial und als besonderes Extra ein Dutzend kostenlose vollwertige Rollenspielsysteme. Wer Interesse hat und weitere Informationen wünscht, der schaut einfach auf unserer Homepage www.anduin.de vorbei. Dort findet Ihr die Bestellmöglichkeit und aktuelle News.

www.anduin.de



LOVARIAN ADVENTURES

~ KAPITEL 2: DIE REISE BEGINNT ~ TEIL 1 ~

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 Templer 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. Doch als sie bei ihm ankommt, ist Sarren bereits anwesend und entkräftet sämtliche Anschuldigungen.

Als Lady Lili zu Mendoran zurückkehrt, warten dort bereits Nadine und Helix auf sie. Gemeinsam beschließen sie, dass sie den üblen Plan von Sarren durchkreuzen müssen. Helix bricht auf, um einen mächtigen Zauberer zu finden, der ihnen beistehen kann...



KAPITEL ZWEI

Die Reise beginnt

Lovarian Adventures



AM ENDE DES ERSTEN MILLENIUMS VEREINTEN SICH DIE GETEILTEN KÖNIGREICHE DER MENSCHEN UM DIE INVASION DES GOBLINKÖNIGS ERAK UND SEINER HORDEN AUFHALTEN. DIESE STRÖMTEN SEIT JAHREN AUS DER VERDAMMTEN SCHLUCHT NACH LOVARIA.

DIE KÖNIGREICHE BELOVINA, CHARFACIA, CLOSASTIA UND MARYNA GABEN IHRE LÄNDEREIEN AN DEN NEUEN HERRSCHER DES LANDES AB - JENEM MANN DE KÖNIG VON GANZ LOVARIA WURDE.

MIT DEN REICHEN UNTER SEINEM BANNER VEREINT WAR DER JUNGE KÖNIG AUERSEHEN, DIE GOBLINS ZU BESIENEN UND FRIEDEN NACH LOVARIA ZU BRINGEN.



SEIN NAME IST GARTHON, ERSTER KÖNIG VON GANZ LOVARIA.



ABER NIEMALS HÄTTE ER SO VIEL OHNE DIE HILFE SEINES FREUNDES ERREICHT...



...DEM ERSTEN UND MÄCHTIGSTEN ZAUBERER IN LOVARIA...

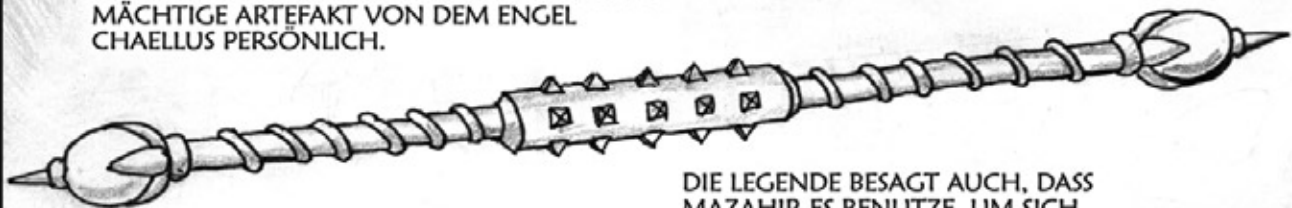


MAZAHIR.

HÜTER DES PANLIKHA.

DAS PANLIKHA.

DER LEGENDE NACH ERHIELT MAZAHIR DIESES MÄCHTIGE ARTEFAKT VON DEM ENGEL CHAELLUS PERSÖNLICH.



ES WAR GEDACHT, DEN MENSCHEN GEGEN DIE KRÄFTE DER HÖLLE, DIE GEFALLENEN ENGEL UND DEN HERRN DER UNTERWELT BEIZUSTEHEN.

DIE LEGENDE BESAGT AUCH, DASS MAZAHIR ES BENUTZE, UM SICH ZUM ERSTEN ZAUBERER AUF DER WELT ZU MACHEN.

ES STEHT IM GARTHIAD, DEN CHRONIKEN KÖNIG GARTHONS GESCHRIEBEN VON GLOCCUS DEM SCHREIBER: "DER WELCHER DIE MACHT DES PANLIKHA KONTROLLIERT, KANN WÜNSCHE IN REALITÄT VERWANDELN."



KÖNIG ERAK UND SEINE GOBLINARMEE MARSCHIERTEN AUF DAS SCHLACHTFELD BEI KAVETINA MIT DER ABSICHT, DIE TRUPPEN DES JUNGEN MENSCHENKÖNIGS ZU VERNICHTEN UND IHRE HERRSCHAFT ÜBER GANZ LOVARIA EIN FÜR ALLE MAL ZU BESTÄTIGEN.

ERAK WEISS, DASS DIE MENSCHEN EINIGE UNTER SICH HABEN, DIE MAGIE WIE DIE UNSTERBLICHEN WIRKEN KÖNNEN.



UND ER IST NICHT DUMM.

ER SPÜRT, DASS ER DAS GLEICHGEWICHT AUF DEM SCHLACHTFELD AUSGLEICHEN MUSS.



ALSO SUCHTE ER EINEN MENSCHEN, DER SEINE LOYALITÄT GEGEN LÄNDEREIERIEN UND EINEN TITEL TAUSCHT...



...UND GAB DEM VERRÄTER EINE VERGIFTETE KLINGE, UM DAMIT DEN MAGIER MAZAHIR ZU ERDOLCHEN.

KÖNIG ERAK WUSSTE, DASS MAN DEN MAGIER TROTZ SEINER MACHT MIT EINEM ÜBERRASCHUNGSANGRIFF VERLETZEN KONNTE.

ER RECHNETE NICHT DAMIT, MAZAHIR SOFORT DAMIT TÖTEN ZU KÖNNEN.



ABER DAS GIFT WÜRDE DEN REST ERLEDIGEN...

Lovarian Adventures

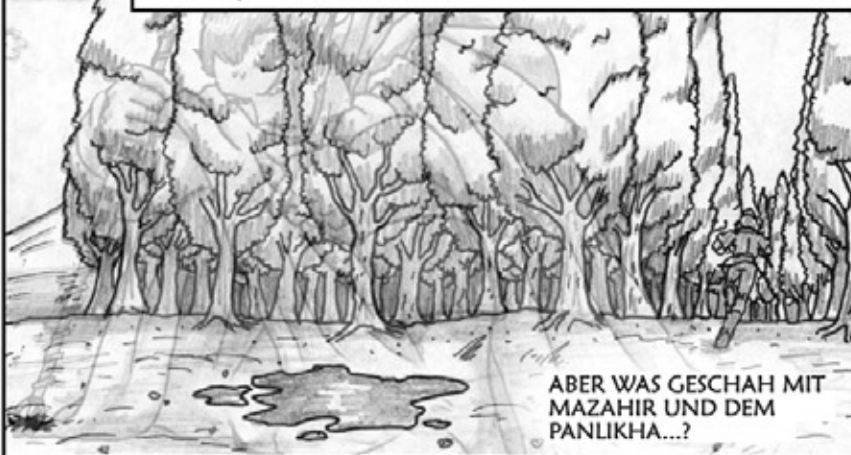


DAS GIFT AN DER Klinge DES VERRÄTERS WAR STARK. MAZAHIR SPÜRTE SEINEN KÖRPER SCHNELL ENTKRÄFTEN.



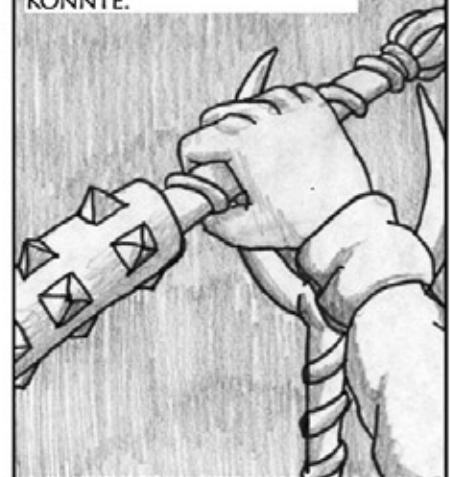
LAUT DEM GARTHIAD SAH IN DIESEM MOMENT ZUM LETZTEN MAL JEMAND MAZAHIR ODER DAS PANLIKHA.

DENNOCH GELANG ES KÖNIG GARTHON OHNE MAZAHIRS HILFE EINEN SIEG ÜBER DIE GOBLINS ZU ERRINGEN. DIESE ZOGEN SICH IN DIE WÄLDER AN DEN BALDERRAK BERGEN ZURÜCK, WO SIE BIS HEUTE LEBEN.

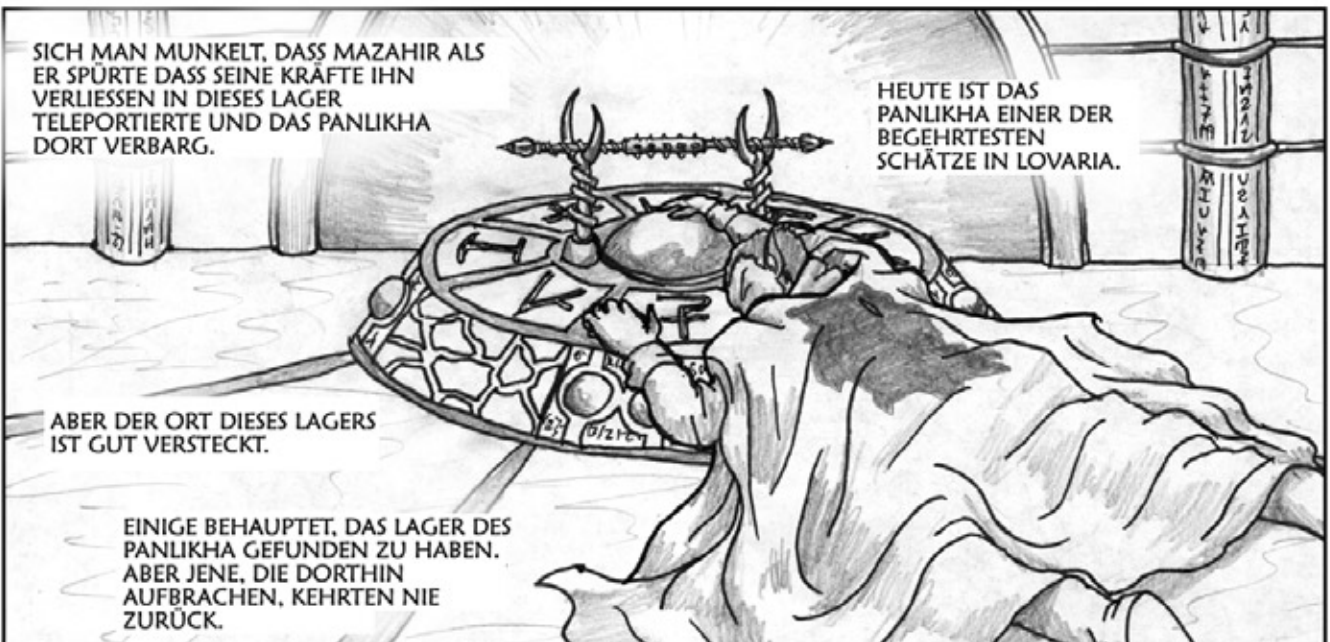


ABER WAS GESCHAH MIT MAZAHIR UND DEM PANLIKHA...?

DER LEGENDE NACH HATTE MAZAHIR EIN LAGER FÜR DAS PANLIKHA GESCHAFFEN, WO ES SICHER AUFBEWAHRT WERDEN KONNTE.



SICH MAN MUNKELT, DASS MAZAHIR ALS ER SPÜRTE DASS SEINE KRÄFTE IHN VERLIESSEN IN DIESEM LAGER TELEPORTIERTE UND DAS PANLIKHA DORT VERBARG.



HEUTE IST DAS PANLIKHA EINER DER BEGEHRTESTEN SCHÄTZE IN LOVARIA.

ABER DER ORT DIESES LAGERS IST GUT VERSTECKT.

EINIGE BEHAUPTET, DAS LAGER DES PANLIKHA GEFUNDEN ZU HABEN. ABER JENE, DIE DORTHIN AUFBRACHEN, KEHRTEN NIE ZURÜCK.



DIE AUSGABE NR. 77
ERSCHEINT AM 15. OKTOBER 2002
INFOS UNTER WWW.ANOUNDE

