

ANDUIN

Das Fanzine für phantastische Spiele - monatlich, kostenlos, unabhängig



STEAMPUNK
URSPRUNG UND HINTERGRUND

TAROTKARTEN
WIE MAN SIE IM SPIEL EINSETZEN KANN

LUFTSCHIFFE
ÜBER ZEPPELINE UND IHRE GESCHICHTE

TODESENGEL & DER GOBBO
DIE ENTSTEHUNG EINES RENDERFILMS



VORWORT

Seid begrüßt!

Ein Monat der **Veränderungen...**

Die Anduin hat ein dezent **geändertes Layout** bekommen, das sich am stärksten bei den Rezensionen und im Titelbild niederschlägt. Zudem ist die Aufteilung in die fünf Kategorien „Rubriken“, „Lesen & Spielen“, „Abenteuer“, „Prosa, Lyrik & Comics“ und „Rezensionen“ auch in der Fussleiste sichtbar.

Auch die **Homepage** hat ein neues Gesicht bekommen, das aber nur eine Übergangslösung darstellt. Ich musste recht plötzlich das Layout ändern, weil ich festgestellt habe, dass das Hintergrundbild,

welches ich verwendet habe, leider nicht frei verwendbar ist.

Die **Erscheinungsweise** der Anduin hat sich ebenfalls geändert. Wir geben nun nicht mehr ein bestimmtes Datum an, zu dem wir erscheinen wollen, sondern nur noch den Monat... :)

Das hat den Grund, dass ich beruflich sehr viel mehr im Stress bin und auch einige andere Verpflichtungen mehr habe als früher. Da kann ich nicht mehr auf ein festes Datum hinarbeiten. Ihr erfahrt aber über unsere **Mailingliste** stets, wann die neueste Anduin online gegangen ist und müsst deshalb nicht täglich vorbeisurfen.

Was hat sich noch geändert? Ach ja, wir haben eine neue Abteilung bei den Rezensionen - für **Computerspiele**. So viele wie diesen Monat werden es aber nicht immer werden, das wäre mir für die Anduin zu viel. Nur häufen sich die guten Spiele (und die Gurken) vor Weihnachten.

Zuletzt möchte ich Euch noch auf unseren **Abenteuerwettbewerb** aufmerksam machen. Es geht darum, uns bis zum 01.02.03 ein Abenteuer zum Thema „Vampire“ zu schicken. Mehr Infos unter www.anduin.de.

Bis zum nächsten Monat!
Grüß, Tommy.

INHALT

Möge der Dampf mit Euch sein	3
<i>Über die Welt des Steampunk</i>	
Luftschiffe.....	10
<i>Geschichte und Hintergrund</i>	
Steampunk NSC.....	16
<i>Professor Millé und Admiral Steiner</i>	
Der Herzog von Lilienwald	21
<i>Ein Abenteuer für Thyria Steamfantasy</i>	
Todesengel & der Gobbo.....	34
<i>Ein Interview mit Rouvard über seinene ersten Renderfilm</i>	
Rollenspielstädte	36
<i>Wie man Städte interessanter macht</i>	
Die Herren der Sterne.....	41
<i>Band I der Schriftrollentriologie</i>	
Tarot.....	58
<i>Spiegel der Seele, Quelle der Inspiration?</i>	
Gratogel	67
<i>Insel der Kelten</i>	
Hakims Kochecke	69
<i>Köstlichkeiten aus aller Welt</i>	

Rezensionen

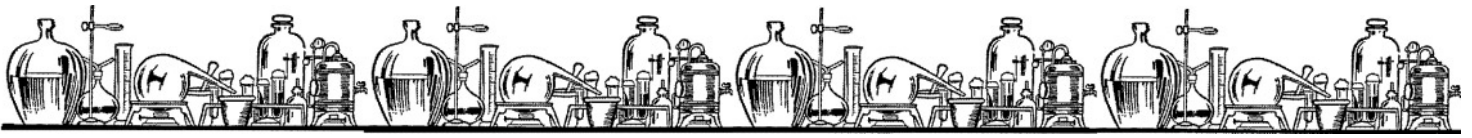
Die Chroniken der Engel	71
Artefakt 10.....	73
All the king's men.....	73
City of the Spider Queen.....	75
Ehre der Samurai	76
AvP2: Primal Hunt.....	77
Der erste Kaiser	77
No one lives forever 2	78
The Thing.....	79
Archangel	79
Time Splitters 2.....	80

Prosa, Lyrik & Comics

Kürzlich am Stammtisch.....	62
Waldgeflüster	64
Lovarian Adventures	81

Sonstiges

Abenteuerwettbewerb 2002	68
Impressum	87
Leserbriefe	87



MÖGE DER DAMPF MIT EUCH SEIN!

~ ROLLENSPIELABENTEUER IN EINER ZIVILISIERTEREN ZEIT ~

I. Was ist Steampunk?

Steampunk ist nüchtern betrachtet nichts weiter als eine literarische Genrebezeichnung, ebenso wie „Fantasy“ und „Science Fiction“. Es handelt sich dabei um Geschichten die fast ausschließlich im viktorianischen Zeitalter des ausgehenden 19. Jahrhunderts spielen. Das Hauptmotiv dieser Erzählungen dreht sich dabei meist um diverse Erfindungen, die ihrer Zeit weit voraus waren und sich sowohl als Segen, wie auch als Bedrohung für die Menschheit herausstellten.

Vermutlich hat jeder schon einmal eine solche Geschichte gelesen oder zumindest als Verfilmung gesehen, denn die Abenteuer des Kapitän Nemo in seinem U-Boot Nautilus, der Angriff der schrecklichen marsianischen Kampfmaschinen in „Krieg der Welten“ oder die ferne Zukunft der Eloi und Morlock aus „Die Zeitmaschine“ sind Paradebeispiele für dieses Genre, nur dass man sie damals eher als „Scientific Romances“ denn als „Steampunk“ bezeichnet haben dürfte.

Wann und wie der Begriff „Steampunk“ entstand ist nicht hinreichend geklärt. Ist die erste Hälfte „Steam“ noch deutlich als Anspielung auf Dampfmaschinen als Hauptenergiequelle der Industrialisierung und das mechanistische Weltbild zu verstehen, so ist die Herkunft der „Punk“-Komponente weitaus schwieriger zu identifizieren.

Möglicherweise ist sie auf die Erzählung „Die Differenzmaschine“ der bekannten Cyberpunk-Autoren William Gibson und Bruce Sterling aus dem Jahre 1990 zurückzuführen, in der eine viktorianische Parallelwelt mit dampfgetriebenen Computern - Differenzmaschinen - geschildert wird. Die heruntergekommenen Stadtviertel Londons erinnern darin stark an die dreckigen Sprawls der Zukunft. Man könnte dieses Buch somit als Dampfvariante einer Cyberpunk-Geschichte ansehen, insbesondere im Hinblick auf die beiden Autoren - doch das ist nur eine Theorie.

Steampunk-Geschichten drehen sich oft um die Frage „Was wäre wenn?“. Was wäre, wenn es den Äther wirklich geben würde und man sich darin fortbewegen könnte wie ein Schiff auf dem Ozean? Was wäre, wenn einige Dinosaurier auf einer abgelegenen Pazifikinsel die Jahrtausende überlebt hätten? Was wäre, wenn Bismarck Panzer und stählerne Uhrwerksoldaten gehabt hätte?

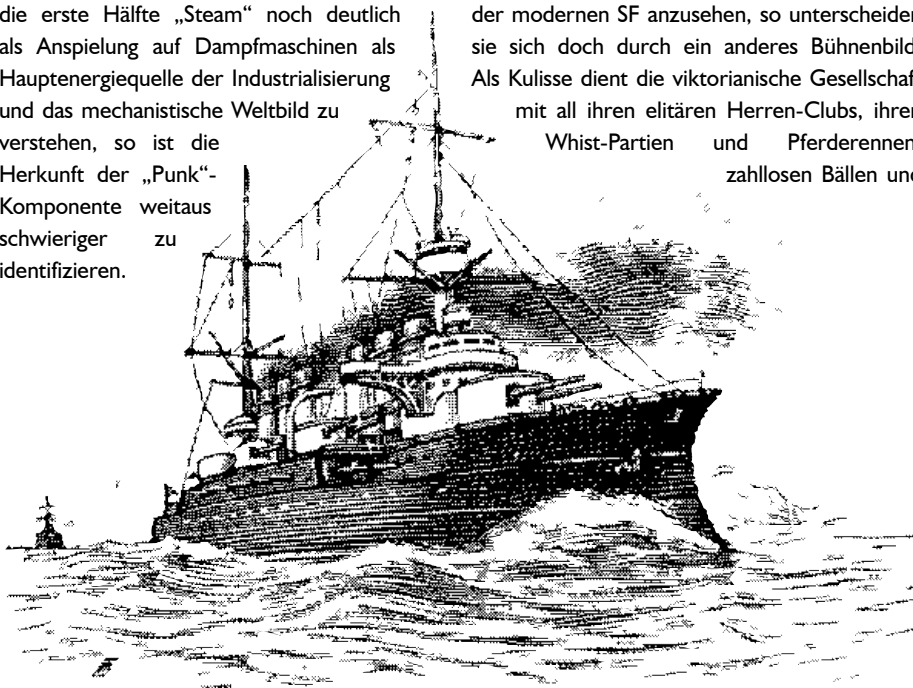
Ähnliche Überlegungen sind auch aus der Science Fiction bekannt. Sind einige der zeitgenössischen Geschichten - insbesondere von Jules Verne und H. G. Wells - als Vorläufer der modernen SF anzusehen, so unterscheiden sie sich doch durch ein anderes Bühnenbild. Als Kulisse dient die viktorianische Gesellschaft mit all ihren elitären Herren-Clubs, ihren Whist-Partien und Pferderennen, zahllosen Bällen und

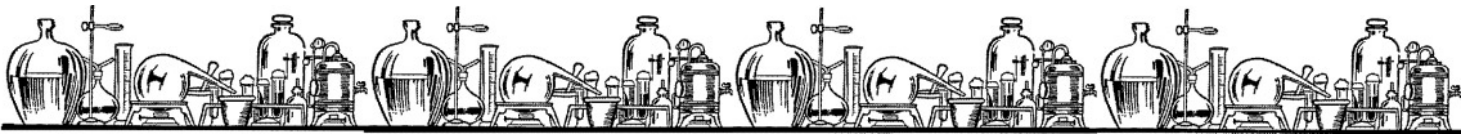
Empfängen, den Kolonien in Afrika, Übersee und Asien (möglicherweise auch auf dem Mars), dem festen Glauben an „the white mans burden“, der Prüderie der Protestanten und den zahllosen, teilweise wahnwitzigen Anstandsregeln, die penibel einzuhalten waren. Allein hierüber könnte man mehrere Bücher schreiben, und am Ende dieses Artikels werden auch einige davon aufgelistet. Der wichtigste Punkt ist jedoch, dass die Protagonisten überwiegend waschechte Abenteurer und dennoch vollendete Gentlemen sind, die es niemals zulassen würden, dass Schwache und Hilflose - und dazu zählen in dieser Zeit hauptsächlich die Frauen - zu Schaden kommen würden. Ehre, Anstand, Hilfsbereitschaft und Loyalität der Krone gegenüber waren die wichtigsten Tugenden. Der Technologie stand man sehr offen gegenüber. Man war der festen Überzeugung, dass mit der entsprechenden Erfindung alles möglich sei. Elektrischer Strom konnte tote Muskeln bewegen - ist es da nicht ein kleiner Schritt, Verstorbene wiederzubeleben? Erst in späteren Jahren wurden auch die Schattenseiten der Technik - Verpestung der Luft und Verlust von Arbeitsplätzen - erkannt.

Die Grenzen des Steampunk-Genre sind nicht fest definiert und oft gibt es einen fließenden Übergang zu anderen Themen. Das Spektrum reicht von eher konventionellen Abenteuergeschichten wie „In 80 Tagen um die Welt“ bis hin zu dampfgetriebenen Raumschiffen und lebenden Dinosauriern. Mischformen lassen sich vor allem an der Grenze zum Horror finden: „Frankenstein“, „Dr. Jekyll und Mr. Hyde“ und „Die Insel des Dr. Moreau“ sind gute Beispiele für skrupellose Forscher, deren „Erfindungen“ außer Kontrolle geraten - sozusagen die Biotech-Thriller der ersten Stunde.

2. Steampunk im Rollenspiel

Die phantastische Steampunk-Thematik ist natürlich hervorragend für Rollenspiele geeignet, stellt jedoch einige Anforderungen an die Spielgruppe. Zum einen sollten sich die Spieler und insbesondere der Spielleiter





einigermaßen in dieser Epoche auskennen. Wie verhielt man sich im Alltag? Wer regierte 1890 in Deutschland? Gab es 1880 überhaupt schon Zeppeline? Wenn ja, wie waren sie beschaffen? Das erfordert zwar etwas Einarbeitung, zahlt sich jedoch später durch ein sehr stimmungsvolles und atmosphärisch dichtes Rollenspiel aus. Zum anderen stehen Kämpfe in Steampunk-Abenteuern seltener im Mittelpunkt, als man es von SF- oder Fantasy-Systemen gewohnt ist. Viel wichtiger ist die gesellschaftliche Interaktion und die Stimmung - das Flair an sich. Charaktere können hier nach der Devise „Opernball statt Feuerball“ auf einem solchen gesellschaftlichen Ereignis weitaus mehr erreichen, als auf dem Schlachtfeld - vorausgesetzt sie sprechen dort mit den richtigen Leuten und erlauben sich keinen Fauxpas, indem sie für die Vorspeise das falsche Besteck verwenden, oder eine Dame ansprechen, ohne ihr vorher vorgestellt worden zu sein.

Das alles mag auf Neulinge zunächst etwas merkwürdig wirken, aber es macht wirklich einen Heidenspaß, in den ledernen Clubsesseln der Royal Marsian Geographical Society zu sitzen und sich - eine fette Zigarre schmauchend und an einem Glas Cognac nippend - über eine Lösung der jüngsten Überfälle marsianischer Luftpiraten auf britische Handelsschiffe zu unterhalten.

Dieser ganze Aufwand soll jedoch niemanden davon abhalten, eine Steampunk-Runde zu leiten. Oben gesagtes ist nur als Empfehlung zu sehen. Letzten Endes muß jeder selbst wissen, wie ihm Rollenspiel am besten gefällt.

Die möglichen Szenarien und Spielarten sind unbegrenzt. Manche bevorzugen ein rein historisches Spiel, anderen kann das Setting nicht phantastisch genug sein. Ob man nun an einer Expedition teilnimmt, um die letzten weißen Flecken von der afrikanischen Landkarte zu tilgen, sich in einem vergessenen Tal gegen hungrige Dinosaurier verteidigen muß, grauenhafte Morde in London aufklärt, oder die Geheimnisse uralter marsianischer Artefakte erkunden will, bleibt dem persönlichen Geschmack der Spielrunde überlassen.

Doch wie kann man in diese phantastische Stimmung eintauchen, wie beginnt man? Am besten, indem man ein paar ausgesuchte Romane liest und anschließend die gesellschaftlichen Feinheiten in diversen Fachbüchern nachliest (siehe Anhang). Auf die Schnelle genügen auch Verfilmungen dieser Geschichten. Gerade die Klassiker von Jule Verne und H.G.Wells werden immer wieder auf Kabel 1 oder den öffentlich-rechtlichen Anstalten gesendet.

Jetzt benötigt man nur noch ein passendes Regelsystem, und der Spaß kann beginnen. Das bringt uns auch schon zum nächstem Thema, der Systemübersicht.

3. Steampunk-Systemübersicht

Im folgenden soll näher auf die existierenden Rollenspiel-Systeme eingegangen werden, die sich dem Steampunk-Genre verschrieben haben - und es gibt davon doch eine ganze Menge:

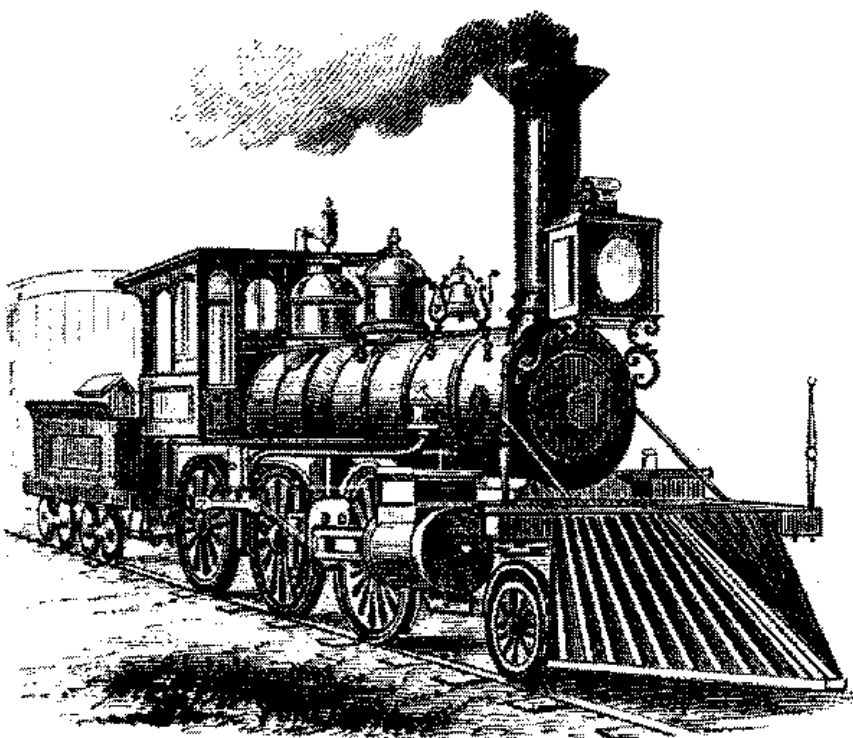
Space: 1889

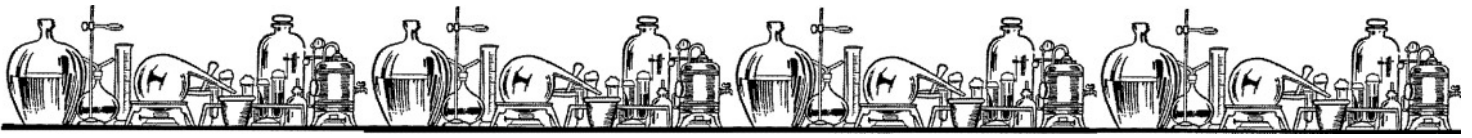


Im Jahr 1988 brachte die Firma GDW ein merkwürdiges Regelwerk heraus: „Space: 1889“. Das Cover zeigte einen heldenhaften britischen Offizier mit Tropenhelm und Revolver sowie

eine ebenfalls bewaffnete britische Lady in einem viktorianischen Kleid vor der Reling eines nicht näher erkennbaren Schiffes stehen. Sie wurden von mehreren wild dreinblickenden, menschenähnlichen, olivfarbenen Kreaturen mit Flughäuten zwischen Armen und Beinen bedrängt. Im Hintergrund sah man eine karge, rötliche Wüstenlandschaft, durch die sich ein bläulicher Kanal zog, an dessen Ufern etwas grünliche Vegetation wuchs. Und dann zischte da noch ein merkwürdiges metallenes Flugobjekt quer durch das Bild, das entfernt einem Zeppelin ohne Gasballon glich. Die Rückseite und den Buchrücken zierte noch der Slogan „Science-Fiction Role Playing in a More Civilized Time“. Das erste Steampunk-Rollenspiel war geboren!

Die Spielwelt unterscheidet sich von unserer Vergangenheit in ein paar Dingen: Der Äther existiert wirklich als Medium zwischen den Sternen, und man kann sich darin mit sogenannten Ätherpropellern fortbewegen. Das Sonnensystem ist so beschaffen, wie es die Menschen zum fin de siècle sahen: Je näher ein Planet an der Sonne ist, desto jünger ist er. Auf Merkur entsteht gerade primitives tierisches Leben, Venus verbirgt unter ihrer Wolkendecke ewige Sumpf- und Dschungellandschaften mit Dinosauriern und intelligenten aber primitiven Echsenmenschen, die Erde steht in der Blüte ihrer Jahre, der Mars ist eine sterbende Welt, deren Bewohner mit einem gigantischen Kanalnetzwerk das Polkappenwasser für Bewässerungszwecke Richtung Äquator leiten, jedoch den Höhepunkt ihrer Zivilisation schon lange hinter sich haben, und der Asteroidengürtel besteht aus den Überresten eines explodierten Planeten, der angeblich auch intelligentes Leben getragen haben soll. Außerdem wächst auf dem Mars das begehrte Liftwood. Auftriebs- oder auch Schwebholz,





das eine Art abstoßende Gegengravitation erzeugen kann und somit die Konstruktion schwebender Luftschiffe ermöglicht. Abgesehen von diesen Modifikationen ist die Physik von Space 1889 jedoch einigermaßen stimmig, es gibt also keine Magie oder dergleichen.

In Space 1889 beginnt das Weltraumzeitalter 100 Jahre früher. Thomas Edison erfindet 1868 den Ätherpropeller, der die Reise zwischen den Planeten ermöglicht. Da dieser Propeller jedoch nicht in einer dichten Atmosphäre funktioniert, benötigt man einen Auftriebsballon, der einen hoch genug bringt, um den Propeller zu starten. 1869 fliegt Edison zusammen mit dem schottischen Entdecker Armstrong zum Mars. Nach der dreimonatigen Reise stürzen die beiden auf dem Mars ab, wobei ihr Auftriebsballon zerstört wird. Der Rückweg scheint auf ewig versperrt. Doch sie entdecken, dass der Mars bewohnt ist, erfahren von der Existenz des Liftwood, verwenden dieses als neues Auftriebsmittel für ihren Ätherflieger und kehren nach über einem Jahr zur Erde zurück. Dort ist man natürlich begeistert von den Berichten und startet in den Folgejahren mehrere Expeditionen zu Mars und Venus und richtet dort auch diverse Kolonien ein.

Im Jahre 1889 hat jede größere europäische Macht und sogar Japan und die USA eigene Niederlassungen auf Mars und Venus, wobei die Briten auf dem Mars und die Deutschen auf der Venus die Nase vorne haben. Exportschlager des Mars ist das seltene und schwer aufzutreibende Liftwood, während die Dschungel und Sümpfe der Venus viele chemische und medizinische Stoffe bereit halten.

Schwerpunktthema bei Space 1889 ist eindeutig die Raumfahrt und insbesondere der Mars. Über ihn wurde am meisten Hintergrundmaterial und Abenteuer veröffentlicht. Space 1889 zählt generell zu den wenigen Steampunk-Spielen, die nicht mit Veröffentlichungen geizen. Es gibt sogar ein Brettspiel und zwei Tabletops, in denen Boden- und Luftkämpfe nachgespielt werden können. Besonders „Sky Galleons of Mars“ mit seinen Kämpfen zwischen irdischen Luftkreuzern und marsianischen Wolkenschiffen erfreut sich großer Beliebtheit in der Szene, ebenso das neu aufgelegte „Soldier's Companion“ für Bodengefechte.

Das Grundregelwerk bietet bereits einiges an Hintergrundmaterial: Karten von Mars und Venus, Artikel über die viktorianische Gesellschaft, die Planeten des Sonnensystems, Beschreibungen der Ätherschiffe, wahnwitzige Erfindungen und vieles mehr.

Die Regeln sind einigermaßen einfach gehalten, jedoch nicht immer aus einem Guß. Sie bieten bereits ein einfaches System zur Abwicklung von Luft- und Raumkämpfen. Das Fertigkeitssystem ist cineastisch, d.h. in hohen Stufen ist die Wahrscheinlichkeit zu versagen sehr gering, was die Durchführung wahrer Heldentaten ermöglicht.

Etwas schade ist jedoch, dass stillschweigend davon ausgegangen wird, dass die Spieler in die Rollen wohlhabender Briten schlüpfen. Die Deutschen werden ausschließlich als hinterhältige Intriganten geschildert, die den ganzen Tag nichts Besseres zu tun haben, als das britische Empire zu sabotieren. Doch mit etwas Eigeninitiative kann ein erfahrener Spielleiter auch diese Ätherwirbel umschiffen.

Der klare Vorteil von Space 1889 liegt eindeutig in dem phantastischen und detaillierten Hintergrund. Die etwas schwerfälligen Regeln werden von vielen Spielern durch andere ersetzt, beispielsweise „Cthulhu by Gaslight“.

Da die Firma GDW schon seit einigen Jahren nicht mehr existiert, ist das ursprüngliche Material etwas rar geworden. Allerdings hat die Firma Heliograph Inc. in letzter Zeit einige Softcover-Reprints herausgebracht, doch auch diese Reihe wurde mittlerweile wieder eingestellt. Wer sich dafür interessiert, sollte sich beeilen.

Midgard 1880



Das bekannte deutsche Fantasyrollenspiel „Midgard“ bekam 1994 einen Ableger: „Midgard 1880“. Das Spiel erschien als Box mit einem Regel- und einem Abenteuerband, sowie einem Tabellensichtschirm. Das Regelwerk basiert auf den alten M3-Regeln, enthält aber bereits einige Neuerungen aus dem späteren M4. Der Abenteuerband enthält drei Abenteuer: eine Dschungelexpedition in Afrika, eine Werwolf- und eine Mumiengeschichte, beide in Berlin angesiedelt. Außerdem wird noch eine Gruppe spielfertiger Charaktere vorgestellt, die einen schnellen Einstieg ermöglichen.

Die Box kann man rundherum als gelungen bezeichnen und sie ist auch ideal für den Steampunk-Einstieg geeignet. Dies liegt zum einen an den bekannten Regeln von Midgard (die Änderungen sind nur gering), zum anderen auch am sagenhaften Preis! Die Box ist mittlerweile schon für unter 10 Euro zu haben und somit

auch etwas für den kleinen Geldbeutel. Sollte einem das Steampunk-Genre nicht gefallen, hat man keine nennenswerten Fehlinvestitionen zu verbuchen.

Nach der Box erschienen die zwei Abenteuerbände „Zwischen den Welten“ und „Aus der Erde dunklem Schoß“, die jeweils zwei Abenteuer enthielten. Ein Großteil dieses Materials war ursprünglich für Cthulhu gedacht, wurde aber nach der Pleite von Laurin für Midgard 1880 verwertet.

M1880 wurde jedoch nicht so recht von der deutschen Rollenspielszene akzeptiert, was für den Autor dieser Zeilen völlig unverständlich ist. Jedenfalls wurde die Reihe kurze Zeit später wieder eingestellt, und die kleine Fangemeinde bekam nur sporadisch in einigen Ausgaben des Gildenbriefes oder der DDD zusätzliches Material.

Doch die Fangemeinde blieb hartnäckig und so produzierte Dr. Rainer Nagel auf eigene Kosten das bereits damals geplante Quellenbuch Anfang dieses Jahres: „Doctor Nagelius' wohlfeiles und weitschweifiges, exzentrisches und elektrisches Encyclopaedisches Compendium der bekannten Welt“. Ebenso umfangreich wie der Titel ist auch der Inhalt! Der sehr empfehlenswerte Band beseitigt das Manko der 1880-Box, die zwar gute Regeln, jedoch kaum Hintergrundinfos zur viktorianischen Ära enthielt. Sollte sich der Band gut verkaufen (und der reichhaltige und gut recherchierte Inhalt rechtfertigt das absolut), dürfen sich die Spieler in Zukunft auch wieder auf weitere Veröffentlichungen freuen (derzeit denkt Rainer Nagel über einen in Ägypten angesiedelten Abenteuerband nach. Er soll insgesamt vier Abenteuer enthalten, von denen ich das erste in Alexandria spielende bereits erleben durfte.)

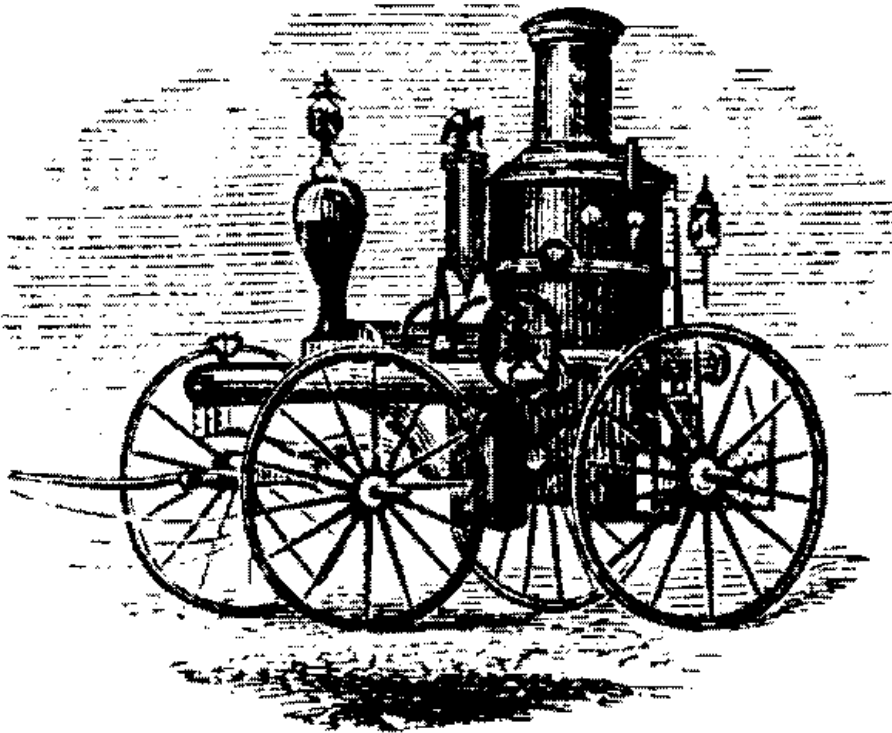
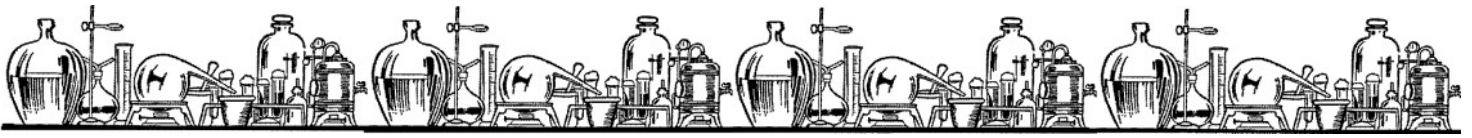
Mittlerweile gibt es sogar eine offizielle Homepage, auf der vergriffene Abenteuer und Artikel kostenlos angeboten werden (s. Anhang).

Castle Falkenstein



1996 erschien der wunderschön gestaltete Band „Castle Falkenstein“ bei R. Talsorian Games Inc. und kurze Zeit später brachte Truant die deutsche Übersetzung auf den Markt. Der Band ist gleich in mehrfacher Weise ungewöhnlich.

Zunächst ist Castle Falkenstein eine gelungene



Mischung aus Fantasy und Steampunk, in der z.B. bayerische Zwerge - die natürlich unter den Alpen leben, wo sonst? - mit Hilfe zauberyscher Maschinen fliegende Festungen bauen und gegen die finsternen preußischen Truppen des eisernen Kanzlers Bismarck in die Schlacht werfen; in der Feen die politischen Mächte der Parallelwelt „Neuropa“ infiltrieren und nach ihren Vorstellungen beeinflussen; ja in der fein gekleidete Drachen und Kobolde ein ganz normaler Anblick auf den Straßen der Großstädte sind. Im Hintergrund kämpfen die zwei Fraktionen der Feen einen geheimen, und erbitterten Krieg gegeneinander und das bereits seit tausenden von Jahren. Diese schwierige Mischung ist vielleicht nicht jedermanns Geschmack, aber sie ist hervorragend gelungen und einfach einmal etwas neues.

Auch die Darbringungsform des Stoffes ist eigenwillig. Der gesamte Band (inkl. dem Regelwerk) wird aus der Sicht eines Menschen geschildert, der aus unserer Welt in die falkenstein'sche beschworen wurde. Die gesamte erste Hälfte des Bandes ist eine Art Roman, in der diese Person, der Programmierer Thomas Olam erzählt, wie er nach Falkenstein kam und was er dort alles erlebte. Dabei erfährt der Leser auf spannende und unterhaltsame Weise, wie die Hintergründwelt aufgebaut ist. Auch sehr schön: Dieser Teil ist fast vollständig farbig gestaltet und wird durch sehr gelungene Aquarellzeichnungen ausgeschmückt.

Ein derartig ungewöhnliches Werk darf vor

den Regeln natürlich nicht Halt machen. Da es sich für einen echten Gentleman verbietet, mit Würfeln zu spielen (das machen nur die unteren Bevölkerungsschichten in den Arbeitervierteln), verwendet CF zwei normale Kartenspielsätze mit verschiedenfarbigen Rückseiten (z.B. ein Satz blau, einer rot). Jeder Spieler bekommt Karten auf die Hand und kann diese nutzen, um seine Proben zu verbessern. Dabei bezieht sich die Farbe der Karte (z.B. Herz oder Kreuz) auf unterschiedliche Attribute. Hat man für eine Probe eine farblich passende Karte auf der Hand, so ist diese effektiver als andere. Da der Spieler selbst entscheiden kann, welche Karte er wann ausspielt, kann er gewissermaßen sicherstellen, dass eine bestimmte Probe gelingt. Somit wird eine heldenhafte Aktion nicht durch einen fehlgeschlagenen Würfelwurf zunichte gemacht. Dies ermöglicht eine ganz andere Art von Rollenspiel, die für eingefleischte Rollenspieler vielleicht etwas gewöhnungsbedürftig ist, aber ausgezeichnet auf den Spieltyp von CF zugeschnitten ist.

Leider wurde erst ein weiterer Band auf deutsch übersetzt. In „Wunderwerke“ werden allerlei sonderbare Erfindungen und Hintergrundwissen über ihre Erfinder vorgestellt. Dargebracht wird alles als Ausgabe des fiktiven Magazins „Populäre Erfindungen“.

Inhaltlich sehr interessant, aber derzeit leider nur auf englisch erhältlich ist der Band „Comme il Faut“, der eine Art Knigge der falkenstein'schen Welt darstellt. Eine deutsche Übersetzung ist

zwar geplant, ein Termin steht jedoch noch nicht fest. Tom Olam beschreibt darin die essentiellen Verhaltensregeln der viktorianischen Welt und was man z.B. im Gespräch mit einem Feen-Lord alles zu beachten hat. Das Material ist rollenspielgerecht aufbereitet und nicht zu wissenschaftlich formuliert. Somit ist es größtenteils auch für andere Spielsysteme geeignet.

Bereits fertig übersetzt ist der Band „Da Vinci's verlorene Tagebücher“, der näher auf die Maschinenmagie eingeht, doch auch hier gibt es noch keinen Veröffentlichungstermin, da laut einer Auskunft von Heinrich Glumpler bei Truant derzeit die Brettspiele Vorrang haben. Leider ist auch die Verfügbarkeit der englischen Gegenstücke schlecht.

Überhaupt ist die Menge an veröffentlichtem Material nicht berauschend. Das gilt insbesondere für Abenteuerszenarien. Andererseits ist CF auch eher auf individuelle Geschichten ausgelegt, deren Handlungen voll auf die jeweilige Spielergruppe zugeschnitten sind. Doch im Internet findet man dann doch das eine oder andere Szenario.

Mittlerweile gibt es eine GURPS-Adaption zu der auch schon der erste Erweiterungsband „The Ottoman Empire“ herausgekommen ist.

Abschließend läßt sich zu CF sagen, dass dieses System vom Spielleiter ein hohes Maß an Eigeninitiative fordert, dann jedoch mit höchst ungewöhnlichen, phantastischen Spielsituationen und -mechanismen zu überzeugen weiß.

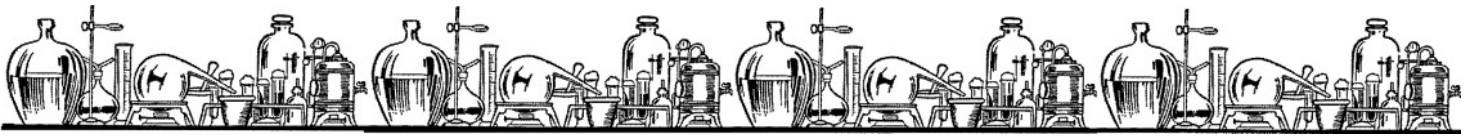
Cthulhu by Gaslight



Chaosium brachte neben der normalen Zeitlinie der 20er-Jahre auch den Band „Cthulhu by Gaslight“ für die Zeit um 1890 heraus. Zwar liegt das Hauptaugenmerk des Bandes auf cthuloidem

Horror, doch die funktionellen und dennoch simplen Cthulhu-Regeln sind flexibel genug, um auch allen anderen Anforderungen genügen zu können. Viele Spieler von Space 1889 verwenden beispielsweise leicht modifizierte Gaslight-Regeln.

Der mittlerweile leider vergriffene Band enthält einige Regelanpassungen der 1920er-Regeln an die viktorianische Epoche, hauptsächlich die Einführung des Wertes „Social Class“, das die Einordnung des Spielers in das gesellschaftliche Gefüge wiedergibt, sowie einige viktorianischen Berufe und Fertigkeiten.



Der größte Teil beschäftigt sich mit dem viktorianischen England und liefert darüber einiges an Hintergrundwissen: Timelines, Biographien zu berühmten Persönlichkeiten, Beschreibungen wichtiger Londoner Örtlichkeiten, alltäglicher Lebensstil, Okkultismus und vieles mehr. Anschließend wird noch genauer auf die Zeitreise und deren Regelmechanik eingegangen, gefolgt von Szenariovorschlägen um die Geschichten zu Sherlock Holmes und „Krieg der Welten“ - es gibt sogar Spielwerte für Morlocks und Marsianer!

Die zweite Hälfte enthält ein umfangreiches Abenteuer namens „The Yorksire Horrors“, in dem die Spieler von Sherlock Holmes angeheuert werden, seinen ältesten Bruder Sherrinford von einer Mordanklage rein zu waschen. Natürlich kommen auch Mycroft und der finstere Professor Moriarty darin vor, doch mehr soll hier nicht verraten werden.

Auch wenn das Abenteuer stellenweise etwas gezwungen wirkt, ist der Hintergrundteil sehr nützlich, insbesondere wenn man bereits „normales“ Cthulhu spielt.

Bei Chaosium sind noch zwei Abenteuerbände zur 1890er-Timeline erschienen: „Dark Designs“ und „Sacraments of Evil“. Da mir das eine nicht vorliegt und ich das andere noch nicht gelesen habe, kann ich leider nichts über deren Qualität sagen.

Pagan Publishing brachte noch den Band „The Golden Dawn“ heraus, der Hintergrundinfos und Abenteuer zum gleichnamigen esoterischen und sehr realen Orden beinhaltet, eine Art Geheimgesellschaft aus Magiern, deren bekanntestes Mitglied wohl Aleister Crowley gewesen sein dürfte.

Forgotten Futures



Forgotten Futures ist ein überaus ambitioniertes Großprojekt des bekannten britischen Rollenspielauteurs Marcus L. Rowland, der unter anderem schon Abenteuer für Space 1889 und Cthulhu verfaßt hat.

Dabei stellt FF für das Steampunk-Genre das dar, was GURPS für den gesamten Rollenspielbereich ist: ein Universalsystem, das dem Spielleiter ermöglicht, die unterschiedlichsten Hintergrundwelten zu bespielen. Dazu gibt es ein Grundregelwerk und mehrere Weltenbücher, die sich die Romanwelten zeitgenössischer, viktorianischer Autoren zur Vorlage nehmen.

Diese vergessenen Zukunftsversionen erleben durch die Aufbereitung in FF eine Renaissance. Ergänzt werden die Weltenbücher durch eine Vielzahl an Abenteuern, Szenariovorschlägen und den mittlerweile vollständigen und urheberrechtsfreien Texten der Romanvorlagen.

FF erschien ursprünglich in Shareware-Form im Internet als reine Textdateien, später als schönere HTML-Versionen. Heliograph Inc. brachte das Regelwerk dann auch als Druckversion heraus, ebenso das Weltenbuch zu George Griffith's „Stories of Other Worlds“, sowie die beiden korrespondierenden Romane als Sammelband. Leider wurde die Produktreihe mittlerweile wieder eingestellt, doch das Material ist nach wie vor in vollem Umfang im Internet abrufbar und wird auch fortlaufend erweitert. Gefällt einem das Material, so kann man bei Marcus eine CD bestellen, die neben den Texten noch umfangreiches Zusatzmaterial, z.B. Bilder der damaligen Zeit enthält.

Das Regelsystem ist recht schlicht gehalten (es gibt z.B. nur die drei Attribute Körper, Geist und Seele), sollte aber für die meisten anfallenden Aufgaben genügen. Das Grundregelwerk enthält darüber hinaus auch Spielwerte zu einigen prähistorischen Tieren (Dinos), Tipps für gutes Rollenspiel, eine Reihe universell einsetzbarer NSCs, eine grobe Timeline von 1890 bis 1939, Preistabellen, Beschreibungen wissenschaftlicher Ausrüstungsgegenstände und dergleichen mehr.

Längere Kapitel beschäftigen sich mit dem Spiritismus (der damals hoch im Kurs war), und den teilweise abartigsten wissenschaftlichen Theorien der damaligen Zeit wie beispielsweise den geheimnisvollen N-Strahlen oder dass wir in Wirklichkeit auf der Innenseite einer Hohlkugel leben würden. Gerade dieses Kapitel ist einfach wunderbar zu lesen, meinten es die Menschen damals doch tatsächlich ernst mit ihren Theorien!

Die Druckversion beinhaltet noch ein kurzes Einführungsszenario, in dem eine frühe Version des Ärmelkanaltunnels eingeweiht werden soll. Doch wie so oft im Leben läuft die Sache nicht wie geplant ab und das Empire ist in Gefahr!

Der umfangreiche Anhang bietet allerlei nützliches: Die Umrechnungen zwischen verschiedenen Maßeinheiten, weiterführende Literatur, eine Regelzusammenfassung und ein nützlicher Index zum Buch.

Auf die einzelnen Weltenbücher soll hier nur kurz eingegangen werden, da eine ausführliche Beschreibung die Gewichtung der Systemübersicht stark verzerren würde. Die Weltenbücher sind von 1 bis 8 durchnummeriert

und behandeln folgende Romanwelten:

- FF1 „The A.B.C. Files“ spielt in Rudyard Kiplings Luftschiff-Utopie des 21. Jahrhunderts.
- FF2 „The Log of the Astronef“ hat George Griffith's „Stories of Other Worlds“ zum Thema, in dem ein junges Ehepaar im Jahre 1900 in einem Raumschiff eine Rundreise durch das reichlich bevölkerte Sonnensystem macht. Es ist als einziges Weltenbuch auch gedruckt erschienen.
- FF3 „George E. Challenger's Mysterious World“ beschreibt die Entdeckungen von Arthur Conan Doyles Romanfigur Professor Challenger (z.B. „Die verlorene Welt“).
- FF4 „The Carnacki Cylinders“ handelt von William Hope Hodgsons Geisterdetektiv und ist eher Grusel denn Steampunk.
- FF5 „Goodbye Piccadilly...“ beschreibt ein London, das von schweren Katastrophen heimgesucht wird. (kein spezieller Autor).
- FF6 „Victorian Villainy“ bezieht sich auf diverse Melodramen wie Frankenstein und Co. von unterschiedlichen Autoren
- FF7 „Tsar Wars“ spielt in den Erzählungen „The Angel of the Revolution“ und „Olga Romanoff“ von George Griffith - mit großen hubschrauberartigen russischen Flugmaschinen.
- FF8 „Fables and Frolics“ ist brandneu und spielt in den Romanwelten von Edith Nesbits Kinderphantasien.

Das Material all dieser Weltenbücher und der dazugehörigen Szenarien ist derart umfangreich, dass man sicherlich mehrere Monate darin lesen kann.

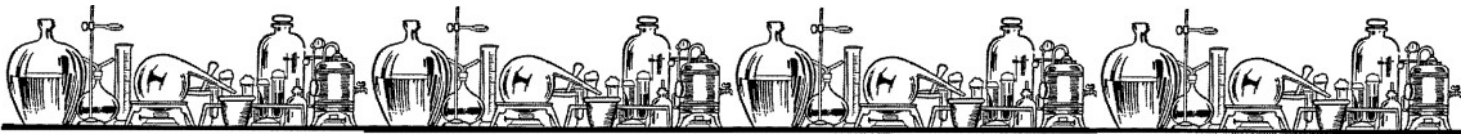
GURPS Steampunk



Da es für GURPS bekanntlich zu jeder Rollenspielgattung ein Weltenbuch gibt, ist es nicht weiter verwunderlich, dass man hier auch zur Steampunk-Thematik fündig wird. Weitaus

bemerkenswerter ist da schon die Tatsache, dass dieser Band den Origins Award (der Oskar des Rollenspiels) als beste Rollenspielerweiterung des Jahres 2000 gewann - und das durchaus zurecht!

Man kann wohl ungestraft behaupten, dass dieser vorbildliche Band eine Art Bibel des Steampunks darstellt. Inhaltlich wird so gut wie alles abgedeckt, was das Genre so hergibt: Frankensteinsche Monster, Uhrwerkmenchen,



verrückte Erfinder, Ätherraumfahrt, Marsianer, zeitgenössisches Kriegsgerät, Biographien diverser Persönlichkeiten, Timelines, Magie und und und...

Wie es sich für ein GURPS-Weltenbuch gehört werden auch hier neue Berufe, Vor- und Nachteile für die Spieler, sowie spezielle Fertigkeiten beschrieben, damit man sich einen Steampunk-Charakter erstellen kann. Zum Spielen wird jedoch noch das Basisregelbuch benötigt, weniger Regelvernarnte Spieler kommen jedoch auch mit dem kostenlosen GURPS Lite aus, das man sich z.B. bei Pegasus herunterladen kann.

Im Band enthalten sind auch vier unterschiedliche Kampagnenhintergründe, die von einer Space 1889 ähnlichen Welt über eine hochindustrialisierte Welt der Differenzmaschinen bis hin zu einer von der Kabbala durchdrungenen Welt der Geheimgesellschaften und Magie reichen. Der Anhang enthält auch die GURPS-typischen und sehr nützlichen Literaturhinweise, ein Glossar und einen Index.

Selbst wenn man kein Fan der GURPS-Regeln ist, sollte man unbedingt die Anschaffung dieses Bandes in Erwägung ziehen. Spielt das Geld eine untergeordnete Rolle, so ist die neu erschienene Hardcover-Variante dem normalen Band vorzuziehen, da sich sonst durch die schlechte Bindung beim häufigen Stöbern sehr schnell die ersten Seiten herauslösen. Und man wird aufgrund der Informationsfülle zwangsläufig oft darin blättern...

Unter dem Titel „Steam-Tech“ ist mittlerweile auch schon ein Folgeband erschienen, der als reines Gadget-Buch konzipiert ist und allerlei wundersames Steampunk-Gerät vorstellt - von Waffen über U-Boote und Differenzmaschinen bis hin zu den exotischen Tiermenschen eines Dr. Moreau.

Weitere nützliche Bände sind GURPS Horror, das ein ausführliches Kapitel über den Gothic Horror des 19. Jahrhunderts enthält, GURPS Atlantis und GURPS Mars bieten sogar jeweils einen eigenen Steampunk-Kampagnenhintergrund, und auch GURPS Illuminati mag die ein oder andere Zutat zu einer Spielrunde beisteuern können. GURPS Goblins schildert ein mit zauberischen Kreaturen durchwirktes viktorianisches England, und GURPS Castle Falkenstein wurde bereits weiter oben erwähnt. Abschließend sei noch das Heft GURPS Screampunk erwähnt, das Möglichkeiten aufzeigt, den Horror- mit dem Steampunk-Band zu verknüpfen.

Private Eye



Conan Doyles Sherlock Holmes.

Das Regelwerk ist sehr schlicht gehalten, und so verwundert es kaum, dass selbst die Autoren anmerken, es könne ja auch mit dem Cthulhu-Regelwerk gespielt werden. Irgendwie kann man sich des Eindruckes nicht erwehren, dass das gesamte Material insgeheim als deutsches Cthulhu by Gaslight verstanden werden will. Einer der Mitarbeiter von PE ist mittlerweile Redaktionsmitglied des Cthulhu-Magazines „Cthuloide Welten“ - honi soit qui mal y pense.

Doch all das macht dem Band keine Schande, im Gegenteil. Läßt man die 20 Seiten Regeln beiseite, bleiben noch 100 Seite an Hintergrundmaterial über das viktorianische England und insbesondere London übrig. Dieser Teil ist sehr gut recherchiert, und das StaDeutschlandexikon ist zum Ausschmücken von London-Abenteuer einfach unverzichtbar. Ein weiterer Schwerpunkt liegt natürlich bei der Kriminologie und Forensik. Der Anhang bietet wieder die obligatorische Zeittafel, diverse Biographien, eine Betrachtung des Verkehrswesens und (besonders nützlich) eine Beschreibung der wichtigsten zeitgenössischen Geheimgesellschaften.

Thyria Steamfantasy

Abschließend sei noch auf das ambitionierte Hobbyprojekt „Thyria“ von Thomas Waßmann hingewiesen. Ähnlich wie *Forgotten Futures* wird auch Thyria über das Internet vertrieben, jedoch als Freeware. Gegen einen kleinen Unkostenbeitrag kann man das ganze Material inklusive einiger Specials auch als CD-ROM bestellen.

„Thyria Steamfantasy“ spielt auf dem Hauptkontinent der eigenen Fantasywelt „Yarthe“, die in weiten Bereichen unserer viktorianischen Gesellschaft gleicht, jedoch auch starke Fantasy-Elemente beinhaltet.

Als Regelsystem dient das kostenlose Liquid-System, das in der CD-ROM Version enthalten ist, aber auch von der Homepage heruntergeladen werden kann. Des weiteren gibt es noch das Tabletop „Helden der Lüfte“.

Es ist auch schon seit längerem eine gedruckte

Version in Planung, ob und wann diese jedoch realisiert wird ist nicht bekannt.

Das semiprofessionelle und mittlerweile nur mehr antiquarisch erhältliche Private Eye soll hier nur kurz angerissen werden. Es handelt sich um ein Detektivrollenspiel nach Motiven von Arthur

Conan Doyles Sherlock Holmes.

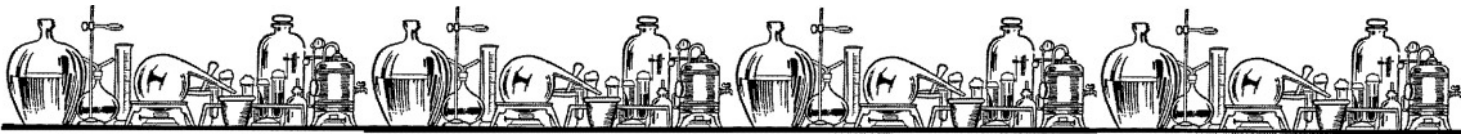
Das semiprofessionelle und mittlerweile nur mehr antiquarisch erhältliche Private Eye soll hier nur kurz angerissen werden. Es handelt sich um ein Detektivrollenspiel nach Motiven von Arthur

4. Literatur und Weblinks

Fachbücher im weiteren Sinne

Im folgenden sind einige Bücher aufgeführt, deren Anschaffung wirklich lohnend ist, wenn man etwas über die viktorianische Epoche erfahren will.

- Allen voran muß hier das Midgard 1880 Quellenbuch „Doctor Nagelius' Encyclopaedisches Compendium“ von Dr. Rainer Nagel, Verlag für F&SF Spiele - erwähnt werden. Es bietet eine Reihe weiterer Literaturtipps, thematisch getrennte Zeittafeln, über 100 Kurzbiographien wichtiger Persönlichkeiten, ca. 60 Seiten über die Kultur, Wirtschaft und das tägliche Leben dieser Zeit, Länderprofile der wichtigsten Mächte, ein Kapitel über Abenteuer in Übersee, sowie umfangreiche Preislisten. Alles in allem 188 Seiten, bis an den Rand vollgepackt mit interessanten Informationen.
- Als nächstes sei der Castle Falkenstein Band „Comme il Faut“ aufgeführt, der vielleicht nicht so viele Informationen wie das Midgard-Quellenbuch enthält, dafür die Materie aber etwas lockerer, rollenspielgerechter präsentiert. Auf 128 Seiten erzählt Tom Olam, welche Dinge er als Mensch des 20. Jahrhunderts lernen mußte, um sich in der Welt von Falkenstein behaupten zu können. Der Fokus liegt hier auf den Verhaltensregeln in den unterschiedlichen Lebensbereichen, sei es nun wie man sich anständig kleidet, wie man einem vornehmen Club beitrifft, oder wie man sich stilvoll duelliert. Die zweite Hälfte ist jedoch wieder sehr CF-bezogen, da sie Regelerweiterungen, Kampagnenvorschläge und dergleichen mehr bietet. Der große Nachteil an diesem Band ist leider, dass er mittlerweile vergriffen ist. Gelegentlich taucht der Band jedoch noch bei Ebay auf. Leider gibt es davon noch keine deutsche Übersetzung.
- Nicht gerade rollenspielbezogen aber sehr umfangreich und detailliert ist das Buch „What Jane Austen ate and Charles Dickens knew“ von Daniel Pool, Touchstone Book, Simon & Shuster. Auf über 400 Seiten wird



hier beinahe alles erschlagen, was man über das 19. Jahrhundert wissen möchte. Das Buch gliedert sich in zwei große Bereiche, wobei die ersten 260 Seiten Essays zu den unterschiedlichsten Themen enthalten, die andere Hälfte setzt sich aus einem sehr umfangreichen Glossar der etwas antiquierten Begriffe zusammen und kann wunderbar als Lexikon verwendet werden. Hier findet man wirklich alles, selbst so spezifische Dinge wie die Spielregeln zu Whist (dem Vorläufer von Bridge) und anderen beliebten Kartenspielen dieser Zeit.

Romane

Nicht nur Fachbücher, sondern auch Romane und deren Verfilmungen sind gut geeignet, ein Gefühl für die viktorianische Lebensweise zu bekommen - und unterhaltend sind sie obendrein:

- Da wäre zunächst „Die Differenzmaschine“ von William Gibson und Bruce Sterling, worin das Computerzeitalter in Form von dampfbetriebenen Differenzmaschinen bereits Mitte des 19. Jahrhunderts beginnt. Ist die Story an sich nur mittelmäßig, so weiß die Schilderung der düsteren Welt zu überzeugen.
- Auch empfehlenswert sind folgende Erzählungen von H.G. Wells: „Die Zeitmaschine“, „Die ersten Menschen auf dem Mond“, „Krieg der Welten“ und „Die Insel des Dr. Moreau“. Diese Geschichten lesen sich auch noch in unseren Tagen sehr flüssig und spannend und wissen die richtige Steampunk-Stimmung gut zu vermitteln.
- Wo Wells steht, darf Jules Verne, der Urvater

der modernen Science Fiction natürlich nicht fehlen. Interessante Geschichten sind „20.000 Meilen unter dem Meer“, „Von der Erde zum Mond“, „Reise um den Mond“, „Reise zum Mittelpunkt der Erde“, „Reise um die Erde in 80 Tagen“ und „Robur der Eroberer“. Allerdings neigt Verne etwas zur Weitschweifigkeit, weswegen man sich durchaus die Anschaffung gekürzter Jugendausgaben überlegen sollte, solange man nur an der Geschichte interessiert ist.

- Dann wären da natürlich Arthur Conan Doyles Sherlock Holmes Geschichten, die zwar weniger Steampunk sind, aber doch eine gute Studie der damaligen Zeit abgeben.
- Weitaus abgedrehter sind da wiederum „The Martian Tales“ des bekannten Tarzan-Autors Edgar Rice Burroughs. In dieser mehrbändigen Reihe gelangt ein Mensch auf mysteriöse Art und Weise auf den Mars (der etwas dem Mars aus Space 1889 gleicht) und erlebt dort viele kuriose Abenteuer. Leider ist die deutsche Ausgabe aus dem Jahr 2000 derzeit vergriffen.

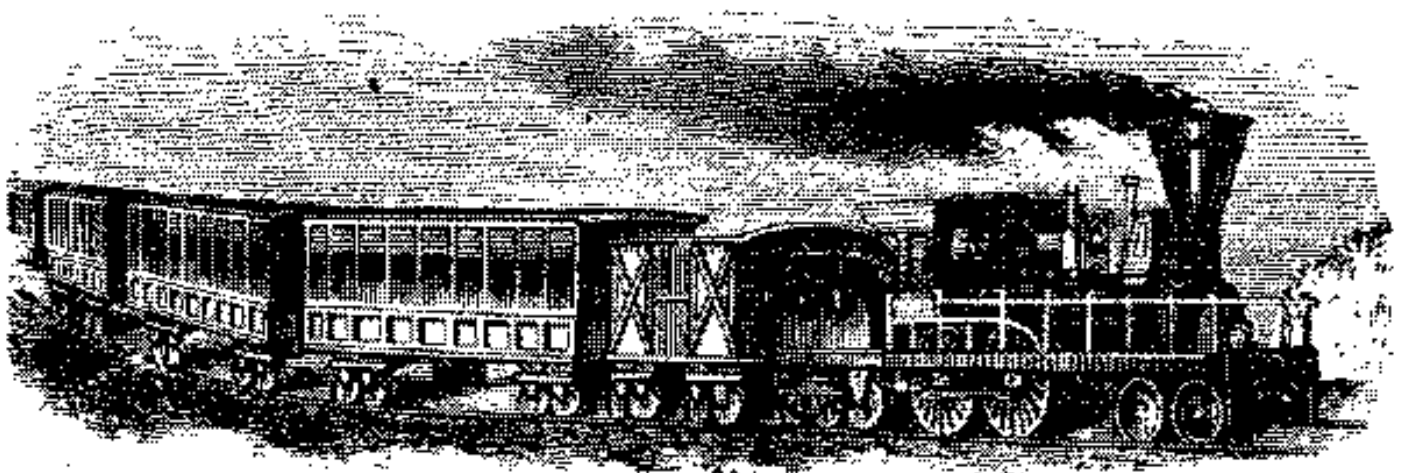
Internet

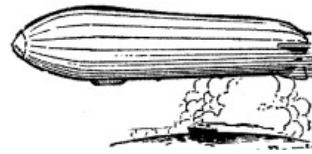
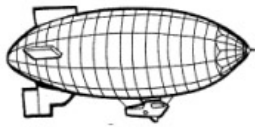
Natürlich bietet auch das Internet eine ganze Reihe an Informationen und sogar ganze Spielwelten und Regelsysteme:

- www.forgottenfutures.com - die Homepage des extrem umfangreichen gleichnamigen Rollenspiels von Marcus L. Rowland, mit derzeit acht Weltenbüchern, Dutzenden von Abenteuern und zeitgenössischen Originalromanen als vollständige, ungekürzte Shareware-Downloads.

- www.thyria.de - Thomas Waßmanns Steamfantasy-Rollenspiel. Hier kann das komplette Rollenspiel inklusive Liquid-Regeln heruntergeladen werden.
- www.midgard-1880.de - die offizielle Seite zu Midgard 1880 mit allerlei Wissenswertem und einer wachsenden Menge an Spielmaterial - so z.B. die beiden Originalabenteuer aus dem Band „Aus der Erde dunklem Schoß“ als PDF!
- www.steampunk-welten.de - meine eigene Seite, die sich jedoch aus Zeitmangel noch im Entwurfsstatus befindet. Geplant sind umfangreiche Rezensionen zu allen mir vorliegenden Steampunk-Rollenspielmaterialien (und das sind eine Menge), Downloads, Zeittafeln, Charakterbögen und vieles mehr. Derzeit sind dort schon ein paar Kurzrezis, aktuelle Meldungen sowie eine Linkliste zu weiteren Steampunk-Seiten zu finden. Ich hoffe, dass ich in meinem Weihnachtsurlaub etwas Zeit finde, daran zu arbeiten...

[matthias reppisch]
[mr@reppisch.net]





Luftschiffe

~ Geschichte und Hintergrund des Zeppelin ~

I. Allgemeines

I. Konstruktion

Jeder wird schon einmal ein Luftschiff (auch Zeppelin genannt) am Himmel gesehen haben. In dieser Situation wird dem Betrachter vor allem der große Trägerballon (das ist das, wo die Werbung draufsteht) aufgefallen sein - das Kernstück eines jeden Luftschiffs. In diesem Trägerballon befindet sich ein Gas, das leichter als Luft ist und somit die Gondeln, in der Passagiere oder Fracht transportiert werden und die unter dem Ballon hängen, nach oben trägt. Als Gas verwendete man früher den leicht entflammaren, aber billig herzustellenden, Wasserstoff, während man seit einem guten halben Jahrhundert auf das ungefährliche Helium umgestiegen ist (mit Helium füllt man auch die Luftballons an Jahrmärkten oder bringt sich dazu, wie ein Schlumpf zu sprechen).

Die für eine Fahrt nötige Vortriebskraft erzeugen Luftschrauben, die zusammen mit ihren Motoren seitlich am Trägerballon angebracht werden. Die ersten Luftschiffe hatten ihre Luftschrauben noch an der Gondel, was dazu führte, dass es 1) in der Gondel sehr

laut war und es 2) zu Schwierigkeiten kam, den Kurs zu halten, wenn die Gondel im Wind schaukelte. Gelenkt wird wie beim Schiff mit am Heck befindlichen Seitenrudern (die es erlauben, das Luftschiff nach links oder rechts zu dirigieren) und mit an den Seiten befindlichen Höhenrudern (die das Schiff nach oben oder unten fahren lassen).

Für Besatzung, Fluggäste, Gepäck, etc. ist unterhalb des vorderen Endes des Trägerballons eine je nach Tragkapazität des Ballons kleine Kiste oder großräumige Gondel vorhanden.

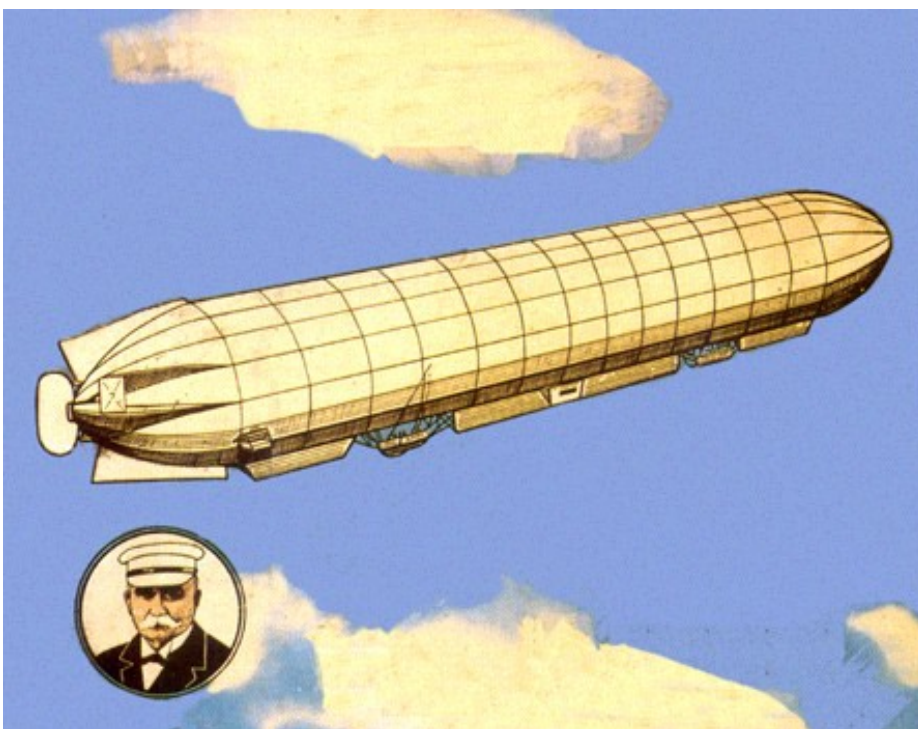
Man unterscheidet drei Luftschiffarten: Unstarre Luftschiffe („Prall-Luftschiff“) erhalten ihre Form durch den Überdruck des Traggases auf den aus gummierten Geweben bestehenden Tragkörper. Außer den Gondeln, Motoren und Steuerflächen sind keine festen Bauteile vorhanden. Halbstarre Luftschiffe besitzen zusätzlich einen Kielträger, an dem Motoren- und Fahrgastgondeln angebracht sind. Die bekanntesten Luftschiffe sind die Starr-Luftschiffe. Zur äußeren Formgebung haben sie ein starres Innengerüst aus Leichtmetall, das mit einem beschichteten Textilgewebe überzogen ist. Das Traggas ist in besonderen Gaszellen enthalten.

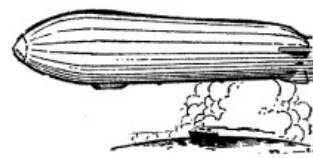
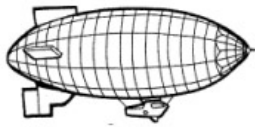
2. Geschichte der Luftschiffe

Nachdem Otto Lilienthal und die Gebrüder Wright im ausklingenden 19. Jahrhundert das Flugzeug „erfunden“ hatten, war die Eroberung des Himmels kein unerreichbares Ziel mehr und Ingenieure aller Länder setzten sich mit dem Thema „Fliegen“ auseinander. Freiherr Graf von Zeppelin gelang es, das erste wirklich brauchbare starre Luftschiff (LZ1) zu bauen, das am 2.7.1900 startete und den Hoffnungen und Wünschen seines Erbauers entsprach. 128 m lang, knapp 12 m breit und mit einem Ballonvolumen von 11.300 m³ war es in der Lage dank seiner zwei Motoren (immerhin 28 PS) 1400 kg mit einer Geschwindigkeit von 9 m/s zu transportieren. Schon 7 Monate später war es von den technischen Neuerungen seiner Zeit komplett überholt worden und wurde im Frühjahr 1901 wieder außer Dienst gestellt. Denn es waren bereits eine Hand voll andere, leistungsfähigere und vor allem billigere Testvarianten entwickelt worden. Doch es sollte noch ein paar Jahre länger dauern, bis der Zeppelin, wie das Luftschiff in Deutschland zu Ehren seines Erfinders genannt wurde, zu seiner großen Ehre kommen sollte. 1908 wurde mit der „Luftschiffbau Zeppelin GmbH“ in Friedrichshafen am Bodensee die erste Firma gegründet, die Luftschiffe herstellte und auch vertrieb. Und schon zwei Jahre nach Firmengründung wurde in Deutschland ein planmäßiger Passagier- und Postluftverkehr eingerichtet (Angefliegen wurden in den ersten Tagen dieser Luftfahrtgesellschaft München, Frankfurt, Berlin, Köln, Düsseldorf und Hamburg. Eine Fahrkarte konnten sich nur wirklich reiche Personen leisten), der im Laufe der Jahre ausgeweitet und verbessert wurde.

Die Luftschiffe, wie wir sie kennen, entsprangen der Feder des Ingenieurs J. Schütte. Dieser baute 1911 mit den Geldern des Großindustriellen K. Lanz das SL1, ein starres Luftschiff mit vielen Verbesserungen, wie z.B. der heutigen Stromlinienform, den seitlichen Maschinengondeln, Wartungsgängen und Sicherheitsschleusen. (s. „Konstruktion“).

Aber auch Frankreich, England und die USA forschten auf diesem Gebiet mit ebenso großem Erfolg. So umrundete nur knapp 15 Monate





nach dem Jungferflug des ersten deutschen Zeppelins der Franzose Santos Dumont am 19.10.1901 mit seinem unstarren Luftschiff den Eiffelturm und auch den Engländern gelang es, Luftschiffen das Fliegen beizubringen.

Im 1. Weltkrieg spielte das Luftschiff als Aufklärer und Bomber eine große Rolle. Jedoch forderte die Luftabwehr unter den großen, schwerfälligen und lauten Luftschiffen enorme Verluste, reichte doch ein einziger Treffer eines Maschinengewehrs schon aus, um den hochentflammaren Wasserstoff im Trägerballon zu entzünden und somit das Schiff in einem spektakulären Feuerball zu Boden gehen zu lassen (und kaum ein Schütze konnte einen Ballon von 40.000qm Größe, der nur sehr langsam fliehen, geschweige denn wenden konnte, verfehlen). Dieser Gefahr zum Trotz setzte die deutsche Oberheeresleitung (OHL) auf den Zeppelin und mit ihm auf die Chance, England „im Kern treffen zu können“, also Bomben mitten im Feindesland abzuwerfen. So wurden aus den Zeppelfahrern in den Kriegsjahren Elitetruppen, die besondere Vergünstigungen, den Ruhm, England direkt angreifen zu können und die ständige Gefahr genossen, brennend niederzugehen.

Und auch nach dem Krieg verlor der Zeppelin nichts von seiner Popularität. 1924 gelang die erste Nonstop-Atlantiküberquerung von Ost nach West durch „LZ 126“ (Der Name dieses in Friedrichshafen gefertigten Luftschiffes war USA ZR III). Das legendäre »LZ-127« (»Graf Zeppelin«) nahm 1929 nach einem Rundflug um die Erde den Liniendienst über Süd- und Nordatlantik auf, »LZ-129« (»Hindenburg«) folgte 1936. Dieses größte je im Einsatz befindliche Luftschiff fand am 6.5.1937 bei Lakehurst in einer Brandkatastrophe ein dramatisches und weltweit beachtetes Ende. Daraufhin wurde der Luftschiffbau in Deutschland eingestellt, weil kein Helium als unbrennbares Traggas zu erhalten war. Auch die USA und Großbritannien gaben nach dem Verlust des englischen Luftschiffs »R101« durch Brand (1931) den Bau auf.

So endete das große Kapitel der Luftschiffahrt. Flugzeuge waren billiger, leistungsfähiger und schneller als ihre dicken Geschwister und zugleich viel sicherer. Heutzutage erlebt das Luftschiff seine Renaissance. 1993 wurde die Zeppelin Luftschifftechnik GmbH in Friedrichshafen gegründet und entwickelt seitdem den Zeppelin-NT (NT steht hierbei für Neue Technologie), der neben Rundfahrten auch in anderen Gebieten Anwendung (wie

z.B. als schwebende Kamerastation für TV-Aufnahmen) finden kann. Und eine Firma in der Nähe von Berlin brachte die Idee des Cargo-Lifters auf, eines Zeppelins, der in der Lage sein wird, 160 t schwere Gegenstände zu heben.

Es wird sich zeigen, ob der Zeppelin wieder Einzug hält in unsere Gesellschaft...

Stoffsammlung:

Luftschiffhafen Kaditz

Der Dresdner Flugplatz und Luftschiffhafen Kaditz war der erste städtische Flugplatz der Welt mit einer Luftschiffhalle.

Größe des Flugplatzes: 1.800.000 m²

Länge der Halle: 191 m

Breite der Halle: 58 m

Höhe der Halle: 37 m

Einweihung der Halle: 26.10.1913

Schließung: 25.09.1921

Bauzeit: 6 Monate und 6 Tage

Baukosten: 835.000 Mark

Material: 900 Tonnen Eisen

Deckmaterial: Holz und Ruberoid

Fenster: gelbes Drahtglas (Schutz des

Ballongasses vor direkter Sonneneinstrahlung)

Tore: 2 halbrunde Drehtore auf

Schienenhalbkreisen

Höhe der Toröffnung: 33 m

Breite der Toröffnung: 58 m

LZ I

Bezeichnung: keine

Länge: 128 m

Durchmesser: 11,7 m

Volumen: 11.300 m³

Nutzlast: 1.400 kg

Motorenanzahl: 2

Hersteller: Daimler-Motorenenges.

Gesamtleistung: 28,4 PS

1. Fahrt: 02.07.1900

Außer Dienst: Frühjahr 1901

Eigentümer: Luftschiffbau Zeppelin

Kommandant: Graf v. Zeppelin

Geschwindigkeit: 9,0 m/s

Flughöhe: 950 m (theoretisch)

Bemerkung:

Erste Fahrt eines deutschen Luftschiffes.

Im Frühjahr 1901 demontiert.

LZ 17

Bezeichnung: Sachsen

Länge: 141 m

Durchmesser: 14,8 m

Volumen: 19.500 m³

Nutzlast: 8.200 kg

Motorenanzahl: 3

Gesamtleistung: 495 PS

1. Fahrt: 03.05.1913

Außer Dienst: 31.07.1914

Eigentümer: DELAG Deutsches Heer

Kommandant: Oberstleut. E. A. Lehmann

Geschwindigkeit: 21,3 m/s

Bemerkung:

Erster Fallschirmsprung aus einem Zeppelin.

Am 09.06.1916 Fahrt von Baden-Oos nach

Wien (950 km in 9 Stunden). Dresden 1914:

Preis für eine 1,5 stündige Fahrt: 150 Mark.

LZ 82

Bezeichnung: L 36

Länge: 196,5 m

Durchmesser: 23,9 m

Volumen: 55.000 m³

Nutzlast: 32.475 kg

Motorenanzahl: 6

Gesamtleistung: 1440 PS

1. Fahrt: 01.11.1916

Außer Dienst: 07.02.1917

Eigentümer: Marine

Kommandant: Korvettenkapitän Schütz

Geschwindigkeit: 28,6 m/s

Bemerkung:

Bei Werden/Aller im Nebel gestrandet.

LZ 130

Bezeichnung: Graf Zeppelin II

Länge: 245 m

Durchmesser: 41,2 m

Volumen: 200.000 m³

Nutzlast: 195.000 kg

Motorenanzahl: 4

Gesamtleistung: 4.200 PS

1. Fahrt: 14.09.1938

Eigentümer: DELAG

Kommandant: Dr. Hugo Eckener

Geschwindigkeit: 36,4 m/s

Bemerkung:

Der LZ 130 wurde nur in 30 Werkstatt- und

Probefahrten eingesetzt. Das Schiff wurde

bei Kriegsbeginn 1939 auf Befehl Görings

abgewrackt

[christoph maser]
[astra19@fagamo.de]

DAS LUFTSCHIFF „BRAHMS“

Brahms

Johannes, Komponist, geb. Hamburg 7.5.1833, gest. Wien 3.4.1897. 1862 siedelte Brahms nach Wien über, wo er, von vorübergehender Dirigententätigkeit abgesehen, als freischaffender Komponist lebte. Brahms Denken ist v. a. durch die Musik der Wiener Klassik bestimmt, bes. durch Beethoven. Neben diesem »klassizist.« steht als ein »historist.« Moment das intensive Studium der alten Meister (Schütz, Bach und Händel, Vivaldi, Scarlatti und Couperin). Als drittes Moment kam das Volkslied hinzu, mit dem er sich als Sammler und Bearbeiter zeitlebens beschäftigt hat. Alle diese Momente verbanden und verwandelten sich zu jenem unverkennbaren »Brahms-Stil«.

Das Luftschiff

Daten

Baunummer	LZ 1020
Name	„Brahms“
Länge	205 m
Durchmesser	40.2 m
Volumen	183.000 m ³
Zellenanzahl	22
Leergewicht	55.000 kg
Nutzlast	95.000 kg

Motorenanzahl	2
Leistung gesamt	2100 PS
Jungfernfahrt	Je nach Verwendung in der Kampagne, jedoch knapp 1 Jahr alt
Bauwerft	Friedrichshafen
Geschwindigkeit	35,4 m/s

Der Blick von Außen

a) Trägerballonbug

An dieser Spitze wird der Zeppelin an seinem Ankermast festgemacht. Außerdem befindet sich in ihr noch die Funkantenne.

b) Die Gondel

In diesem „Container“ reisen die Passagiere und die Besatzung. Sie hängt zwar an Seilen am Trägerballon der „Brahms“, ist allerdings auch noch mit Metallstreben am Gerüst des Trägerballons festgemacht.

c) Die Motoren, Propeller und Höhenruder

Jeweils links und rechts befinden sich die großen, 1.050 PS starken Motoren, die die 2 Meter durchmessende Propeller antreiben, die der „Brahms“ ihren Schub verleihen. Außerdem sind an dieser Stelle noch die Höhenruder angebracht, mit denen die Flughöhe reguliert werden kann.

d) Tank/Kühlraum

In dieser „Gondel“, die allerdings in das Trägerballongerüst komplett eingearbeitet wurde und nur etwas herausragt, befinden sich die Wasser-, Treibstoff- und Abwassertanks, der sog. „Kühlraum“ und die beiden Kompressoren, mit denen im Notfall Wasserstoff in die einzelnen Zellen des Ballons gepumpt werden kann.

e) Heck/Seitenruder

Am Ende des Ballons ist das große Seitenruder angebracht, durch das sich der Zeppelin nach links oder rechts lenken lässt.

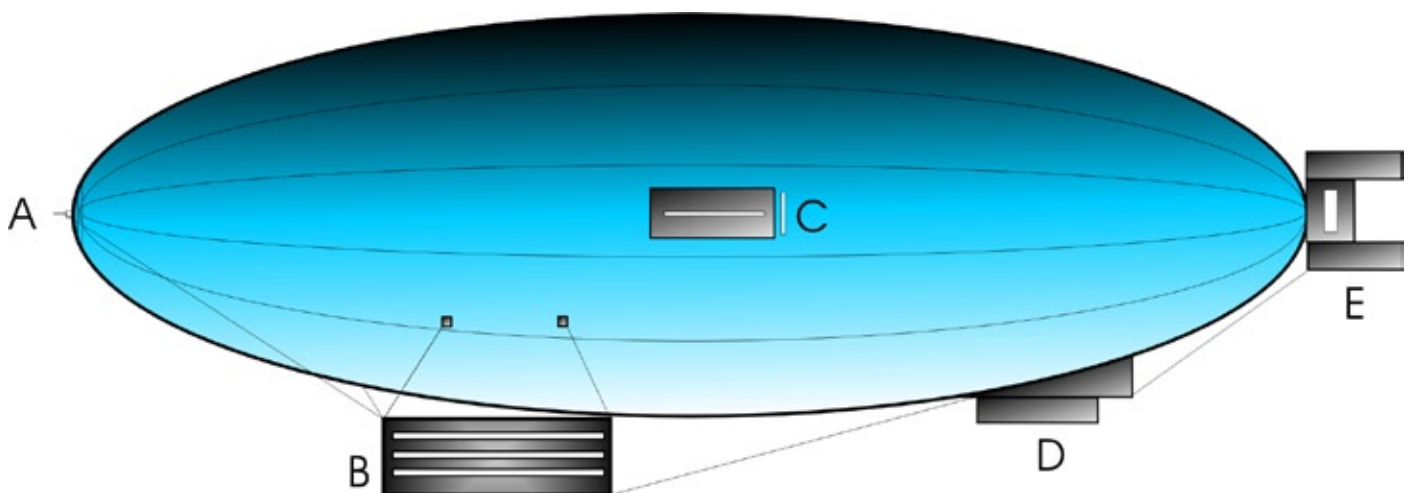
Die Gondel

Die Gondel ist 21 m lang, 10 m breit und 7 m hoch. Jedes Deck ist 2 m hoch.

I. Maschinenluke

(nur von der Brücke aus betretbar)

Obwohl der größte Teil der Maschinen wie Motoren, Generatoren, Tanks für Wasser und Treibstoff, etc. sich außerhalb der Passagiergondel befinden und somit den Maschinenlärm verbannen, kommt die Gondel selber doch nicht ganz ohne Technik in ihrem Inneren aus. In diesem kleinen Maschinenraum, der nur durch eine Luke von der Brücke aus betretbar ist, befinden sich neben einer Pumpe, die das Wasser im Zeppelin zirkulieren lässt,



die Hauptpumpen außerhalb unterstützt und Schmutzwasser in den dafür vorhergesehenen Tank pumpt, wichtige Technik, die auf der Brücke selber nicht mehr Platz gefunden hat. Ein Treffer in diesen Raum oder ein Sabotageakt von Bord aus hätte fatale Folgen für das ganze Luftschiff.

2. Laderaum mit Treppe nach oben

In diesem Raum werden vor allem Ersatzteile, Werkzeug und Material gelagert, das die Mannschaft benötigt, um den Zeppelin instand zu halten. Für Passagiere ist das Unterdeck gesperrt und darf nur mit Erlaubnis des Kapitäns in Begleitung eines Offiziers aufgesucht werden. Die Materialien sind alle in Munitionskisten gelagert, welche aufeinander gestapelt (die wichtigen Dinge natürlich oben) und mit Seilen und Ketten verzurrt wurden (sollte sich in einem Sturm aus irgendwelchen Gründen (Unfall, Absicht) unten im Unterdeck die gestapelten Materialien aus ihrer Verankerung lösen, wird die Gondel nicht mehr ausbalanciert genug sein, um sie sicher zu lenken... Das kann entweder zu einem wilden Geschaukel, einem Abdriften vom Kurs oder zur absoluten Katastrophe (z.B. beim Überqueren eines Gebirgszuges) führen).

3. Gang Ladedeck

Dies ist der Hauptgang des Unterdecks, der von vorne nach hinten das ganze Deck durchläuft. Er ist breit genug, um zwei Personen bequem nebeneinander gehen und stehen zu lassen. An den Wänden verlaufen Seile, an denen man sich bei unruhigem Wind festhalten kann.

4. Laderäume

In diesen Laderäumen lagern all die Gegenstände, die für die Passagiere benötigt werden: Das Gepäck der Reisenden, sofern nicht im Zimmer untergebracht, Lebensmittel, Unterhaltungsmaterialien (Schachspiele, eine Geige), Sanitärzeug, frische Bettwäsche...

4.1. Dieser Raum ist Lagerraum und Aufenthaltsraum/Essraum für die Besatzung. Die Materialkisten sind an die Wand gestellt worden und in die Mitte ist ein Tisch und zwei Bänke in den Boden gedübelt worden. Hier halten sich die Besatzungsmitglieder auf, wenn sie nicht arbeiten müssen und nicht schlafen wollen. An den Stellen an den nackten Metallwänden, die nicht von Materialkisten verstellt sind, hängen Photographien von halbnackten Mädchen aus Paris, Berlin und New York, in einem Wandschrank befindet sich das Geschirr für die Besatzung.

5. Mannschaftsschlafräume

Das Leben auf der „Brahms“ ist nicht gerade bequem. Die 8 normalen Besatzungsmitglieder müssen sich 6 Betten in Unterdeck teilen, die 3 Stewards 2 Betten im Stewardzimmer (N 10), nur der Kapitän und sein erster Offizier haben jeweils eigene Betten. In den beiden Schlafräumen stehen jeweils 3 Betten, in den Schränken hat jedes Besatzungsmitglied einen Spind, in dem sich neben seinen Arbeitskleidern und persönlichen Habseligkeiten, die er mitgenommen hat, noch sein Bettzeug befindet. Die Wände sind mit Zeichnungen und Drucken beklebt, die entweder das weibliche Geschlecht in unmoralischem Aufzug oder diverse Landschaften und Städte zeigen. Mit dem Schlafen wechselt sich die Mannschaft immer ab. Nachdem eh immer mindestens 3 Besatzungsmitglieder wach sein müssen (Ob Tags oder in der Nachtwache), finden die verbliebenen 5 Schläfer in den sechs Betten hervorragend Platz.

5.1. Waschräume/Toilette Mannschaft: Ein weissgekachelter Raum, zweckdienlich ausgestattet mit allem, was die persönliche Hygiene so verlangt.

6. Waschräume Passagiere

Neben den schlichten Waschräumen der Mannschaft sehen die Waschräume der Passagiere (Nach Geschlecht getrennt: Männlein links, Weiblein rechts) dagegen aus wie kleine Tempel der Waschkultur. Porzellankacheln mit Blumenornamenten an den Wänden, große Spiegel und heißes Wasser, das durch Rohre aus der Küche direkt in die fest verankerten Waschschüsseln (Soz. Waschbecken) fließt. In einen kleinen Regal stehen kleine Fläschchen mit Rasierwasser, Parfüm, Salben und sonst noch allem erdenklichen Luxus. Eine Sitzbadewanne, für jedes Geschlecht eine, wird auf Wunsch von einem der Stewards sofort befüllt und mit Duftessenzen und Badeschaum gefüllt.

7. Gang Passagierdeck

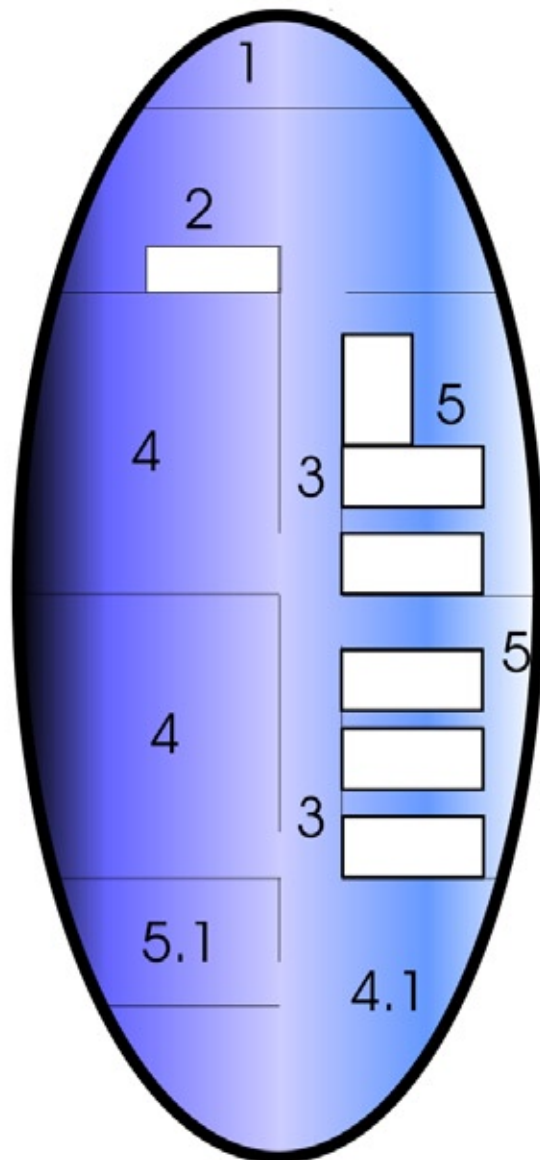
Wie alle Hauptgänge im

Schiff führt auch dieser Gang von Vorne nach Hinten durchs Schiff. Je eine Treppe führt nach oben, die andere nach unten. Zwischen den beiden Treppen befindet sich der Eingang ins Schiff (Die Passagiere müssen über eine Treppe in den Zeppelin einsteigen.) Der Boden ist mit rotem Teppich ausgelegt, die Wände mit dunklem Holz getäfelt. Ein Messinggeländer verläuft an den Wänden, damit sich die Herrschaften bei rauhem Wetter festhalten können, wenn sie schwanken. Aus Messing sind auch alle Türbeschläge und Knäufe, die Lampen und die Bodenschienen, die oberhalb vom Teppich an die Wand genagelt wurden. An den Wänden hängen Photos, die die „Brahms“ zeigen und Bilder, die alle vom Maschinisten der „Brahms“ Julius Peckard gemalt worden sind.

8. Doppelzimmer

Die Doppelzimmer der Brahms bieten zwei Personen Platz und können bei Bedarf noch um eine Kinderwiege oder ein Kinderbett erweitert werden (Dann wird's aber eng!). Die Zimmer sind ebenfalls mit Teppichen ausgelegt, mit Holz getäfelt und äußerst luxuriös. Je zwei Betten,





ein Schrank und zwei Truhen für Persönliches bilden die Einrichtung. Auch hier hängen Bilder an der Wand, die meisten aber keine Originale von Julius Peckard, sondern Drucke bekannter Größen sind. Wünscht man den Steward zu sehen, so hängt man einfach das rote Schild an die Türe, wartet etwas (meist nicht mehr als 10 Minuten) und äußert dann seine Wünsche, die sofort erfüllt werden.

9. Einzellzimmer

Die Einzellzimmer stehen den Doppelzimmern in Punkto Luxus in nichts nach, nur dass es nur ein Bett in ihnen gibt

10. Zimmer der Deckstewards

In diesem kleinen Raum stehen die Betten, in denen die drei Deckstewards schlafen. Nachdem auch Nachts immer mindestens

einer Dienst hat, ist genug Platz für die beiden anderen in den zwei Betten. Genau wie in den Mannschaftsschlafräumen hat jeder sein eigenes Bettzeug in einem Spind.

11. Brücke

Die Brücke ist Herz, Hirn und Seele des Schiffes. Auf ihr sind entweder immer der Kapitän oder der erste Offizier anwesend. Dominiert wird die Brücke von Unmengen an damals moderner Technik und vor allem dem Steuerrad, das zwar nicht so groß ist wie auf den alten Segelschiffen, aber genau die selbe Funktion erfüllt. Höhenmesser, Tank- und Treibstoffdruckanzeigen, Elektronikkontrolle, Funkgerät und Navigationsgeräte, Windmesser, Barometer, ein Kartentisch und Halterungen für die Kaffeetassen, bilden das Rückgrad der Fähigkeit, diesen Koloss zu steuern. Eine Reihe von Hebeln (Höhen- und Seitenruder, Motorleistung, Ballastverlagerung,...) befindet sich direkt neben dem Steuerrad, an dem stets der diensthabende Offizier steht und alles im Auge haben muss, vor allem das Wetter und den großen Kompass, der vor ihm steht. Passagieren ist der Aufenthalt auf der Brücke verboten, es sei denn, sie werden eingeladen, einmal die Größe deutscher Technik zu besichtigen.

12. Schlafzimmer Kommandant

Dieser kleine Raum beherbergt nicht nur das Bett und einen Schrank, in dem der Kommandant der „Brahms“ seine wenigen mitgenommenen Habseeligkeiten verwahrt, sondern auch noch den Waffenschrank, in dem sich zwei Pistolen und eine Hand voll Gewehre befinden. Ansonsten sind Waffen an Bord strengstens verboten und es werden keinerlei Ausnahmen gemacht (KEINE! Auch nicht für quengelnde SCs!). Die Kajüte des Kapitäns wirkt unpersönlich, da in ihr nur geschlafen wird. Einziger Ausstattungsgegenstand, der einen Hauch von Persönlichkeit in den Raum bringt, ist ein kleiner Rahmen mit einem Photo der Frau und der drei Kinder des Kapitäns.

13. Kartenraum

In diesem Raum werden in großen, verschließbaren Schränken aus Metall

Unmengen an Landkarten aufbewahrt. Die aktuelle Karte, also die Karte, die das Gebiet anzeigt, das gerade überflogen wird, liegt stets auf der Brücke auf dem Kartentisch, die anderen sind zusammengerollt und einsortiert nach Längengraden in den Schränken zu finden. Ansonsten wird dieser Raum noch als Tresorraum genutzt, in dem Gäste ihre wertvolle Habe einschließen können (Also Schmuck, Akten, etc.), die sie nicht in ihrer Kabine lassen wollen. Sollte es einmal in der Geschichte der „Brahms“ soweit kommen, dass der Kapitän oder der erste Offizier einen der Passagiere an Bord verhaften und arrestieren müssten, so würde dieser Unglückliche ebenfalls in den Kartenraum eingesperrt werden, in der er auch nichts anstellen kann (nicht einmal etwas zertrümmern).

14. Toiletten

Nach Geschlecht getrennt und nur für die Passagiere. Die Besatzung benutzt die Anlagen im Unterdeck.

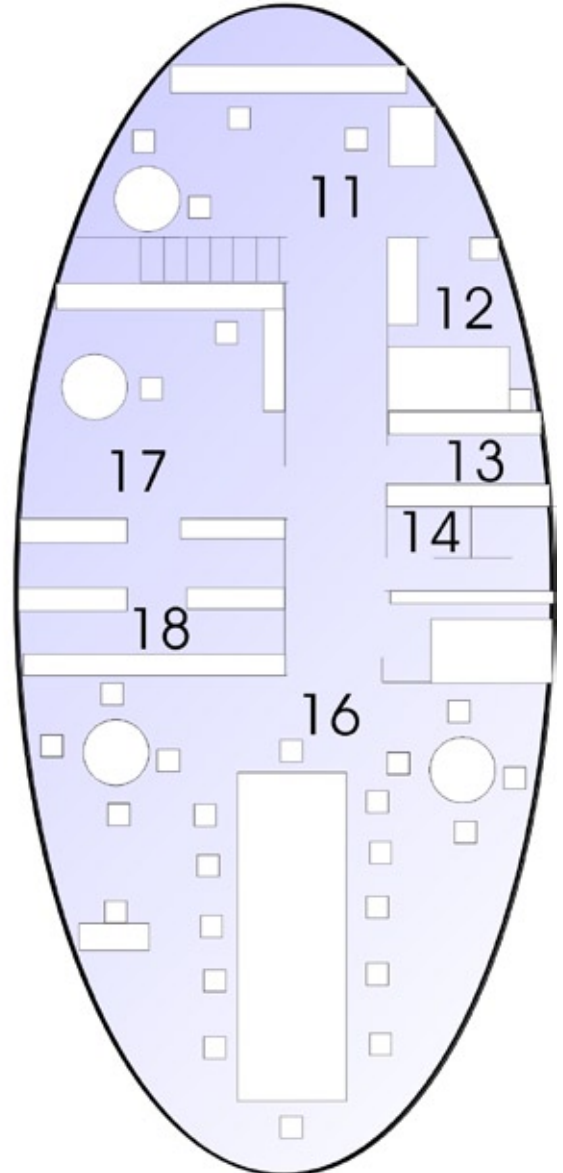
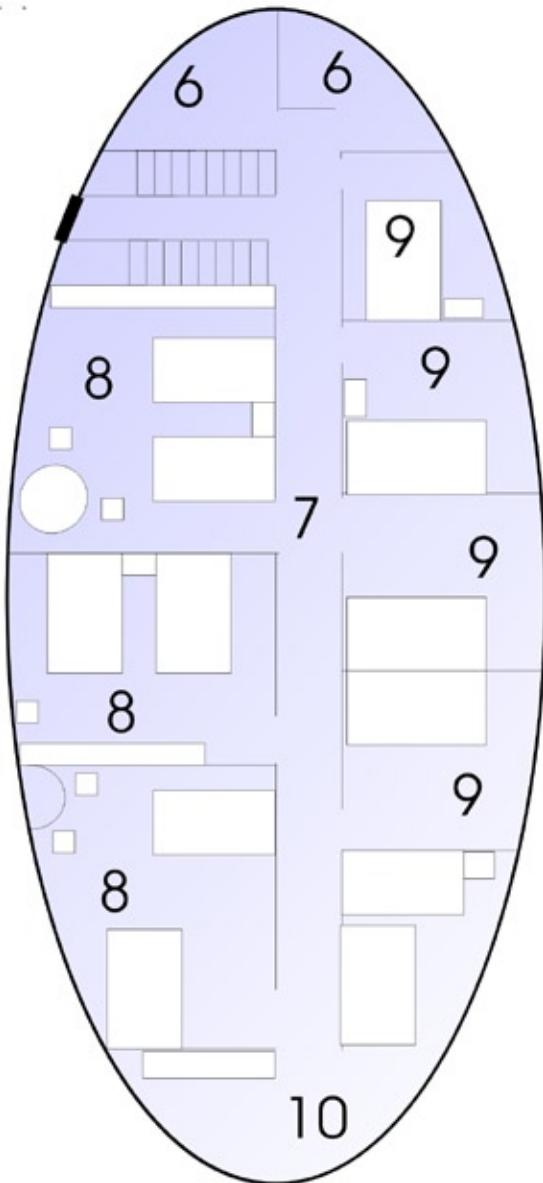
15. Schlafzimmer I Offizier

Das Schlafzimmer des I. Offiziers der „Brahms“ ist noch zweckmäßiger eingerichtet als das des Kapitäns. Außer einem Bett und einem großen Spind befindet sich nichts in dem Raum. Nur ein paar Photographien einer jungen Frau hängen an der Wand (die Verlobte des I. Offiziers). In dem Spind befinden sich Kleider und, schwer zu entdecken, im Boden des Spindes eine Schachtel mit einer weiteren Pistole.

16. Speiseraum/Aufenthaltssalon Passagiere

Dieser Saal wurde genau so protzig eingerichtet wie alle anderen Räume, in denen sich die Passagiere aufhalten. Teppichboden, holzgetäfelte Wände, Gobelins an den Wänden neben der Türe und ansonsten große, hohe Fenster, um den Passagieren den Ausblick zu ermöglichen. Zwei kleinere Tischgarnituren und ein großer, langer Esstisch und ein Klavier bilden die Einrichtung des Raumes. Hier halten sich die Passagiere tagsüber auf, spielen Canasta oder Bridge, lesen und treiben Konversation miteinander und dem Kapitän (oder dem Ersten, je nachdem, wer Zeit hat, sich zu ihnen zu gesellen) und lassen sich von den Stewards jeden Wunsch erfüllen.

Abends nach dem Essen begleitet einer der Deckstewards am Klavier Gesang. Und manchmal wird sogar einer der Techniker, ein Russe namens Sergej Slowanew geholt, der



wundervoll Geige spielen kann (oft verdient dann mit einen einzigen Abend Geigespielen durch Trinkgelder soviel, wie auf der ganzen Reise, die im Übrigen sehr gut bezahlt wird).

17. Küche

Die ganze Küche ist komplett gekachelt und feuersicher. Ansonsten sieht sie aus wie eine Küche mit Regalen, Geschirr, und drei großen Herden. Gekocht wird auf Gas und der Koch, ein Franzose namens „Jean Pascallé“ serviert jeden Abend ein Menue mit 4 Gängen. (z.B. fein aufgeschnittenes Rindfleisch mit Meerrettichschaum, dann ein leichte Fischsuppe, Geflügel in Sherry und dann noch Käse und Obst) für die Gäste und kocht

nebenbei noch etwas anderes, aber ebenfalls Schmackhaftes für die Besatzung. Früh gibt es ein kleines Buffet, mittags eine Auswahl an Snacks und zum Tee stets frischen Kuchen oder Gebäck. Hilfe bekommt er dabei von einem der Stewards. Jean Pascallé schläft übrigens in einer Hängematte in der Speisekammer.

18. Speisekammer

Hier lagern die ganzen, sehr köstlichen und teuren Zutaten für die Zauberkunst des Kochs. Neben den Regalen in denen das Essen, Besteck, Geschirr und anderes steht, ist eine Hängematte, in der der Koch nächtigt, das einzige „Möbelstück“ Lebensmittel, die gekühlt werden müssen, befinden sich übrigens außerhalb der

Gondel neben den Maschinenräumen. Zwar muss man so jedes Mal, wenn der Koch etwas Frisches benötigt, aus der Gondel, über die Laufstege, die im Trägerballon verlaufen bis hin zum „Kühlraum“ und wieder zurück, dafür liegen die Lebensmittel dafür bei bekömmlichen -4° .

[christoph maser]
[astra19@fagamo.de]



STEAMPUNK NSC

~ PROFESSOR DUMONT MILLÉ & ADMIRAL VON UND ZU STEINER ~

Passend zum Thema biete ich euch in dieser Ausgabe zwei meiner Meinung nach typische Steampunk-NSC, die ihr aber auch in andere Systeme übertragen könnt (auch wenn viel vom Charme dieser beiden in anderen Systemen untergehen würde). Es ist übrigens leicht (und auch ein bisschen so gewollt), beide NSC als Gegenspieler in einer Kampagne auftreten zu lassen und die SC einem der beiden zur Seite zu stellen.

Die beiden wären also Professor Dumont Millé, Verbrechergenie in Europa, und Admiral Johann von und zu Steiner, bekanntester Zeppelinkapitän, Admiral der bayrischen Luftwaffe, Legende und Guter.

Ich hoffe, ihr könnt was mit ihnen anfangen.

Professor Dumont Millé

Titel: Professor der Physik und Mechanik am Collège de France

Abstammung/Volk: Mensch aus Frankreich

Alter: 45 Jahre

Größe: 182 cm

Statur: Schlank, athletisch, „aufrecht wie ein Gentleman“

Haarfarbe: Nach dem Attentat trägt Dumont Millé stets ein schwarzes Langhaartoupet, das zu einem Pferdeschwanz zusammen gebunden ist.

Augenfarbe: blau

Gewicht: 78 kg

Hintergrund: Professor Dumont Millé ist ohne Zweifel einer der brilliantesten Köpfe der Steampunk-Technologie. Mit 24 Jahren wurde er als jüngster Dozent am Collège de France, einer öffentlichen Forschungsstiftung in Paris (und wie manche Zungen munkeln, auch Labor und Werkstatt des französischen Geheimdienstes) begrüßt und machte in den folgenden Jahren eine so große Karriere, dass er mit 30 Jahren seiner Lehrtätigkeit entbunden wurde und sich ganz der Forschung und dem Tüfteln widmen konnte. Auf seine Schaffenskraft gehen z.B. die Gasdruckkanone, das konvexe Linsenokular (Keiner außer ihm hat bisher verstanden, was an diesem Gerät besser oder gar anders ist als an einem normalen Fernglas, aber irgendeinen besonderen Effekt scheint diese

„bahnbrechende Erfindung“ doch zu haben), mehrere Dampfmaschinen (Ein Kessel seiner entwickelten Motoren wird nicht mit Kohle, sondern mit Rapsöl geheizt. Allerdings sieht sogar Prof. Dumont Millé keinen so großen Sinn darin) und eine ganze Anzahl an „Spielereien“, die man sich in den Geheimdienstkreisen Frankreichs anschauen kann, wenn man dazu kommt.

Das Leben des Professors hätte also einen Weg in akademischer Würde nehmen können, wenn nicht vor genau 8 Jahren das unaussprechliche geschehen wäre. Kurz vor dem Durchbruch an einer „weltumwäzenden“ Erfindung wurde von einer unbekannt Macht ein Anschlag auf den Herrn Professor verübt, in seinem Labor. Aber der Herr Professor überlebte, denn hatte ihn der Attentäter doch nur in die Schulter geschossen. Weit schlimmer jedoch ist der Umstand, dass ein unglücklicher Sturz infolge des Schusses Millés obere Gesichtshälfte und seine Kopfhaut verätzten und den sonst recht ansehnlichen Mann entstellten. Ein harter Schlag für ihn. Als sich dann auch noch die französischen Gerichte weigerten, den Hinweisen und „Beweisen für den Aggressor“, die Dumont Millé gesammelt hatte, nach zu gehen und aus unerfindlichen Gründen diesem Prozess sonst viele weitere Steine in den Weg legte, brach der sowieso schon angespannte Verstand des Professor zusammen. Er wurde nicht verrückt, sondern zu einem Genie der gefährlichen Art.

Drei Jahre war es still um ihn, keiner wusste, wo er zu finden war, als vor 5 Jahren in Paris die Nationalbank von uhrwerkgetriebenen Maschinenmenschen überfallen wurde. Dies war der erste Coup des neugeborenen Verbrechergenies Millé, weitere spektakuläre folgten. Vor zwei Jahren, so weiß man aus britischen und preußischen Geheimdienstkreisen, ist „Der Millé“ dem weltumspannenden Verbrechersyndikat beigetreten, dem auch solche namhaften Vertreter wie Robour (der mit seinem Riesenzeppelin London bombardierte), Kapitän Nemo, Der Unsichtbare, Graf Iglio Gagliostro und andere angehören. Dort verfolgt er nun seine ganz eigenen Ziele.

Kurzbeschreibung: Mit seiner doch recht imposanten Größe (für seine Zeit), seinem

athletisch gebauten Körper und seiner Ausstrahlung wäre der Herr Professor durchaus als gutaussehend zu bezeichnen, wenn sein Gesicht nicht von den Augen aufwärts durch Säure entstellt worden wäre. Seine Augen kamen dabei zwar nicht zu Schaden, allerdings seine Haare. Deshalb trägt Professor Dumont Millé stets ein Toupet aus schwarzen Haaren, die zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden sind. (Dies entspricht zwar mehr der Mode des vergangenen Jahrhunderts, aber was soll man von einem exzentrischen Verbrechergenie erwarten). Sein entstelltes Gesicht verbirgt er hinter einer schlichten Maske aus Bronze, die sein Gesicht von der Nase aufwärts bedeckt. Neben seiner schlichten Alltagsmaske soll er noch mehrere andere mit verschiedenen Gesichtsausdrücken haben, wobei er vor allem Motive aus dem griechischen Hellenismus und eine Sammlung „Gesichter der 7 Todsünden“ bevorzugt. Vor allem die „Todsünden“-Reihe trägt er in pathetischen Augenblicken besonders gerne. Modisch gesehen ist er auf dem neusten Stand und trägt ausschließlich Kleidung aus Frankreich (nur bei den Stiefeln lässt er sich zu englischen überreden. Deutsche Mode findet er entsetzlich langweilig (sie deutsche (Hof-) Mode orientiert sich vor allem an Militäruniformen für die Herren und Französischem für die Dame). Am liebsten ist ihm ein dunkelblauer Gehrock aus Edelfilz, ein stets gestärktes, weißes oder blaues Leinenhemd, Beinkleider aus schwarzem Tuch, eine Melone (eigentlich der Hut des Mittelstandes, aber Millé ist kein großer Anhänger von Zylindern (abgesehen von denen, die man in Maschinen verbaut)).

Auftreten: Der Herr Professor ist ein geistreicher und unglaublich intelligenter Mensch und Unterhalter. Sein feiner Humor und seine Gabe, zu reden, zu diskutieren und zu erläutern, hat ihn, als er noch in den feineren Kreisen verkehrte, zu einem höchstwillkommenen Gast gemacht. Nun gilt er leider als verrückt, hat aber seine gesellschaftlichen Umgangsformen keinesfalls abgelegt. Er behandelt Besucher (und Gefangene gleichermaßen) mit Respekt und ausgesucht höflich. Er ist ein Gentleman, wird niemals Frauen oder Unschuldigen schaden wollen. Seine Verbrechen sieht er als Kunst an, so dass jeder seiner Coups ein echtes



NSC-ecke



Ereignis ist. Niemals wird er etwas mit profanen Mitteln zu erreichen suchen, wenn es sich auch mit Technik oder anderen spektakulären Mitteln erreichen lässt.

Seine Gegner (also die SCs) wird er als gleichwertig anerkennen, wenn auch sie sich an den Codex des Gentleman halten und einigermaßen Geist und Verstand beweisen (wenn sie sich sehr dumm oder gar unehrenhaft verhalten, wird er in ihnen nichts weiter sehen als Tiere, und sie auch so behandeln, wobei ein Gentleman auch Tieren gegenüber eine Verpflichtung hat).

Ganz im Geist seiner Zeit ist Professor Millé mit vielen Schriften über politische, religiöse oder gesellschaftliche Thesen vertraut und genießt es, mit anderen zu diskutieren (er soll sogar Marx irgendwann entführen wollen, um mit ihm eine Tasse Tee zu trinken). Er ist der Ideologie des Realkommunismus nicht abgeneigt und äußert sich gerne auch fachlich kritisch über Monarchie und Demokratie. Insgesamt ist er einer der gebildetsten Menschen seiner Zeit, der mehrere Sprachen fließend spricht, einen deutschen SC, der gerade versucht, seine Pläne zu vereiteln, während des finalen Endkampfes in der Maschinenhalle mit dem Prolog aus Goethes Faust und dem Degen bearbeitet, einem gefangenen Intellektuellen ausufernd seine Pläne offenbaren und ein paar Straßenkindern auf der Straße in einem Anfall grenzenlosen Mitleides viel Geld schenken wird.

Bekanntheitsgrad: War der Professor schon in seiner Zeit als rechtschaffender Bürger ein sehr bekannter Mensch – schließlich konnte man in allen europäischen Zeitungen und vor allem in den Wissenschaftszeitungen wöchentlich Berichte über seine bahnbrechenden Erfindungen lesen - so ist er spätestens seit seinen Verbrechen eine der bekanntesten Persönlichkeiten. Seine Großzügigkeit beim Verteilen der Beute (er überweist tatsächlich einen bestimmten Betrag jeder Beute einem sozialen oder wissenschaftlichen Projekt seiner Wahl), seine pfliffigen Ideen in Bezug auf Erfindungen und Verbrechen, seine geistreichen Interviews, die er manchmal auserwählten Journalisten gibt, all dies hat ihm eine gewisse Sympathie und Bewunderung in Europa eingebracht, wobei natürlich kein vernünftiger Bürger daran zweifelt, dass er ein Verbrecher ist und somit auch als solcher zu verurteilen wäre. Seine drei besten Verbrechen in Reihenfolge waren übrigens:

Platz 3: Der Marionettenraub von Paris vor fünf Jahren. Millé setzte die gesamte französische

Nationalbank unter Schlafgas und ließ den Tresor von mit Uhrwerken getriebenen Maschinenmenschen leerräumen.

Platz 2: Der Geistertunnel von Brügge vor vier Jahren. Millé ließ einen gesamten, 200 Meter langen Postzug bei Brügge in einem Tunnel verschwinden. Dieser Zug war mit 300 kg Gold beladen, das für den Bau der Kriegsflotte bestimmt waren. Millé ließ einfach einen weiteren Tunnel in den Berg sprengen, verlegte dort Schienen und verband diese mit dem Hauptschienenetz. Das Zugpersonal wurde betäubt und vor dem Berg abgesetzt. Der Zug verschwand in dem von Millé gebauten Tunnel, der wieder zugemauert wurde. Monate danach, in denen die Polizei und Interpol nichts herausgefunden hatten, konnte der kriminelle Professor den Zug in aller Ruhe wieder aus seinem Abstellplatz herausfahren und das Gold umräumen.

Platz 1: Preußens fliegende Kanone vor zwei Jahren. Dieser Coup des Professors erregte sogar die Aufmerksamkeit Amerikas und blamierte Preußen vor der ganzen Welt. Preußischen Ingenieuren war es gelungen, eine neue Wunderwaffe zu entwickeln (um was es sich dabei genau handelte, weiß die Öffentlichkeit bis heute nicht), die in einem streng geheimen Transportprojekt die Elbe hinab zum Meer transportiert werden sollte. Millé gelang es, diese auf dem Deck eines Schiffes befestigte Maschine den preußischen Soldaten mit Hilfe eines Gyrokopters (Helikopter im Steampunk) vor der Nase weg zu klauen.

Natürlich weiß jedes Kind, dass Millé eine ganze Reihe von Untergebenen und Bediensteten zur Hand gehen und er somit auch spöttisch als „General der Armee des Verbrechens“ bezeichnet wird.

Motivation: Millé ist ein typisches Verbrechergenie. Welche Ziele er anstrebt, weiß keiner so genau. Einige munkeln davon, sein Tun und Handeln sei davon bestimmt, Unmengen an Geld zu scheffeln, um seine Forschungen finanzieren zu können, andere reden davon, er wolle sich an der Nation und deren Verbündeten rächen, die für den Anschlag auf ihn verantwortlich sind.

Seine Motivation überlasse ich ganz ihm und dem SL der Kampagne.

Magie: Wenn in de Kampagnenwelt Magie existiert, so beherrscht Millé sicher den einen oder anderen Zauber, der es ihm ermöglicht, solch unglaubliche Werke zu vollbringen (Wie z.B. magisches Talent, etc.). Außerdem wird er

den einen oder anderen magischen Gegenstand sein Eigen nennen können.

Gerüchte: Über Millé selber und seine Taten kursieren natürlich unmenge an Gerüchten, die der SL nach Belieben erweitern kann. Millé ist ein sehr beliebtes Gesprächsthema, sowohl in den Gossen einer Stadt, als auch in den Gemächern des Bürgertums oder in den Palästen des Adels und jedermann, der Neues zu berichten weiß, dem wird sofort Gehör geliehen.

- „Millé plant eine Weltrevolution und wird dabei von den Russen unterstützt. Er hat schon überall seine Maschinenmenschen als Spione...“ (Wer weiß, aber ich glaube ehrlich gesagt nicht daran.)

- „Ich weiß, was das für eine Maschine war, die er den Preußen vor zwei Jahren geklaut hat. Es handelt sich hierbei um eine Waffe, die in der Lage ist, Gesteinsbrocken aller Größen aus dem Weltall an zu ziehen und auf Länder seiner Wahl stürzen zu lassen. Ein Asteroid in der Größe von Bayern und Preußen ist Geschichte... Außerdem kann er damit die Sonne kontrollieren. Damit ist der Mann in der Lage, in Amerika für immer das Licht ausgehen zu lassen. Man stelle sich das nur mal vor...“ (Wer weiß, was das für eine Maschine war, die die Preußen erfunden haben! Aber man wird sicher noch von ihr hören...)

- „Millé lebt zur Zeit auf den Falklandinseln und baut dort eine Flotte von Unterseebooten. Kapitän Nemo hilft ihm dabei. Sie haben sogar schon die ersten englischen Schiffe versenkt...“ (Wahr ist, dass zwei englische Schiffe in der Gegend verschwunden sind, ob es aber Millés sagemumwobene U-Bootflotte oder ein Sturm war, der sie auf den Grund des Meeres schickte, ist unklar.)

- „Der Herr Professor war einmal ein sehr gebildeter Mann bis zu dieser Tragödie mit dem Anschlag. Man sagt ja, dass man nicht nur auf ihn geschossen hat, sondern ihm auf ein Gift einflösste, das ihn verrückt werden ließ.“ (Das ist kompletter Unfug. Professor Millé ist ohne chemische Hilfsmittel anständig und sportlich verrückt geworden.)

Zitate: Millé ist so redegewandt und sprachbegabt, dass er stets neues zu sagen hat. Deswegen hat er auch kaum einen eigenen Zitatschatz. Er bedient sich allerdings gerne der Worte anderer, großer Dichter und Denker, vor allem Goethe, Sokrates und die Bibel haben es ihm angetan. Hier die „Tophits“ der jeweiligen Quellen:



- „Da steh ich nun ich armer Tor... und bin so klug als wie zuvor...“ (Goethes Faust, Prolog)
- „Ich weiß, dass ich nichts weiß.“ (Sokrates)
- „Ich bin gekommen, um das Schwert zu bringen.“ (Bibel, NT)

Szenarienvorschläge: Millé eignet sich eigentlich ausschließlich als Antagonist einer großen Kampagne, in der die SCs immer wieder seinen Weg kreuzen und diverse seiner Pläne durchkreuzen werden, denn, die Personen, die es schaffen werden, Prof. Millé zu besiegen, werden in ihrer Spielwelt so bekannt werden und sich so viele Freunde (wie mächtige Feinde) schaffen, dass es das Spielgleichgewicht zerrütteln wird, denn diese SCs werden überall erkannt, verkehren in den besten Kreisen, werden jeden Wunsch erfüllt bekommen und so weiter. Eine solche Belohnung sollte ihnen also nur widerfahren, wenn die SCs es sich in vielen Stunden Spiel verdient haben. Ein einfaches Szenario, an dessen Ende der Tod von Prof. Millé steht, würde das alles nicht rechtfertigen. Außerdem hat der Professor einen würdigen Krieg gegen die SCs verdient und nicht nur ein Scharmützel, in welchem er einfach mal so stirbt.

Herausragende Werte: Mechanik: sehr gut
Fechten: sehr gut, Menschenführung: sehr gut,
Steampunktechnik: sehr gut

Admiral Johann von und zu Steiner

Titel: Kapitän zur Luft, Träger des Tapferkeitsordens, Ehrenadjutant seiner Majestät, Bruder des Ritterordens, Befehlshaber der Luftflotte seiner Majestät, Träger des violetten Bandes für den Abschuss von einem Dutzend feindlicher Zeppeline,...

Abstammung/Volk: Mensch

Alter: 52 Jahre

Größe: 186 cm

Statur: sportlich, durchtrainiert, hat sich an Bord der Zeppeline einen leicht gebückten Gang angewohnt und schwankt leicht, wenn er auf festem Untergrund geht.

Haarfarbe: dunkelbraun (mit einem leichten Hauch Grau an den Schläfen)

Augenfarbe: Blau

Gewicht: 76 kg

Hintergrund: Admiral Johann Steiner ist der mittlere von drei Söhnen einer verarmten bayrischen Rittersfamilie, deren kleines Gut genug abwarf, um standesgemäß über die Runden zu kommen. Der Vater,

Friedrich Lorenz von und zu Steiner, fand den ruhmreichen Schlachtentod, als Johann gerade zwölf war. Der älteste Bruder Friedrich übernahm daraufhin, fünf Jahre älter als Johann, den Familienvorstand. Eine von ihm veranlasste Heirat der älteren Schwester Victoria (mit vollem Namen heißt sie Victoria Regni (lat: Sieg des Königreiches), deshalb wurde sie stets nur Vire gerufen) mit dem reichen Fabrikanten Herlitz sicherte der Familie ein gutes finanzielles Auskommen, das Friedrich erlaubte, seinen mittleren Bruder Johann auf die Kadettenakademie nach München zu schicken. Der zu diesem Zeitpunkt siebenjährige Otto wurde ins Internat geschickt, machte sein Abitur, ging bei seinem Schwager Herlitz in die Lehre, studierte danach in München und gilt immer noch als einer der herausragendsten Konstrukteure von optischen Geräten aller Art. Das „Prismenglas“, ein Teleskop mit 3000-facher Vergrößerung, in der Königlichen Sternwarte zählt zu seinen Meisterwerken.

Johanns Werdegang in der Akademie kann als klassisch bezeichnet werden. Nach dem Abschluss der Akademie mit 17 Jahren, verdankte er seinen guten Noten, seinem Fleiß und seiner tadellosen Disziplin eine sofortige Aufnahme an der Offizierschule der Königlichen Luftwaffe in Bayrischzell. Während dieser Zeit wurde die „Pandora“, ein kleinerer Erkundungszeppelin sein Schul- und Ausbildungsschiff, auf das er im Alter von 21 Jahren nach Abschluss der Offizierschule mit „cum summa laude“ als zweiter Offizier zurückkehrte.

Mehrere Heldentaten, wie der tollkühne Flug nach Frankreich, um dort die Bestatzung eines abgeschossenen Zeppelins aus der Kriegsgefangenschaft zu retten (bekannt als Sedancoup), die alleinige Niederschlagung einer Meuterei, mehrere überlebte Abstürze und dergleichen machten aus Johann von und zu Steiner bis zu seinem dreißigsten Lebensjahr eine Legende, so dass er als jüngster Kapitän aller Zeiten das Kommando über eines der fünf Großkampfluftschiffe seiner Majestät bekam. Dieses fliegende Ungetüm trug und trägt den Namen „Nemesis“. Als Kapitän dieses Schiffes gelang es ihm, ein Dutzend vergleichbar großer Zeppeline feindlicher Nationen und diverse kleine abzuschießen oder zur Landung zu zwingen. Mit diesem uneinholbaren Rekord wird er auch von den feindlichen Nationen als größter Luftkrieger aller Zeiten angesehen.

Seit etwa zehn Jahren befiehlt Johann von und zu Steiner das Paradeschiff des bayrischen Königs

„Rex mundi“ und wünscht sich nichts sehnlicher, als endlich wieder auf ein Kriegsschiff zu dürfen, auch wenn das in den Augen der Kreise, in denen er sich bewegt, einer „Strafversetzung“ gleichkäme.

Allerdings wird gemunkelt, dass der König „seinem Johann“ wie er ihn zu nennen pflegt, ab und an das Kommando über spezielle und delikate Missionen überlässt. Und seine Majestät ist niemals enttäuscht worden.

Admiral von und zu Steiner ist im Übrigen unverheiratet (er hatte aber vor gut 20 Jahren ein kurzes Techtelmechtel (oder mehr) mit der unlängst verstorbenen Baroness Isabelle von Hohenlohe-Schillingsfürst (einer Preußein!), mit der er angeblich auch einen Sohn gezeugt haben soll, angeblich...

Kurzbeschreibung: Von und zu Steiner ist ein Mann in den besten Jahren! Trotz seines Alters ist er noch mit einem gut durchtrainierten Körper gesegnet, der allerdings Spuren eines kampfreichen Lebens trägt. Eine Schusswunde in der linken Schulter und der Granatsplitter im linken Bein, der den Admiral nach harten Tagen etwas humpeln lässt, sind nur zwei der unzähligen Zeugen von Kämpfen und den daraus resultierenden Verwundungen. Er hat ein ernstes, aber nicht unsympathisches Gesicht mit gewirbelten Schnauzbar, wie ihn der Kaiser trägt, einen etwas zu großen Mund, der bei einem Lächeln noch 31 weiße Zähne zeigt. (Der linke, untere Eckzahn fehlt und liegt irgendwo seit gut 20 Jahren mit dem Resten eines abgestürzten, kleinen Zeppelins namens „Zara“ in der russischen Taiga. Von und zu Steiner erzählt noch heute gerne, wie er mit den Überlebenden seiner Mannschaft quer durch diese Steppe gelaufen ist, den nächsten Bahnhof suchte und dort einfach eine Lokomotive klaubte, die ihn und seine Crew zurück zur Grenze brachte. Allerdings ist die Geschichte nicht so ganz wahr, denn der heutige Admiral wurde gefangen genommen und durfte fast drei Monate Kriegsgefangenschaft ertragen, bevor der Zar ihn und seine Mannschaft als Bedingung des Friedensvertrages an Bayern ausliefern musste.)

Kleidungstechnisch wie im Herzen ist der Herr ganz Soldat und wird deshalb auch niemals ohne Uniform anzutreffen sein. Am liebsten ist ihm die „normale“ Admiralsuniform in Dunkelblau mit goldener Knopfleiste und Ärmelaufschlägen, Messingknöpfen, dem gestärkten Kragen und den Unmengen an Auszeichnungen und Orden, die daran befestigt sind. (Ein Aufmerksamere Beobachter wird feststellen können, dass das



Blau seiner Uniform ein bisschen dunkler ist als das aller anderen hohen Luftwaffenoffiziere. Böse Zungen behaupten, dass das violette Band, das der Admiral an seiner Brust trägt, sich farblich mit einer normalblauen Uniform geschnitten hätte und er somit mit hochköniglicher Billigung eine Nummer dunkler tragen darf...). Diese Uniform trägt er stets im normalen Dienst, auf Empfängen, Bällen und dergleichen zwingt er sich auch in seine blütenweiße Paradeuniform, die ihm ausgesprochen gut steht. Privat, wenn er es denn mal ist, trägt er ebenfalls Uniform, wenn auch legerer und bequemer geschnitten. Bei Auftritten in der Öffentlichkeit begleiten ihn stets ein Säbel, den der hervorragende Fechter von seiner Majestät nach dem Sedancoup als Zeichen der Dankbarkeit erhalten hat (aber nur selten benutzen muss, öfters aber gerne in einem kleinen Probekampf will) und eine goldene Taschenuhr, ein Geschenk seiner Offiziere zum 30-jährigen Dienstjubiläum. Manchmal begleitet ihn übrigens auch sein deutscher Schäferhund, den der Herr Admiral interessanterweise „Iwan“ getauft hat (vielleicht in Anlehnung an ein Erlebnis während seiner Kriegsgefangenschaft in Russland?). „Iwan“ ist übrigens ein ausgesprochen blöder, verwöhnter und ungeschickter Hund, besitzt aber die uneingeschränkte Liebe seines Herrn. Wichtig ist noch, dass der Herr Admiral Wasser wie die Pest hasst und nur reitet, weil man nicht jeden Meter fliegen kann. Nur mit der Eisenbahn wäre er gewillt, längere Strecken zurück zu legen, wobei man das eigentlich dann doch auch fliegen könnte...

Auftreten: Johann von und zu Steiner ist befehlsgewohnt und billigt keinen Widerspruch, weder von seinen Offizieren, Angestellten und schon gar nicht von irgendwelchen SCs! Allerdings wird er auf den Rat und Hilfe Außenstehender hören, wenn er gerade selber nicht weiter weiß. Und diese Hilfe wird er auch honorieren. Psychologisch gesehen leidet er unter Kommunikationsproblemen, d.h. es fehlt ihm ein bisschen soziales Gespür (Hochdeutsch: Er ist manchmal ein ziemlicher Trampel, wenn es um die Gefühle anderer geht!) und er weiß auch nicht immer das Passende zu sagen (so fühlt er sich nur in ihm absolut bekannten Terrain sicher, also unter Soldaten, aber nicht im Ballsaal, auf Empfängen und schon gar nicht in Gegenwart vieler Damen!)

Dies, seine Befehlsgewohnheit und seine etwas harsche Art machen den Admiral nicht unbedingt auf Anhieb wahnsinnig sympathisch, aber wer ihn länger kennt, wird erkennen, dass

er eigentlich ein netter Kerl ist, der auch für den niedersten seiner Männer alles riskieren würde.

SCs gegenüber wird er sich je nach deren soldatischem Auftreten eher distanziert (bei keinerlei kämpferischen Ausbildung wie Wissenschaftler, Dichter, etc.), neutral (bei nicht gedient habenden Kämpfern oder bei Angehörigen der bayrischen Wasserflotte!) oder freundlich und offen (bei Angehörigen des bayrischen Restheeres, bzw eines befreundeten Heeres) geben. Und nachdem der Herr Admiral ein bisschen sehr davon überzeugt ist, dass nur Soldaten echte Männer sind, werden es Pazifisten und nichtkämpfende SC erst einmal schwer haben, seine Achtung zu gewinnen. (Dies ist allerdings möglich, da er inzwischen den Hofdichter des Königs zu seinen engsten Freunden zählt. Was zwischen den beiden allerdings vorgefallen ist, um diese Freundschaft zu Stande zu bringen, wissen wohl nur wenige) Bekanntheitsgrad: Diesen Mann kennt jeder. Den meisten ist er als verwegener Held und Luftkämpfer bekannt, über den in den Gasthäusern Bayerns und Preußens so manche Saga erzählt wird und der wohl dem gemeinen Volk der Bayern als treuester und engster Freund des Königs gilt. In Armeekreisen spricht man voller Achtung von diesem Mann, auch in Kreisen feindlicher Armeen. Von seinen eigenen Jungs wird der Admiral nahezu frenetisch verehrt, ist er doch einer der ihnen, der so spricht wie sie, so lebt wie sie und keinen von ihnen jemals hängen lassen würde. Und auch am Hofe hat der Herr Admiral einen sehr guten Ruf. Und er gilt als beste Partie für alle Damen ab 35 Jahren! Und die lassen sich was einfallen, um sich den Herren Admiral gefällig zu machen.

Ach ja, was ist die Steigerung von hart? Steinhart! Und dazu die Steigerung? Steiner!

Motivation: Johann von und zu Steiner ist mit ganzem Herzen Pilot, Soldat, ergebener Untertan und Gentleman. Er wird niemals einen ernstesten Hilferuf ungehört lassen, wenn er es mit seinen Pflichten am Hof verbinden kann. Einem Pächter seines Gutes wird er genau so lange zuhören, wie einem Soldat unter seinem Kommando oder einem Gleichgestellten. Seine Ehre ist dem Herren Admiral unendlich wichtig (wie so allen Ehrenmännern dieses Genres) und er wird alles tun, um seine Ehre rein zu waschen. Aber noch höher als seine Ehre steht ihm der König... und über diesem noch sein kleiner Bruder Otto von und zu Steiner.

Wenn er von vertrauenswürdigen SCs um Hilfe gebeten oder in besonderen Situationen ins

Vertrauen gezogen wird, erweist er sich als echter Verbündeter, wenn er von der Ehrlich- und Billigkeit der Tatsachen überzeugt ist.

Magie: Wenn es in der Kampagnenwelt Magie gibt, beherrscht Von und zu Steiner vielleicht ein magisches Talent (in diesem Zusammenhang wahrscheinlich Pilot oder Anführer) und einige seiner Ausrüstungsgegenstände, immerhin Geschenke hoher Persönlichkeiten, könnten magisch sein. An sich ist er aber ein ganz normaler Mann.

Gerüchte:

- „Steiner hat mal einem üblen Schläger aus seiner Kompanie, den keiner so richtig leiden konnte, aus der Patsche geholfen. Der hatte nämlich kein Geld, um seine Zeche zu zahlen. Also hat sich der Steiner zu ihm heruntergebeugt, ihm etwas ins Ohr geflüstert und ihm dann das Geld geliehen. Glaubt es oder auch nicht, der Schläger hat ihm am nächsten Morgen das Geld zurückgegeben und ist seitdem ein echter Engel und guter Soldat.“
- „Wenn ich nicht dabei gewesen wäre, würde ich jeden für verrückt erklären, der es erzählt, aber der Herr Admiral hat das große Luftschiff auf dem Fleck gewendet und ist dabei nicht vom Wind weggeweht worden! Das war...“ Erzähler ist so platt, dass er dringend seinen fast vollen Bierkrug leeren muss „... unglaublich.“
- „Ich glaube ja, dass der Herr Admiral einen Sohn hat, den er vor 20 Jahren mit der von Hohenlohe-Schillingsfürst... Auf jeden Fall ist da so ein junger Kerl, der ihm ziemlich ähnlich sieht, auf seinem Schiff... Und den mag er besonders... Würde mich nicht wundern, wenn der Kleine ein Spross aus Papas Lenden ist... Aber auf jeden Fall ist der Herr Admiral niemandem gegenüber ungerecht und über alle Zweifel erhaben. Ich meine, man kann es nur sehen, dass er den Kleinen irgendwie mag, weil er ihn andauernd beim Offiziersessen servieren lässt, und darum reißt sich eigentlich wirklich niemand.“ (Ob dieser „bevorzugte“ Sohn, oder Neffe oder nur Zufall ist... Wer weiß?)
- „Unendliche Heldentaten hat er geleistet, der Herr Admiral. Und so treu zu unserem König, ist er, der Herr Admiral. Mein Mann, also der ist jetzt nicht hier im Gasthaus, sonst würde er es ja selber erzählen, also mein Mann hat den Herren Admiral in München schon mal gesehen. Also selber hat er ihn gesehen, den Herrn Admiral, wie er geflogen ist...“



Zitate:

- „Der fliegt sein Schiff so beschissen, da könnte er es doch gleich bei der Flotte versuchen!“ (Wenn der Herr Admiral eine Tat eines anderen mit etwas vergleicht, das mit Wasser, schwimmen oder Schiffe zu tun hat, dann ist das das schlechtest mögliche, was der Herr Admiral sagen könnte! Wenn also ein SC „kämpft, dass er gleich schwimmen gehen sollte“, sollte er seine Waffe gleich wegstecken und wieder Punkte beim Herrn Admiral gut machen. Wenn allerdings eine Tat mit Wolken oder Fliegen verglichen wird, ist das das höchste Lob, das ausgesprochen werden kann. Das kommt allerdings nur in absoluten Ausnahmefällen vor!)
- „Wer steht denn heute am Steuer? Das Mädchen (Sein Schiff ist immer „Das Mädchen“) schaukelt ja wie ein Kutter im Wasser!“
- „Steife Brisen machen mich glücklich! Dann fliegt das Mädchen wenigstens ein bisschen und steht nicht nur in der Luft!“
- „Für König, Vaterland und Ehre... und für ein gutes Glas Korn und die Legende danach!“ (Berühmter Ausspruch bei der Schlacht um Misilitowsk (Die Schlacht, in deren Verlauf er abgeschossen wurde und mit seiner Mannschaft in Kriegsgefangenschaft geriet))

Szenarienvorschläge: Johann von und zu Steiner hat eine so hohe Stellung, dass er die SC mit der ein oder anderen Aufgabe betrauen könnte, um das Vaterland zu schützen. Das werden niemals unehrenhafte Aufträge sein, wie feiger Mord (anders wäre da ein SC als gemieteter Duellist), Spionage oder dergleichen. Möglich wäre es auch, dass der Herr Bruder, der Otto von und zu Steiner, ein Problem hat, bei dem er der Hilfe der SCs bedarf (jüngst ging das Gerücht um, der Herr Otto habe eine Liaison mit einer Tänzerin aus Russland, die aber eine Spionin des Zaren sein soll. Man stelle sich das nur vor!)

Ach ja, und es liegt immer noch diese kleine Beleidigung dieses Engländers vor, der den Herren Admiral zu einem Zeppelinrennen der besonderen Art herausgefordert hat. Start in London, einmal die chinesische Mauer entlang, dann nach USA, einmal um die Spitze des größten Hochhauses von New York, dann um den Eiffelturm und zurück und Landung auf der Theresienwiese in München. Und das Ganze in 180 Tagen (um die Welt!)...

Irgendwann wird der Herr Admiral diese Herausforderung, die jetzt seit fast 5 Jahren im Raum liegt, annehmen, und dann wird er ein

paar Abenteurer brauchen, die ihn begleiten,... Denn so wollen es die Spielregeln. Und diese Abenteurer werden einiges zu tun bekommen, um es dem Herrn Admiral zu ermöglichen, dieses Rennen überhaupt zu bestehen, denn Mörder, Schurken und unfaire Mittel werden diesen „Kampf der 180 Tage“ begleiten.

Herausragende Werte: Pilot: Extrem gut, Kampf mit dem Säbel: Sehr gut, Führungsqualität: Sehr gut, Verhalten an Hof: Nicht so gut

[christoph maser]
[astra19@fagamo.de]



Auch dieses Jahr ist der Webmaster von www.drosi.de, Dogio, wieder aktiv und ruft die Wahl zum Deutschen Rollenspiele Preis 2002 aus. Auf der unten genannten Internetseite können alle Spieler Ihre Favouriten in verschiedenen Kategorien wie beispielsweise „Bestes Rollenspiel“, „Bestes Brettspiel“, „Beliebtester Autor“, „Unbeliebtestes Produkt“ oder „Bekannteste Person der deutschsprachigen RPG-Szene“ angeben.

Der Preis ist unabhängig von Verlagen oder bestimmten Internetseiten, wird aber dennoch jedes Jahr von vielen Firmen und Privatpersonen durch Sachspenden unterstützt, die dann an die Teilnehmer verlost werden. Eine genaue Auflistung der Sachpreise findet sich ebenfalls auf der unten stehenden Seite.

Ich möchte alle Leser bitten, diese Aktion durch die Abgabe Ihrer Stimme zu unterstützen, damit in diesem Jahr das Ziel, 1.000 Teilnehmer zu haben, erreicht werden kann. Die Aktion ist zeitlich begrenzt und läuft nur bis zum 01.01.03.

Im letzten Jahr wurde „Das Schwarze Auge“ vor „Shadowrun“ und „Midgard“ zum erfolgreichsten Rollenspiel gewählt. Bei den Brettspielen landete „Die Siedler von Catan“ vor „Der Herr der Ringe“ und „RoboRally“ auf dem ersten Platz.

Zur beliebtesten Zeitschrift wurde der „Envoyer“, gefolgt von „Mephisto“ und „Nautilus“. Die Anduin schaffte es knapp nicht in die Top 10, doch vielleicht schaffen wir es ja in diesem Jahr.

Das unbeliebteste Rollenspielprodukt war „Myranor - das Guldenland“ vor „DSA 4. Ausgabe“ und „D&D 3. Edition“. Die beste Homepage war „www.drosi.de“ vor „www.fanpro.de“ und „www.vinsalt.de“.

Die genauen Ergebnisse der jetzigen Umfrage werden im Februar 2003 auf der Internetseite online gestellt. Die Ergebnisse der letzten Jahre findet Ihr natürlich bereits jetzt dort.

<http://drosi.tuts.nu/archont/drsp/2002/>



DER HERZOG VON LILIENWALD

~ EIN EINFÜHRUNGSABENTEUER IN DIE WELT VON THYRIA STEAMFANTASY ~

DIE WELT DER THYRIA STEAMFANTASY

1. Der Planet und sein Aussehen

Die Welt Yarthe ist ein Planet der Erde ähnlich, allerdings nur mit 2 (bisher entdeckten) Kontinenten auf seiner Oberfläche. Ein sehr großer Kontinent mit einer zentralen Wüste, und ein kleinerer weit weg vom Ersten. Dazu kommen viele Inseln.

Das Klima ist erdähnlich, und es gibt auch die normalen Jahreszeiten. Die Vegetation ist ein wenig wie in der Urzeit, Farne sind z.B. sehr dominant. Vom Äquator des großen Kontinents erstreckt sich ein großer Urwaldgürtel nach

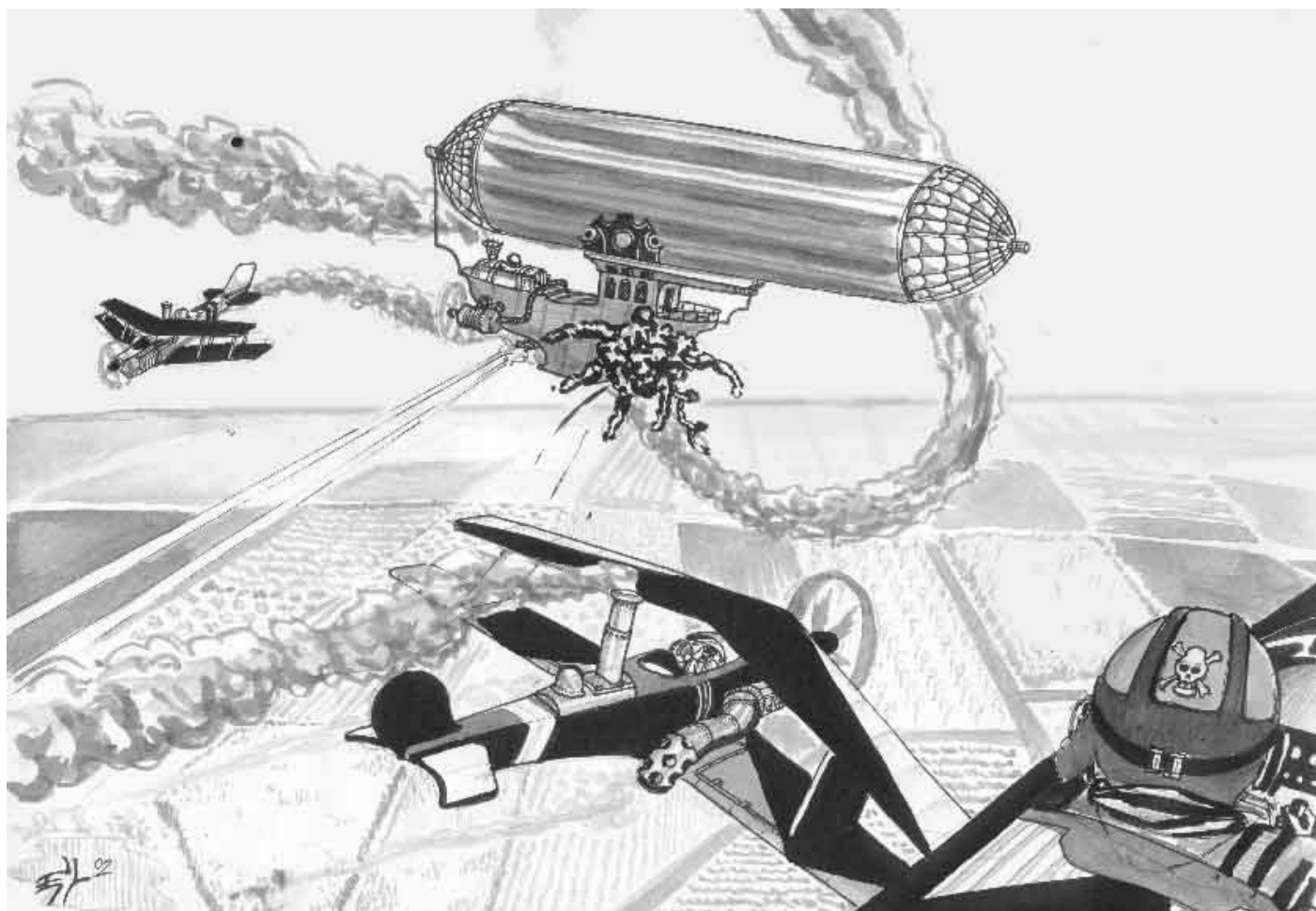
Nord und Süd, bis er in milderen Gefilden ausläuft.

Je weiter vom Gürtel entfernt, wird das Klima erst mediterran, dann europäisch und schließlich gelangt man in den hohen Norden mit seinen skandinavischen Wintern. Hinter der Bergkette, die schlicht *GROSSE WAND* genannt wird, beginnt schließlich eine Welt des ewigen Eises.

Auch die Tierwelt weist viele Parallelen zur irdischen auf. Hierbei ist nur eine stärkere Dominanz von Insekten und Reptilien, besonders in Äquatornähe anzumerken. Und in den Meeren von Yarthe wimmelt es von großen Schlangen und anderen Ungeheuern.

2. Die Großmächte des westlichen Teils des Kontinents

Auf einer gewaltigen Inselkette vulkanischen Ursprungs, westlich des großen Kontinents liegt die *THYRIANISCHE INSEL ALLIANZ* (kurz Thyria oder TIA). Diese wurde von Flüchtlingen aus dem *IMPERIUM VON TYREE* gegründet. *THYRIA* ist ein moderner Staat von völliger Gleichberechtigung, eine Notwendigkeit, die daraus entstand, dass die wenigen Überlebenden die damals die Inseln besiedelten unter konstanter Bedrohung durch die pygmäenhaften Ureinwohner standen. Heute ist *THYRIA* führend in der Wissenschaft, und nur diese Überlegenheit bewahrt sie davor





von der Weltkarte gefegt zu werden. Die Allianz hat sogar eine Enklave auf dem Kontinent, um sich wichtige Rohstoffe zu sichern, die auf den Inseln langsam knapp werden. Das führte erst zum Krieg und dann zum Frieden mit dem Kaiserreich Tyree. Der Gedanke jederzeit von TIA Städtevernichter-Luftschiffen vom Thron gebombt zu werden, zwang die Obrigkeit dazu.

Das *IMPERIUM VON TYREE* ist ein feudaler Staat, welcher aus den Dschungeln des Zentralkontinents gerodet wurde. Die Gesellschaft basiert auf alten Lehnseiden und auf dem Ehrenkodex der Wüstenkrieger, die das Imperium in alter Zeit, vom Rücken ihrer Pferde aus, eroberten. Das Reich ist riesig und sehr mächtig, aber von Korruption und Rivalität zerfressen. Es macht seit einiger Zeit einen großen sozialen und technologischen Umbruch durch. Die Industrialisation hat begonnen. Nur ein kluger Kaiser wird das Land im Stück bewahren.

Im Norden hat sich bereits aus einem Teil des Imperiums die Republik von *VERANIA* abgespalten. In den großen Städten oberhalb

der Seenplatte wurde die Arbeiterschaft von den neuen Industriearistokraten so stark gebeutelt, dass nur die Revolution blieb. Nun ist die Republik eine Basisdemokratie, die noch sehr mit sich selbst beschäftigt ist. Sollten die Räte einmal ihren Zwist bei Seite legen, so könnte aus der Republik ein ernstzunehmender Gegner Tyrees und ein mächtiger Verbündeter der TIA werden. Oder auch umgekehrt.

Noch einmal kurz etwas um der Namensverwirrung vorzubeugen:

- *TYRIA* = das alte Reich auf dem Kontinent
- *TIA* oder *THYRIA* oder *ALLIANZ* = das Reich der Flüchtlinge auf der Inselkette
- *TYREE* oder *KAISERREICH* = das Nachfolgereich Tyrias auf dem Kontinent, welches durch die Marasfürsten regiert wird.

3. Andere Mitspieler

Das Königreich *CRAMM* ist eine absolute Monarchie, mit strenger Hand von ihrer Königin regiert. Das Land selbst ist stark zurückgeblieben, aber unermeßlich reich. Es wird von einer Elite-Kriegerschaft und einer der

besten Armeen der Welt bewacht. Die Könige von Cramm sahen frühzeitig die Gefahr, die von Tyree ausging. So schützten sie sich schnell mit einer allgemeinen Wehrpflicht für Bauern und starken Grenzbefestigungen. Besonders der Handel, der durch die Häfen von Cramm läuft, sowie viele exotische Luxusprodukte (Gewürze, Stoffe, usw.) geben dem Land seinen Reichtum.

Die Kolonie *Querizzia* ist ein altes und kulturell hochstehendes Königreich, was vor ca. 50 Jahren von Tyree besetzt wurde. Dies beendete aber nur das hunderte Jahre alte Abhängigkeitsverhältnis des Landes. Technologisch lag *Querizzia* immer hinter den anderen Nationen zurück. Es ist jedoch berühmt für seine Edelsteine, Perlen, Pelze und die vielen Religionen und Sektenführer, die es exportiert.

DIE FÜRSTENTÜMER entstanden bei der Invasion der Maras (die Wüstenkrieger, die *TYREE* gründeten) in das Reich von Alt Tyria. Ein bergiger Teil im Norden des Reiches weigerte sich, die neuen Herrscher, also die Maras, anzuerkennen. So entstanden die *UAF*,





welche ursprünglich aus 7 Herzogtümern bestanden. In den Jahrhunderten zerfielen diese in Grafschaften, Baronien und andere Herrschaftsgebiete. Heute sind die Fürstentümer ein großer Fleck unzähliger Kleinstaaten, alle mit eigener Währung, Zöllen und was sonst noch dazu gehört. Als geschlossene Front wären die Fürstentümer eine mächtige Instanz, doch wird dies vermutlich nie geschehen, außer sie werden von Aussen bedroht.

Letztendlich existieren im Nordosten des Kontinents noch die freien Stadtstaaten, welche aber keinerlei globale Bedeutung haben.

4. Die Technologie

Elektrizität ist zwar als Phänomen bekannt, wird jedoch kaum genutzt. Es gibt weder Generator noch Elektromotor. Von kaum einem Wissenschaftler wird die Elektrizität ernstgenommen. Es gibt genug andere Forschungsgebiete die wichtige Fortschritte verheißen.

In industrialisierten Gebieten werden viele Häuser mit Gaslicht beleuchtet, aber die meisten Hauseinrichtungen werden noch von Hand betrieben. Auf der anderen Seite sind dort aber auch hausinterne Wasserleitungen und sanitäre Anlagen weitverbreitet. Die für die Industrie benötigte Energie wird fast ausschließlich von mit Kohle und Öl befeuerten Dampfmaschinen erzeugt. Der Luftdruckmotor findet seit ungefähr 50 Jahren Verwendung als Lieferant für kleinere Energiemengen. Vor allem Flugzeuge und Pkws werden durch den, auch Brenner genannten, Luftdruckmotor verwirklicht.

In noch einem Gebiet sind die TIA Bewohner führend. Sie erfanden die Differenzmaschine, einen mechanischen Computer der mit Hilfe seiner auf Lochkarten gestanzten Programme viele Dinge tun kann. Relativ fortschrittlich ist die Medizin. Besonders in der TIA wo gar keine magischen Heiler zur Verfügung stehen, kennt man bereits die Wichtigkeit sauberer Instrumente, und steriler Operationssäle. Die pharmazeutische Industrie ist besonders weit, da man viel über die Extrakte, welche die Pyggs aus Pflanzen gewinnen, gelernt hat. Mechanische Prothesen sind in der TIA gerade der letzte Schrei.

5. Das Transportwesen

Das bemerkenswerte am Transport auf dem Kontinent, sieht man von der Allianzenklave einmal ab, ist der Mangel an mechanisch angetriebenen Kleinfahrzeugen. Zwar kommen immer mehr Ypsomobile thyrianischen

Stils auf, doch ist das dem heutigen PKW entsprechende Fahrzeug eher die Droschke. Reisen über die Stadtgrenze hinaus, finden mit der Dampfisenbahn statt. In Gebieten die nicht durch die eisernen Rösser verbunden sind, verkehren immer noch Überlandkutschen, und das Reisen in primitiven Gegenden erfolgt entweder zu Pferd oder auf Schusters Rappen. Auf dem Wasser werden weiterhin Segelschiffe als zwar langsamere aber billigere Transportmittel für untergeordnete Güter genutzt. Der Großteil des Transports wird aber mit Dampfschiffen abgewickelt. Diese befinden sich gerade in einer Phase des enormen Leistungszuwachses, hervorgerufen durch die Nutzung von höherentwickelten Antriebstechniken und dem Aufkommen der Dampfturbine.

6. Die Luftfahrt

Die gerade entstehende Luftfahrt stellt die größte Revolution im Verkehrswesen auf Yarthe dar. Luftschiffe verbinden die größten Städte, Militärluftschiffe tragen Luftdruckmotor getriebene Doppeldecker in die Schlacht gegen Luftpiraten. Ein wichtiges Gut stellen Gase dar, die Leichter als Luft sind. Diese werden entweder von den wenigen Heliumminen des Kontinents, oder aus den primitiven Wasserstoffgewinnungsanlagen Thyrias und Tyrees gewonnen. Großmachtstatus kann ein Land nur beanspruchen wenn es auch die Lüfte bezwungen hat! Besonders die ‚Thyrianische Kontinental Kontroll‘-Flotte stellt einen Machtfaktor da. Sie ist mit ihren Bomben und Flugzeugträgerluftschiffen in der Lage jederzeit auf dem Kontinent einzugreifen.

7. Waffen

Im Militär der Großmächte herrschen Revolver und Einkammersysteme mit Messingpatronen vor. Der selbstspannende Revolver ist eine Spezialität der Thyrianischen Allianz, wie auch das Revolverkammer-Gewehr. In Tyree hingen findet der Doubleaction Revolver mit zusätzlichem Schrotlauf weite Verbreitung. Die schwere Artillerie besteht aus großen Hinterladern mit gezogenen Läufen und schweren glattrohrigen Mörsern. Bei leichten Feldgeschützen verläßt man sich auf mehrläufige Kleingeschütze die Explosivgeschosse verschießen. Maschinengewehre gibt es auch bereits seit 20 Jahren, wobei bis auf das thyrianische Leus Gewehr und seine Kopien, alle von Hand gespannt werden müssen. Meist mit Hilfe einer Kurbel.

Die schrecklichste der neuen Waffen

im Kampf um die Vorherrschaft auf dem Kontinent, stellt das Giftgas dar. In Granaten oder Kanister auf den Feind abgelassen richtet es unglaubliches Elend an. Die meisten Staaten weigern sich es, regulär, einzusetzen. Nur an der immer stetigen Front zwischen der TIA Enklave und dem Imperium wurde schon des öfteren Brand- und Nervengas genutzt, um den Frontverlauf zu beeinflussen. Die TIA versucht mit dem Gas immer wieder den Mangel an eigenem Menschenmaterial auszugleichen.

8. Magie

Während die magischen Ströme des Universums den meisten verschlossen bleiben, so gibt es doch immer wieder ca. einen unter 1000 Einwohner des Kontinents der die Gabe besitzt diese Ströme zu sehen. Erzeugt werden die Ströme von allen Gegenständen und Lebewesen im Universum. Aus allem quillt ein wenig magische Energie. Tyree besitzt deshalb auch eine spezielle Magierakademie um Begabte zu fördern. In der TIA hingegen wird niemand mit der Gabe geboren. Ein Grund dafür ist die Ausrottung der Priesterschaft bei der Besetzung der Inselkette. Die Ureinwohner der Inseln, die Pyggs, sind zuhauf magisch begabt. Jedes kleine Dorf stellt einen Schamanen. Das macht genauso wie die vielen Piraten der Allianz das Leben schwer. Während die Priester vieler Götter sich meist auf die Heilkraft und die Bannung der Magie beschränken, so ist die verbreitetste Form die Elementarmagie. Das größte Problem der Magie, ist die Unverträglichkeit mit Technik. Große Menge von gebauten oder konstruierten Gegenstände und Gebäuden schwächen den magischen Flux eines Gebietes. Dies kann soweit gehen, dass ein Magier nur noch schwer in der Lage ist solche Ströme zu sammeln und zu formen. Hinzu kommt die Möglichkeit die meisten Formen der Magie durch bestimmte Schutzkreise und Rituale zu bannen. Diese Aufgabe wird meist von Priestern wahrgenommen, außer in der Allianz, wo man für diesen Zweck Faidin Söldner bemüht.

Magier nehmen die Energie aus Dingen um sie für ihre Anwendung zu formen. Entnimmt ein Magier mehr als 10% dieser Menge so schädigt er das Objekt und gilt als Nekromant. Nekromanten werden von allen großen Reichen verfolgt.

9. Mystische Wesen

Abgesehen von allerlei großen Insekten und Echsen befinden sich an bestimmten Punkten auf der Welt Yarthe auch Zusammenflüsse magischer Energie. Diese Orte sind grundsätzlich



sehr weit weg von jeder Art Besiedelung oder Technologie. An ihnen, die von manchen auch als Tor zu anderen Welten betrachtet werden, treten immer wieder seltsame Phänomene auf: Bäume, die auf ihren Wurzeln wandern, Tiere, die reden und Kleidung tragen, geflügelte Pferde und kleine Männchen, die in Pilzen wohnen.

10. Die Faidin

Die einzige bisher bekannte nichtmenschliche Spezies, sieht man von einigen der mystischen Wesen ab, sind die im Norden hinter der Großen Wand lebenden Faidin. Humanoid, größer als 2,00 m, schlank und grundsätzlich langhaarig werden die Faidin von Menschen normalerweise als sehr attraktiv angesehen, auch wenn ihre Haut von durchscheinenden Schuppen besetzt ist. Die ganze Kultur der Faidin beruht auf ihrem profunden Wissen über die Ströme der Magie. Sie formen alles was sie zum Leben brauchen, inklusive ihrer eigenen Städte aus diesen Strömen, die im Norden des Kontinents besonders stark sind, da die Natur dort unberührt von menschlichem Einfluß geblieben ist. Die Faidin regierten einmal über den ganzen Kontinent, wobei die Menschen sie irgendwann verdrängten.

11. Die Götter

Auch wenn es nicht häufig geschieht, so ist ein gläubiger Mensch doch in der Lage Hilfe von dem Gott seines Glaubens zu erhalten. Es gibt auf Yarthe zwar kein „Pantheon“ im griechischen Sinne, aber die göttlichen Wesen sind schon darauf bedacht ihre Gläubigen das eine oder andere mal durch Taten zu beeindrucken. So können vor allem Geistliche oftmals „Wunder“ wirken, die sich allerdings immer nach der Art und dem Weg des Gottes manifestieren. Die Sturmmutter der Inselpyggis von Aruria wird große Orkane zum Schutz ihrer Gläubigen schicken können, nicht aber einen Vulkan ausbrechen lassen. Am mächtigsten sind die Gottheiten deren Lehre behauptet sie wären die einzige wahre übernatürliche Kraft im Universum. Der Eine z.B. (der einzige Gott im Imperium von Tyree) kann viele Wunder bewirken, nur sind sie stets grausam und voller Strenge. Die meisten Götter verlangen für ihre Taten ein Opfer. Wobei vielen auch der bloße Glaube an sie genügt. Theoretiker und Atheisten behaupten immer wieder, dass nur der Glaube an die Götter diese auch manifestiert.

12. Die Gedankenwelt

Auch wenn auf der Welt Yarthe die verschiedensten Kulturen bestehen, so haben

doch zumindest alle Staaten des Kontinents, und auch Thyria, etwas gemeinsam: Ihre Achtung für „klassische“ Werte. Hiermit ist vor allem die Dreieinigkeit - EHRE, TUGEND und WAHRHEIT - gemeint. Auch wenn dies etwas verstockt klingt, so leben die Bewohner des Kontinents doch nach diesen Prinzipien. Man bricht ein gegebenes Wort nicht, auch wenn es einen die Karriere kostet, man lügt nicht, man schützt die Schwachen und man fühlt sich verantwortlich für seine Mitmenschen. Man sucht nach der Wahrheit. Dies alles tut man, weil man weiß, das es für das Wohl der Menschheit ist - für ein höheres Bewußtsein des Guten. Diese Tugenden werden selbst von Priestern des Tyreeischen EINEN hochgehalten.

13. Die Lebensweise

Wie lebt man auf Yarthe? Eine gute Frage, hauptsächlich kommt es darauf an, welchem Stand man angehört (Kontinent), oder wie viel Geld man besitzt (Thyria Allianz).

- Hoher Stand und Einkommen garantieren einem ein schönes Haus oder Appartement, Bedienstete, fließend Wasser im Haus und eine Kutsche oder ein Ypsomobil. Das Geld reicht um mehrmals die Woche auszugehen und Gesellschaften wahrzunehmen. Kleidung ist meist maßgeschneidert.
- Dem mittleren Stand, also dem Bürgertum, oder den mittleren Militärs geht es ähnlich gut. Nur können sie sich meist nur einen Diener oder ein Mädchen leisten. Das Haus ist natürlich bescheidener und Kutsche oder Ypsomobil werden im Normalfall nur gemietet. Je nach Einkommen wird teure Konfektionsware oder Maßgeschneidertes getragen.
- Die Arbeiterschaft und die Landbewohner hingegen wohnen meist in Mietskasernen oder kleinen Reihenhäusern. Sie tragen Fertigungskleidung und können sich weder große Sprünge noch mehr als ein Ticket für öffentliche Verkehrsmittel leisten.

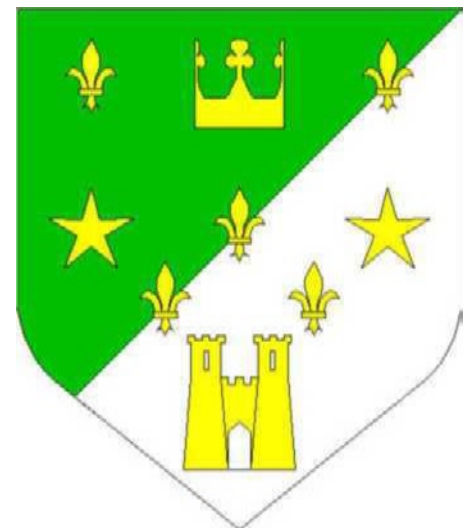
Anzumerken bleibt noch, dass in der TIA die Frauen den Männern völlig gleichberechtigt sind, in Tyrre die Frau hingegen eher als Besitz des Mannes gesehen wird. In den anderen Nationen kann man eher von einer klassischen Rollenverteilung sprechen.

14. Die Unterhaltung

Zwar gibt es Chemographien, aber das „Kino“ ist noch nicht entdeckt. Die beliebtesten Live-Unterhaltungen bilden daher Aufführungen und Sportveranstaltungen. Auf dem Kontinent sind besonders anspruchsvolle Theaterspiele

beim hohen Stand und dem Bürgertum, und wandernde Possenspiele beim einfachen Volk beliebt. In Thyria wird beides oftmals mit Hilfe optischer Apparaturen an Hauswänden projiziert.

Polo und Rasenpolo (eine Art Croquet) sind die beliebtesten Sportarten. Eine guter Polospieler ist in den Fürstentümern weit über die Landesgrenzen hin bekannt. Nur in der TIA wo man sich erst langsam an die Benutzung von Pferden gewöhnt, sind öffentliche Schießwettbewerbe und Holzfällerspiele sehr viel beliebter. Zuhause, mit Freunden oder der Familie wird vor allem Karten gespielt



DIE FÜRSTENTÜMER UND DAS HERZOGTUM LILIENWALD

Das Herzogtum Lilienwald liegt mitten in den unabhängigen Fürstentümern. Ursprünglich war es einmal eines der 7 Fürstentümer, welches als Vasall des alttyrianischen Reiches das Gebiet kontrollierte. Bei der Invasion der Maras um 122 VMI jedoch, entstanden die unabhängigen Fürstentümer, da die Fürsten nicht bereit waren den Lehnseid auf den neuen Kaiser marasischer Abstammung zu schwören. Dieser, und auch die folgenden Herrscher, vergaßen aber recht schnell die kleinen Staaten am Rande ihres Reiches. Erst Loceta der Körperfresser brachte das südlichste Fürstentum wieder in die Gewalt Tyrees. Danach schlossen die Kleinstaaten aber ein Verteidigungsbündnis, da keiner der Herrscher Lust hatte, wieder von wilden Barbaren regiert zu werden. Dies, aber vor allem die geschützte Lage nahe dem großen Wall, und hinter den Sümpfen und Wäldern Nordtyrees, sicherte dem doch bis heute recht unterentwickelten Gebiet die Freiheit.



Karte von Lilienwald

In den letzten Jahren bemühten sich jedoch verstärkt der Gouverneur der TIA ENKLAVE und Tyrees um eine diplomatische Annäherung, nur so sind die vielen Geschenke, zu verstehen die die Herren Fürsten in letzter Zeit von den Großmächten erhalten. Wenn man einmal von der Allianz gegen Eindringlinge absieht, sind die unabhängigen Fürstentümer jedoch alles andere als eins. Mit den Jahren zersplitterte das Gebiet in hunderte kleiner Staaten, als die Vasallen der Fürsten nicht länger die Regentschaft dieser akzeptieren wollten. Baronien und Grafschaften erklärten sich zu eigenen Staaten. Dies beschleunigte natürlich nicht gerade die Entwicklung der Region. Bis heute, hat jedes Land, und viele sind nicht größer als ein paar Quadratkilometer, seine eigene Währung, Maßeinheit, Religion und Grenze an der Wegezoll verlangt wird. Erst ein paar windige Kaufleute umgehen in letzter Zeit mit Hilfe von Luftschiffen die teuren Grenzen, und bringen so Waren an entlegene Orte.

Lilienwald ist das nördlichste der Fürstentümer, nun aber zerfallen in die Grafschaft Guldénähr, die Baronie zu Berge und die Baronie Hinterthal. Mit den meisten ehemaligen Vassalen hat man ein „gutes“ Verhältnis, nur eine schon vor der Abspaltung vom Herzogtum existierende Feindschaft zwischen den Herrschern Lilienwaldes und den Grafen von Guldénähr, führte die beiden Länder Generationen lang in den Krieg. Erst Severin

VI „Der General“ konnte mit Anschaffung des Reichsapfels für dauerhaften Frieden sorgen. Sowohl in der Grafschaft als auch im Herzogtum fand vor kurzem ein Thronwechsel statt, und es sieht so aus, als würden sich die Länder wieder annähern

Außerdem gibt es noch den Stadtbund Überau-Hupfingen der sich in den letzten 100 Jahren verstärkt Land der Umgebung einverleibt hat. Dieser scheint einen starken technischen Aufschwung genommen zu haben, denn man berichtet, die Überau-Hupfinger benutzen modernste Artillerie und sogar Dampfpanzer!

Thyria Steamfantasy

Bei Thyria haben wir einiges anders gemacht. Da ich selbst ein Freund von simulativem und heroischem Rollenspiel bin, haben meine Frau und ich versucht die beiden Spielarten zu verknüpfen:

An Steampunk hat uns ein wenig die unrealistische Welt gestört. Früher, in viktorianischer Zeit mag der Äther ja eine brauchbare Theorie gewesen sein. Wir wissen aber heute, dass er ja nicht existiert. Auch riesige dampfgetriebene Metallspinnen waren eher ein Ärgernis. Wir wollten Steampunk, aber mit realistischen Methoden und Effekten. Daher gibt es bei Thyria nur Maschinen, die so auch auf der Erde existiert haben, bei uns ist die technologische Entwicklung nur anders

verlaufen. Wir haben zum Beispiel keine Elektrizität!

Dann wollten wir auch nicht auf der Erde spielen. Denn bei Steampunkspielen hat man immer das Problem das die wahre Geschichte mit dem Spielhintergrund kollidiert. Darum entwickelten wir einen eigenen Planeten, den wir (einigermaßen) wissenschaftlich korrekt ausgearbeitet haben. Als Regelsystem wird LIQUID (in Lizenz) verwendet, ein sehr einfaches und ebenfalls frei erhältliches Werk.

Beides findet ihr unter WWW.THYRIA.COM
Schaut rein, lest den Überblick und ladet euch die Regeln herunter.

Das Abenteuer

„Ein kleiner Schritt, eine winzige Tat, kann zu größtem Unheil führen. Aber auch zum Abenteuer des Lebens.“

Ciro von Weizacker,
Berater und Philosoph
des Herzogs von Lilienwald

Einleitung

Das Abenteuer ist einfach gestrickt, und sollte einem Spielleiter und seiner Runde einen einfachen Überblick und Einstieg in die Welt der Steamfantasy bieten. Einfach einmal lesen, die Handouts bereit machen und los geht's! Die Spielzeit liegt zwischen 5 und 10 Stunden.

Anmerkung

Ich, als Freund des „Freeform“ Rollenspiels, halte nicht besonders viel von Abenteuern, die die Spieler an rigide festgelegte Pfade binden. Raum 1 auf, 5W4 + 2W6 Orks mit 100W2 + 345W7 Goldstücken töten und zu Raum zwei vordringen... Dies ist es wie es nicht sein sollte, auch wenn diese Abenteuer manchmal auch etwas für sich haben. Vielmehr sollten die Spieler das Gefühl haben, völlig frei agieren zu können. Nur die Notwendigkeit (aus SC Sicht) sollte die Spieler dazu bringen ihre SCs etwas tun zu lassen was der SL will, oder was für den Verlauf des Abenteuers notwendig ist. Hier ist natürlich Initiative vom SL gefragt. Kein stupides Aufsagen von Texten aus dem Abenteuerbuch, kein „ihr könnt da nicht lang gehen, weil sonst das Abenteuer zu Ende ist.“ usw. Allerdings ist dies hier ja ein Einführungsabenteuer, daher ist es äußerst linear. Zudem versuche ich alles was die Spieler an Informationen brauchen, um in die richtige Richtung zu agieren, in den Texten mit anzubieten. Also keine Angst vor ein wenig Eigeninitiative! Und auf...



Eigentlich müßte sich alles nach dem gesunden Spielerverstand von selbst ereignen. Denkt immer daran, Spieler und Spielleiter sind keine Feinde in einem Strategiespiel, es gibt nur Gewinner, wenn alle sich bemühen das Abenteuer zu einem Erlebnis für alle zu machen das Abenteuer selbst ist in Kapitel aufgeteilt. In diesen gibt es jeweils eine kurze Einleitung die mit „...in der...“ beginnt. Diese Einleitung reicht für den über den Hintergrund informierten und motivierten SL vielleicht schon aus um das Kapitel spannend herüber zu bringen. In der Einleitung wird auch auf spezielle Handouts hingewiesen, die dem Spiel mehr „Flavour“ verleihen. Dann folgt noch eine kurze Beschreibung wichtiger Ereignisse, NSCs und beispielhafte Texte, die dem neuen SL helfen sollen, die Atmosphäre zu verdichten...

1. Globale Einführung

...in der die Spieler mit dem generellen Hintergrund der Thyria Steamfantasy vertraut gemacht werden.

Den Spielern sollte die vor diesem Abenteuer zu findende Zusammenfassung über Thyria ausgehändigt werden. Ebenso kann ihnen die Kontinentkarte zugänglich gemacht werden.

Danach beantwortet der SL Fragen zu der Zusammenfassung und zum Spielhintergrund. Hier kann eine erste Anmerkung über den Ort der Handlung gemacht werden. „Nun wißt ihr, das das Leben auf dieser Welt ungefähr so ist, wie im letzten Jahrhundert auf der unsrigen. Es gibt zwar Luftverkehr, aber dafür keinen Strom oder Telefon. Die Natur ist etwas feindseliger und lebendiger, aber wer schon ein paar Bücher aus und über die viktorianische Epoche gelesen hat kann sich glaube ich ganz gut vorstellen, wie die Leute gekleidet sind, was die Technik vermag, usw. Aber kommen wir nun zu dem Land in dem alles beginnt... Eure Heimat Lilienwald“.

2. Spezifische Einführung

...in der die Spieler, nun nachdem sie ein wenig von der großen weiten Welt erfahren haben, mit Lilienwald und seinen Nachbarn, der Situation in den Fürstentümern usw, bekannt gemacht werden.

Mit Hilfe der ebenfalls vor diesem Abenteuer zu findenden Erläuterung über Lilienwald erfahren die SC mehr über ihre Heimat. Falls nötig kann eine Stadtkarte von Lilienstadt unter www.thyria.com heruntergeladen werden.

Dann geht es schon ans Eingemachte: Die SC werden erschaffen. Dabei ist zu beachten,

dass am besten alle SCs der Gruppe aus höherem Hause und/oder hohe Offiziere des Lilienwalder Militärs sein sollten. Die Restlichen sollten ähnlich reich und mächtig oder auch Untergebene des ersteren sein. Hier könnte man bereits betonen, dass es im Leben eines Lilienwalder nichts prestigieeres gibt als beim Herzog eingeladen zu sein, z.B. weil in einer Gesellschaft gerätselt wird, warum dieser zu einem Teenachmittag geladen wurde, und jener nicht...

Außerdem sollte man einige Worte über die Ereignisse des letzten Jahres verlieren, die in ihrer Konsequenz zu der Anschaffung des Luftschiffes geführt haben, das erst vor wenigen Tagen aus Thyria angekommen ist. Bis jetzt gibt es den meisten Bewohnern noch Anlaß zu großer Neugierde. Sollten die Spieler gleich nachschauen gehen wollen, ist es ihnen nur möglich, es von weitem auf einer umzäunten und bewachten Wiese liegen zu sehen.

„Wie ihr seht ist diese Welt mit unserer durchaus vergleichbar. Stellt euch einfach vor ihr wärt in einem dieser alten Filme. Denkt einfach zB. an ‚Sissi‘ (brr...) oder so, genauso sieht es auch in Lilienwald aus. Vielleicht nur nicht ganz so kitschig. Ja, und ihr seid allesamt Personen von hohem Stand - Adelige, die Krone der Schöpfung.“

3. Das Leben in Lilienwald:

...in dem die Spieler das Leben ihrer SCs in Lilienwald nachvollziehen und sich eine Weile den Alltagsgeschäften dieser hingeben.

Wichtig ist es, dass dieser Teil nicht zu kurz kommt. Es soll mit ihm eine „ruhige Atmosphäre“ erzeugt werden. Den SCs sollte am Ende dieser Zeit fast schon ein wenig langweilig sein, so dass es eine willkommene Abwechslung ist, den Ball oder das Volksfest zu besuchen. Siehe dazu die Handouts A und B.

Hier lernen die Spieler aus einer Unterhaltung in einem Wirtshaus oder beim Lesen des

einladung

ihre hoheiten valeria und felicius I von lilienwald erhoffen ihre geschätzte anwesenheit bei der soirée zu ehren des jahrestages der befreiung lilienstadts am übernächsten firtag zur achten stunde am abend.
die soirée wird im kristallsaal des schlosses zu lilienwald stattfinden, halbformelle festkleidung wird als angemessen erachtet werden. um antwort wird gebeten.

der haushofmeister,
lilienstadt
am siebten tag
des vierten monats
im jahre 1804.



Handout A

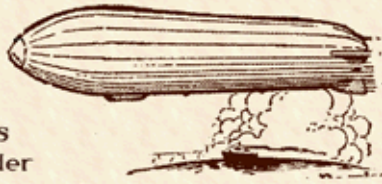
Lilienblattes, dass Duelle vom Herzog verboten wurden, und wohl mit Todesstrafen für alle Beteiligten bedroht werden. Außerdem sollten sie nach dieser Zeit einen guten Überblick über die Lilienwalder „Gesellschaft“ haben, und eine Menge Leute kennen. „Für die oberen 100 ist es natürlich die letzten Tage vor dem großen Ereignis damit zu verbringen, das Tanzrepertoire und die Kleidung auf Vordermann zu bringen. Natürlich ist es auch wichtig einen Partner oder eine Bergleitung für die Anreise zum Schloß zu finden. Gar nicht auszudenken was für ein Getuschel das werde, würde wenn man allein zu einer solchen Gelegenheit auftaucht!“

4. Der große Ball

...in dem die SCs sich natürlich für einen Besuch auf dem Ball oder dem Volksfest entscheiden - je nachdem von welchem Rang sie sind. Natürlich können Adelige auch mittags zum Volksfest und abends zum Ball gehen, während ihre Bediensteten sie auch zum Ball begleiten können. Es gibt schließlich extra Aufenthaltsräume (die Küche im Keller) wo



BEKANNTMACHUNG



zur feier des jahrestages der befreiung liffenstadts vor einem jahr wird unser großzügiger herzog felicius i. ein fest für alle bewohner der stadt geben. auch besucher von außerhalb sind herzlich willkommen.

die untertanen sind eingeladen, das luftschiff ‚valeria von liffenstadt‘ aus der nähe in augenschein zu nehmen, für das feibliche wohl aller gäste wird gesorgt sein.

kinder sind willkommen und werden mit spielen unterhalten werden.

beginn der festivitäten ist die 10. stunde des 19. tages im 4. monat des 1804. jahres der esse.

Handout B

die Diener auf ihre Herren warten. Man will ja nach all dem Sekt nicht auf Friedhelm mit dem Schirm und dem starken Arm verzichten. Und Friedhelm, muß dann nicht wieder den Anzug des Herren waschen, wenn dieser die Nacht in einem schlammigen Strassengraben verbracht hat.

Hier sollte völlig klar sein, dass die SCs wohl kaum eine Einladung zu dem Ereignis dieser Saison ausschlagen können. Also verbringen die Spieler vielleicht erst etwas Zeit auf dem Volksfest, dessen Hauptattraktion das Lilienwalder Luftschiff ist, auf das man hier sehr stolz ist. Aber auch wenn die SCs nicht zum Fest gehen, sollte dennoch das Vorhandensein des Luftschiffes besonders betont werden, und wie schnell doch die Fortbewegung mit diesem sei. Nun besuchen die meisten SCs wohl den Ball, er findet auf der Burg des Herzogs statt. Eine Karte der Lilienburg kann ebenfalls bei Bedarf von www.thyria.com heruntergeladen werden.

Der Ball findet im großen Banketsaal statt, und alle wichtigen Persönlichkeiten Lilienwaldes sind dabei. Die Spieler sollten eine Weile lang die Möglichkeit haben sich im Ambiente der

Veranstaltung zu sonnen. Als das Fest bereits seinen Gang nimmt passiert etwas unerwartetes, der gefürchtete Stänkerer und Duellant Gero von Gelbhaus fühlt sich durch einen der SCs so beleidigt das er ihm den Handschuh ins Gesicht schleudert.

Hier muss einer der SCs einen Streit mit Gero von Gelbhaus „abbekommen“. Gero ist berühmt für seine Streitsüchtigkeit, besonders wenn er denkt jemand habe ihn beleidigt. Hier ist also Initiative vom SL gefragt, Hauptsache es kommt zu einer Herausforderung.

Meistens geht das mit dem Duell und Gero aber ganz automatisch. Bei meiner letzten Runde mit diesem Abenteuer hat sich die junge Schwester des besten Freundes von Gero an einen der SCs herangemacht, die Beiden verschwanden im Park. Obwohl gar nichts vorgefallen war, sprach das Schafsdarmtütchen auf dem Schoß eine deutliche Sprache, genau als der Bruder der so bewaffneten Dame nach ihr schauen kommen wollte. Der Effekt nach kurzen Streit: der SC duellierte sich sowohl mit Gero, als auch dem Bruder und dem Rest der Sippschaft um von Gelbhaus herum!

Zum Fest

„Das Volksfest ist gut besucht als ihr die Ausläufer der Festwiesen erreicht, könnt ihr bereits das große Bierzelt sehen. Auf der Wiese davor, finden Rasenpolo und viele Kinderspiele wie Sackhüpfen statt, traditionell organisiert von der Palastgarde des Herzogs. Links vom Zelt ist noch eine Reihe von Freßbuden und rechts davon eine mit Los und Schießbuden. Gerade als ihr euch gemessenen Schrittes durch die Menge der festlich gekleideten Bürger bewegt, rollt von Links die Severins Bruderschaft ein Bierfaß vorbei. Laut singend suchen sich die Studenten einen freien Fleck auf der Wiese wo sie es sich mit ihrem Bier zusammen gemütlich machen.“

Zum Ball

„Die lange Auffahrt zum Schloß wir komplett von Fackeln erhellt. Die Wagen stauen sich bereits am Eingang. Eine gute halbe Stunde müßt ihr warten, bis eure Kutsche an der Reihe ist. Die edelst gekleideten Herren helfen den Damen in ihren langen Kleidern aus den Kutschen, nachdem livrierte Diener die Türen dieser geöffnet haben. Ihr steht plötzlich auf dem roten Teppich. Ein wenig wie in Fröhlichwald! Nur blitzen keine Chemografen. Alles ist sehr gediegen. Mit eurer Begleitung schreitet ihr über den roten Samtteppich, hoch hinauf die große Treppe hinein in den Festsaal. Ein Nomenklator verkündet eure Ankunft, die Köpfe einiger Gäste bewegen sich beschaulich in eure Richtung als ihr eintrefft.

Der Festsaal selbst ist voll von wichtigen Persönlichkeiten, schönen Frauen und raschelndem Taft. Einer dieser neumodischen Walzer wird gerade gespielt, bei dem man sich ja so unmoralisch nahe kommt. Ein ganzer Tanz mit der selben Person! Einer der livrierten Diener kommt vorbei und serviert euch auf silbernem Tablett eine Sektflöte. Ihr habt gerade noch Zeit zuzugreifen, da drängen euch die nachfolgenden Gäste bereits weiter in das Geschehen.“

Zum Herausforderer:

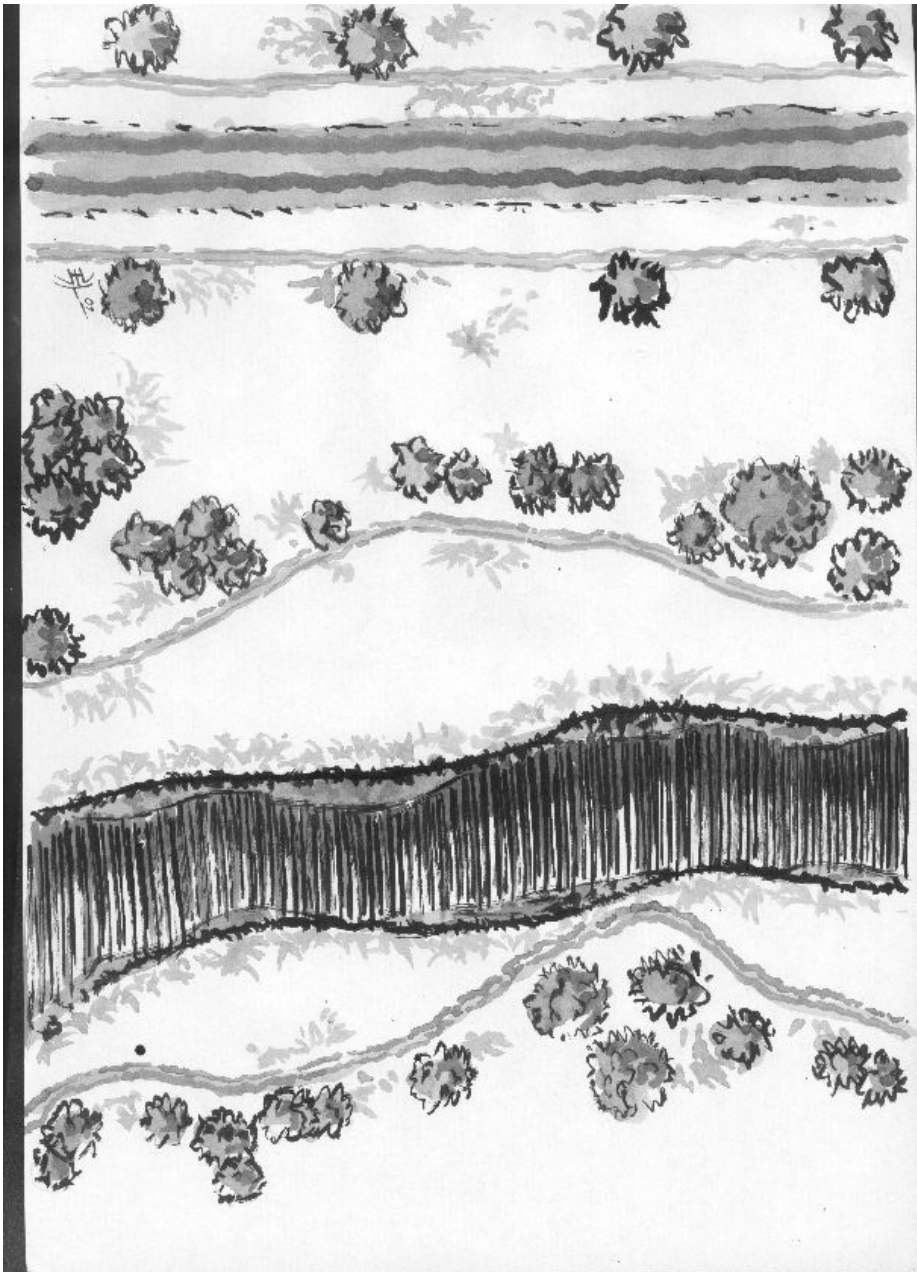
„Gero von Gelbhaus ist einer der unangenehmsten Zeitgenossen der feinen Gesellschaft Lilienwalds. Das ist allgemein akzeptiert. Das Wesen Geros ist weder galant noch höflich. Mit einer Menge nicht ganz so häßlicher aber ähnlich verdrießter Spießgesellen steht der Herr von Gelbhaus meistens in einer Ecke und redet in verschwörerischer Lautstärke. Wenn nicht gerade eine Debütantin das Pech hat zu einem Tanz mit dem Herren aufgefordert zu werden.

Sein Ego ist so groß wie ein Faß, genauso wie sein Brustkorb, der auf mächtigen Baumstämmen von Beinen ruht. Nicht umsonst munkelt man die Gelbhausens wären einmal Holzfäller gewesen. Nun ja, heute fallen sie lieber ihre Kritiker...“

5. Das Duell

...in dem die SCs sich bei Morgengrauen an den berühmten Eichen nahe den Festwiesen vor dem Palast treffen.

Gero und seine Sekundanten sind auch bereits da. Das Duell nimmt seinen Lauf, und der Spieler tötet versehentlich Gero von Gelbhaus. Womit das Unglück seinen Lauf nimmt.... Denn



An den Duelleichen

gerade als dieses Versehen (Duelle werden fast immer nur bis zum ersten Blut geführt) das Leben der SCs für immer verändern soll, tritt Leutnant von Gersta (Kavallerieoffizier) auf den Plan. Er wurde vom Herzog mit einer kleinen Einheit Lanzenreiter zum Duellplatz geschickt, um das Schlimmste zu verhindern. Duelle auf den Tod sind bei Todesstrafe aller Beteiligten verboten! Schon zu viele adelige Familien wären in Blutfehden gestürzt worden, und der Herzog beabsichtige nun ein Exempel zu statuieren. Gersta, der ein Freund eines der SCs ist, sagt aber, er habe seine Männer zurückgehalten, und ermögliche den SCs so die Flucht...

Er gibt ihnen 20 Minuten Vorsprung.

Zum Duell

„Nebel zieht über den Platz, Auf der Straße stehen erstaunlich viele Kutschen ohne Wappen. So ein Ereignis, verboten oder nicht, spricht sich schnell herum. Gero und seine Spießgesellen haben bereits den obligatorischen Tisch mit Sekt und Trüffeln aufgebaut, reißen Witze und unterhalten sich entspannt. Zu entspannt wie ihr findet. Gero gilt als bester Fechter des Landes. Aber schließlich dürft ihr ja die Waffen wählen...“

Zu von Gersta

„Als von Gelbhaus schlaff zu Boden sinkt, ist für einen Augenblick die ganze Welt still. Kein

Vogel, kein Windstoß nichts ist zu hören. Dann!!! Die Kutschen auf der Straße, sie bewegen sich plötzlich eiligst davon. Aber weg von der Stadt? Warum in die andere Richtung? Da erblickt ihr die Lanzenreiter die auf den Duellplatz zutrabten. Erwischt! Und dann auch noch bei einem Duell mit tödlichem Ausgang? Was nun? Die Reiter stoppen in einiger Entfernung, und nur ein Offizier, der bekannte Leutnant von Gersta bewegt sich, gesetztes Schrittes, auf euch zu. Er geht zu seinem langjährigen Bekannten: „(NAME VON SC EINSETZEN) ich versteh dich sehr gut. Wir in Weizheim würden kein Aufhebens um so einen toten Schurken machen. Aber du weißt ja....“ Er legt dem SC die Hand auf die Schulter „Der Herzog hat ein Gesetz gegen Duelle erlassen. Wenn ich euch finde werdet ihr alle am Galgen baumeln. Also Sorge dafür, dass ich euch nicht finde. Du hast 20 Minuten...“

Tränen liegen in seinen Augen, er reißt sich zusammen, schaut euch noch einmal an und schreitet dann zurück zu seinem Pferd.“

6. Die Flucht

...in der die SCs versuchen die knappe halbe Stunde effektiv zu nutzen..

Sie sind wahrscheinlich mit zu einer wilden Flucht ungeeigneten Kutschen hier, sind meist in Ballkleidung, ohne richtige Ausrüstung, und haben nur wenig Zeit bevor der arme von Gersta mit seinen Lanzenreitern kommen wird, um die SCs gefangen zu nehmen. Die Sekundanten des Herren Gelbhaus ergreifen augenblicklich in verschiedenste Richtungen die Flucht. Was machen nun die SCs?

Hier sollte der SL, wenn die Spieler nicht selbst darauf kommen, noch einmal betonen, dass das Lilienwalder Luftschiff ganz in der Nähe auf der Wiese liegt, und auch nicht großartig bewacht wird. Die Spieler sollten im Luftschiff ihre einzige Chance auf Flucht sehen.... und sich zu diesem begeben. Tatsächlich wird das Luftschiff von nur 4 Soldaten bewacht, die sich, sie wissen ja noch nichts von dem Duell, leicht austricksen lassen. Besonders von einem SC, der selbst ein hochrangiger Militär Lilienwaldes ist. Sind die SCs erst einmal an Bord, müssen sie nur noch den Maschinisten „davon überzeugen“ das es wirklich wichtig wäre jetzt abzuheben. Die Steuerung müssen die SCs sich aufteilen. Sie sind entkommen... Nur wohin soll die Reise gehen? Das einzige Land, welches sie nicht ausliefern würde, da es nicht zu den Fürstentümern gehört, und wo sie eine gute Chance haben, ein neues Leben zu beginnen, ist die Enklave der Thyrianischen Allianz, allerdings braucht



man viel Geld, um dort einen Aufenthaltsschein zu bekommen. Man kann aber sicherlich das Luftschrift in Zahlung geben. Also sollten die SCs in die Enklave... sollten sie woanders hinwollen, ist es auch egal, schließlich kommen sie doch immer in den Sturm. Hier sollen sich die SCs mit dem Luftschrift und der Bedienung vertraut machen. Laß ihnen ein wenig Zeit sich umzuschauen.

Zum Flug

„Majestätisch schwebt das Schiff über Lilienwald. Ihr habt euch relativ schnell an die Kontrollen gewöhnt. Zuerst schien der große Haufen Messingrohre mit Ventilen und runden Zeigergehäusen aber schon sehr fremdartig. Egal, jetzt geht es auf in die Freiheit. Auch wenn der eine oder andere schon sehr trübselig auf die Wiesen, Felder und Wälder seiner Heimat blickt. „Da, dies war einmal mein Gut!“ Nun müßt ihr alles hinter euch lassen. Aber das ist immer noch besser als wie ein gewöhnlicher Krimineller am Galgen zu baumeln.“

7. Sturm!

...haben sich die SCs gerade an die Bedienung des Luftschriftes gewöhnt, dürfen die Spieler ein wenig umherfliegen. Doch es ziehen schon Sturmwolken auf und der Wind frischt auf.

Dann wird das Luftschrift durchgeschüttelt. Und es wird dunkel. Die Spieler verlieren die Kontrolle über das Schiff und es wird weit abgetrieben. Dann schlägt der Blitz ein und das Schiff stürzt in die dunkle Tiefe. Hier geht es darum den Sturm möglichst langsam anklingen zu lassen, aber ihn dann mit voller Wucht auf die SCs zu schleudern. Es muß dramatisch sein. Die SCs müssen noch eine Weile denken (über passende Aktionen und Würfe), dass sie das Schiff unter Kontrolle haben. Dann urplötzlich schlägt der Blitz in die Tragzelle und das Schiff stürzt in die Tiefe.

Zum Anfang des Sturmes

„Eure Route ist festgelegt, ihr dreht das Schiff in die Richtung, ihr gebt an den Maschinenraum VOLL VORAU! Schnell geht es voran, die Valeria von Lilienwald durchschneidet nur so die Luft. Nach nur einer Stunde habt ihr schon über hundert Kilometer zurückgelegt. Das zeigt jedenfalls die Anzeige... Wie auch immer sie so etwas herausfindet... Plötzlich, frischt der Wind auf. Wolken schieben sich über den Horizont. Euer Steuermann hat Probleme das Schiff noch auf dem Kurs zu halten.“

Zum Ende des Sturmes

„Ja, so ein dicker Sack voll heißer Luft ist schon ein ziemliches Hindernis für die wilden Geister des Sturmes... Ihr werdet umher geworfen, mittlerweile ist es ein ausgewachsener Sturm. Der Himmel ist Rabenschwarz, und der Regen prasselt schon seitwärts gegen die Glasscheiben. Das einzige Licht was ab und zu von draußen hereinflackert, ist das Himmelsfeuer großer elektrischer Entladungen. Die Götter scheinen euch wahrhaftig zu zürnen!“

Anmerkung: Nun folgt der zweite Teil des Abenteuers. Es ist also ein guter Punkt um eine Pause einzulegen (schöner Cliffhanger und so), und an einem zweiten Abend weiterzuspielen. Oder ihr macht weiter, wenn die Zeit und die Motivation noch ausreichend sind. Auf jeden Fall ist der Zweite Teil eine Tour de Force. Es muß alles dramatisch sein, darf aber nicht zu lange dauern. Überrascht die Spieler beim sich Gehenlassen einfach immer mit dem nächsten Kapitel. Gerade dann, wenn sie denken sie könnten sich ein wenig erholen.

8. Die Front

...in der das Luftschrift hart aufschlägt und zerbricht. Die SCs werden durcheinandergeschleudert und bewußtlos. Als sie aufwachen ist der Sturm vorbei und Licht fällt in die zerbrochene Kanzel. Man hört Vögel zwitschern. Wenn die SCs sich aus dem Wrack wühlen, dann finden sie sich aber nicht auf einer schönen Wiese wieder, sondern in einer Kraterlandschaft. Was sie noch nicht wissen: die Absturzstelle liegt mitten auf der Front zwischen der Enklave der TIA und dem Imperium von Tyree.

Allerdings ist nirgendwo jemand zu sehen. Nur tote Bäume, aufgewühlte Erde und Metallsplitter bedecken das Gebiet um das Luftschrift herum. Die Spieler sollten Zeit haben sich ein wenig umzuschauen, bis ganz plötzlich das Vogelgezwitscher aufhört und ein Donnerrollen zu vernehmen ist. Dann sehen die Spieler hinter dem Luftschrift in weiter Ferne einen Ballon, von dem aus eine Gestalt Blitze auf die andere Seite der Front schleudert, bis plötzlich ein paar Dreiecker an der Absturzstelle vorbeijagen, um den Ballon unter Feuer zu nehmen.

Hier deutlich machen, dass die Spieler mit diesen Mitteln der Kriegsführung absolut nicht vertraut sind! Schließlich wird, in Lilienwald, eine Schlacht noch mit Schützenreihen und Kavallerieattacken gewonnen!

Der Leiter kann in den nächsten Kapiteln möglichst viele Allegorien auf den ersten Weltkrieg ziehen!

„Ihr schlägt die Augen auf, als ihr begreift wo ihr seid. Nein, nicht zu Hause im warmen Bett. Nein! Ihr liegt in der zerschmetterten Kanzel eines Luftschriftes. Ja, jetzt kommt die Erinnerung wieder. Die Valeria von Lilienwald! Oh, und ihr im Exil... Aber jetzt ist es ja geschafft. Ihr seid sicherlich weit genug von den Fürstentümern entfernt. Licht fällt durch die gerissene Außenhülle der Kanzel. Die Sonne scheint. Von draußen herein dringt das laute Zwitschern von Vögeln.“

9. Sturmangriff!

...hier geht alle sehr schnell, das Donner wird stärker, und plötzlich hört man Schreie von hinter dem Wrack. Ein Tyreeischer Sturmangriff. Die SCs sollten schleunigst Deckung suchen, sonst könnten sie beschossen oder mitgerissen werden. Ist der Angriff an ihnen vorbei wissen die Spieler wo die Enklaven-Seite der Front ist. Begeben sie sich in Richtung Tyrees werden sie von einigen MG Salven davon überzeugt dies besser sein zu lassen. Sie sollten also am besten dem Angriff folgen. „Das Vögelzwitschern verstummte bereits mit dem Überflug der seltsamen Luftgeräte. Nur was nun? Gerade wir das Donnerrollen lauter, da hört ihr auch schon die schreie vieler Menschen. Nein, keine Todesschreie, vielmehr Schlachtrufe. Und sie kommen rapide näher“

10. Gas

...hier erblicken die SCs, nachdem sie eine Weile gelaufen sind, ein schreckliches Kapitel der modernen kontinentalen Kriegsführung. Der Sturmangriff der Tyreeischen Kämpfer wurde mit Nervengas begrüßt, welches immer noch in gelben Schwaden über das von Leichen und Sterbenden überdeckte Schlachtfeld weht. Die SCs, sollten sich schleunigst Gasmasken suchen (Tyreeische Offiziere und alle thyrianische Soldaten tragen welche bei sich).

Dann gilt es wieder einmal Deckung zu suchen. Denn die schwarzen Metallkisten am Horizont bewegen sich langsam auf die SCs zu.... „Schnell ist der Sturmangriff an euch vorbei... Doch was jetzt tun.... Es waren anscheinend kaiserliche Soldaten. Die Thyrianer müssen also auf der anderen Seite des Schlachtfeldes sein! Also folgt ihr den Spuren die die Strumtruppen des Imperiums im Schlamm hinterlassen haben. Das Niemandsland scheint wirklich groß zu sein. Als ihr eine später nicht mehr genau definierbare Zeit, langsam steigend, durch den Schlamm gegangen seid, erreicht ihr die Spitze eines kleinen Hügels. Überall dahinter liegen verstreut Soldaten. Ein



gelber Schleier weht über das Schlachtfeld. Die Leichen sind eigenartig verkrampft. Neben manchen liegen gummiartige Gebilde, die in ihren aufgedunsenen Händen krallen. Ein stechender Geruch steigt euch in die Nase.“

Auf keinen Fall sollten die SCs auf die Idee kommen vor den Landfestungen davonzulaufen. MG Feuer wird sie daher sofort in Deckung zwingen. Der SL will sie ja schließlich in der Enklave und nicht in Tyree!

„Gerade habt ihr euch die schützenden Masken auf eure dreckverschmierten Gesichter gezogen. Diese Dinger sollen einen schützen? Natürlich, es kommt ja auch gar keine Luft herein. So fühlt es sich zumindest an. Aber mit der Übung geht das Atmen durch die stickige Enge einfacher.“

11. Panzer Marsch

Hier werden die Spieler ein zweites mal in Deckung gezwungen (Angriffswürfel nicht vergessen, um dem ganzen Nachdruck zu verleihen), die Armee der Enklave schlägt zurück. Mächtige Landfestungen rollen zum Feind... und wie immer stehen die Spieler dazwischen, und haben so etwas furchteinflößendes noch nie gesehen. Sind die Panzer aber erst einmal vorbei, sollten sie rasch merken, das nun der Weg zur Enklavengrenze frei ist. Also auf zu den Schützengräben.

„Ein tiefes Rumpeln, begleitet von hohem Quietschen erfüllt plötzlich die Luft und läßt den Boden unter euren Füßen erschauern. Was ist das? Als ihr in die Richtung der Geräuschfront blickt seht ihr, wie sich große Kästen aus Eisen, öligen Dampf ausstoßend, den Hügel hinaufbewegen. Sie kommen auf euch zu. MG Feuer schlägt über euch hinweg, als ihr es gerade noch schafft in einen halb verfallenen Graben zu flüchten.“

12. Die Gräben

...kommen die Spieler in die Nähe der TIA Grenzbefestigung, werden sie von einer Thyrianischen Patrouille aufgegriffen. Die führt sie in die Gräben hinein, Dort wartet an einem Unterstand der harte Sergeant Palmer. Dieser redet mit den SCs und beschließt dann, sie zum HQ (Hauptquartier) zu bringen, sobald Zeit dafür ist. Hier sollte die Unausweichlichkeit des Krieges wie in „Im Westen nichts neues“ dargestellt werden.... betont werden sollte das riesige Graben- und Tunnelsystem, was sich ansatzweise vor den SCs erstreckt. Kurz vor den Gräben:

„Völlig erschöpft wankt ihr über das Schlachtfeld, das Gas hat sich verzogen, und auch

die Panzer sind über den Hügel verschwunden. Nun setzt leichter Regen ein. Ihr bewegt euch vorsichtig auf die Befestigungen der TIA zu. Ihr könnt schon die vorgeschobenen Gräben ausmachen, die wie greifende Finger auf euch zeigen. Weit ist es nicht mehr.“

Seargant Palmer

„Stillgestanden ihr Mistratten. Was ist denn das. Madame das sind wohl kaum Einsatzstiefel! Und dieses Kleid... Wohl von den Marketendern geborgt wie?“ Der große Mann mit dem stacheligen grauen Haar schreit euch stechend an. Dann Tritt vorsichtig einer der Thyrianer zu ihm und „...mhhh Herr... es sind... mhm... Zivilisten, aus den Fürstentümern glaub ich... na gut... was machen wir dann mit dem Gesocks? Ich kann mich wohl kaum um sie kümmern...“

13. Untote

...Gerade als die SCs sich mit Palmer unterhalten und die Umgebung betrachten, da passiert etwas ungewöhnliches: Ein Arm gräbt sich durch die Wand des Schützengrabens und greift nach einem der sich dort anlehenden Soldaten. Und stranguliert ihn. Palmer bittet ruhig die SCs ihm zu folgen, während sie beobachten können, das mehr und mehr tote Soldaten aus der Erde steigen, um die Thyrianer anzugreifen (hier gruselig werden). Palmer ruft sein Trupp zusammen, und klettert mit diesem und den SCs aus dem Graben, dann nimmt er eine Stabgranate und schleudert sie hinter sich. Er führt die SCs zum Hauptquartier „Jaja nutzen wir die Zeit. Eine gute Gelegenheit, so lange wie die Flammenwerfer beschäftigt sind“. Im nächsten Graben trifft die Gruppe auch genau auf diese: Zwei Pioniere, die auf ihren Flammenwerfern sitzen und rauchen... Palmer gibt einen Befehl und sie klettern aus dem Graben. Hiernach führt Palmer die SCs zum HQ. Hierzu passieren sie ein großes Sperrtor auf das viele okkulte Symbole gezeichnet wurden. Hinter dem Sperrtor befindet sich der gut mit Gußstein bewährte Festungsbereich.

Hier muß Palmer ganz nebenbei erwähnen, dass dies die magische Abschirmung ist. Eigentlich hätten die vorgeschobenen Beobachter in den vorderen Gräben schon lange eine eigene erhalten sollen.

Zu der magischen Versiegelung

„Hier entlang, bitte schneller.“ Ihr eilt durch ein Labyrinth enger und sehr enger Gräben. Immer mehr Leichenteile und tote Soldaten graben sich aus der Erde... „Das ist schon das dritte mal diese Woche... Ich bin gespannt wann

die da oben endlich merken, dass wir immer noch keine persönliche Abschirmung haben...“ Er führt euch weiter, bis der Graben plötzlich an einer eisenbeschlagenen Bretterwand zu Ende ist. Während Palmer eine komplizierte Melodie klopft, betrachtet ihr die vielen geheimnisvollen Symbole auf dem Holz. Plötzlich wird die Wand beiseite geschoben. Ihr tretet hindurch und steht in einem Gußstein befestigten großen Graben.

14. Der General

Der General Thoras Schreiner der TIA in diesem Frontabschnitt erklärt den SCs sehr höflich, er bietet sogar eine seiner teuren „Waldbrand“ Zigarren an, dass sie gerade ungelegen kommen. Man werde sie wohl aber nach eingehender Prüfung mit dem nächsten leeren Versorgungskonvoi ins Landesinnere schicken, oder ausweisen. Nun solle man bitte dem SGT Palmer folgen, er würde ihnen die „Gästequartiere“ zeigen. Auf dem Weg dorthin, wobei die SCs schwer bewacht werden, sollten sie mitbekommen, dass es noch Wochen dauern kann, bevor man über sie entscheidet, zumal der Gouverneur der Enklave, ein korruptes Schwein, ja den Nachschub zurückzuhalten scheint. Jedenfalls hören sie solche Gerüchte. Der General überlegt schon, ob er bei den Hehlern von Güldensand kaufen sollte. Dann kommt wieder ein Sturmangriff der Imperialen. Die Bewacher der SCs stürmen zur Front um diesen abzuwehren, und mitten im aufkommenden Gemetzel stehen die SCs wieder allein da. Aber wenn sie panisch fluchtartig den Schützengraben verlassen, sehen sie mal wieder ein Luftschild. Allerdings nicht sofort, zuerst sehen sie nur ein Wäldchen ein wenig von der Front entfernt, in dem es vor aller Augen gut verborgen ist. Es ist in einem speziellen abgesenkten Areal untergebracht und sieht hypermodern aus. Es ist wirklich nur von dort aus zu sehen, von diesem einen Punkt wo sie gerade stehen. Was für ein Glück!

Zudem stürzen die meisten der Wachen gerade durch den Graben an den SCs vor zur Front.

Der General:

„Meine Damen, meine Herren, willkommen am Frontabschnitt 43. Leider sind sie gerade ziemlich ungelegen. Eigentlich wären sie zu jedem Zeitpunkt ungelegen. Können sie ein Gewehr halten? Nein, sie sehen wirklich nicht so aus. Ruhen sie erst einmal ein wenig. Wir werden bei gegebener Zeit entscheiden was wir mit ihnen tun.“



Zum Angriff

„Dumfgeschlagen Artillerie Granaten irgendwo hinter eurem Weg in die Befestigungen. Man hört Todesgeschrei von dort. Dann hört ihr jemanden rufen. Die Maras sind an der ersten Linie vorbei! Palmer zieht seinen Revolver „Sie, sie kauern sich hier zusammen und warten...“ Er nimmt seine 10 Mann und läuft zurück....“

Das Wäldchen

„Nur von diesem einen Punkt aus strahlt Licht aus dem Wäldchen dort hinten auf. Ihr schaut fasziniert dort hin. Was mag da bloß verborgen sein? Nun, besser als Internierung auf unbestimmte Zeit ist es sicherlich....“

15. Schon wieder ein Luftschiff

...wieder einmal versuchen die Helden an ein Luftschiff zu kommen, hoffen wir, denn nur so können sie das Schlachtgebiet schnell verlassen. Wenn sie es richtig einrichten, kommen sie an das Luftschiff auch heran ohne dabei bemerkt zu werden. Das ist wichtig, sollten die Spieler später weiter in der ENKLAVE spielen wollen (Steckbrief und so..). Es ist während des Großangriffes nur leicht bewacht, und die beiden Soldaten sind so nervös, dass sie sich sogar von dem alten „Stein ins Gebüsch“ Trick ablenken lassen würden, so dass die SCs bequem in das Schiff hineinkommen und es starten können. Die SCs fliegen dann mit dem X-Schiff davon und werden sich wohl an die

Navigationskarten halten. Auf zur Hauptstadt der Enklave.

Im Schiff:

„Nun das war gar nicht so schwer an den Wachen vorbeizukommen. Die schienen irgendwie nicht ganz bei der Sache. Ihr betretet das schlanke X-Schiff. Es sieht alles hypermodern aus. Aluminiumwände und Laufgänge, eine kleine Brücke mit zwei Liegen und einer Panzerglasscheibe. Neben der einen Liege ist ein großer roter Knopf: „START MASCHINE“.

16. Kisten?

Früher oder später werden die SCs sicherlich das Luftschiff durchsuchen wollen. Im Laderaum befinden sich Schränke mit Waffen, Munition usw. Außerdem stehen dort große, grobe Holzkisten mit einer militärischen Beschriftung: ANTI-MAGIEGERÄT, 1 STÜCK, FAIDIN HERSTELLUNG, M997. In diesen Kisten befindet sich unter einer riesigen Menge Holzwolle jeweils ein Amulett, mit einem Symbol auf der Frontseite. Das Symbol sollten die SC von dem Sperrtor an der Front (Kap 13) her wiedererkennen. Diese Amulette sind ein Vermögen wert, nur leider schwer loszuwerden, es sei denn bei jemandem, der sie wirklich gut gebrauchen könnte... Eine Möglichkeit wäre ein Hehler in Güldensand, oder der Gouverneur der Enklave selbst. Schauen sich die SCs im Schiff noch ganz

genau um, finden sie einen Zigarrenstummel Marke „Waldbrand“. Die teuren Dinger die der General immer geraucht hat...

„Vorsichtig löst ihr die Klammern von dem groben Holzdeckel. Die Aufschrift ist wie alles Thyrianische in Spiegelschrift angebracht. Als der Deckel ab ist, seht ihr erst einmal nur Mengen von Holzwolle. Was nun? Einer von euch steckt den Arm in die Kiste und wühlt. Nach ca 30. Sekunden schreit er auf. „Ich hab was!“ ...Er zieht ein kleines Amulett aus der Kiste. Das Amulett sieht irgendwie okkult aus mit seinen vielen wilden Symbolen.“

17. Doppeldecker:

...Gerade als die meisten SCs im Laderaum sind, hören sie nahendes Motorengeräusch. S2 kommen auf das Luftschiff zugeeilt und zwingen es zur Landung. Die SCs können vorher über das Erkennungsposter an der Wand die Flieger als Thyrianer identifizieren.

Einer der Piloten landet ebenfalls. Die SC sollten sich auf keinen Fall zu einer Flucht verleiten lassen. Die S2s sind viel schneller und stark mit Raketen bewaffnet. Wenn der Pilot heran ist, wird er den SCs Fragen stellen. Bis dahin sollten sie geschaltet haben: Irgendwer hat die wichtigen magischen Abschirmungen (Amulette) in einem kleinen Luftschiff hinter der Front versteckt. Der General hatte sich selbst noch darüber beklagt, dass die Abschirmungen fehlen... Der Pilot befiehlt ihnen zu folgen, und steigt wieder auf.



Erkennungsposter



Hier wären ein paar Pilotentests für die Landung sehr angebracht. Zwar ist unter dem Schiff nur glatte Steppenfläche, doch sind die SCs ja noch nicht lange Luftschiffkapitäne. Wenn der SL meint, können die SCs auch ein wenig mehr bedrohlich herüberkommen. Nur sollte klar sein, dass das Luftschiff einen Kampf verlieren wird.

„Ihr diskutiert noch worum es sich bei dem Luftschiff eigentlich handelt, da hört ihr herannahende Motorengeräusche, Flugzeuge! Es sind laut der Erkennungstafel zwei TIA Lufthoheitsjäger des Modells S2 ‚Flammender Brummkreisel‘... komischer Name, aber sie scheinen sehr schnell auf euch zuzusteuern. Dann fliegen sie eine Runde um euer Schiff herum und setzen sich längsseits der Gondel. Einer der Piloten, ihr könnt ihn nun genau erkennen, zeigt mit dem Finger nach unten, während er den Arm rasch auf und ab bewegt. Er fordert euch anscheinend auf zu landen...“

18. Sieg, was nun...

...hier bitten die Flieger ihnen zu folgen. Der Flug dauert eine Weile, dann erreicht das Luftschiff die Hauptstadt der Enklave ‚Neue Hoffnung‘. Mann kann sehen, wie kompakt die Stadt gebaut ist, und wie gewaltig ihre Häuser in die Höhe schießen. Der Flug geht durch den starken Luftverkehr, zum Gouverneurspalast.

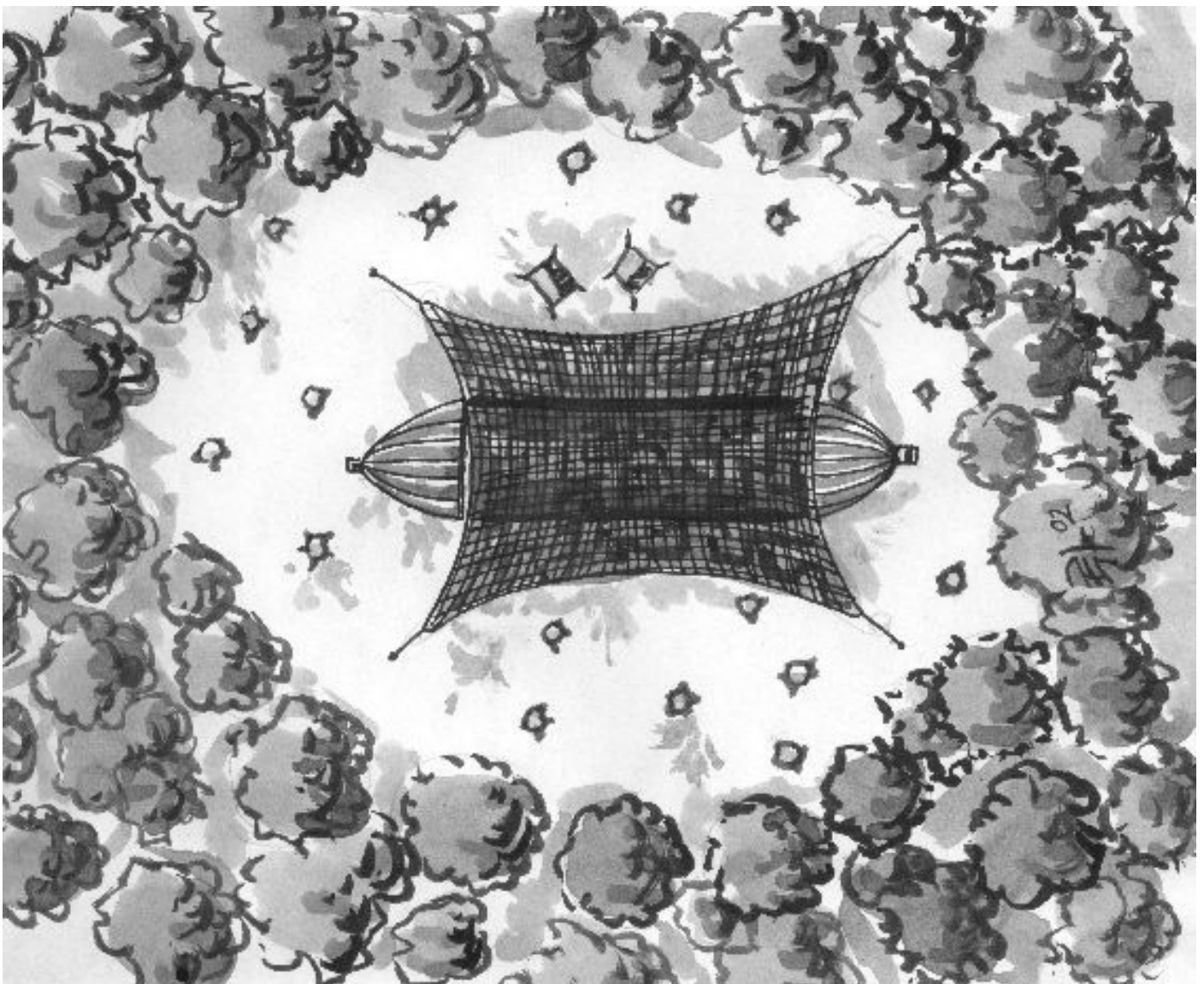
Dort soll das Schiff auf dem Dach gelandet werden, und die SCs werden zum Gouverneur Hans Scheepemaker eskortiert. Der Gouverneur fordert sie auf die ganze Geschichte darzulegen.

Wenn die SCs die Sachlage über das zurückhalten der magischen Ausrüstung kund tun, dann wird der Gouverneur auf den Tisch schlagen und sagen:

„Hab ich's doch gewußt! Wir hatten den General schon lange in Verdacht. Und dies hier, das Schiff was sie sich geborgt haben, war seines!“

Dann wird er den SCs die Hand schütteln und ihnen zum Ermittlungserfolg gratulieren. Er wird fragen was sie nun vorhaben, und ihnen schließlich eine der begehrten „GreenCards“ ausstellen. Nur so sind sie berechtigt in der Enklave zu bleiben und zu arbeiten...

Aber wie geht es nun weiter? Einige Tage dürfen die SCs noch als Gäste im Palast bleiben, dann setzt man sie mit 500 Conchis Wegegeld in die freie Wildbahn der Großstadt. Hier wird ihr Geld nicht lange halten, vor allem wenn sie versuchen ihrem alten Lebensstil nachzugehen. Sie müssen sich also Arbeit suchen... als ungelernte Adelige die aus einem technisch um 50 Jahre zurückliegenden Land stammen... Aber das ist ein anderes Abenteuer...





DAS SPIELMATERIAL

SC

Karl von Wolfsbann

Major der Lilienwalder Infanterie, fest, stark ruhig. Das Ideal des Soldaten. Er trägt korrekt aber nicht übermäßig verzierte Uniformen, spricht stets in kurzen prägnanten Sätzen und ist moralisch und politisch unantastbar.

Ludwig von Hinterberg

Adeliger Student. Ludwig ergeht sich gerade dem Studium zu dem sein Vater ihn verpflichtet hat. Daher versucht er mit aller Willenskraft dem Hörsaal nahezukommen. Leider halten ihn all zu oft seine Kommilitonen von der Severins Bruderschaft auf und schleppen ihn ins beliebte „Rittmeister“. Bei einem Besuch letzte Woche bei Fräulein Wolfsbann (ja auch er versucht bei ihr sein Glück) entdeckte er die junge Martina. Nun fällt die Entscheidung schwer.

Feya von Wolfsbann

Salonlöwin, eigentlich hätte sie ja schon lange heiraten sollen. An Bewerbern mangelt es wirklich nicht. Aber Feya liebt ihre Freiheit. Sie gibt in ganz Lilienwald berühmte Soireen und Empfänge. Und sie liebt es Blumen von 50 Verehrern statt von einem Gatten zu erhalten.

Martina von Hausen

Debütantin. Martina wird auf dem Ball erst einmal in die Gesellschaft eingeführt. Dafür wird Feya von Wolfsbann schon sorgen, bei der das wunderschöne „Landei“ residiert. Vielleicht findet sie ja schon in der ersten Saison einen passenden Mann.

Doktor August Stikkenbaum

Hausarzt der Wolfsbanns und Hinterbergs. Einer der angesehensten Ärzte der Fürstentümer. Er behandelt viele wichtige Persönlichkeiten Lilienwaldes. Natürlich erhielt er ebenfalls eine Einladung zum Ball, wie alle Dozenten der neuen Universität von Lilienstadt.

Wilhelm Ostrum

ergebener Butler von Ludwig von Hinterberg. Eigentlich wurde er von Ludwigs Vater abgestellt um auf diesen aufzupassen. Das tut er auch, mit aller ihm gebotenen Vorsicht und dem nötigen „unsichtbaren“ Eingreifen, welches schon oft Ludwig wie von Zauberhand aus brenzligen Situationen befreit hat. Schließlich wird Ludwig irgendwann das Oberhaupt der Hinterbergs. Und Wilhelm dann der Chefbutler.

NSC

Herzog Felicius I von Lilienwald,

ist ein sehr junger Regent. Eigentlich wollte er nur Musik und Geschichte studieren. Leider starb sein Vater sehr überraschend. Nun regiert er das Land aber schon seit 3 Jahren und hat es in Reformen geführt die vor allem das bankrottöse Militärbudget betrafen.

Herzogin Valeria I von Lilienwald,

Tochter und Erbin des Barons zu Berge, mit 15 wurde sie mit dem Herzog vermählt, um die Allianz des Barons mit Lilienwald zu unterstreichen. Glücklicherweise lieben Valeria und Felicius sich über alles. Für eine solch junge Person ist die Herzogin vor allem für ihre schnelle Auffassungsgabe und ihren bissigen Humor bekannt.

Gero von Gelbhaus,

Ein von den meisten verabscheuter Taugenichts und Hobbyduellant. Seine Manieren sind schrecklich, sein Mundgeruch weltberühmt. Leider ist seine Familie sehr reich und mächtig. Da er der einzige Gelbhaus ist der in der Hauptstadt residiert (viele sagen weil der Erzkonservative Patriarch der Gelbhausens dem Fürsten einen Streich spielen wollte, andere sagen weil er selbst Gero nicht mehr zu Hause haben wollte), muß er auch zu allen wichtigen Festivitäten des Hofes geladen werden. Dass ihn die meisten Adeligen, bei solchen Gelegenheiten, schneiden macht ihn nicht gerade freundlicher. Trotz aller Unbeliebtheit hat er einen „Freundeskreis“ Gleichgesinnter um sich geschartt.

Malbert von Nordstein,

Der schreckliche Kompagnon von Gero. Er fungiert stets als Sekundant. Er selbst würde sich nie duellieren. Dafür hat er viel zu viel Angst.

Ravina von Nordstein,

die blutjunge Schwester Malberts. Auch sie wird dieses Jahr in die Gesellschaft eingeführt. Jungfräulich und durch romantische Romane verdorben ist sie fest entschlossen ihre Unschuld auf dem Ball zu lassen. Daher hat sie sich schon früh, heimelig, mit Schafsdarmtütchen bewaffnet.

Leutnant Frederick von Gersta

einer der integersten Soldaten Lilienwalds. Ursprünglich aus der Grafschaft Guldénähr, mußte er lange Zeit beweisen, dass er wirklich Lilienwald treu ergeben ist. Er befürwortet zwar keine Duelle, versteht aber die Notwendigkeit.

In Guldénähr sind Handel der Ehre an der Tagesordnung.

Sergeant Palmer

„Serge“ ist die klassische Mami für alle untergebenen Soldaten. Groß, graue kurze Haare, scheint immer zu brüllen...

General Thoras Schreiner

Ein eigentlich kompetenter, ehemaliger Admiral. Er leitet den Frontabschnitt in dem die SCs abstürzen mit harter Hand.

Gouverneur Hans Scheepemaker

Dick und etwas unbeholfen, ist der Mann aus der berühmten industriellen Familie, dennoch ein guter Regent für die Enklave. Bekannt für seine Gutmütigkeit...

Gimmicks

Namenliste für Lilienwald

Für alle NSC die spontan auftauchen und für die man keinen Namen parat hat, hier eine kleine Auswahl typischer Lilienwalder Namen. Alle Namen können optional auch mit einem „von“ versehen werden. Kahlzweig, Lindenblatt, Weidenstamm, Birnstiel, Weißturm, Schwarzweiher, Schönwald, Schnellwasser, Salzbrunn, Rossenau, Golddach, Nebelquell.

In der TIA und der Enklave der TIA sieht es mit den Namen schon wieder anders aus. Die Urtyrianer warfen bei der Flucht auf die Inseln damals die meisten ihrer Adeligen über Bord. Daher haben auch die reichsten und ältesten Familien sehr bodenständige Namen wie Schreiner oder Meier.

[t. w. waszmann]

[ann-dorothee schlüter]

[www.thyria.com]

[karten und bilder teilweise von evan lole]



TODESENGEL & DER GOBBO

~ EIN INTERVIEW MIT ROUVARD ÜBER SEINEN ERSTEN RENDERFILM ~



Wer bist Du, was machst Du im Internet, was ist auf Deiner Seite?

Seit gut zwei Jahren bin ich im Internet zu Hause. Mein Name ist Rouvard Lautenschmied und ich bin der Besitzer der Schänke „Rouvards Arbeitszimmer“. Anfangs gab es in der Schänke nur Kurzgeschichten von einigen Autoren, doch mit der Zeit wurde die Schänke immer mehr ausgebaut. Mittlerweile gibt es dort neben Fantasybildern auch Fantasycomics zum Lesen. Und mit den Fantasycomics begann auch ein kleiner Erfolgsgang meiner Nichte „Todesengel“, die mit gebürtigem Namen Rhonda Lautenschmied heißt. Unterhielt ich anfangs noch selbst Rhondas Fanpage, so wird sie nun von einem Fan gehostet.

Wie bist Du auf die Idee gekommen, einen Film zu drehen?

Hm, ich müsste um diese Frage zu beantworten in das Realleben zurückkehren... Die Idee zu filmen liegt schon Jahre zurück. Ich habe bereits vor vielen Jahren (13!) eine Videogruppe geleitet, mit denen wir einige (über 40) Projekte abdrehten. Nur leider brach diese Videogruppe auseinander, bevor wir unseren geplanten Fantasy-Streifen abdrehen konnten. Bis heute hatte ich den Drang in mir, diese Hürde auch noch einmal zu nehmen.

Durch den kleinen Erfolg der Kopfjägerin Rhonda Lautenschmied kam in einer Forumsdiskussion einmal der Wunsch von einigen Fans auf, Rhonda in einem Film zu sehen.

Monatelang grübelte ich über die Möglichkeiten einer Realisation nach, bis ich dann endlich den Entschluss fasste, es einmal zu probieren.

Worum geht es in dem Film?

Wie schon zuvor erwähnt, wollte ich einen Film mit Rhonda machen. Nur über den Stoff war ich noch am grübeln. Sollte ich den Roman „Dunkelwald“ verfilmen, in dem Rhonda auch eine wichtige Nebenrolle hat, oder sollte ich mich mehr auf der sicheren Schiene der Comics halten, die letztendlich auch eine Geschichte kontinuierlich weiter erzählen. OK, ich druckse ein wenig herum, ich will nicht so recht verraten, worum es in dem Film geht. Da er aber auch Personen ansprechen soll, die Rhonda nicht kennen, musste eine Geschichte her, in der die wichtigsten Figuren vorgestellt werden mussten, damit der Film einen Sinn ergeben sollte.



Wie lange haben die Arbeiten gedauert?

Drei Monate hat die Vorbereitungszeit gedauert. Da die Modelle, die in dem Film alle erscheinen nicht nur von mir sind, musste ich mit vielen anderen Künstlern auch aus Griechenland, den USA und auch aus Neuseeland Kontakt aufnehmen und mir die Erlaubnis holen, ihre Modelle benutzen zu dürfen. Ich darf nebenbei erwähnen, dass ich nur Zusagen erhielt und ein Großteil der Künstler ebenfalls den Start des Films erwartet. In dieser Zeit habe ich auch in drei Foren nach Synchronsprechern gesucht, aus denen dann die ausgewählt wurden, die

den Charakteren am ehesten entsprachen. Für Rhonda selbst sah es anfangs so aus, als ob sich niemand an diese Rolle heranwagen wollte, doch eines Tages geschah für mich das Unfassbare. Es meldete sich jemand. Nach der ersten Stimmprobe war ich ein wenig unschlüssig... in meinem Innersten hatte ich eine andere Stimme von Rhonda immer gehört und diese Stimme entsprach meinen Vorstellungen zunächst überhaupt nicht. Nachdem ich dann jedoch einige Testvideos mit der Stimmprobe produziert hatte, kam in mir Begeisterung auf. Diese Stimme hatte doch mehr Potential als ich anfangs gedacht hatte, sie passte eigentlich viel besser zu Rhonda, als meine Vorstellung von Rhondas Stimme.

Die Hauptarbeit, das Arrangieren der Figuren und die zeitraubende Renderarbeit dauerten nochmals gut einen Monat, wobei ich glücklicherweise von den Szenen profitieren konnte, die schon in Comicform erschienen waren.

Wie wurde er technisch realisiert?

Der Film wurde mit dem Programm Poser 4 von Metacreationen erstellt. Die Modelle wurden von den anderen Künstlern mit den gängigsten 3-D Programmen entworfen.

Für die lippensynchrone Aussprache war das Programm Mimic, das von DAZ aufgekauft wurde, verantwortlich. Mit dem MusikMaker 5 von MAGIX wurden ein paar Tracks entworfen und die Stimmen geschnitten und mit dem Programm Video Studio 4 von Ulead wurde der Film letztendlich geschnitten und berechnet.

Gerendert wurden die Bilder in einer Auflösung von 200x300 Pixel bei 300 dpi, da ansonsten die Renderzeit zu hoch geworden





wäre und ich wohl nicht die Muße gehabt hätte, für eine Szene von 2 Sekunden den Computer 12 Stunden rechnen zu lassen.

Mir stand nur ein Computer zur Verfügung, ausgestattet mit 512 MB RAM, einer 60 GB Festplatte und einem 1400 Mhz Prozessor.



Gab es Pannen oder besonders knifflige Probleme?

Das größte Problem war es die Leute zu finden und zu motivieren, die Charaktere zu sprechen. Obwohl ich bei Trevia drei Stimmen zur Auswahl hatte, kamen keine Soundfiles. Glücklicherweise kam dann Hilfe aus Österreich, in Form von Pierre LaForest, der mir kurzerhand seine Freundin auslieh.

Ab und an hatten die Sprecher kein Mikrofon zur Verfügung. Glücklicherweise besaß ich aus den Beständen meiner alten Videogruppe noch genügend Mikrophone, so dass dieses einfache Problem relativ schnell aus der Welt geschaffen werden konnte. Auch waren die Aufnahmen oftmals über- oder untersteuert, mit und ohne Brummgeräusche. Diese Samples waren für mich persönlich der Horror, da ich diese Aufnahmen nicht gebrauchen konnte und es eine Verzögerung war, die ich nicht eingeplant hatte.

Wo kann man den Film sehen?

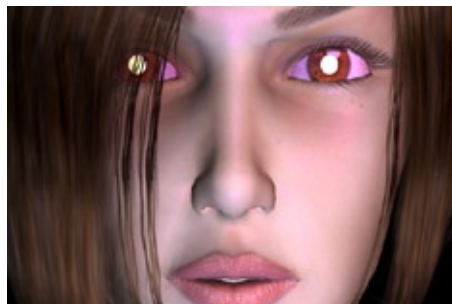
Der Film wird ab dem 1. November auf ca. einem Dutzend Fantasy-Seiten angeboten werden, entweder hat die entsprechende Webseite einen weiterführenden Link oder einen separaten Download vorgesehen.

Aller Voraussicht nach wird der Film ca. 5,6 MB groß sein und seine Laufzeit wird 5 Minuten nicht überschreiten. Ganz wichtig ist auch das Format in dem der Film vorliegt. Da es in

der Anfangsphase sehr viele Schwierigkeiten mit dem MPEG-Format gab, habe ich mich zähneknirschend doch entschlossen das wmv-Format von Microsoft zu nehmen. Der Mediaplayer (ab 7.0) wird den Film dann ohne Probleme abspielen können.

Sind Fortsetzungen geplant?

Ob es Fortsetzungen geben wird hängt von zwei Komponenten ab. Zum einen wäre da die Resonanz der Zuschauer. Je nachdem wie der Film ankommt, werde ich weitere Filme produzieren oder nicht. Die zweite Komponente ist der Kostenfaktor: Alleine die Programme haben mich zusammengerechnet über 300 Euro gekostet, die Sprecher haben alle ihre Stimme unentgeltlich zur Verfügung gestellt. Sofern es weitere Teile geben sollte, werde ich mir einen Sponsor suchen, der die nächsten Kosten (z.B. für die Anschaffung von Poser 5) ein wenig mitträgt.



Was Du sonst noch erwähnen möchtest...

Letztendlich möchte ich mich bei allen Sprechern für ihre tolle Mitarbeit danken, denn ohne Euch wäre diese Projekt nie zustande gekommen. Euch alle mit Namen zu erwähnen wäre zwar möglich, doch ich will dem Film nicht vorausgreifen. Nur soviel, den einen oder anderen Sprecher kennt Ihr bestimmt.

Mein zweiter Dank geht an die vielen, vielen Poser-Künstler, die mir ihre Objekte und Texturen ebenfalls unentgeltlich zur Verfügung gestellt haben, weil sie an mein Projekt glaubten. Vielen, vielen Dank!

Wir wünschen Rouvard und seinem ersten Film viel Erfolg und können Euch nur raten, den Film anzusehen. Mehr unter www.rouvard.de/aktionfilm.htm.

[tommy heinig]

STILBLÜTEN

Spieler 1: „Beschimpft die Orks da drüben!“

Spieler 2 ruft: „Deine Mutter war ein Mensch!“

Spieler 1 liegt fast tot und handlungsunfähig am Boden.

Spieler 2: „Ich hab heute meinen großzügigen Tag!“ und stellt ein Fläschchen neben S1 auf den Boden.

Spieler 1: „Ein Heiltrank?“

Spieler 2: „Äh... na ja, nehmt ihn aber nur bevor ihr einen qualvollen Tod sterben müsst.“

Spieler 1 vor einer Türe: „Sehe ich irgendwelche Mechanismen?“

Spielleiter: „Ja, zwei Scharniere!“

NSC (Priester) zu Spieler 1: „Wofür wollt ihr denn das Weihwasser?“

Spieler 2: „Wenn er mal dreckig ist!“

Spieler 1: „Ich fordere nicht zum Zweikampf! Ich fordere für meinen Bruder (Spieler 2) zum Zweikampf.“

Spieler 1: „In D&D würde man ihn Gossenzwerg nennen.“

Spieler 2: „Und in DSA Kavallierszwerg!“

Spieler 1: „Ich spiele gerne Barbaren, Zwerge, ...“

Spieler 2: „Das nennt man Metzlersuchteln“.

Spieler 1: „Wirt, habt ihr ein Zimmer?“

NSC (Wirt): „Ja sicher!“

Spieler 1: „Ohne Kakerlaken?“

Wirt: „Ja sicherlich.“

Spieler 1: „Auch ein richtig gutes?“

Wirt: „Ja, eines.“

Spieler 2: „Gut das nehm ich dann!“



ROLLENSPIELSTÄDTE

~ TIPPS ZUR ERSCHAFFUNG UND BELEBUNG VON STÄDTEN ~

Eine Kampagne in einer Stadt am Laufen zu halten benötigt bestimmte Fertigkeiten und viel Aufmerksamkeit gegenüber den Bedürfnissen der Spieler. Ich möchte Euch für diese schwere Aufgabe eine Sammlung von Tipps zu den Bereichen, an die man als Spielleiter denken sollte, wenn man eine Stadt präsentieren und diese den Spielern zugänglich machen will, vorstellen.

Egal ob die Heldengruppe einfach auf der Durchreise ist oder ob die Kampagne nur in der Stadt stattfindet, man braucht folgende Dinge:

- Ein Setting
- NSCs
- Ein Netz an Intrigen
- Eine Story für jeden Ort

Fragen an Dich selbst

Hast Du eine Geschichte, die Du über die Stadt erzählen willst? Lässt sich dadurch der Charakter der Stadt vermitteln? Kannst Du Dir die Stadt bildlich vorstellen und diese Vision dazu benutzen, um der Stadt Leben einzuhauchen?

Die Auswahl, was Du Dein Publikum sehen lassen willst, basiert auf jenen Antworten. World of Darkness Spieler kennen bestimmt die Warnungen, ihre Städte nur auf eine bestimmte Art und Weise zu schildern. Stell Dir Rost, verlassene Gebäude, Einschusslöcher oder flackernde Straßenlampen vor - sie sind nur ein kleiner Teil möglicher Beispiele. Beschreibe aber nur eine „Stimmung“. Wenn Du Dich einmal entschieden hast, welche Themen und Eindrücke Du vermitteln willst, wirst Du auch besser wissen, was die SCs sehen sollen.

Erste Eindrücke zählen

Die Spieler werden ein Übermaß an Energie, Leben und Farben vergeben und einer überzeugenden und realistischen, aber ansonsten grauen Stadt, vorziehen. Übertreibe daher ruhig, denn die Stadt soll ja einen festen Eindruck bei den Spielern hinterlassen. Biete den Spielern einen ersten Eindruck, der sich in ihre Vorstellung einbrennt und die Stimmung in der Stadt definiert.

„Here We Are Now, Entertain Us...“

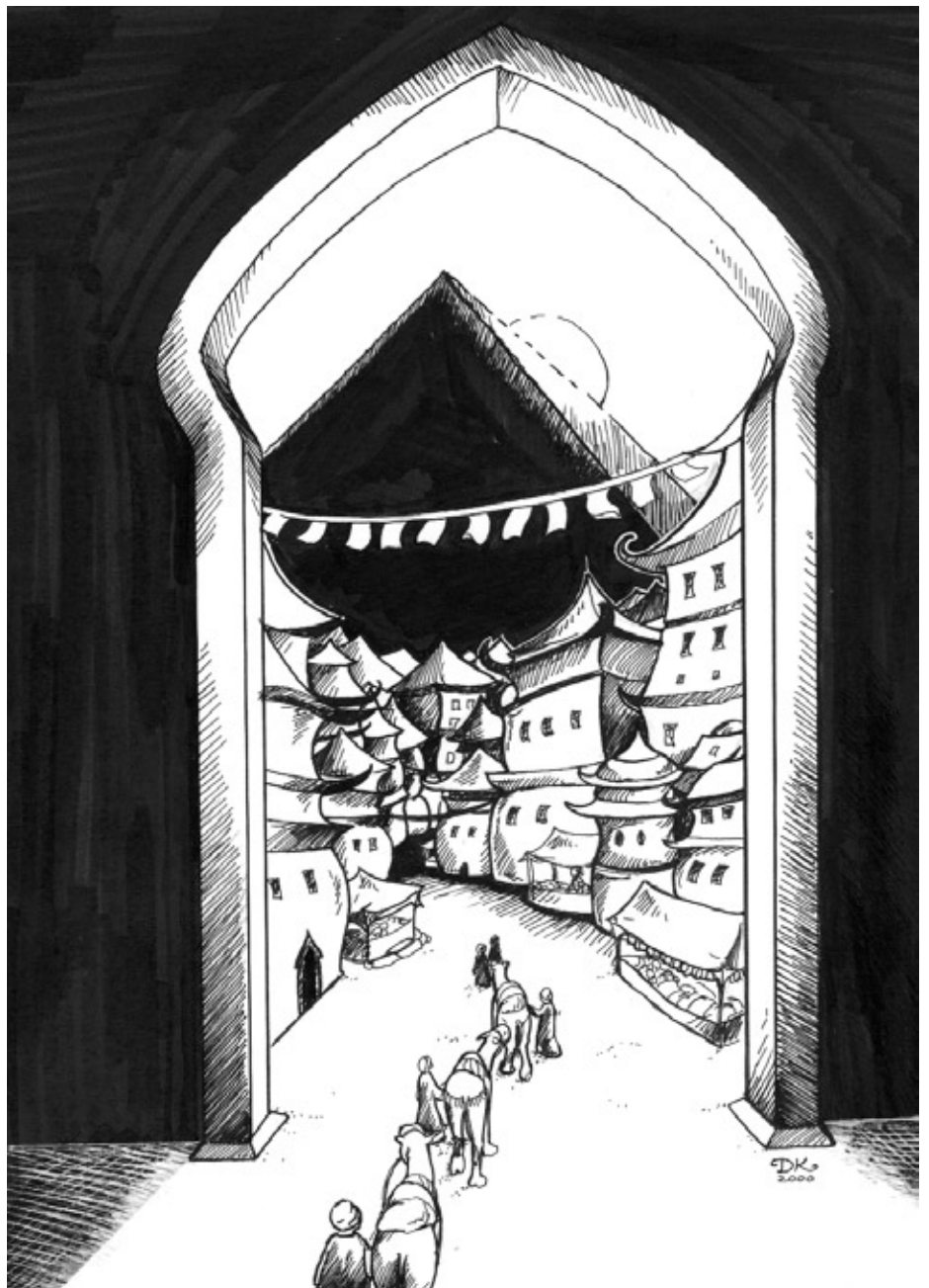
Sagen wir es frei heraus, eine Truppe von Chips mampfenden Rollenspielern mit Beschreibungen

zu unterhalten bringt die meisten an die Grenzen ihres Improvisationsvermögens. Solltest Du brillant bei der Improvisation der Beschreibung einer malerischen, unterhaltenden Szene sein – herzlichen Glückwunsch, Du hast schon das Schwerste hinter Dir. Für den Rest von uns mögen die folgenden Tipps von Hilfe sein:

Entertainer sind überall, sogar an Dreh- und Angelpunkten der Stadt und sicherlich sind sie viel interessanter als Bettler. Nutze diese Straßenaction und all die damit verbundenen

Sinnesstimulationen - besonders Gerüche.

Sei vorsichtig, dass Du nicht immer nur Straßenkünstler einer einzigen Sorte beschreibst. Dies ist eine einfache Falle, in die gestresste Spielleiter oft verfallen, da sie nur die Künstler auf den Straßen der eigenen Stadt sehen oder jene, die in ihren bevorzugten Romanen vorkommen. Dies kann dazu führen, dass vergleichbare Orte immer gleich beschrieben werden. Ein Heilmittel - versuche einen der Cirque Du





Soleil Auftritte zu besuchen, oder etwas von ihrem Werbematerial zu bekommen. Bemühe Dich dann mit einer bewegenden Beschreibung der Poesie daherzukommen, die typisch für einen solchen Auftritt ist. Informiere Dich über verschiedene Arten von Straßenkünstlern, Akrobaten und Musikern. Wechsle diese Typen ab oder mische sie für besonders aufregende Orte wild durcheinander.

Um die atmosphärische Stimmung zu erhöhen, versuche, akkurate Musik zu bekommen, z.B. für Tanzhallen, Liebeshöhlen, Straßenmusiker, Zirkusauftritte etc. Es gibt dafür sogar schon speziell für's Rollenspiel zusammengestellte CDs. Aber auch das Internet ist eine wahre Fundgrube. Und schließlich kannst Du versuchen, Dir bei Kinobesuchen gute Melodien aus dem Soundtrack zu merken und bei Gefallen, Dir diesen besorgen.

Konzentriere Dich darauf, wie Du diejenigen beschreibst, die die SCs unterhalten sollen. Siehst Du den grinsenden Mandolinspieler dort im Toreingang sitzen, der vielleicht blonde Haare hat, die aber fast zu Dreadlocks verklebt sind, weil sie nicht gewaschen werden? Siehst Du das dreckige, lachende Gesicht? Er ist charmant, aber ist da nicht etwas... *fadenscheiniges* an ihm mit seinen großen Augen? Vielleicht wirkt sein Jacket ein wenig zu rein.

Wenn Du Durch ein Gebiet gehst, vermeide es, vage zu sein. Beschreibe alles im einzelnen, also z.B.: „Zu Deiner Linken siehst Du..., und zu Deiner Rechten ist...“ etc.

Dadurch, dass Du so spezifisch wirst in Deinen Beschreibungen (und doch das ganze nicht überhand nehmen lässt), wirst Du Deine Szenen einzigartig machen. Ein weiterer Vorteil davon ist, dass man sich „nie“ darüber zu ärgern braucht, dass die Spieler denken: „Oh nein, ein weiterer blöder Bettler!“

Mache Dir auf jeden Fall vorher Gedanken über Deine Stadt und bestimmte Stadtteile. Du kannst auch in Stichworten bestimmte Stimmungen und interessante Begegnungen aufschreiben, um sie dann im Spiel griffbereit zu haben.

Nimm einen passenden Namen für die Stadt

Ich versuche sorgfältig den Stadtnamen auszuwählen, so dass schon im Namen selbst eine Hinweis auf wichtige Aspekte der Stadt oder der Leute oder der Geschichte liegt. Wenn Du zum Beispiel eine Stadt mit heißblütigen Zwergen entwirfst, wäre „Zorn“ ein guter Stadtnamen, nur leider im Deutschen etwas dämlich. Macht nichts, denn Du kannst ja

in verschiedenen Sprachen (nicht unbedingt im Englischen) nach anderen Aussprachen suchen, die besser passen und den Spielern später erklären, dass der Stadtnamen in einem alten Dialekt „Zorn“ bedeutet.

Ich weiß, dass ich einen guten Namen für meine Stadt gewählt habe, wenn der Name zum festen Begriff für die Personen wird, die sich für die Stadt typisch verhalten. Treffen die SC zum Beispiel auf einen sehr wütenden Zwerg und sagt einer meiner Spieler „der ist sicher aus „Zorn“, so zornig wie der ist“, weiß ich, dass ich gute Arbeit geleistet habe.

Kennst Du das Machtgefüge?

Die Stadt ist ein Ort, wo Du „die Details später ausarbeiten kannst“. Das erste, was Du tun musst, ist ein schnelles Who is Who und eine Hierarchie der städtischen Machtverhältnisse aufzubauen. Auch wenn Deine SCs sie vielleicht nicht treffen werden. Beruhend auf dem sozialen Level, den sie spielen, sollten sie dennoch die Namen des Bürgermeisters (oder vergleichbares), des Rates, Richters, wichtiger Angestellte, usw. wissen. Jede x-beliebige Wache oder jeder dahergelaufene Cop braucht natürlich keine Details.

Als nächstes, gilt es zu klären welche Gruppen oder Personen mit Einfluß es gibt. In einer modernen Kampagne könnte das die Truckervereinigung, in einem Fantasy Spiel die Karrengilde sein. Eine Diebesgilde gehört sicherlich in eine Fantasy Stadt, in einer größeren vielleicht sogar mehrere, die sich Konkurrenz machen.

Reiche Leute können auch die Regierung beeinflussen. Und vergiss nicht, auch solche Gruppen einzubauen, die tatkräftig gegen das Machtgefüge zugange sind, wie etwa Greenpeace.

Lege fest wie stark der Einfluss der Religionen ist. Haben sie etwas in der Regierung zu sagen? Was genau? Wieviele Religionen gibt es und was sind ihre Hauptglaubensrichtungen?

Hast Du einmal diese Dinge bestimmt, mache Dir Notizen zu den einzelnen Beziehungen der Gruppen untereinander. Sind sie Alliierte, feindlich zueinander oder gleichgültig? Verachtet die Straßenbeleuchtergilde die Straßenkehrergilde bis zum Punkt der offenen Aggression? Ist der reiche Typ in der Stadt im Bunde mit der Diebesgilde oder der Mafia?

Erschaffe zwingende Orte

Lasse die SCs sich wie in einer richtigen Stadt fühlen, mit allem, was dazugehört. Wenn Du in

einem Fantasysetting spielst, ist es einfach, eine Marktstraßenatmosphäre aufzubauen. Aber was ist, wenn die Spieler sich darüber hinaus bewegen?

In einem zeitgenössischem Ambiente ist es einfach, jede Szene durch einen „Grenzstein“ zu markieren. Dieser stellt einen Übergang von einem Bereich zum nächsten da. Jeder Bereich ist einem bestimmten Ort oder einer bestimmten Dienstleistung zugeordnet: Kommerz, Medizin, Regierung, Sanitäranlagen, soziale Dienste (das örtliche Waisenhaus, wohin werden alte Leute gesteckt, die Obdachlosen, etc.), Finanzen, Polizei, Feuerwehr (gibt es überhaupt eine?), News/Medien, freiwillige und soziale Organisationen, Künste...

Das Schlimmste, was Du in einer Stadtkampagne tun kannst, ist eine Stadt zu erschaffen, die „generiert oder gekünstelt“ wirkt. Selbst wenn Du nur ein paar wenige interessante Orte oder lokale Eigenheiten für Deine Stadt hast, garantiere ich Dir, dass Deine Spieler sich länger an Dein Abenteuer erinnern werden.

Bereite eine Menge NSC vor

Wenn Du in einer Stadt bist, können die SCs überall hingehen und mit jedem reden und Du als der Spielleiter gibst eine Menge an Kontrolle über ihre Umgebung ab. Im Wald oder einer kleinen Stadt ist es vernünftig, dass sie nur auf die Leute treffen, auf die sie treffen sollten. In einer Großstadt aber solltest Du „erwarten“, dass sie mit NSCs reden werden, die Du jetzt noch nicht erschaffen hast. Das Schaffen eines Grundstocks an Charakteren mit Eigenheiten und geringen Zielen („Schau wichtig aus vor Fremden“, „Behalte meinen Job mit allen Mitteln“, etc.) wird Dir helfen, wenn Du den ausgetretenen Pfad verlässt.

Hier sind verschiedene Beispiele, die helfen, Deine Stadt mit NSCs und deren Zielen zu füllen:

- o Händler:
 - Mache Geld
 - Beschütze meine Reputation
 - Versuche Dich sozial im Status zu verbessern (bewerbe Dich z.B. um einen Adelstitel)
 - Unterstützung meiner Familie
 - Frustriert und sich wünschend, dass er ein Abenteuer/Handwerker/etc. wäre
- o Geringe Adlige (jung):
 - Finde einen guten Ehepartner
 - Beeindrucke die Leute/Händler mit meinem Reichtum/Stand



- Mache ein wenig Geld, so dass Du so reich wirst wie einige Adlige
- Gewinne politischen Einfluß
- Vermeide den Armeedienst
- Dränge auf Land von den großen Adligen/ dem König
- o Geringe Adlige (alt):
 - Gebe finanzielle Unterstützung für meine Kinder
 - Schutz vor meinen alten Feinden vor Gericht
 - Verheirate meine Kinder an höhere Adlige als ich selbst bin
 - Vermeide es, der Sündenbock zu werden, für etwas, das falsch lief
 - Verbreite meine Weisheit unter den jungen Adligen
- o Administratoren/Sekretäre:
 - Beeindrucke Deine Bekannten, wie toll und wichtig Dein Job ist
 - Behalte den Job
 - Finde einen Weg, ein wenig Geld nebenbei zu machen
 - Arbeite hart, so dass ich wann immer möglich in den Archiven stöbern kann
 - Heirate in die Händlerklasse ein
 - Bewerfe meine Konkurrenten mit Dreck, oder belästige sie einfach
- o Arbeiter:
 - Einen besseren Job bekommen
 - Meine Familie unter allen Umständen versorgen
 - Vermeide die Aufmerksamkeit von „wichtigen Leuten“
 - Versuche Schutz von „wichtigen Leuten“ zu ergattern
- o Mütter mit Kindern:
 - Beschütze die Kinder
 - Finde gute Ehepartner für die Kinder
 - Beeindrucke die Nachbarn
 - Habe eine gute Übersicht über den aktuellen Tratsch
 - Wisse alles, was in der Gemeinschaft vorgeht
 - Halte meinen Mann vom Trinken/Spielen/ die Familie verlassen ab
 - Finde einen Weg, mehr Geld in die Haushaltskasse zu bekommen

Glanz hinterlässt Eindruck

Sei wie Hollywood! Geh zurück ins Paris des 19. Jahrhunderts! Große und dämliche Gebäude, die Aussehen wie ein Elefant, oder wie eine fehlerhafte Windmühle mit übergroßen Windrädern und Lichtern daran (beides aus „Moulin Rouge“) können ein echtes Bild von Ausschweifung vermitteln, oder zumindest eins

von Glanz und Pracht. Oder nimm Las Vegas! Ertränke Deine Stadt (oder einen Teil davon) in einem Lichtermeer, fülle sie mit grellen Geschöpfen und Glücksspieltempeln.

Ein Weg, um Langeweile zu vermeiden

„Kurze Zeit später, als Du Dich nach Unterhaltung umsiehst, findest Du Dich in einem Stadtteil wieder, der voller Öllampen und Fackeln hängt. Vor einer der hell erleuchteten Tanzhallen hörst Du etwas, das nach einer spanischen Gitarre klingt und ausschweifende Parties und sehr wildes Tanzen verspricht. In der Luft liegt ein Hauch von Jasmin, hier im Purpurdistrikt, in dem die Leute purpurne Schärpen tragen, die ihren Körper gegen Geld zu verkaufen bereit sind.“

Die Beschreibung des Weges auf diese Weise könnte sich als unterhaltsamer erweisen, als wenn man jede einzelne Location durchspielt, jede Taverne und dann noch einen Raum mehr, usw.

Mach es denkwürdig!

Solltest Du daran gebunden sein, Deine armen Spieler durch noch eine Bar oder eine weitere Taverne zu schleppen, geh der Langeweile aus dem Weg, indem Du vorher schon eine generierst... komplett mit Inneneinrichtung und sowohl den Angestellten als auch den Gästen.

Irony Games' Website macht da einen guten Job mit ihrem Zufallsgenerator [1]. Aber Du musst unter Umständen die Inneneinrichtung etwas ausschmücken und die Barkeeper brauchen mit Sicherheit entweder eine tiefere Vorbereitung oder etwas Improvisationstalent.

Versuche, mindestens einen der Angestellten oder Künstler erinnerungswürdig zu gestalten. Nichts ist schlimmer als schon wieder an den nächsten „dicken Wirt mit irischem Akzent“ zu geraten.

Natürlich kannst Du Dich auch bei den typischen Klischees bedienen. Mache dies aber nicht zu oft und übertreibe tüchtig, wandle das Klischee in eine Parodie und jeder wird sich auch nach langer Zeit an die Person erinnern. Solchen Klassikern auf diese Art und Weise Tribut zu zollen ist cool. Insbesondere, wenn Du als Spielleiter schauspielerische Eigenschaften besitzt, die die Situation aufbohren können und Du es magst, diese Karikaturen zu spielen - Enthusiasmus ist ansteckend, nutze Deine Energien.

Widerstehe Angewohnheiten

Lasse nicht jede Taverne gleich aussehen und gehe die Beschreibung immer wieder anders an. Durchbruch die Serie von immer gleichen Orten.

Die Ställe beispielsweise müssen nicht immer von einem kleinen Jungen versorgt werden. Was wäre zum Beispiel mit einem alten Kerl, der andere „Bewerber“ mit einem Stock verjagt.

Versuche auch, nicht immer erst in dem Gebäude für Stimmung zu sorgen. Sage den SC zum Beispiel, dass sie draußen für ein paar Sekunden warten müssen, bevor sie eintreten können, weil zwei Adlige betrunken mit ihren Damen das Lokal verlassen. Oder beschreibe einen Wirt, der einen reichen Kunden anbettelt, wieder hinein zu kommen, obwohl er von einem anderen Kunden beleidigt wurde.

Generell gesagt, tue alles, um die alte „Pferde zum Stalljungen... Tür... Umschauen... sehe Bar... sehe Barmann... sehe Schläger... sehe Unterhaltung... bestelle Drink... sitze am Tisch“-Routine zu durchbrechen.

Das Quiz - Gottes Geschenk an die Spielleiter

Wenn Du weißt, dass Deine Spieler in eine neue Stadt kommen, dann frage sie aus.

Zum Beispiel:

Beschreibe, was Du (oder Dein Charakter oder ihr beide) unter dem vagen Ausdruck „einer guten Bar“ versteht? Eine teure Bar? Eine stinkende Bar? Eine billige Bar?

Was interessiert Deinen Charakter beim Betreten einer unbekanntenen Bar, wonach hält er Ausschau?

An welcher Art Unterhaltung ist Dein Charakter interessiert? Angenommen, er könnte alles bezahlen.

Diese Art der Fragestellung bringt die Spieler dazu, Dich mit ihren Vorstellungen der Welt zu versorgen. Du kannst diese als Anregungen für eigene Vorstellungen nehmen, sollte Dir gar nichts einfallen.

Ich rate davon ab, ihnen alles zu geben, das exakt zu ihren Vorstellungen und Wünschen passt... Darin liegt keine Würze! Viel besser ist es, wenn die Dinge gelegentlich gegen ihre Erwartungen verlaufen.



Einrichten Deiner Bühne

Vermeide es, die Story an zu vielen Orten stattfinden zu lassen, so dass die Stadt zu einem Gewirr an Straßen verkommt! Nimm zum Beispiel ein Seite aus den White Wolf Städtebüchern – etwa dem Chicago Grundbuch (oder natürlich jedem anderen) - und versuche, ein Gefühl für die Lage von geheimen und besonderen Gebieten zu bekommen.

Versuche, drei komplett verschiedene Unterhaltungsrichtungen aufzubauen, möglichst an verschiedenen Orten. Wenn Du für jedes Musik auftreiben kannst, um so besser! Berücksichtige dabei vielleicht mal die Baz Luhrman Methode - Du brauchst nicht immer historisch akkurate Songs - Du benötigst lediglich etwas, das so ähnlich klingen könnte, wenn eine moderne Person sich in das moderne Äquivalent des Ortes versetzt.

Sollte „Monsterverkloppen“ auf der Tagesordnung stehen, versuche die Charaktere spieltechnisch dahin zu leiten, wo die Monster sind. Zum Beispiel könnte in der TV Serie „Angel“ Cordelia Visionen haben, welche die Charaktere an den Ort führen.

Es ist von großem Vorteil, eine wirklich gelungene Schlacht an einem dafür geeignetem Ort zu erschaffen, anstatt sich durch die Zufallstabellen für streuende Monster zu würfeln und ein uninteressantes Intermezzo nach dem anderen zu haben – so wie einige Rollenspielsysteme es vorschlagen.

Falls Du doch Zufallstabellen benutzt, achte darauf, dass die Spieler nicht anfangen, dies auszunutzen. „Ach, er würfelt wieder auf der Tabelle. Die Begegnung ist nur zufällig und nicht wichtig für das Abenteuer!“. Streue hin und wieder wesentliche Begegnungen ein und würfel trotzdem zum Schein auf der Tabelle. Dies allein wird Deinen Spielern helfen, nicht in einer gewisse Routine zu verfallen, einige Begegnungen als „Plot“, andere als „zufällig“ anzusehen.

Wachen! Wachen!

Es lohnt sich, einiges an Zeit in die Gestaltung der Gesetzgebung zu investieren. Das Problem dabei ist es, den Spielern Möglichkeiten einzuräumen, ihnen aber auch realistische Grenzen zu setzen. Deine Truppe auf den richtigen Gedanken zu bringen, wie sie, als Abenteurer, auf die Gesetze reagieren zu haben, kann ziemlich verwickelt sein. Daher sollte man sich aber vorher über die Gesetze ziemlich genau im Klaren sein. Beispiele für Begegnungen, die den Spielern verraten können, dass sie nicht willkommen sind:

- Argwöhnische Torwachen schlagen den Abenteurern vor, zum Steuerbüro zu gehen, um ihre Einnahmen anzuzeigen.
- Ein Barman beäugt die Schwerter der SCs argwöhnisch.
- Ein Barbesucher, vielleicht ein Arbeiter oder Farmer, sieht die Waffen der SCs und wechselt den Tisch.
- Ein Kerl nimmt seine Liebste und verlässt die Bar, nachdem diese Abenteuertypen hineinkommen.
- Überall, wo die SCs hingehen, fragen die Leute, ob sie etwas über „Svald den Kahlen“ (einen Briganden und Schläger) oder seine Leute wissen... Abenteurer sind automatisch verdächtig.
- Patrouillen von verschiedenen Stadtteilen halten die SCs an („Meine Fresse, Larry! Schau Dir all diese Schwerter an! Sie schauen nicht aus wie Lord Krondell's Männer....Das klären wir lieber!“). Die SCs werden sich bald als Opfer organisierter Beleidigung fühlen - das ist aber nicht der Grund. Verschiedene Patrouillen und Wachen denken unabhängig voneinander einfach das gleiche: „Hier gibt es Ärger“.

Was der einfache Mann nicht weiß

Weißt Du, was mich zum Lachen bringt? Ein SC, der In-Game über die „Diebesgilde“ spricht. Am schlimmsten Punkt wird es einfach nur klischeehaft.

Also, solange Du nicht auf einer Discworld-ähnlichen Welt spielst, wo diese Dinge parodiert werden und als richtige, öffentliche Einrichtungen mit fester Adresse gelten und an die Gesetze gebunden sind, sind jene Leute oder Orte nicht öffentlich! Desweiteren haben diese Dinge im allgemeinen keine feste Adresse. Man fragt nicht einfach nach der „Diebesgilde“.

Denk über das Modell nach, dass für Deine „Diebesgilde“ passend ist.

- Eine alte, eingesessene Firma, wie in „Die Sopranos“?
- Eine neue Gang? Frage Dich selbst, woher die Kernmitglieder ihre Fähigkeiten haben.
- Schutzgelderpresser? Dann werden sie sich hauptsächlich auf „Schutz“ und Überfälle verlegen, Informationen über große Händlerkaravane erheischen wollen und damit einen Überblick erlangen, was derzeit an Überfällen möglich wäre.
- Taschendiebe? Möglich ist hier auch Hehlerei, Drogenhandel und Prostitution.
- Schwindler? Möglicherweise sind diese Typen sehr clever und haben einen Hang zur

Organisation von quasi-legitimen Geschäften oder haben sich auch auf's Schmuggeln spezialisiert.

- Sklaverei? Da gibt es Probleme. Diese Sorte, genau wie die Schutzgelderpresser, geben wenig auf das menschliche Leben. Sie sind gefährliches Volk.

Welches Modell einer „Diebesgilde“ Du auch nimmst, denk an die verschiedenen Krimis, die Du gesehen oder gelesen hast. Deine Truppe von SCs kann zufällig und ungewollt in irgendein „Diebesgeschäft“ hineinstolpern, was ernste Konsequenzen für die Abenteurer haben wird.

Zum Beispiel:

Ich könnte mir nichts vorstellen, was der Gruppe mehr Gänsehaut verschafft (oder sie austrastet lässt), als den stärksten Kämpfer in einem Leichensack geliefert zu bekommen (in einer Kampagne, in der Tod und Wiederbelebung ähnlich einfach zu erhalten sind wie Schläge und Bandagen) oder nah am Tod und mit ein paar kleinen, fehlenden Körperteilen.

Clouseau-artige Diebe, die nichts richtig machen... Wie Du sie verwirklicht, wenn ihre Pläne, selbst ohne die Intervention der Spieler, fehlschlagen, ist Dir überlassen. Sie könnten auch zu einem Runninggag in der Stadtkampagne werden.

Speichellecken als Weg zu begrenztem Einfluß

So, Du bist also reich? Nun, es ist nicht einfach nur so, dass hoffnungslose Passanten, Händler, Kurtisanen und hoffnungsvolle Söldner da draußen sind, die ein Stück davon ab haben wollen... da gibt es auch noch Bankiers, Anwälte, Geschäftsmänner, die das gleiche wollen. Im Ernst, die SCs werden sich vermutlich von einer Meute gejagt wiederfinden, die natürlich nur das Beste für die SCs will. „100% Gewinn wenn sie sich hier beteiligen“. Eine Einladung ins Nobelrestaurant, nicht zu vergessen mit der (*ähem*) „passenden Begleitung“, usw.

Dies kann ein exzellenter Übergang für einen Abenteurer-Charakter zu einem in der Stadt lebenden sein. Das einfache Umworbenwerden von Bittstellern, Mächtigeratgebern usw. und ihre Art werden den sozialen Umgang des Spielers und seine Ansichten umgehend ändern.

Respekt, Macht, Sicherheit und Einfluß... Dinge, nach denen viele Abenteurer sich sehnten, als sie die Brücken hinter sich abbrachen und hinaus ins Abenteuerdasein zogen. Aber alles, was sie bekamen, war die Bewunderung von ein paar Dörfnern, ein



Festessen mit einer fetten, geschlachteten Kuh, die Heldenverehrung von ein paar Fünfjährigen aufgrund der Rache für den Tod der Eltern... und vielleicht etwas Gold. Die bewundernden Speichellecker einer Stadt jedoch halten ihre Versprechen, die „wirklichen“ Vorteile des Reichtums zu überbringen. Warum sollten die SC nicht spüren, was Geld und Reichtum für Vorteile (und Nachteile...) bringt?

Ein großer Haken

Romantik. Ich wünschte, ich könnte ein paar konkrete Hinweise geben, wie man romantische Geschichten schreibt, die Deiner Truppe passieren, aber dies ist wirklich eine sehr spezielle Sache. Ich kann eines mit Sicherheit sagen, nichts wird einen durchschnittlichen, mutigen Abenteurer eher an einem Ort halten, als das Verfolgen einer Romanze, die sich vielleicht sogar zur „Vollendung“ bringen läßt. Außer vielleicht, man macht ihn zum König des Reiches.

Das Spielen von NSCs, die die Charaktere anbaggern bzw. die von den verliebten SCs verführt werden sollen? Nun, das ist nicht für jeden SL etwas, geschweige denn für alle Spielgruppen...

Belohnungen und Spielgleichgewicht

Ich weiß nicht für welche Sorte von Stadtabenteurer Du Dich entscheidest, aber ich vermute mal, dass die Option „außerhalb“ der Stadt immer noch existiert, jedenfalls für Deine

Spieler. Um sie in die Stadt zu locken kann man generell versuchen, passende Motivationen an den jeweils geeigneten Charakter zu bringen: Macht, Romantik, Reichtum, Respekt oder Akzeptanz.

Oftmals „stolpern“ kreative Spielleiter mit wirklich netten Ideen für Geschichten, weil sie es nicht schaffen, dafür gute Aufhänger bzw. Belohnungen für die SC zu bringen. Stelle sicher, dass für jeden etwas dabei ist, um seine Sucht zu stillen, und Du wirst sehen, dass Du das Stadtabenteuer lange am Leben erhalten wirst. Kanst Du persönlich mit diesen Aufhängern nichts anfangen wird es schwierig. Dann kann Deine Truppe genausogut wieder zu den „einfachen“ Wildnis- oder Dungeon-Abenteuern zurückkehren.

Das Präsentieren einer Stadt auf eine Art, so dass sie attraktiv zu spielen ist, mitsamt einem Abenteurer oder gar einer Kampagne, benötigt ein beeindruckendes Repertoire an Fähigkeiten. Mit ein paar Vorbereitungen und sehr viel Nachdenken solltest Du aber in der Lage sein, eine richtig beeindruckende Stadt zu erschaffen.

Aktionen haben Konsequenzen

Wenn Du ein langes Spiel am selben Ort führst, speziell in der Stadt, haben die Dinge, die die SCs tun, Auswirkungen auf eben selbige Stadt. Wenn sie ein Verbrechen begehen, sollten sie das von Marktschreibern bzw. im Radio hören

können. Sollten sie versuchen, die örtlichen Machthaber zu stürzen, werden sie sich Feinde und Freunde machen. Leute in den gleichen sozialen Kreisen in einer Stadt kennen sich in der Regel. Daher können die SCs nicht einfach so tun, als agierten sie in einem „Vakuum“.

Vergleich zwischen einer Story in der Stadt und einer in der Natur

In der Natur sind Begegnungen und Gefechte selten und weit auseinander, in der Stadt aber passiert das die ganze Zeit. So oft, dass die Spieler keine Chance haben, an allen teilzunehmen. Solang sie sich nicht in den Straßen auskennen, sollten sie sogar oft Probleme haben, überhaupt rauszufinden, was vor sich geht - der „Landjunge in New York“ Effekt. Es ist einfach, betrogen zu werden, es ist einfach, sich zu verirren, es ist einfach, in Schwierigkeiten zu geraten.

In Dungeons musst Du Dich normalerweise nicht mit unschuldigen Zuschauern herumärgern. Wenn es sich bewegt, erschieß es. Wenn es sich nicht bewegt, erschieß es trotzdem. Das Eintreten einer Tür wird sich aber in einer städtischen Umgebung nicht als fruchttragend erweisen.

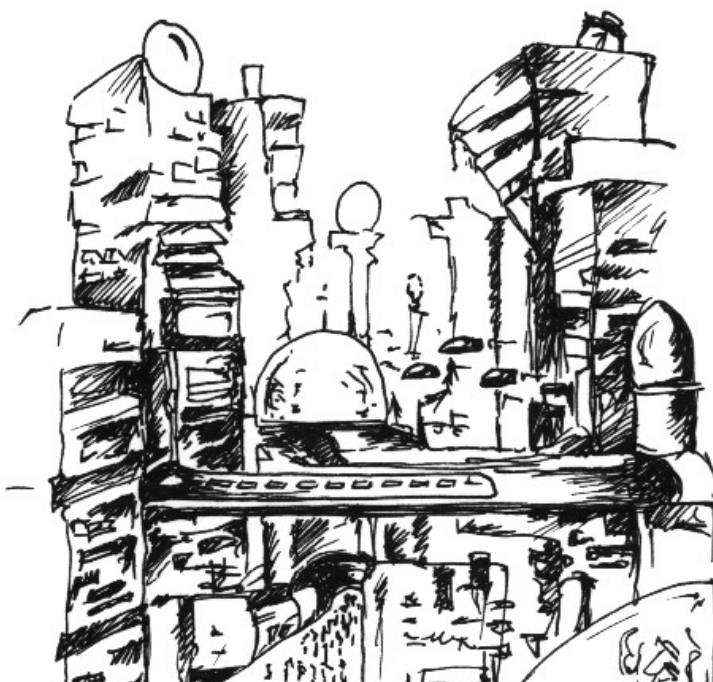
Erinnere Dich, wie Stadtabenteurer in Büchern beschrieben sind. Bereite die Begegnungen, die Du spielen willst gründlich vor und Du bist auf der sicheren Seite, wenn Du ein paar Auswahlmöglichkeiten an veränderbaren Umgebungen bereit hältst wie etwa:

- Eine Bar, um dort zu schlafen oder Wein zu trinken und etwas zu essen
- Ein kunterbuntes Straßenleben mit Händlern und Taschendieben
- Eine Allee, die geeignet für ein geheimes Rendezvous oder einen Angriff ist.
- Eine Kreuzung für einen Straßenunfall oder einen Überfall oder einen versnobten Adligen, der nicht nur nach freier Passage als Erster über die Kreuzung fordert, sondern auch dass Niedergestellte (wie z.B. die SCs) den angemessenen Respekt zollen, der ihm zusteht.

Eine lebendige Stadt zu präsentieren ist sicher nicht leicht, wenn es aber gelingt ist es für Spieler und Spielleiter gleichermaßen ein Erlebnis, an das man sich lange und gerne erinnert. Ich hoffe, ich konnte dabei etwas behilflich sein.

[1] <http://www.irony.com/mktavern.html>

[übersetzt von danny keller]
[überarbeitet von peti heinig]





Band I der Schriftrollentrilogie

DIE HERREN DER STERNE

~ EIN DSA-ABENTEUER FÜR 3-5 HELDEN DER STUFEN 3-7 ~

Einleitung

Meisterinformationen:

Die Herren der Sterne ist der erste Band der Schriftrollentrilogie. Es kann jedoch auch problemlos als einzelnes Abenteuer gespielt werden, da es eine abgeschlossene Handlung hat. Dieses Abenteuer dürfte die Helden für die nächsten 45 Tage beschäftigen und sie müssen in der Zeit nichts weiter tun, als Aventurien vor dem Untergang zu retten. Sollten sie dieses nicht schaffen, müssen sie nicht das Rollenspielsystem wechseln, denn diese Alternative wurde berücksichtigt. Dieses Abenteuer ist für den Meister in mehrerer Hinsicht ein harter Brocken.

Zum einen sollte er den Helden einen Spielraum vorgaukeln, den sie in Wirklichkeit nicht haben, da dieses Abenteuer an einen relativ festen Handlungsstrang gebunden ist und außerdem Zeit eine sehr große Rolle spielt. Zum anderen hat der Meister die Aufgabe der Gruppe ein wenig zu helfen, sollte sie an einem der zahlreichen Rätsel nicht weiter kommen.

Leider ist die Landkarte Aventuriens (welche in der Box: Das Land des Schwarzen Auges zu finden ist) für die Helden ein unverzichtbares Werkzeug, da einige Rätsel in den geographischen Gegebenheiten Aventuriens liegen. Mir ist bekannt, dass das Einsehen der Karte nur Göttern und dem Meister vorbehalten ist, aber mal ehrlich, welcher Held in Aventurien kennt diese Karte nicht. Sollte ein Meister sämtliche Regionalboxen vom schwarzen Auge haben, wird er wohl feststellen, dass manches mit der offiziellen Geschichte Aventuriens nicht übereinstimmt. Dieses Abenteuer läßt Indiana Jones Stimmung aufkommen, da die Helden durch ganz Aventurien die Spuren eines längst verschollenen Volkes aufspüren sollen, welches die einzige Hoffnung der Welt ist. Durch Zufall werden die Abenteurer die Gehilfen eines Gelehrten, der im ganzen Land Verbindungen mit anderen Wissenschaftlern hat. Sie gehen mit ihm auf eine Reise, die sie in die Kohm Wüste verschlägt. Doch um auch für den Meister die Spannung aufrechtzuerhalten, genügt dieses als Einleitung.

I. Der Weg ins Abenteuer

Im Zerbrochenem Krug

Allgemeine Informationen:

Nach dem letzten (wohl anstrengenden) Abenteuer begeben die Helden sich nach Gareth. Sie schlendern durch die abendlichen Gassen und es dürfte nicht lange dauern, bis die Helden in die erste Kneipe, Taverne oder Gaststätte einziehen wollen. Bieten Sie ihnen das Wirtshaus „Zum Zerbrochenem Krug“ (im Stadtplan von Gareth auf A 6 zu finden) an.

Spezielle Information:

Das Wirtshaus ist ziemlich gut besucht. Beim Eintreten vernehmen die Helden ein lautes Stimmengewirr. Überall sind raue, aber nicht unbedingt unangenehm aussehende Gestalten zu finden. Die Gäste vertreiben sich ihre Zeit mit Würfelspiel, Armdrücken oder Messerspielchen.

Meisterinformation:

Lassen Sie die Helden sich etwas entspannen und vielleicht eine Übernachtungsmöglichkeit finden. Aber im Endeffekt soll dieser Abend mit einer heftigen Schlägerei enden. Dies kann durch mehrere Möglichkeiten geschehen. Ein rauer Waldarbeiter kann eine der weiblichen Heldinnen belästigen. Sollten die Helden Würfel spielen, lassen Sie die Situation sich durch eine Mogelei verschärfen. Ein provozierter Held sollte eine Jähzorn Probe +3 machen. Oder lassen Sie einen Helden durch eine mißlungene Geschicklichkeitsprobe Bier über das Hemd eines anderen Gastes kippen. Der Kampf sollte möglichst ohne Waffen ausgetragen werden (Regeln für Raufen). Einige mögliche Gegner haben folgende Eigenschaften:

Waldarbeiter Thorwaler Streuner

Lebenspunkte: 30 25 35

Angriff: 13 9 8

Verteidigung: 7 10 12

Trefferpunkte: W6+3 W6+2 W6

Rüstungsschutz: 1 0 1

Nach 5 Kampfunden findet die Schlägerei ein unrühmliches Ende, da acht Gardisten zur Tür herein eilen und ohne viel zu zögern alle, die an der Schlägerei beteiligt waren, festnehmen.

Jeder muß dem Wirt eine Dukate zahlen, damit er die Einrichtung wieder herrichten kann. Danach werden die Helden in das Gefängnis geführt, nachdem ihnen Waffen und Ausrüstung abgenommen wurden.

I. Tag

Das Wiedergutmachungsprogramm

Allgemeine Informationen:

Nach einer sehr unbequemen Nacht in der Zelle, werden die Helden am späten Vormittag in die Kanzlei für Reichsangelegenheiten gebracht. Dort haben Sie ein Gespräch mit einem Beamten, der sich als Gorbion vorstellt. Hinter ihm steht ein großes Regal voller Bücher.

Spezielle Informationen:

Gorbions Gestalt neigt dazu leicht Fett anzusetzen und er hat ein rundes Gesicht mit südländischen Zügen. Gorbion erklärt, dass die Helden an einem von ihm ins Leben gerufenen

Wiedergutmachungsprogramm teilnehmen sollen. Hier sollen Raufbolde der Allgemeinheit der Bürger Gareths nützen. Diese Arbeit geht über mehrere Tage mit einer Belohnung von 5 Silbertalern. Sollten die Helden sich derzeit aus dem Staub machen wollen, werden sie als vogelfreie Bürger ausgeschrieben. Die Helden sollen außerdem Gorbion ständig über die Fortschritte informieren. Sollte die Arbeit erfolgreich abgeschlossen werden, bekommen die Helden ihre Waffen und ihre Ausrüstung wieder. Doch nun zu der Arbeit. Gorbion erzählt:

„Wir werden immer wieder von Wissenschaftlern mit irgendwelchen Ratschlägen überhäuft, die sich aber meist nur wichtig machen wollen. Eure Aufgabe ist es einen besonders nervigen zu besuchen und mir sein Anliegen vorzutragen. Sein Haus befindet sich an

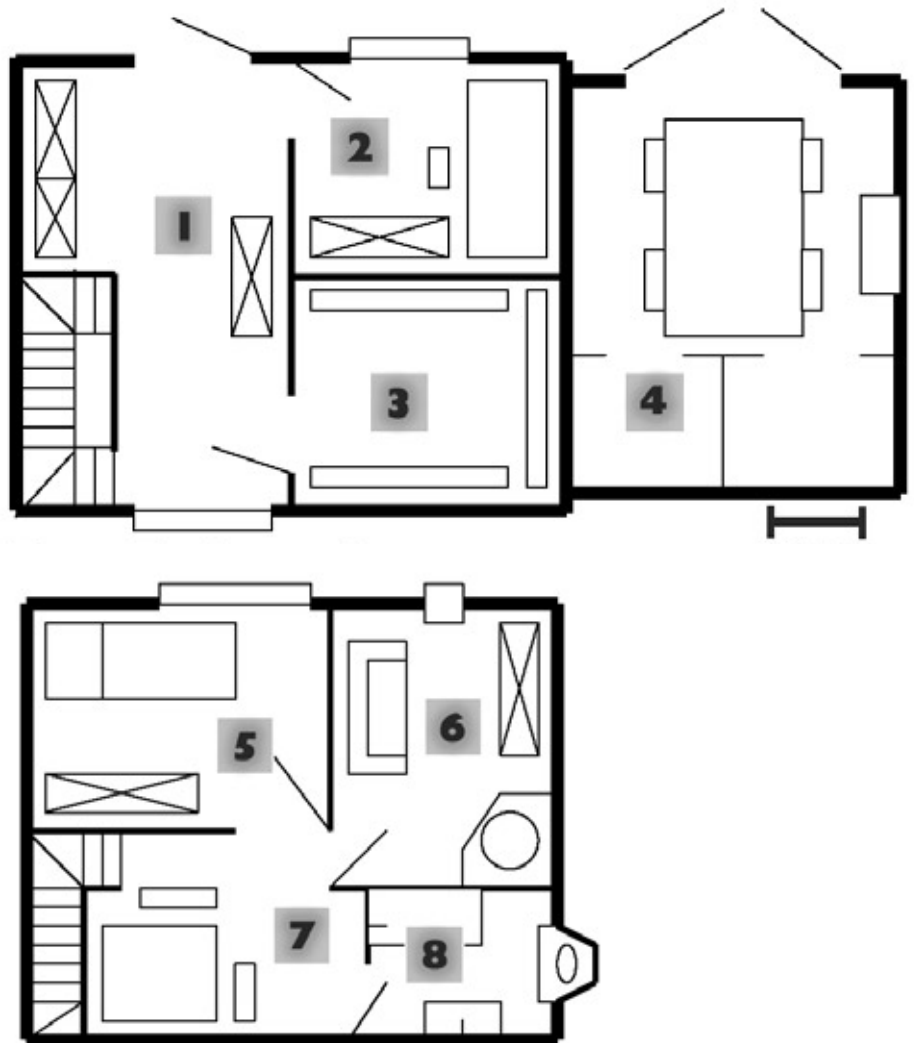
der Adler Straße (H 11). Wichtig ist, was für die Kanzlei an Informationen dabei herauspringt. Meldet euch gefälligst in zwei Stunden wieder und erzählt mir alles .“

Meisterinformation:

Gorbon hat dieses Programm nur zu seiner eigenen Bereicherung ins Leben gerufen. Sollte einer eine Probe auf Menschenkenntnis vorschlagen und sie bestehen, sagen Sie ihm, dass dieser ziemlich selbstsüchtig ist. Gorbon ist der Hauptfeind in diesem Abenteuer. Er und seine Gehilfen werden die Helden durch ganz Aventurien verfolgen. Erst ganz zum Ende des Abenteuers gibt es mit ihm das große Finale.

Gorbons Werte:

MU: 10 AG: 3 Stufe: 7 Alter: 33
 KL: 14 HA: 5 MR: 7 Größe: 1,84
 IN: 14 RA: 3 LE: 45 Haar: schwarz
 CH: 7 TA: 4 AE/KE: - Augen: blau
 FF: 12 GG: 7 Statur: dick
 GE: 7 NG: 6 TAW Fernwaffen 12
 KK: 10 JZ: 6 TP 2 W6 +2
 Menschenkenntnis: 10
 Geographie: 8
 Staatskunde: 8
 Gassenwissen: 9
 Lügen: 13
 Sprachen: 10
 Geschichtswissen: 5
 Ausweichen: 7
 Waffe: doppelläufige leichte Armbrust WV 6/6



2. Morgenes Haus

1 Flur:

Dieser ist in zwei vier mal fünf Schritt große Teilräume gegliedert. Im ersten stehen an der Wand zwei große Schränke, wo alles zu finden ist, was man in einem Haushalt so braucht.

Auf der anderen Seite im Durchgang zur Treppe steht ein Garderobenschrank. Im Treppenaufgang befindet sich eine gerahmte Mitgliedsurkunde des Bundes der Schriftrolle.

An der Wand, die die Treppe abgrenzt, sind zahlreiche Zettel von Arbeiten anderen Schriftrollen Mitgliedern angebracht (mehr dazu siehe unten).

2 Arbeitszimmer:

Der Raum mit einem Fenster auf der Nordseite ist fünf mal vier Schritt groß. Es befinden sich ein großer Schreibtisch, ein Schrank und ein Stuhl in diesem Zimmer. Hier ist es ziemlich unaufgeräumt, denn

zahlreiche Karten von Sternen, lose Zettel mit komplizierten Berechnungen und sonst allerlei Dinge, die den Helden unbekannt sind liegen herum.

3 Bibliothek:

In dem fünf mal vier Schritt großen Raum befinden sich drei Bücherregale, die in U-Form an den Wänden stehen. Morgenes verfügt über eine umfassende Bibliothek, wo hauptsächlich Bücher über Gareth und Astrologie zu finden sind. Die Bücher sind ziemlich verstaubt und manche scheinen sehr alt zu sein.

4 Stall:

Der Stall mißt acht mal sechs Schritt, hat im Norden ein zweiflügeliges Tor und ist hinten in zwei Pferdeboxen unterteilt. In der Mitte steht ein zwei mal vier Schritt großer Wagen, der fast den ganzen Stall einnimmt. Rechts von dem Wagen hängt ein Taubenkäfig an der Wand, in dem sich eine Taube befindet.

5 Schlafzimmer:

Dies ist ein typisches Junggesellenschlafzimmer mit einem Bett, einem Schrank, in dem hauptsächlich Kleidung ist und eine ziemlich schlechte Ordnung herrscht.

6 Wohnzimmer:

Hier sind ein Sofa, ein Schrank und ein Kamin zu finden. Der Kamin wird auch als Kochgelegenheit genutzt. In der Wand auf der Nordseite ist ein kleines Fenster mit einem Brett nach außen hin angebracht, das als Landeplatz für die Brieftauben vorgesehen ist.

7 Esszimmer:

Keine Besonderheiten.

8 Bad:

Hier befinden sich ein Waschbecken, eine Badewanne und ein Plumpsklo mit Freiluftspülung.



ABENTEUER

Die Ausführung des Auftrages

Allgemeine Informationen:

Nachdem die Helden die Adresse gefunden haben, stehen sie vor einem zweistöckigen Fachwerkhaus, an dessen Seite ein kleiner Stall angebaut wurde. Im Obergeschoß können sie ein großes Fernrohr am Fenster erkennen. Nachdem die Helden geklopft haben, öffnet ein bärtiger, grauhaariger, älterer Mann die Tür. Er ist ziemlich klein und hat einen Stock in der rechten Hand. Während er sich am Bart kratzt, fragt er nach dem Anliegen.

Spezielle Information:

Nachdem die Helden dem Mann mitgeteilt haben, woher sie kommen, ist er erfreut, dass er endlich beachtet wird. Er fängt sofort an, sein ganzes Wissen herauszusprudeln: „Der Planet Marbo ist von seiner Bahn abgekommen und kommt auf Aventurien zu. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis die Welt mit ihm zusammengestoßt. Hätte ich nur dieses zu berichten, würde ich den Kaiser nicht damit belästigen, denn auch dieser hat lange nicht mehr den göttlichen Beistand. Doch ich habe einen Weg gefunden, der uns vielleicht vor dem Untergang retten kann. Der Stamm der Sternenlenker ist die einzige Hoffnung. Doch dazu brauche ich Hilfe vom königlichen Hof. Bitte teilt dies eurem Auftraggeber mit!“

Meisterinformation:

Morgenes ist die wichtigste Meisterfigur in diesem Abenteuer. Er soll die Helden während dieser Zeit begleiten. Er gehört einer Gelehrtengruppe, die den Namen: Der Bund der Schriftrolle trägt, an. Doch mehr dazu später. Sollten die Helden ihm nicht die Wahrheit erzählen, von wem sie geschickt wurden, ist dieses nicht schlimm. Nach der Begegnung mit Morgenes sollten die Helden eigentlich wieder zu Gorbon zurückkehren und ihm ihr Wissen mitteilen. Sollten sie dies nicht tun, lassen Sie sie von Gardisten zurückbringen.

Morgenes Werte:

MU: 12 AG: 1 Stufe: 7 Alter: 65
KL: 16 HA: 5 MR: 7 Größe: 1,51
IN: 12 RA: 2 LE: 45 Haar: grau
CH: 9 TA: 3 AE/KE: - Augen: schwarz
FF: 8 GG: 1 AT/PA: 7/8 Statur: schmal
GE: 7 NG: 6
KK: 8 JZ: 1 TW I W6 +1
Rechnen: 9
Lesen/Schreiben: 7

Sternenkunde: 16
Tierkunde: 7
Alte Sprachen: 10
Ausweichen: 7
Geschichtswissen: 8
Geographie: 7
Lehren: 9
Orientierung: 8
Waffe: Wanderstock WV 6/6

Wieder in der Reichskanzlei

Spezielle Informationen:

Während die Helden ihr Wissen über die drohende Katastrophe von Marbos Aufprall Gorbon mitteilen, scheint er gelassen der Geschichte zuzuhören. Doch als die Helden den Stamm der Sternenlenker erwähnen, räuspert er sich und schaut in einem seiner zahlreichen Büchern hinter ihm im Regal nach. Nachdem er das Buch wieder zugeklappt hat, wendet er sich mit einem Lächeln den Helden zu und erklärt, dass sie ihre Aufgabe gut erfüllt haben und dass sie von dem Wiedergutmachungsprogramm als rehabilitiert entlassen werden. Er drückt jedem der Helden sechs Silbertaler in die Hand. Nachdem die Helden etwa 20 Minuten auf ihre Waffen und Ausrüstung gewartet haben, stehen sie wieder als freie Abenteurer vor der Reichskanzlei.

Meisterinformation:

Sollten die Helden Gorbon nicht die volle Wahrheit erzählen oder etwas verschweigen, versucht er durch geschicktes Nachfragen oder notfalls durch Drohungen alles aus den Helden herauszubekommen. Sollten die Helden oder einer von ihnen bei dem Kampf im Wirtshaus die Waffen gezogen haben, bekommen die- oder derjenige sie nicht wieder.

Nachdem die Helden nun vor der verschlossenen Tür der Kanzlei stehen, können sie zwei Wege einschlagen:

1. Sie gehen zurück zu Morgenes, da es ihnen ihr Spürsinn sagt, dass dies sie im Abenteuer weiterbringt (dies ist für den Meister der einfache Weg).
2. Sie machen irgend etwas anderes. Zumindest sollten sie Gorbon erst einmal aus den Augen und dem Gedächtnis verlieren. Dieser hat in seinen Büchern Informationen über den Stamm der Sternenlenker herausgefunden. Er weiß, dass dieser große Goldschätze besessen hat. Deshalb schickt er sofort seine Helfer aus, um Morgenes über diesen Stamm zu verhören. Wenn die Abenteurer zu

seinem Haus kommen, ist das leider schon geschehen.

Allgemeine Informationen:

Wenn die Helden zurück zu Morgenes gehen, sehen sie die Tür offen stehen und hören ein leichtes Wimmern.

Spezielle Informationen:

Nachdem die Helden eingetreten sind, sehen sie Morgenes übersehen mit blauen Flecken am Boden liegen. Er ist bewußtlos und wacht erst auf, nachdem die Helden ihn mit Wasser bespritzt haben. Dann stammelt er nur noch: „Ich habe ihnen nichts verraten.“ Anschließend fällt er erschöpft in den Schlaf. Die Helden können ihn nur noch in sein Bett bringen. Nun ist es ihnen selbst überlassen, was sie den Abend über machen. Sie können in seinem Haus herumstöbern oder sich den Stall anschauen.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden nicht zu Morgenes zurückgekehrt sein und einfach nur so umhergelaufen sein, lassen Sie sie Morgenes in irgendeiner dunklen Gasse finden. Sollten sie ihn liegen lassen, sind die Helden nicht würdig genug, um in einem intakten Aventurien zu leben. Das Abenteuer ist damit beendet.

2. Tag

Die Suche beginnt

Allgemeine Information:

Am nächsten Morgen ist Morgenes wieder fit. Als die Helden noch schlafen, macht er ihnen Frühstück und ruft sie zusammen.

Spezielle Information:

Morgenes bedankt sich erst einmal, dass die Helden ihm geholfen haben. Er erklärt: „Zwei Typen haben mich überwältigt. Sie haben mich verhört, damit ich ihnen Informationen über den Stamm der Sternenlenker gebe. Sie wußten, dass diese große Goldschätze besaßen, aber dass nur sehr wenig davon bisher aufgetaucht ist. Doch da ich mich nicht mit diesem Thema befaßt habe, wußte ich nur, dass es ein Tulamidenstamm war, der irgendwo in der Kohm Wüste lebte. Sie hatten eine riesige Anlage gebaut, die anscheinend die Laufbahn der Planeten beeinflussen konnte. Doch dieses ist nicht bewiesen, sondern ist nur vage in einigen novadischen Schriftstücken beschrieben.“

Morgenes ist ziemlich verzweifelt, da er wohl



offensichtlich keine Hilfe von Kaiser bekommen kann. Er fragt die Helden, ob sie ihm helfen würden, das Unvermeidliche zu vermeiden.

Wenn der Planet Marbo nicht gestoppt werden sollte, wird er mit Aventurien zusammenstoßen. Morgenes schlägt vor, dort anzufangen, wo jeder einfache Gelehrte zu suchen anfangen würde: Er schickt die Helden ins Stadtarchiv (K 7 /Gebäude 29), nachdem er ihnen seinen Ausweis dafür gegeben hat. Er erklärt, dass er in seiner eigenen Bibliothek suchen wolle. Sobald sie etwas gefunden haben, sollen sie möglichst bald zurückkommen.

Meisterinformationen:

Nun hat sich Abenteuergruppe hoffentlich gefunden. Spielen Sie als Meister Morgenes als einen sympathischen Mann, den die Abenteurer leicht in die Herzen schließen. Er soll nicht als Boß in der Gruppe auftreten, denn die Helden sollen ebenfalls Vorschläge machen, wie sie die Suche beginnen. Erst wenn ihnen die Ideen fehlen, lassen Sie sie durch Morgenes auf die richtige Spur kommen. Also je dümmere die Helden sind, desto schlauer muß Morgenes sein. Machen Sie den Helden ebenfalls den Zeitdruck durch Morgenes hektisches Verhalten klar, unter dem sie bei diesem Abenteuer stehen.

Im Stadtarchiv

Allgemeinen Informationen:

Das Archiv besteht aus mehreren großen Hallen und vier Stockwerken, wo man keine Wände sondern nur Regale voll mit Schriftrollen und Büchern erkennen kann. Das meiste scheint alphabetisch geordnet zu sein und jeder Raum hat ein anderes Thema. Ein völlig überarbeiteter Mitarbeiter sitzt am Eingang mit einem Stapel Bücher auf dem Schreibtisch, die er wohl gerade einordnet. Ettl Marrimon meint, dass sie ihren Wunsch auf einen Zettel schreiben sollen und sich in zwei Wochen wieder melden können, wenn sie zu faul zum Suchen seien.

Spezielle Informationen:

Egal wo die Helden suchen, sie finden keine Informationen über dieses Volk. Nur eine Schriftrolle über Astrologie mit dem Titel: Die Gestirne des Himmels, ist leicht zu finden, sollten sie danach suchen. Erst wenn die Helden Ettl fragen, führt er sie in eine Abstellkammer, wo er meint, dass dort die Schriftstücke über unbedeutende Wüstenvölker lagern. Nach hoffentlich nicht all zu langem Suchen finden sie eine Schriftrolle, an der ein kleines Schild mit der Aufschrift hängt: Die Kohm Wüste und ihre

verschollenen Sternenkinder. Doch die Helden können nicht ein Wort von der Rolle selbst lesen. Sie können nur eine verblaßte Zeichnung von einem sternenförmigen Amulett erkennen.

Meisterinformation:

Das Suchen nach der richtigen Schriftrolle geht folgendermaßen vor sich: Jeder Held macht eine Talentprobe auf lesen/schreiben. Die Punkte, die jeder Held nicht für seinen Ausgleich zum Bestehen der Probe braucht, addiert die ganze Heldengruppe zusammen. Nun würfeln Sie mit einem W 20. Sollte das Ergebnis kleiner sein, haben sie die Schriftrolle gefunden.

Sollte es größer sein, haben sie eine Stunde vergeblich gesucht. Bei der nächsten Stunde wird vom W 20 Resultat 2 subtrahiert. Mehr ist zu diesem Thema nicht zu finden. Zeichnen Sie das Amulett den Helden ungenau auf.

Vorkehrungen für die Reise

Allgemeine Informationen:

Als die Helden wieder zurück zu Morgenes gehen, sehen sie ihn wild rechnend an seinem Schreibtisch umgeben von Büchern sitzen.

Spezielle Informationen:

Er begrüßt die Helden voller Ungeduld und teilt ihnen seine neuen Erkenntnisse mit. Er hat errechnet, dass Marbo ungefähr in 45 Tagen mit der Welt kollidieren wird. Nachdem die Helden ihm die Schriftrolle(n) überreicht haben, erkennt er in einer Skizze ein Amulett wieder. Nach einigen Minuten nachschlagen in uralamidischen Wörterbüchern erfährt er, dass dieses Amulett etwas mit dem Standort des Sternlenksystems zu tun hat. Es ist jedoch seit 180 Jahren verschollen. Er erkennt dieses Amulett, weil ein Kollege von ihm vor einigen Wochen bei Ausgrabungen in den nördlichen Goldfelsen etwas gefunden hat, was so aussieht.

Er bittet einen der Helden in den Stall zu gehen, um seine Taube Pascal zu holen. Er selbst verschwindet in sein Arbeitszimmer und schreibt einen Brief. Nachdem er damit fertig ist, befestigt er den Brief an der Taube und läßt sie fliegen. Die Helden werden sicher neugierig sein und ihn mit Fragen überhäufen. Doch Morgenes blockt diese ab und meint, dass sie auf der Fahrt noch genügend Zeit hätten, alles zu besprechen. Er bittet die Helden, auf dem Markt alles für eine 30-tägige Reise einzukaufen. Er selbst verschwindet mit der Schriftrolle wieder in sein Arbeitszimmer.

Meisterinformation:

Morgenes ist Mitglied einer Gelehrtenvereinigung, die sich über ganz Aventurien verteilt. Jedes Mitglied ist einem speziellen Fachgebiet zugeordnet worden und ist für eine Region zuständig. Morgenes hat das Fachgebiet Theologie und die Region Gareth. Die Wissenschaftler kommunizieren mit speziell abgerichteten Tauben, die alle Stationen der Mitglieder anfliegen können. Auf diese Weise halten sie sich über ihre Forschungen auf dem Laufenden. Sie sollten den Helden nur das Nötigste zu diesem Zeitpunkt darüber erzählen, da es auf der Fahrt noch genug Gelegenheit gibt den Helden alles ausführlich zu erklären. Nun hat Morgenes seine Taube nach Fasar geschickt, um seinen Kollegen aus Punin zu bitten, ihm das Amulett zu überreichen. Die Taube wird am Anfang des nächsten Tages wieder eintreffen. Zu diesem Zeitpunkt wissen die Helden noch nicht das genaue Ziel der Reise, doch es ist klar, das sie letztendlich in der Kohm Wüste enden wird. Nun haben die Helden genug Zeit, sich Ausrüstung und Lebensmittel für das Abenteuer zusammenzustellen. Bedenken Sie, dass für eine Person pro Monat 40 – 80 Silbertaler für Ernährung ausgegeben werden sollten.

Verzichten Sie bei dem Erwerb von anderen Gegenständen nicht auf das beliebte Feilschen. Morgenes wird sich mit der Übersetzung der Schriftrolle beschäftigen. Der restliche Teil des Tages ist den Helden überlassen. Sie können bei Morgenes Wohnung oder in Gareth herumstöbern, aber Morgenes bleibt in seinem Arbeitszimmer verschwunden.

3. Die Reise nach Fasar

3. Tag

Es geht los!

Allgemeine Informationen:

Völlig übermüdet weckt Morgenes die Helden und teilt ihnen mit, dass die Taube wieder angekommen ist und dass sie den Wagen fertig machen und die beiden Pferde Krabax und Krabix ins Geschirr legen sollen. Außerdem sollen sie die Fässer mit Wasser füllen und an den Wagen hängen. Nachdem die völlig erschöpfte Taube etwas gefressen hat, tut er sie in einen Käfig und nimmt ihn mit auf den Wagen. „Wir müssen nach Fasar.“, meint Morgenes müde. Dann legt er sich mit einem lauten Gähnen hinten in den Wagen und schläft sofort ein.

Meisterinformationen:

Morgenes hat die ganze Nacht über die Schriftrolle übersetzt. Am frühen Morgen kam die Taube von seinem Kollegen wieder zurück. Dieser hatte das Amulett an den Fuß der Taube gebunden und folgenden Brief geschrieben:

Lieber Morgenes,
ich bin Deiner Bitte nachgekommen und habe Dir das Amulett geschickt. Wenn Deine Befürchtungen richtig sind, brauche ich die Schmiedekunst der Zwerge gar nicht mehr studieren, sondern sollte mir einen schönen Tag machen. Doch nun einige Informationen zum Amulett: Ich habe es in einer verlassenen Goldmine gefunden, wo mehrere Skelette von Zwergen herumlagen. Sie muß wohl eingestürzt sein. Das Amulett ist definitiv keine Zwergenarbeit und obwohl ich das Fachgebiet Geologie habe, sind mir einige Materialien unbekannt.

Dein Dublonio

Auf der Rückseite des Amuletts befindet sich eine Art Bilderschrift, die Morgenes für die Schrift dieses Sternstammes hält. Er kennt in Fasar einen uralten Übersetzer, der, so hofft er, diese Bilderschrift übersetzen kann. Darum sollen die Helden einen Weg nach Fasar einschlagen. Für den Rest würde er auf der Reise noch genügend Gelegenheit finden, ihnen alles zu erklären. Nun liegt es an den Helden, eine geeignete Route zu finden. Hier gibt es zwei Alternativen:

1. Sie fahren die Reichsstraße von Gareth nach Osten bis sie kurz vor Perricum Richtung Norden abbiegen. Irgendwann nachdem sie Baburin durchquert haben, werden sie den Fluß Barun Ulpah überqueren, die Reichsstraße verlassen und Richtung Fasar fahren.
2. Sie fahren die Reichsstraße nach Süden über Ragath bis nach Punin und versuchen über eine nicht allzu hohe Paßstraße über den Rastullswall zu kommen.

Egal welchen Weg sie nehmen, wichtig ist nur, dass sie über einen Fluß kommen sollten. Nun wollen wir die Helden nicht allzusehr auf die Folter spannen und Morgenes wieder aufwachen lassen.

Das Amulett und die übersetzte Schriftrolle

Allgemeine Informationen:

Nach einigen Stunden wacht Morgenes wieder auf und steht den Helden Rede und Antwort.

Meisterinformationen:

Legen Sie den Zettel mit dem Amulett auf den Tisch. Jetzt lassen Sie die Helden über die Bedeutung rätseln, während Morgenes die übersetzte Schriftrolle vorliest. In der Mitte befindet sich eine runde Scheibe unbekanntem Materials, die auf einer Goldschiene leicht quer über das Amulett verschoben werden kann. In den vergoldeten Vierecken an den zwei Spitzen befinden sich Ausbuchtungen, in die Steine hineingelegt werden können.

Wie wohl schon die Abenteurer richtig vermutet haben, gibt dieses Amulett den Standort des Sternlenksystems an. Doch dazu benötigt man zwei Kristalle: einmal den Kristall des Salzes und einmal den Kristall des Goldes. Diese Kristalle wirken magnetisch auf die runde Scheibe und sobald beide im Amulett liegen, pendelt die Scheibe sich an einer bestimmten Stelle ein.

Sollte nur ein Kristall in das Amulett gelegt werden, wandert sie langsam bis zur anderen Seite, wo kein Stein liegt. In der Schriftrolle steht, dass dieser Stamm eine Karawanenstraße von den nördlichen Goldfelsen bis zum Salzsee hatte.

Der Kristall des Salzes (er ähnelt der Form des Sees) ist Symbol für diesen Ort. Der Kristall des Goldes dient als Symbol für den nördlichsten Punkt der Goldfelsen. Der untere halb verdeckte Stern, auf dem der große Stern befestigt ist (Material ebenfalls unbekannt), trägt an allen vier Seiten Symbole. Diese sollen für die vier Himmelsrichtungen stehen: Norden (durchgestrichene Sonne), Osten (Sonne mit Pfeil nach oben), Süden (Sonne mit Pfeil zur Seite) und Westen (mit der untergehenden Sonne). Man muß nun die Schiene in nordwestliche Richtung auf die Kohm Wüste legen, wobei die Schiene einmal am Salzsee und einmal an den Goldfelsen enden soll.

Sollten die Helden nun in den Besitz der beiden Kristalle kommen (mehr dazu später), können Sie das Sternlenksystem lokalisieren. Auf der Rückseite sind die beiden Bilderfolgen zu finden, wegen denen sie zu dem Übersetzer fahren. Die Übersetzung von der Schriftrolle lautet nach Morgenes folgendermaßen:

Gedanken von Achmet von Kaljar Möge dieses Schriftstück niemals den Getreuen des Kalifen in die Hände fallen. Trotz dieser Gefahr möchte ich dennoch der Nachwelt einiges berichten. Ich berichte von dem unrühmlichsten Kapitel der nowadischen Geschichte: Der Auslöschung des Sternstammes.

Doch fange ich am Anfang an: Ich kann nur vermuten, wie dieses Volk vorher gelebt hat. Man weiß nicht, wie alt es ist, denn es war nicht ihre Absicht, ihre eigene Geschichte zu erkunden. Ihre Augen waren in die Zukunft gerichtet - ihre Augen waren ebenso in den Himmel gerichtet. Nur Rastullah weiß welche Kenntnisse sie von unserem Himmelszelt hatten. Die Gerüchte sagen, dass sie sogar die Macht hatten, unseren Planeten zu beeinflussen. Dies hielt ich für einen Irrglauben, bis ich auf dem Basar einen unscheinbaren Kristall in Sternform erwarb.

Dieses Ding konnte auf einige Stoffe der Natur Kraft ausüben, so dass diese Stoffe dem Stern einmal abgeneigt und einmal zugeneigt waren. Sie hatten also Macht über Materie, warum dann auch nicht über die Sterne.

Doch ihr Verhängnis war, dass sie eine Karawanenstraße quer durch das sandige Meer hatten. Sie stahlen unser Salz, aus dem See und sie hielten uns das Gold vor, das ihnen nichts bedeutete. Denn sie bauten diesen Schatz geschickter als die Halblinge in den Bergen des Goldes ab. Neid stärkte die Blutgier. Nun, der Untergang des einen Volkes ist die Geburt des anderen: Nachdem Rastullah in der Oase Keft erschienen war, pilgerten die Gläubigen zu Tausenden dorthin. Doch dies kreuzte den Weg unseres Stammes. Abgeschnitten vom Salz machten sie den Fehler, auf sich aufmerksam zu machen.

Der erste Kalif Milkillah zerstörte deren Siedlung und ließ deren Anführer auf dem Marktplatz Unaus durch Kamele vierteilen. Ich war dabei, als der Anführer des Sternstammes vor seiner Hinrichtung folgendes sagte: „Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis Aventuriens Brüder und Schwestern uns vernichten, wenn

keiner auf sie aufpaßt.“ Doch die Sternenlenker liebten die Welt viel zu sehr, als dass sie wollten, dass sie mit ihnen untergeht. Sie fertigten ein Amulett an und hofften, dass sich die Menschheit weiter entwickelt und das Rätsel löst, damit sie würdig ist, das Sternenlenkssystem zu besitzen. Doch dieses Amulett ist mir nur durch vage Beschreibungen bekannt, die ich unten zu Papier gebracht habe, denn ein Halbling soll dieses Artefakt erworben haben.

Meisterinformationen:

Nun einige Informationen zu der zeitlichen Einordnung dieses Schriftstücks: Rastullah erschien 233 v. H. in Keft. Damit fing auch die nowadische Zeitrechnung an. Seitdem wurde die Karawanenstraße unterbrochen. Der erste Kalif regierte von 218-207 v. H. . So ungefähr 217 v. H. muß das Oberhaupt des Sternenstamms hingerichtet worden seien.

4. - 20. Tag

Der Reisealltag

1 Die Pferde:

Der Wagen wird von den Pferden Krabax und Krabix gezogen, die geduldig und ausdauernd gehorchen.

2 Der Besprechungsraum:

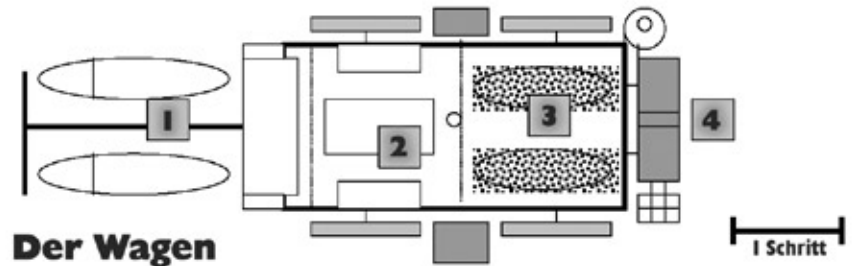
An den Seiten des Wagens sind Holzpritschen angebracht, die bei Belieben hochgeklappt werden können. Als Tisch, um Landkarten auszubreiten, dient eine große Kiste, die vollgefüllt ist mit Proviant, den die Helden für die Reise brauchen. An der Decke hängt eine kleine Öllampe, die aber leider nicht ausreichend Licht spendet.

3 Der Schlafraum:

Auf dem Boden sind zwei Felle ausgebreitet, die nicht besonders bequem aber recht warm sind.

4 Das Gepäck:

Auf der rechten Seite ist hinten am Wagen ein Wasserfaß befestigt. In der großen Kiste in der Mitte sind zahlreiche Kleider, Meßgeräte von Morgenes, Waffen und sonstiges Zeug verstaut. Auf der linken Seite ist der Käfig mit der Taube Pascal angebracht.



Meisterinformation:

Die Heldengruppe schafft durchschnittlich 40-45 Meilen pro Tag. Es ist eine Probe auf Tierkunde nötig, um die Verfassung der Pferde richtig einzuschätzen. Gelingt diese, gehen sie ohne Schaden an ihr Limit. Sollte sie mehrmals nacheinander nicht gelingen, müssen die Pferde sich längere Zeit ausruhen. Für die nächsten rund 21 Tage wird die Kutsche das Zuhause der Helden sein, während die Landschaft Aventuriens an ihnen vorbeizieht.

Beschreiben Sie dies als eine ruhige und erholsame Reise, wobei meist zwei vorn auf dem Führersitz die Pferde lenken und zwei hinten im Wagen in Felle gehüllt schlafen können. In der Mitte des Wagens ist sozusagen der Besprechungsraum, wo die Helden auf Kisten sitzend, Wege, Probleme und Rätsel diskutieren können. Licht gibt in diesem Teil des Wagens eine kleine Öllampe, die schaukelnd an der Decke hängt, während der Wind draußen an der Wagenplane rüttelt. Morgens schaut jede Nacht besorgt mit seinem Fernrohr in den Himmel. Er sieht zu, wie der Planet Marbo immer mehr an Größe gewinnt und kritzelt anschließend irgendwelche Rechnungen aufs Papier.

Der Überfall

Meisterinformation:

Gorbon war nicht untätig und hat den Helden eine Gruppe von Kopfgeldjägern nachgeschickt. Diese haben den Auftrag Morgens gefangenzunehmen. Wenn sie dies schaffen sollten, bekommen sie zwanzig Dukaten. Sollte einer der Helden den Bogenschützen unter ihnen töten oder gefangennehmen und seine Sachen durchsuchen, finden sie folgenden Zettel:

Seid begrüßt,
ich habe einen neuen Auftrag für Euch. Spürt einen Wagen mit zwei Pferden auf, der sich wohl Richtung

Süden bewegt. Mit ihm reist ein alter grauhaariger Mann und mehrere junge Glücksritter. Bringt mir den alten Mann lebendig, was ihr mit den anderen macht, ist mir egal. Der Lohn ist die übliche Summe pro Kopf.

PS: Macht es schnell und sauber!

Die Kopfgeldjäger wissen jedoch nicht, das Gorbon ihr Auftraggeber ist, da er immer anonym mit ihnen in Kontakt getreten ist. Je nachdem welche Reiseroute die Helden gewählt haben, findet der Überfall an unterschiedlichen Orten statt. Dies führt dazu, dass die Kopfgeldjäger andere Mittel benutzen, um die Helden zu stoppen. Denn in diesem Abenteuer soll auch die taktische Kriegsführung nicht ungetestet bleiben. Zeichnen Sie den Helden einen beliebigen Ort mit Bäumen, einen Weg und Felsen auf, damit sie ihre Umgebung sehen und ihre Handlungen genau beschreiben können.

Sollten sie die erste Reiseroute gewählt haben, werden die Helden auf der Reichsstraße vor Baburin in einem kleinen Wald angegriffen. Hier könnte sich der Bogenschütze auf einem Baum versteckt haben und mit einem Brandpfeil die Plane des Wagens in Brand setzen.

Sollten sie die zweite Route gewählt haben, findet der Überfall bei der Überquerung des Rastullswalls statt. Hier können Steine auf den Weg geworfen werden, so dass der Wagen anhalten muß.

In beiden Fällen muß eine Probe in Fahrzeuglenken gemacht werden. Sollte sie nicht bestanden werden, erleidet der Wagen einen Achsenbruch. Dies kann nur mit einer Probe auf Holzbearbeitung wieder behoben werden. Doch nun zu den Kopfgeldjägern:

Bogenschütze:

Dieser hat sich in eine strategisch günstige Position gebracht (auf einen Baum oder einen Felsvorsprung) und beschießt die Helden jede dritte Kampfrunde mit seinem Langbogen. Sollte



ein Held ihn im Nachkampf stellen wollen, muß er eine Kletterprobe ablegen. Wird er dabei getroffen, wird sie um vier erschwert. Der Weg zum Bogenschützen dauert 10 Kampfrunden. Im Nahkampf kämpft er mit einem schweren Dolch weiter.

MU 11; LE 30; AU 40; RS 1 (Kleidung);
GST 1; MR 4; AT 10; PA 9;
TP IW6+2 (schw. Dolch)/W6+4 (Langbogen)
TAW (Fernwaffen) 13; MK 15

Lanzenreiter:

Dieser reitet zunächst unscheinbar und mit gehobener Lanze dem Wagen entgegen. Erst nachdem der allgemeine Angriff erfolgt ist, senkt er die Lanze und greift an. Er vollzieht etwa alle vier Kampfrunden einen Angriff, wobei er etwa 15 Meter Anlauf hat. Zu Beginn muß er jeweils eine Reitprobe +3 ablegen. Mißlingt diese, kann er diese Runde nicht angreifen. Er muß ebenfalls eine Reitprobe ablegen, wenn er getroffen wurde und zwar um die TP's erschwert. Mißlingt diese, stürzt er (IW6 Schaden).

MU 13; CH 10; FF 9; KK 14 LE 35; AU 40;
RS 3 (Lederrüstung); GST 1; MR 0;
AT 9; PA 9; TP 2 W6+5 (Kriegslanze bei 10-25
Meter Anlauf); TAW Reiten +5; MK 15

Die Kämpfer:

Je nachdem wie viele Helden an diesem Abenteuer teilnehmen, sollten 1-3 Kämpfer angreifen. Nachdem der Wagen gestoppt wurde, kommen sie hinter Bäumen oder Felsen hervor.

MU 12; LE 25; AU 30; RS 3 (Kleidung);
GST 1; MR 1; MK 10
AT 12; PA 9; TP IW6+4 (Langschwert)

Die Flußüberquerung

Allgemeine Informationen:

Ziemlich am Ende der Reise nach Fasar, kommen die Helden an einen Fluß. Auf der anderen Seite des Flusses scheint eine Fähre vor Anker zu liegen, doch es ist kein Mensch zu sehen.

Spezielle Information :

Nachdem sich wohl oder übel ein Held entschieden hat, den Fluß schwimmend zu überqueren, muß er eine Probe auf Schwimmen machen. Sollte sie nicht bestanden werden, erleidet er ein W6 Schaden. Er macht am anderen Ufer eine traurige Entdeckung. Ein Mann, der wohl der Fährmann war, liegt tot mit einem Armbrustbolzen im Auge und im Herzen auf der Fähre. Wenn der Held seinen ersten

Schreck überwunden hat, kann er die Fähre mit einigen Schwierigkeiten über den Fluß bringen, damit der Wagen übersetzen kann.

Meisterinformation:

Je nachdem welche Route die Helden gewählt haben, kommen sie von Westen über den Mhanadi oder von Osten über den Gadang. Beide Flüsse dienen der Möglichkeit, die oben beschriebene Situation entstehen zu lassen. Gorbion hat die Gesellschaft aufgespürt und ihnen den Weg so schwer wie möglich gemacht. Nachdem der Fährmann ihn über den Fluß gesetzt hat, hat er ihn mit zwei Armbrustbolzen exekutiert.

4. Bei Bel Kalib

Die Ankunft

Allgemeine Informationen:

Die Helden kommen in eine der Metropolen Aventuriens. Fasar ist voller Gegensätze, denn alle Gestalten Aventuriens von zahlreichen Novadis bis zu einzelnen Nivesen und von Zwergen sogar bis hin zu Elfen sind dort anzutreffen. Der erste Eindruck dieser Stadt ist nüchtern, denn sie fahren durch die Baracken am Rande der Stadt.

Doch als sie sich im Herzen der Stadt umsehen, herrscht dort geschäftiges Treiben. Fasar ist eine Stadt des Handels wo alle erlaubten und verbotenen Dinge, Materialien und Dienstleistungen für Geld erworben werden können. Hohe Häuser, zahlreiche Tempel aller Götter, noble Villen erwecken das Augenmerk. Auffallend ist auch, dass die Helden durch zahlreiche Tore kommen, weil die Stadtteile durch Mauern getrennt sind. Die Stadt macht nicht den Eindruck, dass auf den Schwächeren Rücksicht genommen und dass Recht groß geschrieben wird.

Als sich der Tag dem Ende neigt, halten sie vor einem zweistöckigen Lehmhaus. Die Gegend sieht recht wohlhabend aus. Nachdem Morgenes an die Tür geklopft hat, macht ein junger Novadi auf. Dieser erkennt Morgenes und erfährt durch ein kurzes Gespräch auf novadisch von Morgenes den Grund ihres Kommens. Gastfreundschaft wird in diesem Hause groß geschrieben, denn die Helden können je nach Geschlecht ein Gästezimmer wählen. Nachdem die Helden Gelegenheit hatten den Staub der Reise abzuwaschen, werden sie zum Essen gerufen. Nach einiger Zeit wird der alte Bel Kalib von einem anderen Sohn zu Tisch geführt.

Spezielle Informationen:

Lassen Sie einen Helden dem Alten die Vorkommnisse und den Grund ihrer Reise erklären. Nachdem Bel das Amulett zu Gesicht bekommen hat, denkt er lange nach. Dann sagt er schließlich: „Ja, der Kreis schließt sich! Mein Vater lehrte mich diese Bilderschrift. Ich hielt es für einen Test meiner Intelligenz, denn ich glaubte nicht, dieses Wissen noch einmal anwenden zu müssen. Mein Vater war kein Gläubiger, doch als ich ihn fragte, warum er mich dieses lehrte, erzählte er mir folgende Geschichte:

„Er war als junger Mann Reiter einer Karawane. Doch er verirrte sich in den Weiten der Wüste. Er glaubte, sterben zu müssen bis seltsame Menschen ihn retteten. Sie stellten ihm für seine Rettung eine Bedingung: Er dürfe erst nach Hause zurückkehren, wenn er ihre Schrift gelernt habe. Und so geschah es.“

Nun schaut Bel sich die Bilderschrift an und meint, dass in diesen zwei Sätzen die Bestimmungsorte zweier Gegenstände beschrieben sind. Er fährt fort, einige Symbole in ihrer groben Bedeutung zu übersetzen:

Hand: die Hand steht für die Wörter „geben“ oder „nehmen“. Doch weil sie von der Rückseite gezeichnet wurde bedeutet sie hier „nehmen“.

Menschen mit Schwertern: Die Novadis, die sich erst neu als Volk gebildet hatten, waren das einzige kriegerische Volk, das die Sternenlenker kannten.

König mit Schwert: Das Oberhaupt der Novadis.

Auge: steht für die Tätigkeit „schauen“.

Durchgestrichene Sonne: steht für die Himmelsrichtung Norden.

Meisterinformation:

Die vollständigen Sätze lauten:

1. Der goldene Kristall wurde von den Novadis genommen. Ihr Kalif trägt ihn als Kette um den Hals.

2. Schau nach dem Salzkristall an der nördlichsten Stelle des Clachanebi Salzsees.

Versuchen Sie den Helden so wenig wie möglich Hilfe bei der Übersetzung der Sätze zu geben. Nachdem nun dieses geschafft ist, stellt sich die Frage, wo die Kette, die der Kalif um den Hals trug, nun geblieben ist. Lassen Sie alle Helden eine Probe auf Geschichtswissen machen. Sollte diese jemand bestanden haben, sagen Sie ihnen, dass alle Kalifen der Novadis samt Schmuck und Kleidung im Palast von Unau begraben sind (sollten die Geschichtskennnisse

zu schlecht sein, muß wohl Morgenes nachhelfen). Damit ist das nächste Ziel der Reise gesteckt! Lassen Sie alle Helden eine Probe auf Sinnesschärfe machen. Sollte diese bestanden werden, erblickt der Held einen Schatten am Fenster von Bel Kalibs Haus. Nach stiller Übereinkunft können die Helden den Spion stellen. Sie finden einen jungen, verängstigten Novadi vor, der ärmlich gekleidet ist, aber ihre Sprache kann. Nach einigem Drohen erklärt er den Helden, dass er den Auftrag bekommen habe, dieses Haus zu belauschen. Doch ihm ist nicht bekannt, wer sein Auftraggeber ist. Mehr Informationen bekommen sie von dem Jungen nicht. Da die Zeit nun schon ziemlich fortgeschritten ist, lassen Sie die Helden zu Bett gehen.

21. Tag

Allgemeine Informationen:

Morgenes empfängt die Helden am nächsten Morgen mit einer Neuigkeit: „Wir werden unseren Wagen samt den Pferden in Fasar lassen und eine schnellere Reisemöglichkeit wählen. Bel hat uns angeboten auf einem seiner Handelsschiffe mitzufahren. Er verdient sein Geld, indem er Pferde in Fasar kauft und sie in Unau wieder verkauft. Auf dem Rückweg nimmt er Salz mit, um es hier wieder loszuwerden. Gegen Mittag legt eines seiner Schiffe nach Unau ab.“

Meisterinformationen:

Nun haben die Helden für ein paar Stunden noch einmal die Möglichkeit, Ausrüstung und Proviant auf den Märkten von Fasar zu kaufen.

22. - 38. Tag

Die Zeit auf dem Handelsschiff

Allgemeine Informationen:

Als die Helden gegen Mittag am Hafen ankommen, sehen sie wie stolze Pferde in den Rumpf des Schiffs getrieben werden. Es ist ein 30 Fuß langes zweimastiges Schiff, das recht stabil wirkt. Rachim, einer der Söhne von Bel begrüßt sie an Deck. Nachdem sie Morgenes und ihre Ausrüstung an Bord gebracht haben, bekommen sie ihre Übernachtungsmöglichkeit gezeigt.

Es ist ein Raum, in dem Hängematten für

die Besatzung und ihre Passagiere aufgehängt wurden. Als alle Pferde verstaut sind, legt das Schiff ab.

Meisterinformation:

Auf dem Schiff gibt es für die Helden nicht viel Möglichkeiten, in Aktion zu treten. Nun liegt es an dem Meister, die Fahrt nicht als bloße Formalität dieses Abenteuers abzuhaken. Beschreiben sie den Helden das Schiff, wenn sie es erkunden sollten. Rachim ist auch gerne bereit, über seine Schiffsfahrten zu plaudern. Doch den Hauptteil in dieser Schiffsreise sollen die Landschaftsbeschreibungen Aventuriens einnehmen. Denn es kommt bestimmt nicht alle Tage vor, dass sie in so kurzer Zeit halb Aventurien zu Gesicht bekommen.

Allgemeine Informationen:

Das Schiff fährt zunächst den Flußlauf des Gadang und dann des Mahanadis

hinunter, westwärts sehen die Helden die Lebensfeindlichkeit der Gorischen Wüste. In Rastul nehmen sie kurz Proviant auf und fahren schließlich durch das Delta des Mahanadis. Von diesem Punkt an wird die Aussicht nicht mehr so interessant, denn obwohl sie nah an der Küste bleiben, fahren sie doch mit einem gebührenden Abstand südwärts durch den Golf von Tuzak. Bevor sie durch die Mündung des Chaneb fahren, bietet sich ihnen eine eindrucksvolle Berg-Kulisse des Thalys-Massivs. Dort wird die Landschaft wieder zur Wüste bis sich vor ihnen in der Abenddämmerung der weite Clachanebi Salzsee offenbart. An der südlichen Spitze liegt die Hauptstadt der Novadis am Fuße der schroffen Felsen der Unau-Berge.

Umgeben von einer Stadtmauer breitet sich Unau in einem Halbrund an einem sanften Hügel aus. Der stolze Palast des Kalifen überragt, an den Felsen geschmiegt, alle anderen meist aus Lehm bestehenden Gebäude der Stadt. Fast so



Der Palast des Kalifen



beeindruckend wie der Palast ist der Rastullah-Tempel, der mit seinen vier riesigen Säulen einem Elefanten gleicht.

5. In Unau, dem Sitz des Kalifen

Die Ankunft

Meisterinformation :

Für diesen Tag haben die Helden kaum noch Möglichkeiten ihrem Ziel, in den Palast des Kalifen einzudringen und aus dem Grab von Malkillah den Kristall des Goldes zu stehlen, näherzukommen. Sollten sie unbedingt darauf bestehen, dem Palast noch einen Besuch abzustatten, werden sie am Anfang des langen aufsteigenden Weges zum Palast von Wachen aufgehalten. Vom Palast ist in der Dunkelheit ebenfalls wenig zu sehen. Bieten Sie den Helden eine Herberge an: Die Wüstenspringmaus. Dann lassen Sie die Helden beraten, was sie am nächsten Tag zu tun gedenken. Marbo ist während dieser Zeit stetig größer geworden, so dass nun fast schon auch Laien sehen können, dass dies eine außergewöhnliche Erscheinung ist.

Allgemeine Informationen:

Auf Bitten Rachims helfen die Helden zwei bis drei Stunden lang, das Schiff mit Salzsäcken zu beladen. Dies war der Dank für den Transport nach Unau. Völlig geschafft und schon im Halbdunkeln gehen die Helden durch die Straßen Unaus. Die Straßen sind überraschend wenig belebt außer ein paar wenig vertrauenswürdig aussehenden Gestalten, die sich leicht als Räuber identifizieren lassen. So kommt die Frage nach einer Übernachtungsmöglichkeit auf.

Spezielle Informationen:

„Die Wüstenspringmaus“ ist ein relativ schönes neues Haus, das auch Möglichkeiten zur Übernachtung für Händler oder andere bereit hält (1 Silbertaler pro Nacht). Sollten die Helden Gäste oder den Wirt nach Informationen über den Palast und die Begräbnisstätte der Kalifen fragen, erhalten sie nach ein oder zwei vergeblichen Versuchen folgende Informationen:

„Alle Diener Rastullahs sind im Palast zur Ruhe gebettet. Sie liegen in einer unterirdischen Gruft, deren Eingang sich an einem kleineren Turm befindet.“ Ansonsten hören die Helden Reaktionen auf die neue Erscheinung am Himmel. Einige sehen es als göttliches Zeichen,

andere messen dem keine Bedeutung bei, doch alle sind gespannt, wie die Gelehrten des Kalifen dieses deuten. Nach einem abendlichen Mahl (Hammelkeule und etwas säuerliche Ziegenmilch) werden sie wohl schlafen gehen.

39. Tag

Vorbereitungen und Erkundungen für die Operation

Meisterinformation:

Während dieses Tages werden die Helden wohl dem Palast einem Besuch abstatten und dort die Möglichkeiten betrachten, um hereinzukommen. Sollten sie nun auf dem Platz vor dem ersten Tor stehen (weiter werden sie sowieso nicht gelassen), zeigen Sie ihnen das Bild vom Palast.

Allgemeine Informationen:

Es führt ein langer stetig steigender Weg vor der Mauer zu dem ersten Tor. Auf dem Platz herrscht geschäftiges Treiben, denn die Unterkünfte der Diener sind dort. Durch das Gittertor kann man den prächtigen, paradiesartigen Garten des Kalifen sehen. Gepflegte Pfade schlängeln sich unter Palmen und zwischen Bächen umher. Zahlreiche Fackeln sind angebracht, die den ganzen äußeren Hof beleuchten. Viele Wachen patrouillieren umher, so dass ein gewaltsames Eindringen Selbstmord wäre. Der innere Hof ist nicht einzusehen, weil das Tor nach jeder Durchquerung eines Dieners wieder geschlossen wird, nachdem die Wache ihn in einer Liste gefunden hat.

Meisterinformation:

Der einzig halbwegs sichere Weg in das Palastinnere führt über Abseilen an der Felswand. Doch diese ragt 30 Metern senkrecht in die Höhe, was nicht ohne weitere Kletterkünste zu bewältigen ist. Weiter südlich abseits der Stadt führt ein weniger steiler Pfad auf die Unau-Berge, der von hinten an den Felsen vorbei führt. Logisch ist auch, dass sie dieses Vorhaben nur im Schutze der Dunkelheit durchführen können, da sie sonst sicher an den Felsen entdeckt werden würden. Diese Informationen können die Helden durch bloßes Fragen der Einwohner bekommen. Sollten die Helden nicht auf diese eine Möglichkeit kommen, geben Sie ihnen durch Andeutungen eine kleine Hilfestellung. Als Meister entscheiden Sie, ob Sie Ihrem Gewissen Genüge

getan haben, wenn die Helden nicht den Weg über die Wand, sondern irgend einen anderen wählen (über die Mauer, durchgraben usw.). Sollte ein Held nun nach der Felswand fragen, sagen Sie ihm, dass sich nach dreißig Metern steilem Felsen ein kleiner Vorsprung über dem Palast befindet. Da die Helden kaum ein so langes Seil bei sich haben werden, werden sie demnächst wohl auf dem Basar eines kaufen müssen.

Allgemeine Informationen:

Gerade als die Helden wieder gehen wollen, tritt ein vornehm gekleideter Mann durch das Tor und verkündet dem Volk laut folgenden Beschluß des Kalifen:

Novadis hört was der Kalif Abu Dhelrumen euch zu sagen hat: Seine Gelehrten haben das Zeichen empfangen, dass unser Gott Rastullah uns geschickt hat. Die neue Erscheinung am Himmel ist der Vorbote seines erneuten Erscheinens. Dies ist Anlaß großer Freude und der Kalif meint, dass die Stadt die Ankunft Rastullahs am Abend feiern solle.

Meisterinformation:

Hiermit hat sich für die Helden die Option erübrigt, mit dem Kalifen zu reden, weil dieser offensichtlich anders über Marbos Ankunft denkt. Mit dieser Meinung wird er ihnen kaum bei der Beschaffung des Goldkristalls behilflich sein. Nun gilt es für die Helden, das lange Seil aufzutreiben. Sollten sie die Einwohner um Rat fragen, bekommen sie nach einigen Versuchen den Tipp, auf dem Vierpalmenmarkt den Händler Ismir zu suchen. Dieser Markt befindet sich am nördlichen Rande der Stadt direkt bei der Stadtmauer.

Allgemeine Informationen:

Der Marktplatz ist rechteckig. In der Mitte befinden sich vier in einer Linie gepflanzte riesige Dattelpalmen, die in der brütenden Hitze angenehmen Schatten spenden. Zahlreiche Zelte, Körbe, Kisten und Wagen füllen den Platz. Abgehoben von der Menschenmenge kann man ganz im Norden ein Podest erkennen, wo sehr attraktiv aussehende Sklavinnen von reichen Scheichs ersteigert werden.

Spezielle Informationen:

Ismir hat ein kleines Zelt am Rande des Marktes, das voll von großen Körben mit verschiedenen Seilen ist. Alle seine Seile sind aus Hanf gefertigt und sehen außerordentlich belastbar aus.

Er ist gerade dabei eines zu knüpfen, als die Helden sich in seinem Zelt umsehen. Ismir verlangt für ein 30 Meter langes Seil zwei Dukaten (er läßt aber gerne mit sich handeln).

Allgemeine Informationen:

Zahlreiche Bürger, Händler, Bettler, und Krieger laufen gut gelaunt und meist mit einem Schlauch Dattelwein in der Hand durch die Straßen. In einer Ecke des Marktes sitzen drei Palastwächter, die sich lachend unterhalten. Neben ihnen schläft ein anscheinend volltrunkener Kollege.

Meisterinformationen:

Nun gibt für die Helden bis zur Abenddämmerung planmäßig nichts mehr zu tun. Doch sie könnten noch eine Gelegenheit

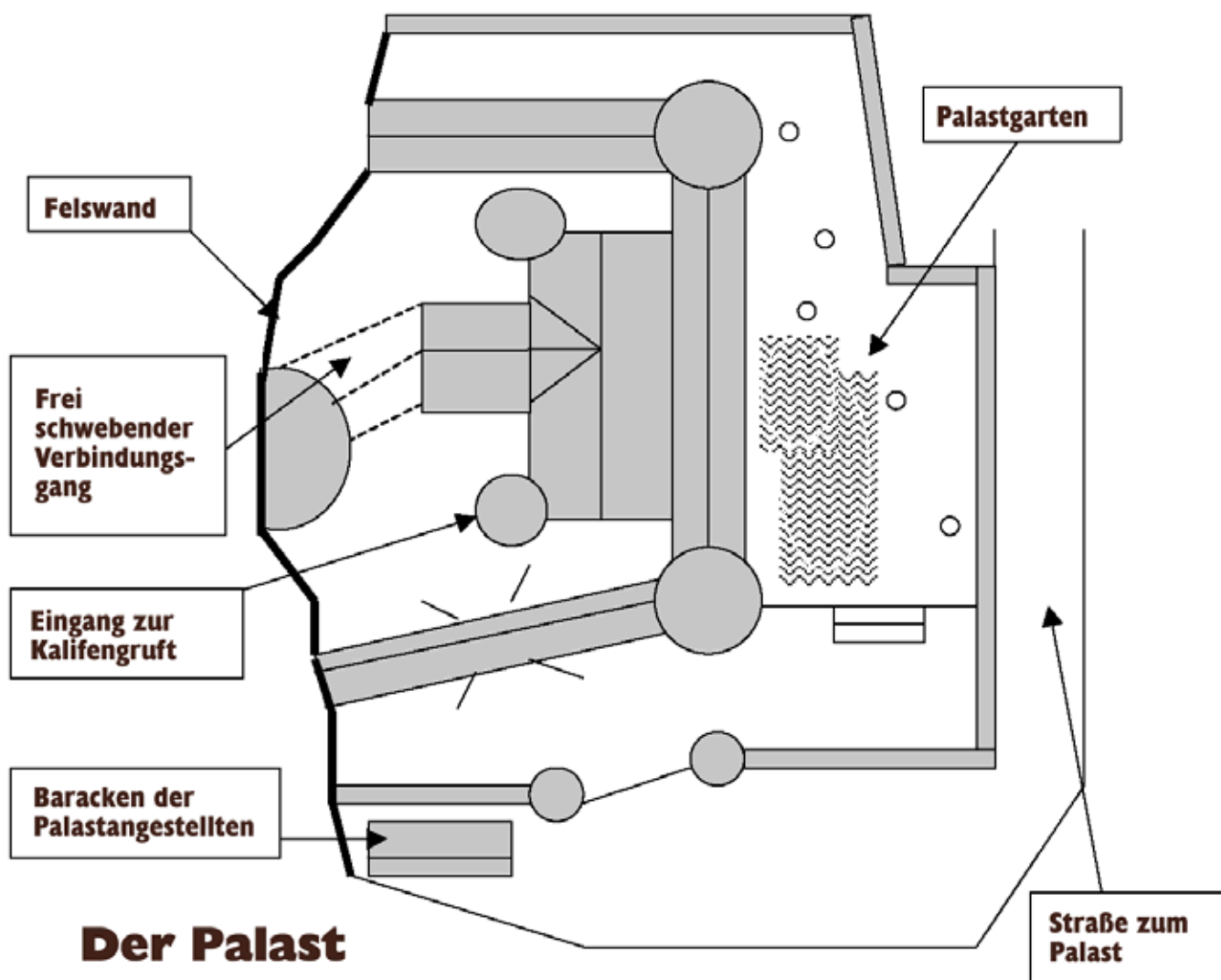
nutzen, die ihnen beim Eindringen in den Palast nützlich sein kann. In der Stadt breitet sich mehr und mehr Festtagsstimmung aus, denn die Bewohner wollen die Ankunft ihres Gottes feiern.

Bei solchen Festen wird üblicherweise viel getrunken und so ergibt sich die Möglichkeit für die Helden, von einem betrunkenen Palastwächter die Uniform zu stehlen. Sie erwecken keine Aufmerksamkeit, wenn sie dem Wächter freundschaftlich unter die Arme greifen und ihn wegschleppen. Damit kann der Palasteinbruch losgehen. Hoffentlich sind die Helden so schlau und nutzen die Dunkelheit für ihr Vorhaben, denn sonst werden sie an der Felswand sofort von ganz Unau erblickt.

Der Einbruch in den Palast des Kalifen

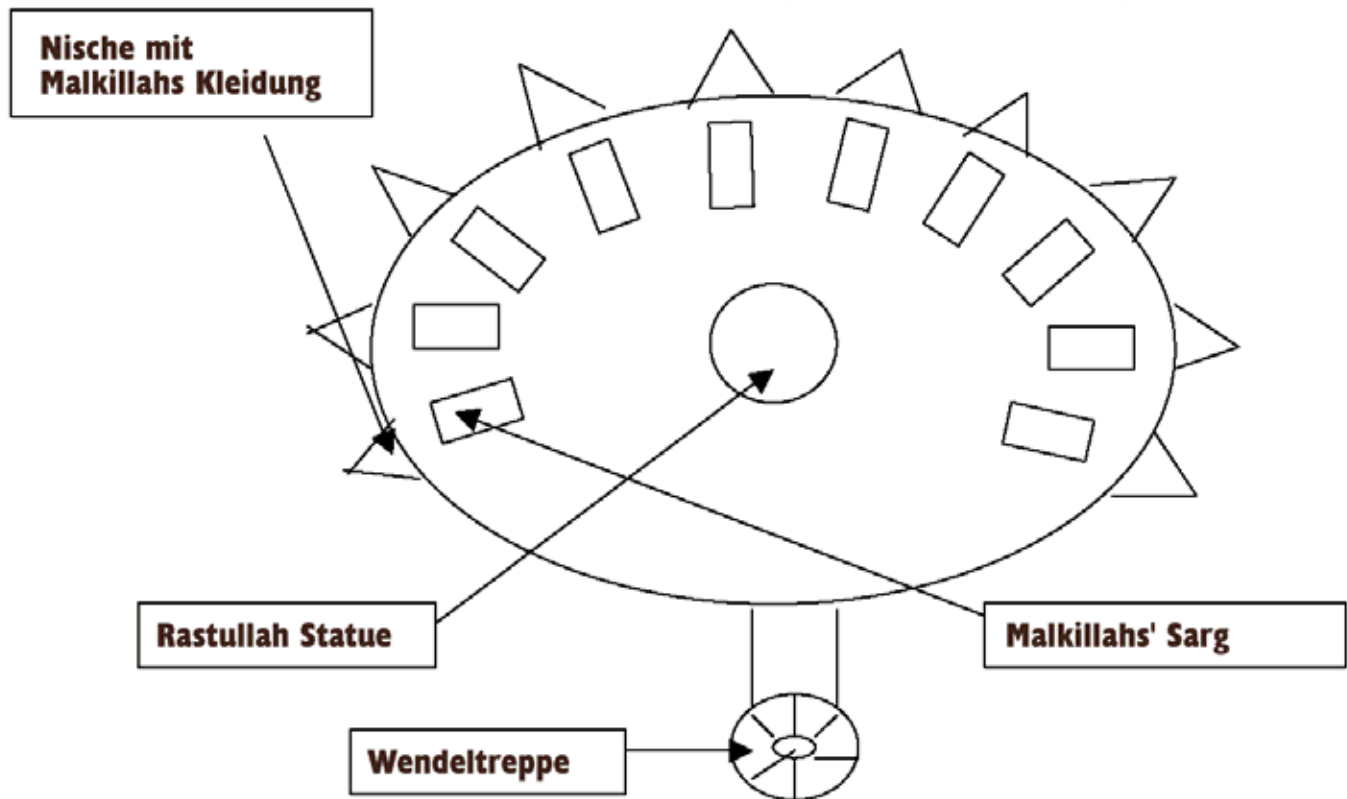
Allgemeine Informationen:

Der schmale Pfad führt schlängelnd in die Unauberge hinauf. Er ist leicht zu finden und zu begehen. Nur ein paar vereinzelt Ziegenhirten begegnen den Abenteurern, die ihnen keine Aufmerksamkeit schenken aber ansonsten auf Anfragen, in welche Richtung zu gehen ist, sehr behilflich sind. Nach zwei Stunden Aufstieg können die Helden auf das nächtliche Unau hinabsehen. Die Nacht ist unnatürlich hell, da Marbo schon fast wie ein zweiter Mond leuchtet. Zahlreiche Lichter flimmern, denn die meisten Leute feiern noch immer. Die Mauern und Türme des Palastes sind hell beleuchtet und es sind zahlreiche patrouillierende Wächter



Der Palast

Das Grabmal des Kalifen



zu erkennen, als die Helden an den Abgrund herantreten.

Spezielle Informationen:

Jeder Held, der sich dem Abgrund nähert, muß eine Probe auf Höhenangst machen. Nachdem das Seil hinuntergelassen wurde, können einer oder mehrere Helden den Abstieg wagen. Diese benötigen aber eine weitere Höhenangst Probe. Sollte diese nicht bestanden werden, hängt der Held auf halbem Weg am Seil. Da es keine Möglichkeiten gibt das Seil an irgend etwas festzubinden (es sei denn, die Helden haben einen Kletterhaken) muß der Rest wohl oder übel das Seil festhalten. Hierzu sollten pro absteigende Person 16 KK-Punkte (wenn zwei Helden das Seil halten, wird ihre Körperkraft addiert) als Seilhalter vorhanden sein, ohne dass eine weitere Probe auf Körperkraft für die Halter notwendig ist. Haben die Helden nun den Abstieg geschafft, wird für jeden eine Probe aufs Schleichen fällig, um von den Wächtern nicht gehört zu werden. Sollte diese Probe nicht bestanden werden und der Held hat eine Palastuniform an, bleibt dies ohne Konsequenzen. Sollte er sich aber ohne

Uniform als ungeschickt erweisen, schlagen die Wächter Alarm und versuchen ihn zu fassen. Ergreift dieser nicht durch einen sofortigen Seilaufstieg die Flucht, wird er gefaßt und am nächsten Tag durch Kamele gevierteilt (wenn der Meister gnädig ist, erlaubt er dem Rest der Heldengruppe noch einen Befreiungsversuch).

Allgemeine Informationen:

Unten angekommen sieht man den Innenhof des Palastes. Umgeben von den Mauern, die nach außen hin ein spitzes Dach auf aufweisen, befindet sich im Innenhof ein großer halbrunder Turm. Gegenüber ist der Hauptteil des Palastes zu sehen; ein großes rechteckiges Gebäude, das an den Ecken kleine Türme hat. In der Mitte des Hauptgebäudes, zur Felswand hin, ist ein Vorbau angebracht, der eine seltsam aussehende Dachverbindung zu dem halbrunden Turm hat und gar nicht erst bis zur Erde reicht.

Meisterinformationen:

Wenn sich der Held an die Information erinnert, dass sich der Eingang zur Gruft in einem der kleineren Türme befindet, dürfte es für den oder die Helden nach der gelungenen

Probe auf Schleichen keine weiteren Probleme bereiten, den Eingang zur Gruft zu finden. Dieser befindet sich nämlich bei dem nördlicher gelegenen Turm. Der andere Turm ist verschlossen.

Das Grabmal der Kalifen

Allgemeine Informationen:

An den Turm befindet sich eine kleine Tür, die nicht verschlossen ist. Dahinter führt eine Wendeltreppe, die aus dem Fels gemeißelt wurde, tief hinunter. Nach dem Abstieg, endet die Treppe an einem zwei Schritt breiten und drei Schritt hohen Gang, der eine gewölbte Decke aufweist. Er scheint ebenfalls aus dem Fels gehauen zu sein. Am Ende des Ganges flackert Fackellicht. Von hier aus weitet sich der Gang zu einem großen runden Raum mit 20 Schritt Durchmesser. In der Mitte befindet sich eine große Bronzestatue vom Gott Rastullah. Um diese Statue herum sind zehn Sarkophage aus Stein postiert. Vor jedem liegt eine große Bodenplatte aus Marmor und hinter jedem Sarkophag ist eine eckige Nische in der Wand.

Spezielle Informationen:

Am Eingang zur Gruft stehen zwei Wächter, die den Helden den Rücken zugewandt haben. Sie scheinen sich vergnügt zu unterhalten, während sie kräftig Dattelschnaps trinken. Ihre Säbel sind an der Wand angelehnt. Erst nachdem die Helden sich um die Wächter gekümmert haben, können sie sich ungestört hier umschauen. An jedem der zehn Sarkophage steht ein Name in tulamidischen Schriftzeichen. Sollte ein Held des Tulamidischen mächtig sein, kann er die Namen auf den aufgereihten Sarkophagen (von links nach rechts) lesen: Malkillah, Omar al-Karim, al-Kafur, Sahir-Illram, Abu Marwan, al-Nadab, Khusrau, Haschabnah, Malkillah II, Chamallah.

Sollten die Abenteurer einen Sarkophag öffnen, finden sie nur eine in Tücher gewickelte Mumie. In die Marmorplatten vor den Sarkophagen ist jeweils ein Relief von einem Pferd aufwendig eingemeißelt worden. In den Nischen befinden sich feine Gewänder, die mit Gold und Edelsteinen verziert sind. Die Nischen sind jedoch mit einem Eisengitter gesichert.

Meisterinformationen:

Ein Held hat mehrere Möglichkeiten, die Wächtern außer Gefecht zu setzen:

1. Er besiegt sie im Kampf, was die einfallloseste Möglichkeit wäre.
2. Er kann mindestens einen Wächter weglocken, indem er sich als seine Wachablösung ausgibt.
3. Wenn er einen guten Wert in Zechen hat, kann er mit den Wächtern ein kleines Saufgelage veranstalten.

Für die letzten beiden Möglichkeiten braucht er jedoch eine Uniform (es ist ausgeschlossen, dass ein Elf oder ein Zwerg als Wächter durchgeht). Für den Ernstfall sind hier die Werte.

Angetrunkener Wächter:

MU 15; LE 22; AU 15; RS 2 (Waffenrock); GST 1; MR 0; AT 9; PA 7; TP IW6+3 (Säbel); MK 8

Die Sarkophage sind in chronologischer Reihenfolge der Kalifen geordnet. Da Malkillah, der erste Kalif der Novadis war, befindet sich sein Sarg vom Eingang aus gesehen ganz links. In der Nische dahinter ist seine Kleidung, bei der auch wirklich ein Kettenanhänger mit dem Goldkristall zu finden ist. Er hat die gleiche Form wie die Ausbuchtung am Amulett. Nun sollten sich die Helden schleunigst wieder aus dem Palast entfernen. Mit Uniformen kann man

problemlos durch das vordere Tor hinausgehen. Die Übrigen müssen den Aufstieg mit dem Seil in Kauf nehmen.

40. Tag

Auf in die Wüste

Meisterinformationen:

Nun ist die Heldengruppe im Besitz des Goldkristalls und kann ihn (wenn sie es wünschen) in das Amulett einsetzen. Dies hilft ihnen jedoch bei der Standortbestimmung des Sternlenksystems nicht weiter, da die kleine Scheibe von dem eingesetzten Kristall abgestoßen wird und sich langsam entlang der Schiene ganz auf die andere Seite des Amuletts bewegt. Es muß also ein Gleichgewicht zwischen beiden Kristallen herrschen, um den richtigen Ort zu finden, denn beide stoßen die Scheibe ab. Wenn sie sich nun ihrem nächsten Ziel widmen, werden sie feststellen, dass der Weg zur nördlichsten Stelle des Clachanebi Salzsees durch die Wüste geht. Sie werden hoffentlich schlau genug sein und wissen, dass die Kohm Wüste kein Kurort ist, sondern eines der lebensfeindlichsten Gebiete Aventuriens.

Deshalb sollten sie sich gut für den Wüstenausritt ausrüsten. Wenn sie strategisch denken, werden sie die Zeit vor dem Einbruch in den Palast dazu nutzen, um sich für diesen Weg zum Salzsee auszurüsten. Ziehen Sie dieses Kapitel dann vor den Palasteinbruch. Die Ausrüstung sollte folgende Gesichtspunkte umfassen:

- einen ausreichenden Wasservorrat: Man rechnet grob 4 Liter pro Person pro Tag. Hierbei dürfen die Wasserbehälter nicht außer acht gelassen werden. Ein Wasserschlauch (5 Liter), der 25 Unzen wiegt, ist für drei Silbertaler zu erwerben.
- die richtige Kleidung: Wenn die Helden meinen, ihren Schuppenpanzer noch tragen zu können, werden sie dies an ihrer Ausdauer merken. Lassen Sie die Helden sich nach ihren Vorstellungen von einem Wüstenausflug einkleiden.
- eine angemessene Transportgelegenheit: Dies ist wohl die wichtigste Komponente der Ausrüstung. Da Morgenes seine Pferde in Fasar gelassen hat, müssen sie sich wohl oder übel eine andere Transportmöglichkeit suchen. Am naheliegendsten wäre es, wenn die Helden Kamele mieten würden. Pro Tag kostet ein Kamel 5 Silbertaler. Doch dies ist nicht der Hauptknackpunkt. Wenn man ein Kamel mietet, muß man pro Tier 50

Dukaten als Sicherheit hinterlegen. Sollten die Helden nicht so liquide sein, gehen Sie mit dem Preis herunter, um ihnen das Mieten der Kamele zu ermöglichen. Notieren Sie sich aber den Betrag, den die Helden bei dem Kamelhändler zurücklassen, denn dieser wird später noch einmal interessant. An den Kamelen sind zusätzlich Packtaschen angebracht, so dass genügend Stauraum für Zelte, Proviant usw. vorhanden ist.

Die Ausrüstung werden die Helden wohl früh am Morgen des Tages auf dem Basar von Unau zusammenstellen. Ist dieses geschehen kann es nun endlich losgehen.

Allgemeine Informationen:

Als sich die Reisegesellschaft dem Stadttor von Unau nähert, finden dort zahlreiche Kontrollen von Wächtern statt. Doch da sich zahlreiche Menschen auf den Weg machen, um bei der Ankunft von ihrem Gott in Keft anwesend zu sein, können die Wächter nur wenig ausrichten. Der Weg zum nördlichen Teil des Salzsees ist beschwerlich, da die Hitze an der Ausdauer zehrt. Doch wenigstens brauchen die Helden nicht nach dem richtigen Weg suchen, da zahlreiche Karawanen dieselbe Strecke haben.

Spezielle Informationen:

Sollten die Helden ausdrücklich einen Eilmarsch machen, erreichen sie die besagte Stelle noch vor dem Einbruch der Dunkelheit. Pro Reisetag gilt folgende Formel für den Ausdauerverlust: $IW6 + 2 * RS + 3$. Sollten sie einen Eilmarsch machen, wird das Ergebnis um zwei erhöht. Bei einer Übernachtung werden aber IW6 Ausdauerpunkte zurückgewonnen. Sollte außerdem jemand seinen Kopf nicht bedecken, erleidet er IW6 Schadenspunkte.

6. Die Ruine am Salzsee

Die Suche

Allgemeine Informationen:

Als die Helden gegen Abend die besagte Stelle erreichen, bietet sich ihnen ein enttäuschender Anblick. Die öde Wüste, von einigen Kamelhufen zertrampelt, grenzt direkt an das schwarze lebensfeindliche Salzwasser. Ansonsten ist außer einem ziemlich alten Brunnen, der 20 Schritt vom Ufer entfernt ist, nichts Besonderes zu erkennen.

Spezielle Informationen:

Der Brunnen ist 15 Schritt tief und völlig ausgetrocknet. Dies erfahren die Helden aber erst, wenn sich jemand bereit erklärt, mit einem Seil herunter gelassen zu werden. Dabei werden sie von vorübergehenden Novadis ausgelacht, die meinen, dass dieser Brunnen noch nie Wasser geführt habe. Ansonsten können sie nicht das geringste feststellen. Nach dieser Aktion können nur noch die Zelte aufgebaut und das Abendessen bereitet werden. Sollte sich jemand dem Wasser nähern, kann er bei der Dunkelheit nicht erkennen wie tief das Wasser ist und was sich unter der Oberfläche befindet.

Meisterinformation:

Der Brunnen hat zwar etwas mit der Ruine des Stammes der Sternenlenker zu tun, doch es ist nicht der Eingang. Der Eingang befindet sich am steil abfallenden Ufer unter der Wasseroberfläche des Salzsees. Da mit der Zeit der Wasserpegel des Sees gestiegen ist, kommt man nicht ohne zu tauchen in die ehemalige Anlage hinein. Deshalb blieb diese auch von den Novadis unentdeckt. Sie diente den Sternenlenkern dazu, Salzwasser in Süßwasser zu verwandeln und die dabei entstehenden Salzkristalle aufzufangen. Durch den Brunnen konnte durch eine Geheimtür das Wasser und das Salz hinaufbefördert werden. Doch nun lassen Sie den Abend verstreichen und die Helden am nächsten Morgen nach dem Eingang weitersuchen. Sollte sich am Morgen bei Tageslicht jemand dem Wasser nähern, lassen Sie ihn eine Probe auf Sinnesschärfe machen. Sollte dieser sie bestehen, kann er große Steinfiguren im Wasser erkennen.

41. Tag

Der Eingang zur Kristallgewinnungsanlage

Meisterinformation:

Nachdem sie nun die Steinfiguren im Wasser erblickt haben, muß sich jemand bereit erklären hinunter zu tauchen. Dies ist eine unangenehme Angelegenheit, da das Salzwasser in den Augen brennt (Proben auf Sinnesschärfe werden für die nächsten drei Tage um 6 erschwert).

Zeigen Sie demjenigen Held, der es wagt, das Bild vom Eingang.

Allgemeine Informationen:

Aus dem steil absteigenden Ufer ist ein



Der Eingang zur Ruine

kleiner Felssims heraus gehauen. Hier stehen zwei Steinfiguren, die doppelt so groß wie normale Menschen sind. Ihre Arme sind nach oben gerichtet und ihre Finger ausgestreckt. Zwischen den Figuren befindet sich ein kleiner runder Eingang, der aber durch ein Gitter aus Gold, versperrt ist.

Spezielle Informationen:

Bei genauerem betrachten des Eingangs fällt an einem Stein, der über dem Eingang ist, eine kleine Mulde auf, wo etwas hinein gesteckt werden kann. Dies ist nichts weiter als der Öffnungsmechanismus des Gitters. Wenn Sie die Kontur der Mulde den Helden auf einem Blatt Papier in Form des Goldkristalls aufzeichnen, werden sie sicher darauf kommen, dass dieser dort hinein gesteckt werden muß. Ist dies geschehen, öffnet sich das Gitter automatisch.

Meisterinformation:

Dies werden sie kaum in einem Tauchgang schaffen, auch wenn sie zufälligerweise den Kristall bei sich haben sollten. Um dies alles unter Wasser durchzuführen, braucht man viel Ausdauer, um solange die Luft anhalten zu können (Ausdauer = Luftanhalten in Sekunden). Folgende Vorgänge benötigen folgende Zeiten:
- Hin-/ Rückweg schwimmen: 15 Sek.

(Schwimmprobe: Erfolg: -5 Sek., Mißerfolg: +5 Sek.)

- Kristall einlegen: 5 Sek.

(Fingerfertigungsprobe: Erfolg: -5 Sek., Mißerfolg: +5 Sek.)

- Warten, bis Gitter sich öffnet: 10 Sekunden

- Durch den Gang schwimmen: 10 Sekunden

Für jede 2 Sekunden, die länger unter Wasser verbracht werden, als Ausdauer vorhanden ist, wird ein Lebenspunkt abgezogen. Ab 15 Lebenspunkten Abzug wird der Held ohnmächtig.

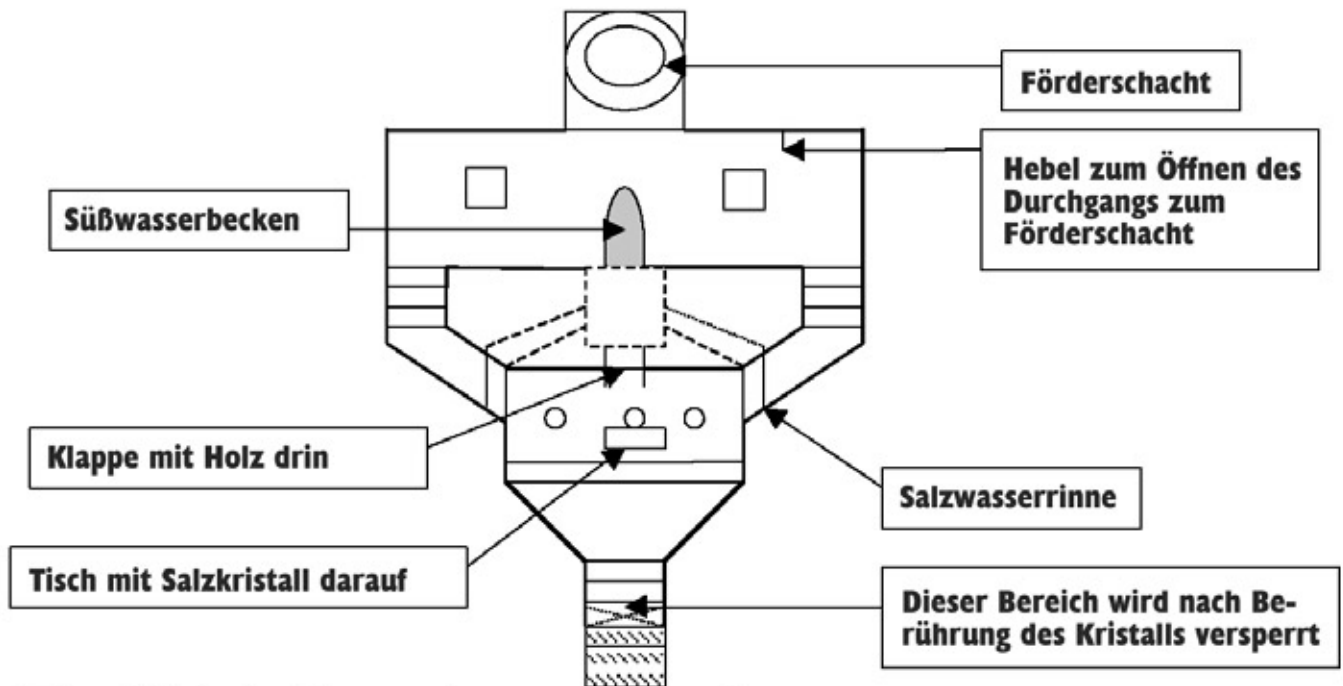
Der Vorraum

Allgemeine Informationen:

Einige Zeit geht der überflutete Gang treppaufwärts, bis das Wasser aufhört. Nach weiteren drei Stufen, erscheint ein symmetrisch aufgebauter Vorraum, der sich nach einer weiteren Stufe erweitert. Rechts und links sind Gangöffnungen, die jeweils von einer Wasserrinne durchkreuzt werden. Diese Wasserrinnen scheinen sich durch kleine Öffnungen an den Gangwänden weiter zu erstrecken.

Spezielle Informationen:

Im hinteren Teil des Vorraums befinden sich drei Säulen, wobei an der mittleren ein



Die Kristallgewinnungsanlage

Steintisch befestigt ist, wo ein Kristall liegt. Es handelt sich hierbei um den gesuchten zweiten Kristall, den Salzkristall. In der nördlichen Wand, befindet sich eine kleine Öffnung mit einer Klappe, wo verbranntes Holz zu finden ist. Sollte ein Held das Wasser in einer der Rinnen probieren, merkt er, dass es Salzwasser aus dem See ist.

Meisterinformationen:

Sollte ein Held den Kristall vom Tisch nehmen, wird ein Mechanismus ausgelöst, der den Ausgang versperrt. Ein rechteckiger Felsblock schiebt sich von der Decke mit einem lauten Aufprall auf die überflutete Treppe.

Der Arbeitsraum

Allgemeine Informationen:

Dieser Raum kann entweder über die rechte oder die linke Treppe, die sich mit einem Knick abwärts bewegen, erreicht werden. Er ist rechteckig aufgebaut und hat auf der Südseite ein u-förmiges Wasserbecken, in das das Wasser aus einer Öffnung zu kommen scheint.

Spezielle Informationen:

Rechts und links von dem Becken sind zwei Steintische, worauf zahlreiche Salzbrocken liegen. Einige Werkzeuge, womit das Salz zerkleinert wurde, sind ebenfalls zu finden. Sollte das Wasser im Becken probiert werden, merkt der Held, dass es Süßwasser ist. Ansonsten ist an der Nordwand ein Hebel angebracht.

Meisterinformationen:

In diesem Raum wurde das Salz von dem Wasser getrennt. Dies geschah in einem Ofen, der aber in der Wand verborgen ist. Nur die Wasseröffnung ist zu sehen. Sollte der Hebel betätigt werden, öffnet sich automatisch eine breite Tür an der Nordwand, die vorher nicht sichtbar war. Dahinter befindet sich ein runder schwarzer Schacht, der senkrecht bis an die Oberfläche führt. Der Held befindet sich in dem Brunnen, der ihnen wohl zum Anfang schon aufgefallen ist. Den Sternenlenkern diente er nur als Förderschacht, um Wasser und Salz an die Oberfläche zu bringen. Durch lautes Rufen kann der Held seine Kameraden auf sich aufmerksam machen, die ihn hochziehen können.

7. Der Weg durch die Wüste

Die Bestimmung des Standortes vom Sternenlenksystem

Meisterinformationen:

Nun können die Helden beide Kristalle in das Amulett einsetzen. Sofort setzt sich die Scheibe in Bewegung und bleibt bei genau $\frac{1}{4}$ der Strecke vom Salzkristall zum Goldkristall stehen. Dies entspricht also $\frac{1}{4}$ der direkten Strecke vom Clachanebi-Salzsee zu dem nördlichsten Teil der Goldfelsen. Morgenes weiß, dass dieser Weg 440 Meilen lang ist. Sie hätten dann also 110 Meilen genau in nordwestlicher Richtung vor sich. Darauf holt Morgenes aus seinen Taschen ein Gerät, dessen Zeiger sich immer in dieselbe Richtung bewegt, egal wo man ihn hält. Morgenes sagt außerdem, dass er auf dem Weg dorthin nicht gestört werden will, weil er die Schritte der Kamele zählen muß. So macht sich die Gesellschaft auf ihre letzte Etappe!

Allgemeine Informationen:

Die Helden verlassen den Salzsee und wenden sich in Richtung Keft. Immer noch sind zahlreiche Karawanen unterwegs, die das gleiche Ziel wie die Gruppe haben. Zahlreiche Dünen prägen das Wüstenbild, die sich in unendlicher Vielfalt vom Wind gebildet haben. Die Sonne brennt wie jeden Tag erbarmungslos vom Himmel und zehrt an den Kräften. Morgenes murmelt konzentriert den ganzen Tag vor sich hin und möchte nicht gestört werden. Als sich der Tag dem Ende neigt, erblicken die Helden ein Meer von Zelten, die sich in konzentrischen Kreisen um eine grüne Palmeninsel postiert haben. Morgenes meint, dass sie sich um die Übernachtung keine Sorgen zu machen brauchen, denn ein Mitglied der Schriftrolle habe hier in Keft sein Zuhause. Ratschim al Hassan sei sein Name und er erforsche die Wüste und die Lebensgewohnheiten der Novadis. Nach einer langen Durchquerung der Zeltstadt, finden sie Ratschims Zelt, das sich im Zentrum der Oase befindet.

Spezielle Informationen:

Ratschim ist ein Novadi mittleren Alters und bietet ihnen einen herzlichen Empfang.

Er ist von ihrer Mission informiert. Das Schriftrollenmitglied Dublonio hat ihn durch eine Taube benachrichtigt. Er tischt den Helden eine üppige Mahlzeit auf und bietet ihnen Gelegenheit, sich den Wüstensand vom Körper zu waschen. In seinem Zelt ist ebenso eine Taube zu finden, wie jedes Mitglied sie hat. Das Zelt hat eine kleine Öffnung, die als Anflugstation für die Tauben dient. Ratschim versorgt die Gruppe mit Proviant und Wasser und läßt sie dann bis zum nächsten Morgen ruhen.

wird nun monotoner, nur unterbrochen von einigen Pausen, in denen Morgenes seinen Kompaß betrachtet. Die Nacht verläuft ebenfalls ohne Zwischenfälle, doch die Kräfte der Helden schwinden langsam. Als sie am Morgen des nächsten Tages aufbrechen, meint Morgenes, dass sie ungefähr am Ende dieses Tages die Stelle erreichen würden. Und so, wie er es gesagt hat, geschieht es auch ohne irgendwelche Vorkommnisse.

42. - 43. Tag

Allgemeine Informationen:

Nachdem Ratschim ihnen viel Glück gewünscht hat, brechen die Helden mit Morgenes am frühen Morgen wieder auf. Obwohl es schon stark dämmert, ist Marbo, der fast so groß ist wie die Parios Scheibe, beängstigend groß zu erkennen. Morgenes drängt zur Eile. Nachdem sie die Oase hinter sich gelassen haben, begegnen sie keiner Menschenseele. Der Sand enthält keinerlei Spuren menschlichen Einwirkens. Die Reise

8. Das Sternlenksystem

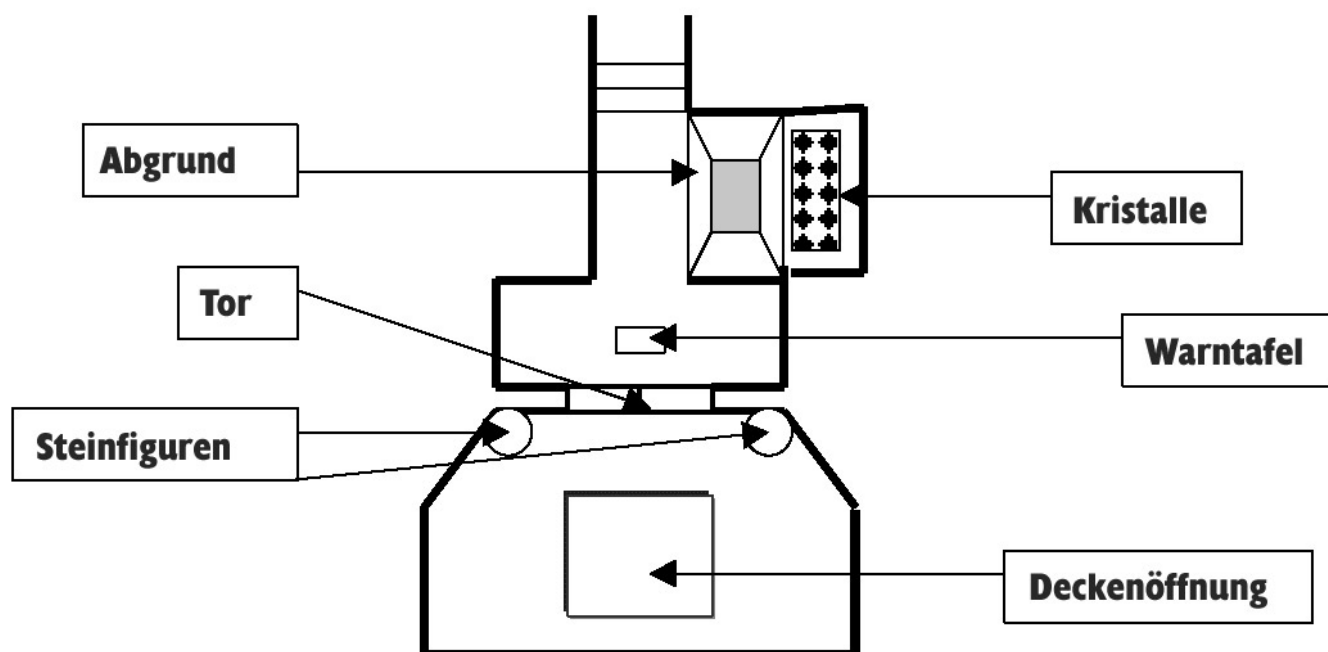
Der Eingang

Allgemeine Informationen:

Gegen Abend und völlig unerwartet sagt Morgenes plötzlich: „Halt!“ Doch die Stelle gleicht jedem beliebigen anderen Ort in der Wüste. Morgenes ist sich jedoch sicher, dass es der richtige Platz ist.

Spezielle Informationen:

Lassen Sie sämtliche Helden eine Probe auf Sinnesschärfe machen. Sollten sie ein Fernrohr



Das Sternlenksystem

besitzen und es einsetzen, erleichtern Sie die Probe um 3. Sollten alle erfolglos ausgehen, müssen sie um die Stelle herum die Gegend absuchen, bis sie fündig werden. Zu $\frac{3}{4}$ vom Sand bedeckt, finden die Helden eine große Steinplatte, die exakt quadratisch ist und eine Kantenlänge von drei Schritt mißt. Nur mit Hilfe der Kamele und vereinten Kräften bewegt sie sich von ihrer Stelle fort. Darunter tut sich ein schwarzes Loch auf. Nachdem ein Held mit einem Licht an einem Seil (etwa 5 Schritt) herunter gelassen wurde, erblickt er den Vorraum des Sternlenksystems:

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist rechteckig 14 Schritt breit und 10 lang, die nördlichen Ecken sind jeweils abgeschnitten. Davor stehen zwei Steinfiguren, die die Arme in den Himmel strecken (es sind die gleichen, wie in der Ruine am Salzsee). An der Nordseite befindet sich ein großes geschlossenes Steintor.

Meisterinformationen:

Da kein Öffnungsmechanismus für das Tor zu finden ist, schlägt Morgenes vor, ihn zu suchen. Dies erweist sich als eine äußerst mühsame Angelegenheit, denn nur wer eine Sinnesschärfeprobe +8 besteht, findet eine der beiden kleinen Mulden, wo jeweils der Gold- oder der Salzkristall hineingesteckt werden muß. Erst wenn beide Kristalle in den Öffnungen sind, öffnet sich das Tor. Sollte die Probe nicht bestanden werden, hat der Held eine Stunde vergeblich gesucht. Dies führt wohl dazu, dass sich die ganze Gruppe an der Suche beteiligt und hinabsteigt, da Morgenes meint, dass die Zeit dränge. Dies erweist sich jedoch als fataler Fehler!

Gorbon schlägt zu

Allgemeine Informationen:

Plötzlich schwirrt ein Pfeil von oben herab und trifft einen Helden. Als diese erschreckt nach oben schauen, sehen sie Gorbon grinsend mit 6 anderen Gardisten aus Gareth an der Öffnung stehen. Alle sechs Gardisten tragen Kettenhemden und zielen mit gespannten Langbögen auf die Helden. „Ergeb euch oder ihr werdet sterben!“, meint Gorbon.

Spezielle Informationen:

Sollten sie der Aufforderung Gorbons nicht nachkommen, werden sie mit einer Salve von Pfeilen eingedeckt. Die Helden haben keine Möglichkeit in diesem Raum Schutz zu suchen.

Doch Gorbon ist kein Unmensch, denn er gibt nach ungefähr zehn Pfeilen den Befehl zum Stoppen und wiederholt sein Ultimatum. Er verlangt, dass sämtliche Waffen und Rüstungen (wichtig!) in ein Tuch gelegt und am Seil nach oben gezogen werden sollen. Ist dieses geschehen, kommt ein Gardist herunter und fesselt den Helden die Hände. Anschließend kommen alle mit Kurzs Schwertern bewaffnet herunter und veranlassen die Helden, weiter nach den Öffnungsmechanismen zu suchen. Verzögern sie dies mutwillig, droht er jemanden zu exekutieren.

Meisterinformation:

Dies klappt aus Gorbons Sicht natürlich nur reibungslos, wenn alle sich unten in dem Vorraum an der Suche beteiligen. Sollte jemand oben Wache stehen, werden sie diesen erst überwältigen und dann am Loch erscheinen. Gorbon und seine Kumpanen können sich lautlos dem Wache stehenden Held nähern, da sie einen fliegenden Teppich benutzen, der von einem der Gardisten gelenkt wird. Sollte ein Held an dem Seil wieder hochklettern wollen, schneiden sie es durch. Sie vergiften außerdem alle Kamele, um den Helden die Fluchtmöglichkeit zu nehmen.

Wert eines Gardisten:

MU 10; LE 30; AU 30; RS 4 (Kettenhemd); GST 1; MR 4; AT 10; PA 10; TP IW6+3 (Kurzschwert)/W6+4 (Langbogen) TAW (Fernwaffen) 10; MK 15

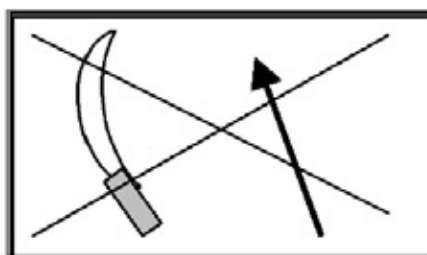
Der Friedenswächter

Allgemeine Informationen:

Nachdem beide Kristalle in ihre Mulden gelegt wurden, öffnet sich das Tor. Dahinter erscheint ein zehn Schritt breiter und fünf Schritt langer Raum. Auf der Nordseite befindet sich eine Öffnung, an die sich ein dunkler Gang anschließt.

Spezielle Informationen:

In der Mitte des Raumes befindet sich ein Steintisch auf dessen geneigter Oberfläche folgende drei Zeichen eingeritzt wurden:



Gorbon beachtet diese Tafel nicht und führt die Helden geradewegs in den dunklen Gang.

Meisterinformationen:

Die Tafel ist ein Gebot, das besagt, dass keine Waffen weiter als an diese Stelle mitgenommen werden dürfen. Da Gorbon dieses nicht beachtet, bekommen er und seine Leute sogleich die Quittung.

Allgemeine Informationen:

Der Gang führt weiter in nördlicher Richtung bis er an einer Treppe endet. Rechts von dem Gang befindet sich ein tiefer Abgrund, der zwei Schritt breit ist. Dahinter befinden sich große Mengen an merkwürdig aussehenden Kristallen, die ungefähr in der Höhe des Ganges auf einem Felssims liegen.

Spezielle Informationen:

Sobald sich 5 Gardisten im Gang befinden, leuchten die Kristalle auf, und die Gardisten werden von einer unsichtbaren Kraft nach rechts gezogen. Sie fallen unweigerlich in den tiefen Abgrund. Nach einigen Augenblicken hört man das Aufschlagen von Metall und Todesschreie. Einem Gardisten ist es gelungen sich wieder in den Vorraum zu bewegen, doch dieser hat sein Schwert verloren. Gorbon, der seine doppelläufige Armbrust in der Hand hält, ist völlig überrascht.

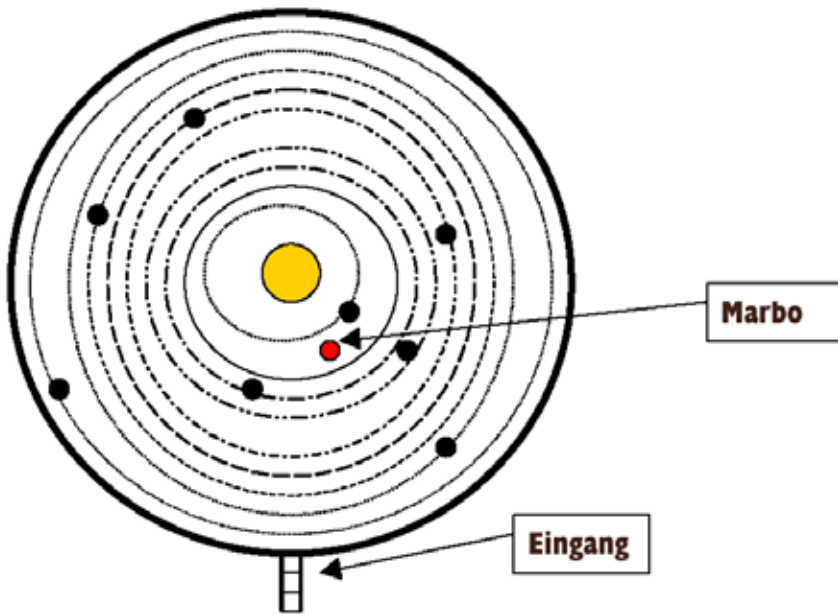
Meisterinformationen:

Die Kristalle haben die Eigenschaft Metalle stark anzuziehen, so dass dieser Effekt entsteht. Nun sollten die Helden die Schwächung des Gegners ausnutzen und trotz gefesselter Hände angreifen. Hier können sie alle waffenlosen Kampftechniken benutzen, bis sie den Gegner K.O. geschlagen haben. Sie müssen jedoch von ihren Attacke und Paradowerten jeweils 2 abziehen. Gorbons Werte stehen am Anfang des Abenteuers. Nachdem sie alle Gegner besiegt haben, können die Helden weiter den Gang entlang gehen.

Die Rettung Aventuriens

Allgemeine Informationen:

Nach einem endlosen Abstieg auf der Treppe bietet sich den Helden ein unglaublicher Anblick: Sie stehen am Eingang einer Kuppel, die mehr als eine halbe Meile Durchmesser hat. Die Decke scheint an der höchsten Stelle 40 Schritt hoch zu sein. Alles schimmert in bläulichem Licht, dessen Ursprung nicht bestimmt werden kann. In der Mitte befindet



Das Sonnensystem

sich ein riesiger Kristall, der gelb leuchtet. Auf dem Boden sind in konzentrischen Kreisen neun Rillen in den Steinfußboden gearbeitet, in denen sich in der ganzen Kuppel verteilt, jeweils eine große Kugel befindet.

Spezielle Informationen:

Jede Kugel ist unterschiedlich groß und aus einem anderen Material gefertigt. Bei genauerem Hinsehen bewegen sich die Kugeln in kaum wahrnehmbarer Geschwindigkeit. In den Rillen befindet sich eine Art Staub, der aus Salz und Gold zu sein scheint. Eine der neun Kugeln ist aus ihrer Rinne heraus gesprungen, da ein großer Stein vom Dach der Kuppel gestürzt ist und die Kugel getroffen hatten.

Meisterinformationen:

Nun sind die Helden endlich am Ziel und haben das ganze Sonnensystem vor ihren Augen. Die 9 Kugeln symbolisieren die Planeten, die Rillen ihre Bahnen. Der riesige Kristall in der Mitte ist die Sonne. Damit dieses Abbild der Wirklichkeit auch wirklich das Original lenkt, ist der Staub in die Rinnen, die unheimlich tief in die Erde reichen, gestreut worden. Wenn sie das herausgefunden haben, ist es für die Helden auch nicht mehr schwer, sich den Rest zusammenzureimen. Marbo wurde aus der Bahn geworfen, da dieses Sternenlenksystem ihn dazu gebracht hat. Nun brauchen sie nur noch den Felsbrocken wegzuräumen und Marbo wieder in seine Rille zu rollen.

9. Das Ende des Abenteuers

Das letzte Problem

Allgemeine Informationen:

Nachdem die Helden wieder an die Oberfläche geklettert sind, finden sie eine böse Überraschung vor: Alle Kamele, mit denen sie hergekommen sind, sind tot. Sie sehen nur einen Teppich im Sand liegen, der ziemlich alt und wertvoll zu sein scheint. Wenn sie in den nächtlichen Sternenhimmel blicken, können sie erkennen, dass Marbo langsam an Größe verliert und bald wieder seine angestammte Bahn einnehmen wird.

Meisterinformation:

Nun saßen die Helden mitten in der Kohm Wüste fest, wenn sie nicht die Taube bei sich hätten. Sie können die Taube mit einer Nachricht zu Ratschim schicken, damit er sie holt.

Die Helden müssen sich mit diesem Ort wohl noch gute zwei Tage begnügen, bis Ratschim mit einer Karawane eintrifft. Morgens widmet sich in dieser Zeit der Erforschung des Sternenlenksystem und versichert, dass der Bund der Schriftrolle sich diesem annehmen wird, damit so etwas nie wieder passiert. Der Teppich erweist sich als keine allzu große Hilfe, da man mindestens den Talentwert von 8 im Fliegen haben muß, um ihn zu beherrschen.

Doch der einzige, der in fliegen konnte, liegt jetzt tot im Abgrund. Sollten Sie Gorbon gefangen haben, erzählt er ihnen die nötigen Informationen über den Teppich.

Die Belohnung der Abenteurer

Der fliegende Teppich ist die finanzielle Belohnung des Abenteuers, denn die Helden können ihn in jeder größeren Stadt verkaufen (300 –500 Dukaten). Da sie bisher bei diesem Abenteuer (vor allem durch die Bezahlung der Sicherheit für die Kamele) wohl mehr Dukaten investiert als gewonnen haben, sollten Sie den Preis so gestalten, dass für jeden Helden eine Belohnung von 40-50 Dukaten herauspringt. Wenn sie es wünschen, können sie den Teppich auch behalten, bis sie mit ihm umgehen können. Gorbon und seine Komplizen (soweit sie überlebt haben) können sie an jeder beliebigen Botschaft des Mittelreichs abliefern. Sie erhalten dafür einen dankenden Händedruck des Botschafters. Nun aber zu den Abenteuerpunkten: Jeder Held, der das Abenteuer erfolgreich bestanden hat, bekommt einen Grundwert von 110 Abenteuerpunkten. Nun liegt es an Ihnen zu beurteilen, ob die Gruppe die Rätsel selbständig oder nur mit Hilfe lösen konnten oder ob sie die moralischen Werte (z.B. sinnloses Abschlagen von Gegnern) außer Acht gelassen haben. Die Punktezuschläge können auch individuell verteilt werden. Geben sie im günstigsten Fall 30 Abenteuerpunkte zusätzlich.

Das Abenteuer wurde nicht geschafft, wenn die Helden nicht binnen 45 Tagen Marbo wieder in die richtige Bahn rollen. Für diesen Fall war alles, was nach der Schlägerei im zerbrochenen Krug geschah nur ein Traum. Sie wachen mit blutigen Nasen in der Kneipe auf und bekommen für diese außergewöhnliche Erfahrung 3 Abenteuerpunkte. Ich will mir nämlich als kleiner Hobbyautor in keiner Weise anmaßen, Aventurien untergehen zu lassen.

Ich hoffe Euch hat das erste Abenteuer mit dem Bund der Schriftrolle gefallen und die Helden werden bald wieder in seinem Dienste tätig sein. Für Anregungen, Meinungen, Probleme, Erfahrungsberichte, Dankeschreiben und konstruktive Kritik bin ich unter FLelke@FH-Wolfenbuettel.DE zu erreichen. Ich würde mich über jede Email freuen. Die Karte des Amuletts könnt Ihr unter www.anduin.de herunterladen.

[florian lelke]

[f.lelke@fh-wolfenbuettel.de]



TAROT

~ SPIEGEL DER SEELE QUELLE DER INSPIRATION? ~

Es gibt wohl kaum etwas, das Spielleiter so sehr fürchten wie Ideenlosigkeit. Selbstverständlich gibt es kommerzielle Abenteuer, aber irgendwann sind auch die alle gespielt, oder der Geldbeutel gibt einfach zur Zeit eine Anschaffung nicht her. Für einige Glückliche mag Mangel an Ideen ein Fremdwort sein, aber oft sieht sich ein Spielleiter im Zuge seiner Kampagne mit der unangenehmen Einsicht konfrontiert, dass ihm in absehbarer Zeit das Material ausgeht und er keine Ahnung hat, wie er danach seine Abenteuer gestalten soll. Ausgabe 89 des Newsletters auf www.roleplayingtips.com beschäftigt sich mit dem Einsatz von Tarotkarten, um aus diesen Engpässen wieder heraus zu kommen. Bevor jedoch der konkrete Einsatz der Karten beschrieben wird, zunächst einige Worte zum Tarot im Allgemeinen.

Was ist Tarot?

Der Tarot ist ein Kartenspiel aus 78 Karten, welche sich in die 22 Großen Arkana – auch Trümpfe genannt – und die 56 Kleinen Arkana unterteilen. „Arkana“ leitet sich vom lateinischen „arcana“ (Geheimnis) ab.

Die Kleinen Arkana wiederum gliedern sich in vier Sätze: Stäbe, Schwerter, Kelche und Pentakel (auch Münzen oder Scheiben genannt), vergleichbar den Spielkartenfarben Kreuz, Pik, Herz und Karo. Wie bei Spielkarten gibt es bei den Kleinen Arkana Zahlkarten von As (Eins) bis Zehn und Hofkarten – Page, Ritter, Königin und König.

Es existiert eine Vielzahl von Tarotdecks, aus denen der Interessent wählen kann. Dazu zählen unter anderem der Visconti-Sforza-Tarot, der Marseiller Tarot, der Golden-Dawn-Tarot oder der Ananda-Tarot; weiterhin gibt es zum Beispiel den Avalon-Tarot mit Szenen aus der Artus-Sage, einen „Herr der Ringe“-Tarot und sogar einen Gummibärchen-Tarot, wobei man sich bei Letzterem fragen darf, ob hier die Grenze zum Lächerlichen nicht deutlich überschritten wird. Am bekanntesten sind der Rider-Waite-Tarot und der Crowley-Tarot, auch Thoth-Tarot genannt. Der besondere Vorteil des Rider-Waite-Tarots liegt darin, dass die Kleinen

Arkana mit Szenen versehen wurden, die ihre Interpretation erleichtern, während bei anderen Decks die Kleinen Arkana reine Zahlkarten sind. So zeigt beispielsweise im Rider-Waite-Tarot die Drei der Schwerter drei Klingen, welche ein Herz durchbohren. Diese Darstellung macht es leicht, dieser Karte mit Begriffen wie Liebeskummer oder Herzeleid zu verbinden. In anderen Decks wären auf der gleichen Karte nur drei Schwerter zu sehen. Für Anfänger ist daher der Rider-Waite-Tarot eine gute Wahl.



Ursprünge des Tarot

Die Herkunft des Tarot liegt im Dunkeln. Sicher ist, dass um die Mitte des 15. Jahrhunderts herum ein italienischer Künstler namens Bonifacio einen Kartensatz – ein sogenanntes Deck – für die Mailänder Familie Visconti erschuf, welcher aus 78 Karten bestand, von denen 22 als „Trümpfe“ bezeichnet wurden. Das Kartenspiel selbst wurde als „Tarocchi“ bezeichnet. Die 22 Trümpfe stellen teils soziale Typen des Mittelalters – Der Hohepriester (oder Papst), Der Herrscher, teils Tugenden – Die Kraft, Die Mäßigkeit, teils bekannte Metaphern – Das Rad des Schicksals und teils religiöse Szenen oder Figuren – Der Teufel, Das (jüngste) Gericht, Der Tod – dar. Die Artikel sind absichtlich groß geschrieben, da es sich hier um die Namen der entsprechenden Großen Arkana handelt. Weitere Große Arkana sind unter anderem Der Narr, Der Magier, Der Eremit, Der Turm, Die Herrscherin und Die Sonne.

Akron und Hajo Banzhaf vertreten dagegen

die Ansicht, dass der Tarot „im 14. Jahrhundert aus der islamischen Welt nach Europa kam und sich hier und vor allem als Unterhaltungsspiel verbreitete.“

Die Kleinen Arkana entsprechen vom Aufbau her im Wesentlichen den später gebräuchlichen Spielkarten; die Bedeutung der Großen Arkana ist jedoch umstritten: „Während die einen sicher sind, mit diesen Karten nichts Geringeres als das Weisheitsbuch der altägyptischen Priesterkaste in den Händen zu halten, vermuten andere, dass diese 22 Karten im Mittelalter der Fantasie eines sich langweilenden Druckermeisters entsprungen sind, der nichts Besseres zu tun hatte, als die alten 56 Karten um 22 neue zu bereichern.“

Im Laufe der Zeit wurden auch Bezüge zwischen dem Tarot und der Kabbalah, einem System jüdischer Mystik, gezogen, ohne jedoch einen konkreten Zusammenhang nachweisen zu können.

Eine erschöpfende Behandlung der Ursprünge des Tarot und der sich um dieses Spiel rankenden Mythen ist im Rahmen dieses Artikels weder möglich noch gewünscht; der interessierte Leser wird im Bereich der esoterischen Literatur jedoch ausreichend Material darüber finden.

Einsatz des Tarot

Die Tarotkarten sind ein Mittel der Selbstbespiegelung, das ihrem Benutzer gestattet, mit seinem Unterbewusstsein in Kontakt zu treten und somit dort verborgene Antworten auf Fragen zu finden. Angesichts der vielfältigen Interpretationsmöglichkeiten der Karten, die auch durch die Lage der Karten zueinander bestimmt werden, ist es schwierig, eine eindeutige Antwort heraus zu destillieren. Insbesondere das eigene Wunschdenken mag einem hier den einen oder anderen Streich spielen.

Der Tarot teilt sich durch Bilder, nicht durch Worte mit, denn „unsere Seele drückt sich in Bildern aus, wie jeder aus seinen Träumen weiss. Diese Bilder lassen sich nicht beliebig durch Worte ersetzen: Worte unterliegen einem dauernden Verschleiß. [...] Bilder und



vor allem Symbole sprechen den Menschen dagegen seit Jahrtausenden in gleicher Weise an. Deshalb ist es ja nicht so schwer, die Sprache der Bilder (oder auch unserer Träume) intuitiv zu verstehen und eine Bedeutung zu errahnen. Was anfangs schwerfällt, ist, diese Bedeutung dem Bewusstsein so zugänglich zu machen, dass es die Aussage in Worte fasst, die ... klarmachen, was die Bilder ausdrücken wollen.“

Die Arbeit mit dem Tarot lässt sich mit dem Erlernen einer Fremdsprache vergleichen. Zuerst lernt man die Vokabeln (die Bedeutungen der einzelnen Karten) und dann, sie in einen Kontext zu setzen (die Karten in einem Legemuster zu deuten).

Vor einer Befragung des Tarot werden die Karten gemischt, während man sich auf die Frage konzentriert, die man stellen will. Je nach Art der Frage werden die Karten dann in einem bestimmten Muster ausgelegt, wobei jeder Position eine bestimmte Bedeutung zukommt, zum Beispiel: gegenwärtige Situation, Einfluss der Vergangenheit, mögliche zukünftige Entwicklung, Hoffnungen/Befürchtungen des Fragestellers, Einfluss der Umwelt, empfohlenes Verhalten und mögliches Resultat.

Die Wirkungsweise der Tarotkarten erklären Akron und Banzhaf folgendermaßen: „Unser Unterbewusstes hat ein anderes Verhältnis zu Raum und Zeit als unser Bewusstes und ist in der Lage, über den Tellerrand der Gegenwart hinaus zu schauen [...] [Über die Tarotkarten] kann unser Unterbewusstes ausdrücken, wie es die Frageangelegenheit sieht. Alles, was unser Bewusstes tun muss, ist, die Bildersprache des Unterbewusstes verstehen zu lernen.“

Der Tarot ist in seinen Antworten so zuverlässig, wie „der Ratschlag des alten weisen Mannes“. Am Verlässlichsten seien dabei Aussagen über Vergangenheit und Gegenwart, während Zukunftsprognosen geringeren Wahrscheinlichkeiten unterliegen, die umso unsicherer werden, je größer die Distanz des zukünftigen Ereignisses zur Gegenwart ist. Die größte Genauigkeit lasse sich mit Vorhersagen erzielen, die sich auf einen Zeitraum von maximal drei Monaten zur Gegenwart beschränken.

Anschaffung und Kosten

Tarotkarten sind über Buchhandlungen erhältlich. Häufig werden sie gleich im Pack mit einem Handbuch angeboten; ein solches Set kostet dann in der Regel zwischen 20 und 25 Euro. Vielfach werden die Karten aber auch alleine zu einem Preis zwischen 9

und 13 Euro angeboten. Vorher sollte man allerdings überprüfen, ob dem Kartensatz auch ein Beipackzettel mit den geläufigsten Kartendeutungen beiliegt.

Das gängigste und vergleichsweise günstigste Tarot-Deck ist das Rider-Waite-Tarot. Dieses weist zudem den Vorteil auf, dass die Kleinen Arkana mit Illustrationen versehen sind, welche die Interpretation erleichtern.

Alternativ kann man auch versuchen, gebrauchte Tarotkarten über Ebay zu beziehen. Hierbei muss man allerdings die anfallenden Versandkosten und ggf. Ebay-Gebühren zusätzlich mit einrechnen. Echte Schnäppchen sind hier, nach meiner Beobachtung, nur selten möglich.

Weissagungen im Rollenspiel

Die Luft war stickig in dem kleinen, schlecht beleuchteten Zimmer. Stickig und erfüllt von einer Vielzahl von Gerüchen: Kerzenwachs, altes Leder, seltsame Kräuter und menschlicher Schweiß. Es herrschte eine angespannte Stille, während die alte Frau die Karten in einem kreuzförmigen Muster auf dem rissigen Holz des abgenutzten Tisches auslegte. Dann hob sie den Kopf, und ein Hauch von Unglauben und Furcht schwang in ihrer Stimme mit, als sie sagte: „Das Schicksal hat Großes mit Euch vor...“

Kartenlegungen und Weissagungen generell können im Rollenspiel eingesetzt werden, um Atmosphäre zu erzeugen. Der Spielleiter kann den Helden auf diese Weise einen Vorgeschmack auf kommende Abenteuer und Gefahren sowie auf mögliche Lösungen geben, ohne allerdings allzu in Details zu gehen. „Ich sehe große Gefahren auf Eurem Weg“ ist sicherlich eine bessere Voraussage als „Ihr werdet in der kommenden Nacht von Orks überfallen“ oder „Don Corleone hat seine Meuchelmörder auf Euch angesetzt“. Die Karten können vom Spielleiter bereits entsprechend vorbereitet worden sein und werden dann im Spiel vor den Augen der Spieler gelegt, um die Szene atmosphärisch zu gestalten. Die Karten können natürlich auch ohne jede Vorbereitung gelegt werden, allerdings muss der Spielleiter dann damit rechnen, dass das Ergebnis von seinen Vorstellungen abweicht. Dies empfiehlt sich nur, wenn der Spielleiter ausreichend mit den Bedeutungen der Karten vertraut ist, um sie improvisiert deuten zu können, denn ein minutenlanges Nachschlagen im Begleitheft und Nachsinnen über die Auslegung dürfte der

Atmosphäre eher abträglich sein. Natürlich kann der Spielleiter auch auf die Verwendung von echten Karten verzichten und lediglich beschreiben, dass den Spielercharakteren (SC) die Karten gelegt werden, zum Beispiel von einer alten Zigeunerin, um gängige Klischees zu bedienen.

Tarotkarten zur Abenteuergestaltung

Zur Gestaltung eines Abenteuers zieht man eine beliebige Anzahl von Karten und nutzt entweder die vorgegebene Bedeutung der Karten oder die Assoziationen, welche die dargestellten Szenen in einem hervor rufen. Der Rider-Waite-Tarot eignet sich wegen der szenischen Illustration der Kleinen Arkana hervorragend.

Ich habe diese Methode gleich selbst ausprobiert und willkürlich sechs Karten gezogen. Die gebräuchlichen Deutungen stehen in Klammern.

- Drei der Pentakel: Der Rider-Waite-Tarot zeigt einen Bildhauer, der eine Kirche mit Ornamenten schmückt, während zwei Geistliche zusehen. (Kunstfertig an etwas arbeiten.)
- Der Tod (eine einschneidende Veränderung; ein Ende, das zugleich ein neuer Anfang ist.)
- Neun der Schwerter: Eine Person sitzt aufrecht im Bett, die Hände vor das Gesicht geschlagen. An der Wand hinter ihr hängen neun Schwerter. (Man wird sich eines großen Verlustes bewusst; aus einem Albtraum aufwachen.)
- Drei der Schwerter: Drei Schwerter durchbohren ein Herz. (Großes Leid, Liebeskummer)
- Der Gehängte: Eine Person hängt mit dem Kopf nach unten an einem Bein. Beide Beine formen eine umgedrehte Vier, die Hände sind auf den Rücken gebunden, das Gesicht strahlt jedoch große Ruhe aus. (Man steht nicht mit beiden Beinen in einer Angelegenheit; umgedrehte Sichtweisen, neue Perspektiven)
- Die Welt: Eine nackte Frau tanzt in einem Lorbeerkranz. (Erfüllung, Harmonie.) Sieht man die 22 großen Arkana – der Narr ist die Null – als eine Metapher über die spirituelle Entwicklung des Menschen an, so stellt Die Welt das Endziel, das Erreichen eines höheren Bewusstseins, dar.



Ich versuche nun, mich von den Karten inspirieren zu lassen, wobei ich auch die dargestellten Szenen auf mich wirken lasse.

Ein Handwerker (Dombaumeister), der im Auftrag der Kirche tätig war – zum Beispiel dem Bau einer Kirche/eines Tempels, ist tot. Seine Angehörigen sind zutiefst betroffen, und sein Tod ruft großes Leid hervor. In Wahrheit hat sein Tod jedoch andere Ursachen als die offensichtlichen (Der Gehängte), weil er in eine Angelegenheit von sehr großer Bedeutung (Die Welt) verstrickt war.

Was könnte geschehen sein? Ich assoziiere weiter:

- Der Baumeister/Architekt wurde von einem Konkurrenten aus dem Weg geräumt.
- Ein Geistlicher hat den Baumeister in einer redseligen Stunde versehentlich in eine Angelegenheit eingeweiht, die Personen außerhalb der Kirche jedoch nie erfahren dürfen. Deswegen musste er aus dem Weg geräumt werden. Einer der Angehörigen des Opfers mutmaßt jedoch, dass es beim Tod des Baumeisters nicht mit rechten Dingen zugeht und beauftragt die SC, Nachforschungen anzustellen.

Ich ziehe weitere Karten:

- Die Herrscherin: Eine bedeutende Frau ist in die Angelegenheit verwickelt. Vielleicht die Witwe oder Frau des lokalen Herrschers, welche den Kirchenbau bzw. die Verschönerung der Kirche finanziert?
- Bube der Kelche: Eine lang erwartete Nachricht trifft ein...
- Rad des Schicksals: ...welches schicksalschwere Geschehnisse in Gang setzt.

Vor meinem geistigen Auge formt sich jetzt folgendes Bild: Es geht um einen Zweikampf zwischen zwei Glaubensrichtungen. Der lokale Herrscher hat vor kurzem geheiratet. Da seine Frau jedoch einem anderen Glauben anhängt als er, musste er ihr als Hochzeitsgeschenk versprechen, dass er am Ort ein Gotteshaus errichten lässt, welches ihrem Glauben geweiht ist. Als diese Nachricht bekannt wird, fühlen sich die Angehörigen der etablierten Religion – zum Beispiel der lokale Bischof, Hohepriester oder

was auch immer – davon so schwer getroffen, dass sie nicht davor zurück schrecken, den Bau der neuen Kirche zu sabotieren, beispielsweise durch eine Serie von „Unfällen“ an der Baustelle. Das erste Opfer dieser Machenschaften



wurde logischerweise der Baumeister, da er der Kopf der Bauarbeiten ist. Die Charaktere werden durch seine Angehörigen in die Affäre verstrickt.

Somit wäre durch die Tarotkarten das Skelett eines Abenteurers entstanden, auf das jetzt noch einiges an Fleisch gepackt werden müsste – aber zumindestens ist eine Grundstruktur vorhanden, auf die man aufbauen kann.

Anhand des obigen Beispiels wird deutlich, dass man vom Ziehen der Tarotkarten kein fix und fertiges Abenteuer erwarten kann, wohl aber einige wertvolle Anregungen, um über einen toten Punkt hinweg zu helfen. Und eine Idee ist schließlich besser als keine Idee.

Detaillierte Aussagen lassen sich erzielen, indem man jeder gezogenen Karte von vorne herein eine bestimmte Rolle innerhalb des Szenarios zuweist, z.B.

- Karte 1: Zentrales Thema oder Konflikt
- Karte 2: Der Gute. Die Person oder Personen, welche der Hilfe der SC bedürfen. Sie kann auch eine Situation darstellen, welche bereinigt werden muss.
- Karte 3: Der Böse. Der Schurke – oder Gegenspieler – der Geschichte, in welcher Form auch immer.

- Karte 4: Die Verbindung. Der Gegenstand der Auseinandersetzung zwischen Gut und Böse. Dies kann auch eine Person sein.
- Karte 5: Die Belohnung. Was die SC durch erfolgreiche Hilfestellung für sich erzielen können.
- Karte 6: Die Strafe. Was die SC bei einem Fehlschlag erleiden.

- Karte 7: Die Motivation des Guten. Seine Motive und der Grund, aus dem er Hilfe braucht.

- Karte 8: Die Motivation des Schurken.

- Karten 9-11: Begegnungen während des Abenteurers. Die gezogenen Karten beziehen sich auf drei wichtige Zusammentreffen, welche die SC im Laufe der Handlung erleben.

- Karten 12-17: Die individuellen Motivationen der SC bzw. die Art und Weise, wie oder warum sie in die Handlung hinein gezogen werden. Bei mehr oder weniger als fünf SC werden natürlich mehr oder weniger Karten gezogen.

Eine Legung nach obigem Muster erzielt folgendes Ergebnis:

Zentrales Thema: Königin der Pentakel: Eine materiell und seelisch reiche Frau, die gerne gibt, wenn sie darum gebeten wird; Liebe zur Welt und Einheit mit ihr.

- Der Gute: Zwei der Stäbe: Jemand, der eine kleine Welt in den Händen trägt, die er nicht verlieren möchte; auch: ein Mensch, der von seinem eigenen Erfolg eingemauert wird.
- Seine Motivation: Der Eremit: Sich zurückziehen, um eine Idee von allen Seiten her zu beleuchten; auch: ein spiritueller Führer. Dem Guten geht es also um Selbsterkenntnis, um spirituelle Entwicklung, um die Erkenntnis seiner wahren, inneren Bedürfnisse.
- Der Böse: Sieben der Kelche: Illusionen, Tagträume und Wunschvorstellungen.
- Seine Motivation: Neun der Kelche: Sich präsentieren oder Sorgen und Probleme vermeiden, indem man sich auf die alltäglichen Freuden konzentriert. Diese Kartenkombination weist dem Bösen eine leichtfertige Natur zu, die Wunschträumen nachhängt und für die weltliche Freuden (Besitz) sehr wichtig sind.



- Die Verbindung: Ritter der Schwerter: Ein ungestümer Mensch, der energisch vorwärts drängt. Schwerter symbolisieren den Geist, den durchdringenden Verstand, aber auch Kummer, Schmerz und Wut.

Eine mögliche Interpretation: Zwei Männer rivalisieren um die selbe Frau. Der eine ist in sich gekehrt und von seinen Errungenschaften gelangweilt, der andere ein Träumer, getrieben von Visionen von Größe, der sich durch die Verbindung mit der Frau Wohlstand erhofft.

Eine andere Interpretation: Der Friede in einem Landstrich/einem Reich ist durch eine gewaltsame Auseinandersetzung bedroht. Beide, der Gute und der Böse, könnten Zwillingbrüder sein, die nach dem Tode ihres Vaters Anspruch auf den Thron erheben. Der Gute möchte bewahrend tätig werden, der Böse seine Wunschträume verwirklichen und seinen Vergnügungen nachgehen. Die Königin der Schwerter symbolisiert in diesem Fall den bisherigen Frieden und den materiellen Wohlstand der Region, die durch den schwelenden Konflikt bedroht sind.

- Die Belohnung der SC: As der Pentakel: eine Chance auf materiellen Wohlstand.
- Die Strafe: Ritter der Stäbe. Ungestüme Energie, welche umgesetzt werden muss; Abenteuer und Reisen. Falls die SC versagen, sind sie gezwungen, die Region rasch zu verlassen, weil der Böse hinter ihnen her ist.
- Begegnungen: Sechs der Kelche (schöne Erinnerungen an die Vergangenheit; Lehrer oder Schirmherr – der Mentor und geistige Ziehvater des Guten), Zwei der Kelche (eine erfüllte Verbindung, Liebe – ein SC verliebt sich oder die SC treffen auf eine Person, welche in den Guten oder den Bösen verliebt ist: womöglich, ohne dass dieser es ahnt), As der Schwerter (Chance auf eine geistige Erfahrung oder darauf, eine höhere Wahrheit zu erlangen – die SC erhalten durch eine Begegnung diese Chance).

Das Beispiel endet hier, da es wenig Sinn hätte, die Motivation für SC festzulegen, ohne den Hintergrund und das Verhalten des jeweiligen Charakters zu kennen. Das obige Beispiel sollte ausreichen, um einen Eindruck von der Funktionsweise dieser Methode zu bekommen.

Schurken erschaffen mit Tarotkarten

Die folgende Methode ist ähnlich wie diejenige, die im vorausgegangenen Abschnitt beschrieben worden ist. Man ziehe zehn Karten:

- Karte 1: der Schurke. Diese Karte gibt eine generelle Beschreibung des Charakters.
- Karte 2: Hauptziel: was der Schurke erreichen will.
- Karte 3: Motivation: was den Schurken antreibt.
- Karte 4-6: der Konflikt. Karte 4 kennzeichnet, was den Schurken daran hindert, sein Ziel zu erreichen. Die Karten 5 und 6 sind optional, falls die Aussage von Karte 4 zu vage ist.
- Karte 7: Vorherrschender Charakterzug Nr. 1. Eine auffällige Eigenschaft des Schurken, zum Beispiel hitzköpfig, grausam oder eitel.
- Karte 8: Vorherrschender Charakterzug Nr. 2
- Karte 9: Gegenläufiger Charakterzug. Während die beiden vorhergehenden Eigenschaften negativ besetzt waren, ist diese hier positiv. Kein Mensch hat nur schlechte Wesenszüge.
- Karte 10: der Handlanger. Dies ist der Unterführer, Assistent oder der wichtigste Verbündete des Schurken.

Anhand dieses Musters lassen sich, mit ein paar kleinen Veränderungen, auch andere NSC erschaffen. Tarotkarten können auch dazu verwendet werden, die Vorgehensweise des Schurkens, seinen Plan, zu beschreiben. Hierzu zieht man einfach drei beliebige Karten. Die Resultate können durchaus extravagant oder verrückt ausfallen – ideal, falls der Schurke wahnsinnig sein soll, den die Gedankengänge von Verrückten folgen einer ganz eigenen Logik.

Variationen

Alle beschriebenen Legemuster lassen sich durch eine Technik von Belinda Rodik variieren. Der Tarot wird in zwei Kartenstöße aufgeteilt, von denen der eine nur die Großen und der andere nur die Kleinen Arkana enthält. Nun zieht man immer zwei Karten, eine Große und eine Kleine Arkana. Die Große Arkana bildet die Hauptaussage, welche durch die Kleine Arkana näher beschrieben wird. Die Kombination von beispielsweise Das Gericht und Zwei der Scheiben könnte dann bedeuten, dass jemand einen starken inneren Ruf verspürt, sich aber nicht entschließen kann, diesem zu folgen, sondern sich irgendwie durchmogelt. Der Nachteil dieser Methode liegt darin, dass

einem für die Kernaussagen nur 22 Karten zur Verfügung stehen, wodurch Wiederholungen bei häufigem Gebrauch rasch eintreten.



Fazit

Ein Spielleiter, der bereits über Tarotkarten verfügt, kann die in diesem Artikel beschriebenen Methoden testen, um festzustellen, ob sie für ihn von Nutzen sind. Auf alle Fälle kann er sich Impulse und Anregungen für Abenteuer verschaffen; die Umsetzung und nötige Detailarbeit liegt jedoch nach wie vor bei ihm. Der Einsatz von Tarotkarten während des Spieles, zum Beispiel, um Zufallsbegegnungen zu ermitteln, setzt ein deutliches Maß an Improvisationstalent voraus und dürfte wohl eher für Fortgeschrittene geeignet sein.

Spielleiter, die sich erst Tarotkarten anschaffen müssten, sollten meines Erachtens genau überlegen, ob sie das Geld nicht lieber in ein kommerzielles Abenteuer oder Quellenbuch investieren, denn auch Tarotkarten vermögen nicht mehr als Anregungen zu liefern, die noch umgesetzt werden müssen. Es wäre illusorisch zu erwarten, durch das Ziehen einiger Karten ein komplettes Abenteuer mit Einbindung der Charaktere, allen möglichen Wendungen der Handlung, Spuren, Gegnern und Situationen zu erhalten: Auch hier gilt die alte Regel, dass 10 Prozent Inspiration 90 Prozent Transpiration gegenüber stehen.

Ich erachte den Einsatz von Tarotkarten zur Spielgestaltung als durchaus interessant, aber nicht für eine Ideallösung, sondern eine mögliche Methode für erfahrene oder sehr kreative Spielleiter, sich Anregungen einzuholen.

[Joachim Hagen]



KÜRZLICH AM STAMMTISCH

Es war wieder so ein schöner verregneter Freitag Abend und man traf sich mal wieder zu einer geselligen Runde in der „urigen“ Stammkneipe um die Ecke. Wie immer trafen hier die zusammen die sich manchmal noch zu Fußballspielen trafen oder sich zufällig in der Stadt begegneten. Man hatte sich nach acht Jahren Schulabstinenz doch ein wenig aus den Augen verloren. Nach der ersten Runde Poker um 5 Cent Stücke, das Geld war mittlerweile knapp geworden und auch die Frauen um deren Kleidungsstücke man gelegentlich geblufft hatte waren nun nicht mehr da. (Vielleicht war das aufgrund der Schwerkraft auch ganz gut so), fiel uns auf, dass dieses Spiel aufgrund der fehlenden Motivation nicht mehr das war was es früher einmal war (wie so vieles). Ich als Meister einer AD&D Rollenspielergruppierung und Spieler einer D.S.A Formatierung, gab mir einen Ruck und schlug das Spiel der Spiele vor.

Advanced Dungeons and Dragons. „????...“ Das ratlose Schweigen und der Kommentar „Hää“ waren noch die netteste Reaktion an diesem Abend. Wir leben ja nun mal in einer Demokratie und so stimmten wir ab, nachdem ich natürlich ausführlich erklärt hatte um was es sich handelte. „Das ist ein Rollenspiel in dem ich mir die Helden, die bösen Monster und die Magier und die Dämonen müsst ihr finden dann Waffen und Rüstungen und könnt damit handeln und Geld verdienen dann steigt ihr beugend Erfahrungspunkte eine Stufe auf und könnt eure Talente steigern. Ausserdem müsst ihr Aufträge erfüllen und eure Charaktere gut spielen“.

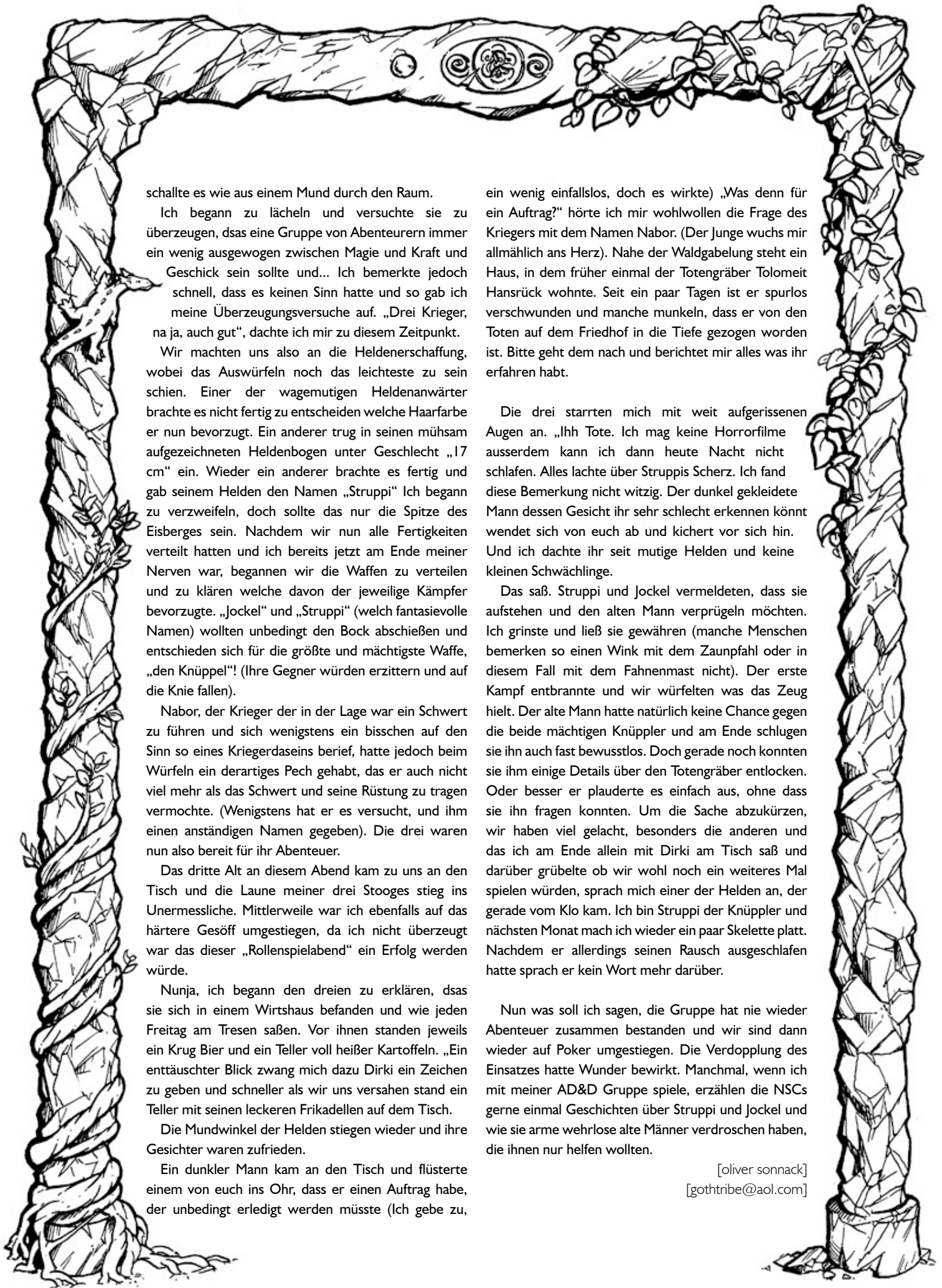
Das war zuviel für meine Freunde und Bekannten. Einer stand auf und bestellte sich ein großes Hefeweizen. Einer machte sich auf zum Kickertisch, an dem er einen längst nicht so verdrehten Menschen aus seinem Bekanntenkreis gesehen hatte. Es kam mir vor wie eine Flucht. Nun blieben noch drei Personen übrig, die mich teils lächelnd und teils skeptisch ansahen. Einer brach das Schweigen und erklärte mir, dass er vor einigen Jahren schon mal Kontakt mit einem Rollenspieler hatte und versucht hat DSA zu spielen. So wie er mir dies mitteilte, machte ich jede Wette, dass dieser Versuch missglückt war. Trotzdem rang er sich durch meine Partei zu ergreifen und stellte sich demonstrativ neben mich. Die anderen beiden rangen sich dann aufgrund überhöhter Langeweile ebenso dazu durch und so waren wir schon zu viert. „Daraus

lässt sich doch was machen. Ich hatte natürlich nichts von meinen Utensilien dabei und so sprang ich schnell zur Theke hinüber und bestellte ca. zwanzig Würfel und etwas Papier sowie mehrere Kugelschreiber. Den verdutzten Blick des Wirtes, den ich auch schon einige Jahre kannte, ignorierte ich gekonnt, als er mir die angeforderten Dinge überreichte. Schnell verteilte ich alles und mir fiel auf, dass noch etwas ganz wichtiges fehlte. Papier. Ich ging wieder zu Dirki (Der Barkeeper) hinüber und fragte freundlich nach einem Schreibblock. Wieder lächelte er mich an, und ließ mir dann die Wahl zwischen einem Stapel Warsteiner-Bierdeckel und dem Malbuch seiner Tochter. Ich wollte schon aufgeben, als ich den Kalender an der Wand sah. Dirki hatte bereits seit vier Monaten nicht die Blätter auf denen mehr oder weniger bekleidete Frauen abgebildet waren abgerissen und so fragte ich ihn ob ich dies für ihn tun dürfte. Ich merkte sein Herz hing an diesen Bildern, doch schweren Herzens brachte er dieses Opfer und ich dankte es ihm mit der Bestellung von drei Alt und einer Cola.

Regel Nummer Eins.: Ein Meister sollte während des Spiels immer bei Besinnung bleiben.

Nun verteilte ich auch die „Heldenbögen“ an meine Spieler, welche auch sofort begannen wild gestikulierend zwischen August und November das Beste zu erhaschen. Nachdem alle zufrieden waren und ich das Blatt nahm das übrig war, konnte das Spiel losgehen. Da ich weder Regelbücher noch W20, W12 oder gar W100 zur Hand hatte, dachte ich mir, dies wäre ein günstiger Zeitpunkt um mein selbst erdachtes Regelsystem auszuprobieren. „Hi hi, lachte ich in mich hinein und kramte in meinen Gedanken nach den Erschaffungsregeln. Als ich mich umsah erkannte ich, dass die Kalenderblättermädchen mittlerweile alle Bärte und Brillen aufhatten, und diverse andere Kleinigkeiten angezeichnet bekommen hatten. Es wurde höchste Zeit mit dem Spiel zu beginnen, bevor Langeweile aufkam. „O.K. Dann überlegt euch mal alle, was ihr für Helden spielen möchtet“, warf ich in den Raum.

Wieder ertete ich fragende Blicke. „Was kann man denn spielen?“ bekam ich zur Antwort. Also ihr könnt einen Krieger spielen, der mit seiner Kraft und vielen Waffen kämpft, dann könnt ihr einen Magier spielen, der Zaubersprüche auswendig lernt und anwenden kann oder einen Dieb, der Schlösser...“ - „Krieger“,



schalte es wie aus einem Mund durch den Raum.

Ich begann zu lächeln und versuchte sie zu überzeugen, dass eine Gruppe von Abenteurern immer ein wenig ausgewogen zwischen Magie und Kraft und Geschick sein sollte und... Ich bemerkte jedoch schnell, dass es keinen Sinn hatte und so gab ich meine Überzeugungsversuche auf. „Drei Krieger, na ja, auch gut“, dachte ich mir zu diesem Zeitpunkt.

Wir machten uns also an die Heldenerschaffung, wobei das Auswürfeln noch das leichteste zu sein schien. Einer der wagemutigen Heldenanwärter brachte es nicht fertig zu entscheiden welche Haarfarbe er nun bevorzugt. Ein anderer trug in seinen mühsam aufgezeichneten Heldenbogen unter Geschlecht „17 cm“ ein. Wieder ein anderer brachte es fertig und gab seinem Helden den Namen „Struppi“ Ich begann zu verzweifeln, doch sollte das nur die Spitze des Eisberges sein. Nachdem wir nun alle Fertigkeiten verteilt hatten und ich bereits jetzt am Ende meiner Nerven war, begannen wir die Waffen zu verteilen und zu klären welche davon der jeweilige Kämpfer bevorzugte. „Jockel“ und „Struppi“ (welch fantasievolle Namen) wollten unbedingt den Bock abschießen und entschieden sich für die größte und mächtigste Waffe, „den Knüppel“! (Ihre Gegner würden erzittern und auf die Knie fallen).

Nabor, der Krieger der in der Lage war ein Schwert zu führen und sich wenigstens ein bisschen auf den Sinn so eines Kriegerdaseins berief, hatte jedoch beim Würfeln ein derartiges Pech gehabt, das er auch nicht viel mehr als das Schwert und seine Rüstung zu tragen vermochte. (Wenigstens hat er es versucht, und ihm einen anständigen Namen gegeben). Die drei waren nun also bereit für ihr Abenteuer.

Das dritte Alt an diesem Abend kam zu uns an den Tisch und die Laune meiner drei Stooges stieg ins Unermessliche. Mittlerweile war ich ebenfalls auf das härtere Gesöff umgestiegen, da ich nicht überzeugt war das dieser „Rollenspielabend“ ein Erfolg werden würde.

Nunja, ich begann den dreien zu erklären, dass sie sich in einem Wirtshaus befanden und wie jeden Freitag am Tresen saßen. Vor ihnen standen jeweils ein Krug Bier und ein Teller voll heißer Kartoffeln. „Ein enttäuschter Blick zwang mich dazu Dirki ein Zeichen zu geben und schneller als wir uns versahen stand ein Teller mit seinen leckeren Frikadellen auf dem Tisch.

Die Mundwinkel der Helden stiegen wieder und ihre Gesichter waren zufrieden.

Ein dunkler Mann kam an den Tisch und flüsterte einem von euch ins Ohr, dass er einen Auftrag habe, der unbedingt erledigt werden müsste (Ich gebe zu,

ein wenig einfallslos, doch es wirkte) „Was denn für ein Auftrag?“ hörte ich mir wohlwollen die Frage des Kriegers mit dem Namen Nabor. (Der Junge wuchs mir allmählich ans Herz). Nahe der Waldgabelung steht ein Haus, in dem früher einmal der Totengräber Tolomeit Hansrück wohnte. Seit ein paar Tagen ist er spurlos verschwunden und manche munkeln, dass er von den Toten auf dem Friedhof in die Tiefe gezogen worden ist. Bitte geht dem nach und berichtet mir alles was ihr erfahren habt.

Die drei starrten mich mit weit aufgerissenen Augen an. „Ihh Tote. Ich mag keine Horrorfilme ausserdem kann ich dann heute Nacht nicht schlafen. Alles lachte über Struppis Scherz. Ich fand diese Bemerkung nicht witzig. Der dunkel gekleidete Mann dessen Gesicht ihr sehr schlecht erkennen könnt wendet sich von euch ab und kichert vor sich hin. Und ich dachte ihr seit mutige Helden und keine kleinen Schwächlinge.

Das saß. Struppi und Jockel vermeldeten, dass sie aufstehen und den alten Mann verprügeln möchten. Ich grinste und ließ sie gewähren (manche Menschen bemerken so einen Wink mit dem Zaunpfahl oder in diesem Fall mit dem Fahnenmast nicht). Der erste Kampf entbrannte und wir würfelten was das Zeug hielt. Der alte Mann hatte natürlich keine Chance gegen die beide mächtigen Knüppler und am Ende schlugen sie ihn auch fast bewusstlos. Doch gerade noch konnten sie ihm einige Details über den Totengräber entlocken. Oder besser er plauderte es einfach aus, ohne dass sie ihn fragen konnten. Um die Sache abzukürzen, wir haben viel gelacht, besonders die anderen und das ich am Ende allein mit Dirki am Tisch saß und darüber grübelte ob wir wohl noch ein weiteres Mal spielen würden, sprach mich einer der Helden an, der gerade vom Klo kam. Ich bin Struppi der Knüppler und nächsten Monat mach ich wieder ein paar Skelette platt. Nachdem er allerdings seinen Rausch ausgeschlafen hatte sprach er kein Wort mehr darüber.

Nun was soll ich sagen, die Gruppe hat nie wieder Abenteuer zusammen bestanden und wir sind dann wieder auf Poker umgestiegen. Die Verdopplung des Einsatzes hatte Wunder bewirkt. Manchmal, wenn ich mit meiner AD&D Gruppe spiele, erzählen die NSCs gerne einmal Geschichten über Struppi und Jockel und wie sie arme wehrlose alte Männer verdroschen haben, die ihnen nur helfen wollten.

[oliver sonnack]
[gothtribe@aol.com]



WALDGEFLÜSTER

~ EINE FORTSETZUNGSGESCHICHTE VON O. SONNACK ~

Teil 7

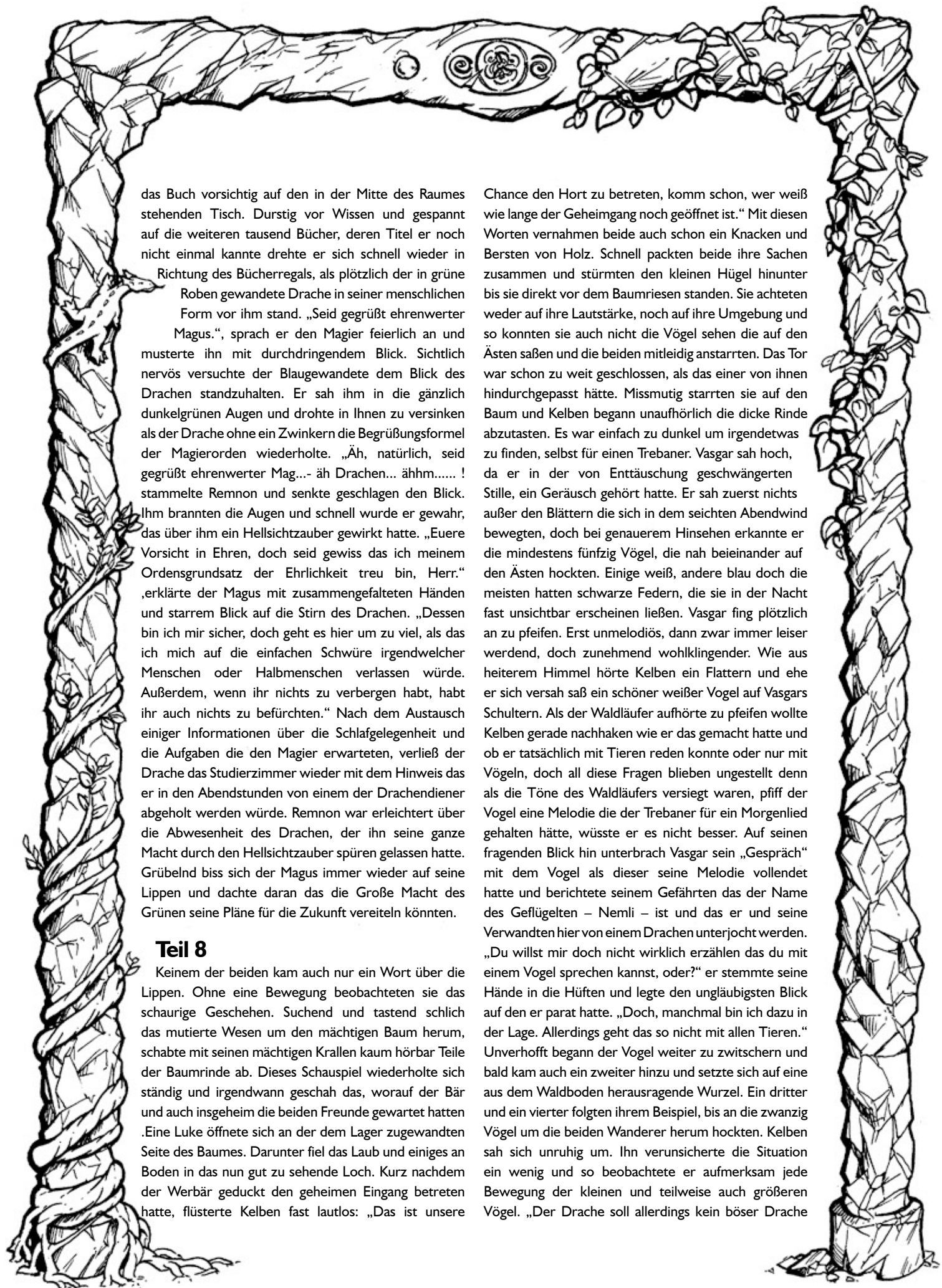
Der blau gewandete Magier saß in dem protzig eingerichteten Raum den der Drache als Studierzimmer bezeichnet hatte. Staubige Bücherregale voll von alten vergilbten Wälzern verdeckten die Wände. Ein großer mit alten Schriftrollen verdeckter Schreibtisch bildete den Mittelpunkt des Raumes in dem es nach Meinung des Suchers nicht nur äußerst stickig, sondern auch sehr beklemmend wirkte. Seit dem der alte Drache den Raum vor einigen Stunden verlassen hatte wob der Magus ständig an neuen Hellsichtsprüchen. Manchmal nahm er schemenhaft ein blaues Flackern wahr, das an einem der Bücherregale auftrat. Langsam und bedächtig schlich er sich zu dem besagten Regal hinüber und begann es genauer zu untersuchen. Einige Bücher schienen aus dicken Platten anstatt Seiten zu bestehen und waren auch dementsprechend dick. Gebunden waren sie in festes Rindsleder. Auf der Vorderseite konnte Remnon in kleinen Lettern geschrieben lesen „Constictix Grulex“. Schnell übersetzte er diese Worte in Gedanken und kam zu dem Schluss, das es sich hierbei um eine Abhandlung der berühmten Enzyklopädie der Sphäre handeln musste. In diesem Buch waren die Dämonen mit ihren Stärken und Schwächen, ihren Geheimnissen und Ihrem Geheimwissen aufgelistet und beurteilt worden. Remnon erschauerte. Obwohl ihn die Neugier packte und nicht mehr los ließ, wand er sich von der Versuchung ab in dem Buch zu lesen. Zu viele seiner ehemaligen Studienfreunde waren einem Pakt mit einem Dämon verfallen und ihres Lebens nicht mehr glücklich geworden. Trotz dieses verlockenden und dennoch grausigen Fundes, stöberte der blaugewandete Magier weiter in den riesigen Bücherregalen umher. Hier und da fand er etwas interessantes wie die in 8 Bände gefasste Geschichte der Götter oder der in einen goldenen Einband gebundenen und unversehrt erscheinenden Illustrationsband über die „Mächtigsten Magier der Geschichte“. Remnon nahm das Buch aus dem staubigen Regal und einige andere, die das dicke Buch gestützt hatte, fielen um und wirbelten noch mehr Staub auf. Der Magister schiefte und musste plötzlich niesen. Nachdem er sich die Tränen aus den Augenwinkeln gewischt hatte, warf er einen Blick in das mit kleinen Ölbildern gespickte Buch. Sein Blick fiel auf eine Abbildung in der Mitte der etwa vierhundert dicken Seiten. Ein groß gewachsener in

eine tiefschwarze Robe gehüllter Mann stütze sich darauf auf seinen armdicken Stab, der an seiner Spitze wie eine Kralle gewachsen war. Die fünf fingerdicken Äste umschlossen einen schwarzen Stein in dessen Mitte Remnon sogar auf dem Bild eine kleine Flamme lodern sah. Die kurzgeschorenen Haare passten sehr gut zu seinem gepflegten schwarzen Vollbart. Kunstvoll schlangen sich einige Ausläufer des Bartes seinen Hals hinunter und verschwanden unter dem schwarzen Kragen seiner Robe. Er muss wohl ein schlanker Mann sein, erahnte Remnon, denn der Gürtel der um die Hüfte des eindeutig Mordragefälligen lag, war eng zusammengezogen. An seiner linken Seite sah der blaugewandete eine schwarze Scheide, aus der ein grün schimmernder Griff herausragte. Schnell kramte der Magier mit der linken in einem seiner Beutel nach während er mit der Rechten das schwere Buch hielt. Es dauerte nur kurz, bis er in seiner Hand eine kleine Lupe hielt. Seine Augen weiteten sich als er den Griff erkannte. Er hatte sich vor geraumer Zeit in seinen Händen befunden und gehörte zu einem Dolch. Er liess die Lupe schnell wieder verschwinden und blätterte eine Seite weiter, auf der er die Erklärung zu dem Bild des schwarzen Magiers fand. In grünen Lettern war dort geschrieben:“

Luminor der Schwarze.

Der frühere freie Magister des Freistaates Kronborn hatte schon früh die Stufen der Treppe des Erfolges und der Macht erklommen. Er huldigte seinem Herrn Walian auf eine Weise, wie es vor ihm noch niemand getan hatte. Er schuf nicht weniger als hunderte Wesenheiten, deren Dasein oder Tod allein er bestimmte. Teilweise aus Magie und teilweise aus den Überresten der Verstorbenen der umliegenden Dörfer und Ländereien bestehend, dienten sie ihm und boten für die ihm untergebenen Studenten und Assistenten eine grausige Umgebung, was ihm bald den Beinamen, Der Gräber, einbrachte. Weiterhin beschäftigte er sich eingehend mit der Artefaktmagie. Als Studiosus der Thaumaturgie wurde er schon bald zur erhabenen Magnifizenz des Ordens der blauen Sucher berufen, was er auch mit Freude annahm. Als er die Bibliotheken der Akademie zu Ilbareth studierte und aufgrund eines Amulettes, das er „das Auge“ nannte alle wichtigen Details aufzeichnen konnte, verließ er den Orden wieder um in seinem Turm des Westens mit seinen Experimenten fortzufahren...

Remnon beschloss später weiter zu lesen und legte



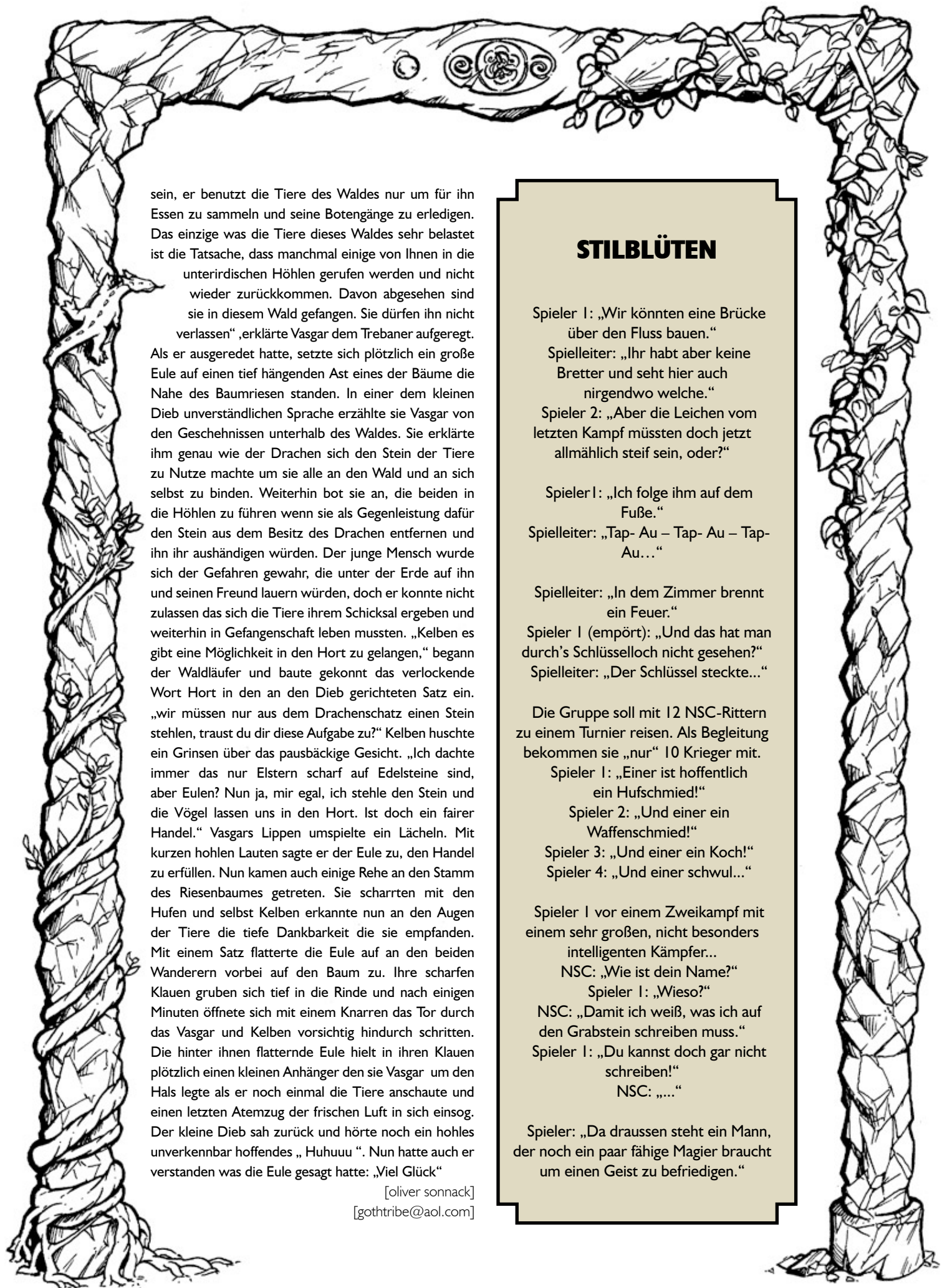
das Buch vorsichtig auf den in der Mitte des Raumes stehenden Tisch. Durstig vor Wissen und gespannt auf die weiteren tausend Bücher, deren Titel er noch nicht einmal kannte drehte er sich schnell wieder in

Richtung des Bücherregals, als plötzlich der in grüne Roben gewandete Drache in seiner menschlichen Form vor ihm stand. „Seid begrüßt ehrenwerter Magus.“, sprach er den Magier feierlich an und musterte ihn mit durchdringendem Blick. Sichtlich nervös versuchte der Blaugewandete dem Blick des Drachen standzuhalten. Er sah ihm in die gänzlich dunkelgrünen Augen und drohte in Ihnen zu versinken als der Drache ohne ein Zwinkern die Begrüßungsformel der Magierorden wiederholte. „Äh, natürlich, seid begrüßt ehrenwerter Mag...- äh Drachen... äh... ! stammelte Remnon und senkte geschlagen den Blick. Ihm brannten die Augen und schnell wurde er gewahr, das über ihm ein Hellsichtzauber gewirkt hatte. „Eure Vorsicht in Ehren, doch seid gewiss das ich meinem Ordensgrundsatz der Ehrlichkeit treu bin, Herr.“ ,erklärte der Magus mit zusammengefalteten Händen und starrem Blick auf die Stirn des Drachen. „Dessen bin ich mir sicher, doch geht es hier um zu viel, als das ich mich auf die einfachen Schwüre irgendwelcher Menschen oder Halbmenschen verlassen würde. Außerdem, wenn ihr nichts zu verbergen habt, habt ihr auch nichts zu befürchten.“ Nach dem Austausch einiger Informationen über die Schlafgelegenheit und die Aufgaben die den Magier erwarteten, verließ der Drache das Studierzimmer wieder mit dem Hinweis das er in den Abendstunden von einem der Drachendiener abgeholt werden würde. Remnon war erleichtert über die Abwesenheit des Drachen, der ihn seine ganze Macht durch den Hellsichtzauber spüren gelassen hatte. Grübelnd biss sich der Magus immer wieder auf seine Lippen und dachte daran das die Große Macht des Grünen seine Pläne für die Zukunft vereiteln könnten.

Teil 8

Keinem der beiden kam auch nur ein Wort über die Lippen. Ohne eine Bewegung beobachteten sie das schaurige Geschehen. Suchend und tastend schlich das mutierte Wesen um den mächtigen Baum herum, schabte mit seinen mächtigen Krallen kaum hörbar Teile der Baumrinde ab. Dieses Schauspiel wiederholte sich ständig und irgendwann geschah das, worauf der Bär und auch insgeheim die beiden Freunde gewartet hatten .Eine Luke öffnete sich an der dem Lager zugewandten Seite des Baumes. Darunter fiel das Laub und einiges an Boden in das nun gut zu sehende Loch. Kurz nachdem der Werbär geduckt den geheimen Eingang betreten hatte, flüsterte Kelben fast lautlos: „Das ist unsere

Chance den Hort zu betreten, komm schon, wer weiß wie lange der Geheimgang noch geöffnet ist.“ Mit diesen Worten vernahmen beide auch schon ein Knacken und Bersten von Holz. Schnell packten beide ihre Sachen zusammen und stürmten den kleinen Hügel hinunter bis sie direkt vor dem Baumriesen standen. Sie achteten weder auf ihre Lautstärke, noch auf ihre Umgebung und so konnten sie auch nicht die Vögel sehen die auf den Ästen saßen und die beiden mitleidig anstarrten. Das Tor war schon zu weit geschlossen, als das einer von ihnen hindurchgepasst hätte. Missmutig starrten sie auf den Baum und Kelben begann unaufhörlich die dicke Rinde abzutasten. Es war einfach zu dunkel um irgendetwas zu finden, selbst für einen Trebaner. Vasgar sah hoch, da er in der von Enttäuschung geschwängerten Stille, ein Geräusch gehört hatte. Er sah zuerst nichts außer den Blättern die sich in dem seichten Abendwind bewegten, doch bei genauerem Hinsehen erkannte er die mindestens fünfzig Vögel, die nah beieinander auf den Ästen hockten. Einige weiß, andere blau doch die meisten hatten schwarze Federn, die sie in der Nacht fast unsichtbar erscheinen ließen. Vasgar fing plötzlich an zu pfeifen. Erst unmelodiös, dann zwar immer leiser werdend, doch zunehmend wohlklingender. Wie aus heiterem Himmel hörte Kelben ein Flattern und ehe er sich versah saß ein schöner weißer Vogel auf Vasgars Schultern. Als der Waldläufer aufhörte zu pfeifen wollte Kelben gerade nachhaken wie er das gemacht hatte und ob er tatsächlich mit Tieren reden konnte oder nur mit Vögeln, doch all diese Fragen blieben ungestellt denn als die Töne des Waldläufers versiegt waren, piffte der Vogel eine Melodie die der Trebaner für ein Morgenlied gehalten hätte, wüsste er es nicht besser. Auf seinen fragenden Blick hin unterbrach Vasgar sein „Gespräch“ mit dem Vogel als dieser seine Melodie vollendet hatte und berichtete seinem Gefährten das der Name des Geflügelten – Nemli – ist und das er und seine Verwandten hier von einem Drachen unterjocht werden. „Du willst mir doch nicht wirklich erzählen das du mit einem Vogel sprechen kannst, oder?“ er stemmte seine Hände in die Hüften und legte den ungläubigsten Blick auf den er parat hatte. „Doch, manchmal bin ich dazu in der Lage. Allerdings geht das so nicht mit allen Tieren.“ Unverhofft begann der Vogel weiter zu zwitschern und bald kam auch ein zweiter hinzu und setzte sich auf eine aus dem Waldboden herausragende Wurzel. Ein dritter und ein vierter folgten ihrem Beispiel, bis an die zwanzig Vögel um die beiden Wanderer herum hockten. Kelben sah sich unruhig um. Ihn verunsicherte die Situation ein wenig und so beobachtete er aufmerksam jede Bewegung der kleinen und teilweise auch größeren Vögel. „Der Drache soll allerdings kein böser Drache



sein, er benutzt die Tiere des Waldes nur um für ihn Essen zu sammeln und seine Botengänge zu erledigen. Das einzige was die Tiere dieses Waldes sehr belastet ist die Tatsache, dass manchmal einige von Ihnen in die unterirdischen Höhlen gerufen werden und nicht wieder zurückkommen. Davon abgesehen sind sie in diesem Wald gefangen. Sie dürfen ihn nicht verlassen“ ,erklärte Vasgar dem Trebaner aufgeregt. Als er ausgedet hatte, setzte sich plötzlich ein große Eule auf einen tief hängenden Ast eines der Bäume die Nahe des Baumriesen standen. In einer dem kleinen Dieb unverständlichen Sprache erzählte sie Vasgar von den Geschehnissen unterhalb des Waldes. Sie erklärte ihm genau wie der Drachen sich den Stein der Tiere zu Nutze machte um sie alle an den Wald und an sich selbst zu binden. Weiterhin bot sie an, die beiden in die Höhlen zu führen wenn sie als Gegenleistung dafür den Stein aus dem Besitz des Drachen entfernen und ihn ihr aushändigen würden. Der junge Mensch wurde sich der Gefahren gewahr, die unter der Erde auf ihn und seinen Freund lauerten würden, doch er konnte nicht zulassen das sich die Tiere ihrem Schicksal ergeben und weiterhin in Gefangenschaft leben mussten. „Kelben es gibt eine Möglichkeit in den Hort zu gelangen,“ begann der Waldläufer und baute gekonnt das verlockende Wort Hort in den an den Dieb gerichteten Satz ein. „wir müssen nur aus dem Drachenschatz einen Stein stehlen, traust du dir diese Aufgabe zu?“ Kelben huschte ein Grinsen über das pausbäckige Gesicht. „Ich dachte immer das nur Elstern scharf auf Edelsteine sind, aber Eulen? Nun ja, mir egal, ich stehle den Stein und die Vögel lassen uns in den Hort. Ist doch ein fairer Handel.“ Vasgars Lippen umspielte ein Lächeln. Mit kurzen hohlen Lauten sagte er der Eule zu, den Handel zu erfüllen. Nun kamen auch einige Rehe an den Stamm des Riesenbaumes getreten. Sie scharren mit den Hufen und selbst Kelben erkannte nun an den Augen der Tiere die tiefe Dankbarkeit die sie empfanden. Mit einem Satz flatterte die Eule auf an den beiden Wanderern vorbei auf den Baum zu. Ihre scharfen Klauen gruben sich tief in die Rinde und nach einigen Minuten öffnete sich mit einem Knarren das Tor durch das Vasgar und Kelben vorsichtig hindurch schritten. Die hinter ihnen flatternde Eule hielt in ihren Klauen plötzlich einen kleinen Anhänger den sie Vasgar um den Hals legte als er noch einmal die Tiere anschaute und einen letzten Atemzug der frischen Luft in sich einsog. Der kleine Dieb sah zurück und hörte noch ein hohles unverkennbar hoffendes „Huhuuu“. Nun hatte auch er verstanden was die Eule gesagt hatte: „Viel Glück“

[oliver sonnack]
[gothtribe@aol.com]

STILBLÜTEN

Spieler 1: „Wir könnten eine Brücke über den Fluss bauen.“

Spielleiter: „Ihr habt aber keine Bretter und seht hier auch nirgendwo welche.“

Spieler 2: „Aber die Leichen vom letzten Kampf müssten doch jetzt allmählich steif sein, oder?“

Spieler 1: „Ich folge ihm auf dem Fuße.“

Spielleiter: „Tap- Au – Tap- Au – Tap- Au...“

Spielleiter: „In dem Zimmer brennt ein Feuer.“

Spieler 1 (empört): „Und das hat man durch's Schlüsselloch nicht gesehen?“

Spielleiter: „Der Schlüssel steckte...“

Die Gruppe soll mit 12 NSC-Rittern zu einem Turnier reisen. Als Begleitung bekommen sie „nur“ 10 Krieger mit.

Spieler 1: „Einer ist hoffentlich ein Hufschmied!“

Spieler 2: „Und einer ein Waffenschmied!“

Spieler 3: „Und einer ein Koch!“

Spieler 4: „Und einer schwul...“

Spieler 1 vor einem Zweikampf mit einem sehr großen, nicht besonders intelligenten Kämpfer...

NSC: „Wie ist dein Name?“

Spieler 1: „Wieso?“

NSC: „Damit ich weiß, was ich auf den Grabstein schreiben muss.“

Spieler 1: „Du kannst doch gar nicht schreiben!“

NSC: „...“

Spieler: „Da draussen steht ein Mann, der noch ein paar fähige Magier braucht um einen Geist zu befriedigen.“



GRATOGEI

~ DIE INSEL DER KELTEN ~

Hi Folks, hier ist Danny, heute wieder mit einem spannenden Spiel aus dem Bereich der PbEms/Forenrollenspiele. Ihr bekommt heute nicht nur eines der ältesten, sondern auch eines der bekanntesten mal vorgesetzt, bin gespannt, wie es euch gefällt. Feedback natürlich wieder per Mail an mich oder übers Anduinforum.

Einige von euch kennen vielleicht den Namen noch aus „grauer Vorzeit“ ;o) Aber mehr dazu im Text. Zwei der Spielleiter von Gratogel waren so freundlich, den Text zu verfassen und ihn für diese Ausgabe zur Verfügung zu stellen. Bevor ich nun noch lange schreibe, lasse ich einfach den Text für sich selbst sprechen...

Gratogel Die Insel der Kelten

Nach mehr als zwei Jahren als Spielleiter bei Gratogel haben wir, Chris Bettinger und Andreas Habel, uns nun einmal zusammengesetzt, um euch das Spiel ein klein wenig näher zu bringen.

Das Spiel wird komplett per Forum, eMail oder seltener im Chat ausgeführt/gespielt.

Es gibt keine grafische Oberfläche oder ein 3D-Fenster auf der Gratogel-Homepage. Handlungen versucht man in interessante Geschichten (Plots oder Threads genannt) einzuflechten. Andere Spieler können dann in den Foren oder wenn sie angeschrieben werden auf Handlungen reagieren und das genau macht den Reiz des Spieles aus: Gratogel lebt!

Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen, nimmt die SL hier nur indirekt auf das Spielgeschehen Einfluss, die Hauptinitiative sollte bei den Spielern liegen. Dem förderlich ist das besonders freie Regelwerk „Daidalos“(1) von Jochen Eid, welches dem Spieler maximale Freiheit und Charakterentfaltung ermöglicht. Es gibt keinerlei Attributwerte oder Talente und auch der Würfel kann getrost im Becher gelassen werden. Über Erfolg und Misserfolg entscheidet einzig die möglichst präzise Beschreibung der eigenen Aktionen, was gerade das unterhaltsame Rollenspielvergnügen anstatt das schnöde Zahlengerangel in den Vordergrund stellt.

Demnach liegt der Reiz bei Gratogel nicht wie bei gängigen Pen&Paper Rollenspielen im Steigern der Talentwerte, sondern im Erreichen der persönlich gesteckten Ziele seines Charakters.

Gerade für unerfahrene Rollenspieler bietet Gratogel einen leichten Einstieg in die Welt der Foren- und eMail-Rollenspiele, da neben dem Grundregelwerk nur ein sehr minimalistischer Leitfaden die Brücke zur Spielwelt spannt. Dennoch sollte sich jeder vorher für einen leichten und lohnenden Start gut überlegen, wohin ihn seine ersten Schritte führen sollen und was sein Charakter für Absichten hegt.

Der Kontinent Gratogel entstammt ursprünglich aus dem von Blue Byte veröffentlichten PC-Spiel „Albion“, welches im Jahre 1996 viele Anhänger fand. Darunter auch Benjamin Groß, der mangels einer Spielfortsetzung die Online-Variante gründete.

In den 4 Dörfern des Kelten-Kontinents, Klouta, Vanello, Aballon und Arjano, lebten also fortan rund 45 Charaktere, die sich realitätsnah ihren Lebensunterhalt mit dem Jagen, Schmieden oder auch Handwerken verdienen mussten. Eher seltener kam es vor, dass die Mitspieler aus ihrer durchaus interessanten Alltagswelt herausgerissen wurden, um beispielsweise im Auftrage des Druidenzentrums Arjano aufregende Abenteuer zu bestreiten. Die eher typischen Charakterklassen wie Krieger, Amazone und Magier wird man auf Gratogel nicht finden.

Wer sich auf das Abenteuer Gratogel einlassen möchte, sollte sich aber nicht von der flexiblen Spielwelt, die ständig erweitert und optimiert wird, abschrecken lassen. So tragen selbst Vorschläge der Spieler ständig dazu bei, den Kontinent, die Kultur und die Wirtschaft zu ergänzen.

Zur Verwaltung und Organisation der Spielwelt dient das bereits in der letzten Ausgabe der „Anduin (77)“ vorgestellte Onlinetool „myRPG Admin“(2), das ursprünglich von Andreas Habel eigens für Gratogel entwickelt wurde. So kann der Spieler einfach sein Inventar einsehen, mit anderen Spielern handeln oder auch organisatorische Funktionen nutzen.

Anders als bei unseren Kollegen von Chrestonim(3) mit weit über 500 Mitspielern ist die Atmosphäre auch in den Off-Topic-Foren sehr persönlich, daher verwundert es nicht, dass viele Spieler auch persönlich enge Kontakte pflegen, selbst über die Landesgrenzen hinaus.

Abschließend lässt sich sagen, dass wir beide uns sehr auf die erste anstehende Convention

Ende Dezember freuen und auf rege Teilnahme seitens der Spieler hoffen... vielleicht gehört ihr ja auch bald zu unserer Runde?

Chronik des Spiels

Nach mehreren gescheiterten Versuchen von Benjamin Groß, ein eMail-Rollenspiel zu etablieren, startete im April 2000 sein bisher größtes Werk, „Gratogel – Die Insel der Kelten“. Stark angelehnt an das von Blue Byte entwickelte Computer-Rollenspiel „Albion“, fand es schnell eine breite Anhängerschaft, vor allem bei den Liebhabern der detaillierten Spielwelt, die sich gerne einen Nachfolger gewünscht hätten.

Mit rund 40 Mitspielern leitete der Gründer das Projekt nun alleine, bis ihm Ende August

Christian Preuß als Verstärkung unter die Arme griff. Aus zeitlichen Gründen sah sich Benjamin gezwungen, Anfang November die Spielleitung zu vergrößern und selbst ein wenig in den Hintergrund zu treten. Die damalige Leitung setzte sich zusammen aus Andreas Nitsche, Markus Schaffarz, Christian Preuß und David Becker.

Einen erheblichen Beitrag zum damaligen Erfolg lieferte das damalige Computermagazin „PC Player“ in der Ausgabe 11/2000. Durch einen Artikel über Fantasy-Rollenspiele im Netz, in dem Gratogel als besonders freies und einsteigerfreundliches PbeM angepriesen wurde, konnte das Spiel einen Zuwachs von rund 80 Spielern innerhalb weniger Tage verzeichnen. Auch Artikel im Fanzine „Anduin“ (März 2001) und auf der Internetseite „TopOfGames.de“ trugen zu diesem Ergebnis bei. Leider musste ein nicht unerheblicher Teil der Spielerschaft (nämlich genau 44) auf Grund von Inaktivität zu Beginn des folgenden Jahres wieder gelöscht werden.

Ein denkwürdiges Ereignis war wohl das erste Weihnachtsfest im Jahr 2000, bei dem sich die Charaktere im Chat trafen und den Grundstein für das legendäre Inselabenteuer legten. Acht mutige Abenteurer brachen für rund 200 Tage auf, um den Dämon, der nach dem Fest das Dorf Klouta verwüstete, zu suchen und zu vernichten. Zu dieser Zeit präsentierte sich das Spiel erstmals auf der eigenen Domain „www.gratogel.de“.

Ein Umbruch zeichnete sich durch erneute Umbesetzung der Spielleitung ab, welche durch

das Ausscheiden von David und Andreas nötig wurde. Neue Impulse kamen durch das erste weibliche SL-Mitglied Katja Fenzl als Reiseleiterin und durch den Webprogrammierer Andreas Habel. Außerdem übernahm Chris Bettinger neben der Tätigkeit als Webmaster zunehmend mehr organisatorische Aufgaben.

Nach einer Weile wurde der Wunsch in der Spielerschaft laut, Chris die Leitung des Spieles zu übertragen, da ohnehin der Hauptteil der Arbeit von ihm getragen wurde: „Dem Vorschlag Christians, das Spiel komplett zu übernehmen, stimmte ich zu und gab Gratogel in seine Hände ab.“, so Ben in seiner Abschiedsrede vom 23.07.2001.

Währenddessen startete in Arjano das zweite Abenteuer, „Ezhil“, welches thematisch auf dem Inselabenteuer aufbaute und im Finale Anfang Dezember zum Tode des Klouta Dämons führte.

Hauptsächlich forciert durch Katja, wurde das sich stetig entwickelnde Online-Tool (offiziell: „myRPG Admin“) zur Spielerverwaltung eingesetzt. (Genauerer dazu in Anduin 77). Die Einführung bedeutete eine erhebliche Erleichterung - sowohl für Spieler wie auch

Spielleiter. Ende 2001 stießen Monique Riegler, Stephan Schulze und Sebastian Bauer zur Leitung hinzu und ersetzen somit die ausscheidenden Katja, David und Markus. Zu diesem Zeitpunkt hatte sich die Spieleranzahl bei etwa 45 eingependelt.

Moniques Ausstieg aus der SL sowie ihres Charakters einige Monate später war ein besonders herber Verlust für das Spiel, da keiner zuvor solch erfrischende Ideen bei Gratogel einbrachte, wie beispielsweise die Errichtung eines gemeinschaftlichen Gasthauses in Klouta.

Rein zufällig stieß im September der wohl erste Rollenspiel-Clan Deutschlands, die Bruderschaft, zu Gratogel, deren Mitglieder sich schnell als große Bereicherung für das Projekt erwiesen. So wunderte es auch nicht, dass Sven Bokelmann und Florian Götsch alsbald in die Spielleitung aufgenommen wurden und die Arbeit Moniques erfolgreich fortsetzten.

Derweil bereitete sich die Spielerschaft auf das zweite Weihnachtsfest, welches diesmal in Klouta stattfinden sollte, vor. Auch diesmal wurde der Chatabend wieder ausgiebig für inGame- und OOC-Gespräche genutzt, wodurch sich das Fest erneut als Highlight des Jahres herausstellte.

Im Mai kehrte der einstige Gründer Ben in die Spielerschaft zurück und konnte auch bald ein von ihm geschriebenes Abenteuer beginnen.

Durch die Teilnahme vieler erfahrener Spieler am Abenteuer „Das Orakel“ sollte es für die nächste Zeit das Spielgeschehen bestimmen.

Wie in der Vergangenheit wird Gratogel wohl auch in der Zukunft stets seinen eigenen Weg gehen.

Gestaltet von der Kreativität der Spieler, vielleicht auch bald von Dir?

Links

- [1] Daidalos – <http://www.daidalos-rpg.de>
- [2] myRPG Admin – <http://www.exceptionfault.de>
- [3] Chrestonim – <http://www.chrestonim.de>

[andreas habel]
[chris bettinger]
[danny keller]



Das Team der Anduin ist immer auf der Suche nach spannenden und interessanten Abenteuern für die Veröffentlichung in unserem Fanzine. Da sind wir auf die Idee gekommen, einen Abenteuerwettbewerb auszurufen. Es geht darum, uns ein Abenteuer bis spätestens 01.01.03 per eMail zu schicken. Es muss sich nur an einige wenige Regeln halten, die weiter unten beschrieben sind. Die Redaktion wird dann aus den Einsendungen die drei besten Abenteuer wählen, deren Autoren schicke Preise gewinnen.

DIE REGELN

Einsendeschluss: 01. Januar 2003

Die Preise: 1. Preis bis 3. Preis: je 1 Brettspiel + 1 Anduin CD-Rom

Das Thema: Das Abenteuer muss systemunabhängig sein, sollte also keine Werte für ein bestimmtes Regelsystem verwenden. NSCs und evtl. vorgefertigte Charaktere können in Worten beschrieben werden (z.B.: „Schwertkampf: sehr gut“). Dies ist aber kein Muss. Das Thema, um das sich das Abenteuer drehen muss, ist „Vampire“. Epoche, Hintergrundwelt, Zeitalter und genaue Ausarbeitung sind dem Autoren überlassen. Es ist sowohl möglich, dass die Spielercharaktere Vampirjäger sind, als auch Vampire oder Unschuldige oder was Euch sonst einfällt.

Technisches: Die Einsendung muss sich an die Regeln in den Submission Guidelines (siehe FAQ auf www.anduin.de) halten. Desweiteren muss der Autor eine Erklärung abgeben, dass er der Urheber des Abenteuers ist und dieses der Anduin zur Verfügung stellt. Die Rechte bleiben aber dennoch beim Autor des Abenteuers. Für Zeichnung muss nicht gesorgt werden, aber Karten sollten in einem lesbaren Zustand mitgeschickt werden, damit wir sie überarbeiten bzw. neu zeichnen lassen können. Die Länge des Abenteuers sollte zwischen 8 und 30 Din-A4 Seiten wie in den Guidelines beschrieben betragen. Bei der Ermittlung der Gewinner ist der Rechtweg ausgeschlossen.

Sonstiges: Die Veröffentlichung der Abenteuer erfolgt in von der Redaktion festgelegten Reihenfolge ab der Ausgabe 02/2003. Bei jedem Abenteuer wird der Autor namentlich mit eMail-Adresse und/oder Homepage genannt und kurz als Sieger des Wettbewerbs vorgestellt. Die drei Siegerabenteuer werden auf jeden Fall veröffentlicht, weitere Einsendungen, die leider nicht zu den Gewinnern gehören, können nach Absprache zwischen Autor und Redaktion ebenfalls veröffentlicht werden.

Mehr Infos findet Ihr auf unserer Internetseite:
www.anduin.de/abenteuer_2002.php3



Kastanien einmachen

Zutaten

- 1 1/2 kg Maronen
- 500 g Zucker
- 1/2 Stange Vanille

Zubereitung:

1 bis 1 1/2 kg Maronen (italienische) werden geschält und die zweite Haut durch Einlegen der Maronen in heisses Wasser entfernt. Nun wird ein ziemlich dünner Sirup von 500g Zucker, 1/4 Liter Wasser samt 1/2 Stange Vanille daran gegossen, die Maronen 8 Tage nacheinander abgeschüttet und der Sirup jedesmal wieder mehr eingekocht, bis er schließlich ziemlich dick ist. Die Maronen werden in Gläser gegeben und der Sirup daraufgegossen.

Castagnaccio, Maronenfladen

Zutaten:

- 500 g Kastanienmehl
- 3/4 l Milch
- 1/4 l Wasser, ungefähre Menge
- 1 Tasse Eingeweichte Rosinen
- 1/2 Tasse Pinienkerne
- Mehl
- Öl

Zubereitung:

Damit der Fladen nicht krümelig, sondern schön glatt wird, muss man das Mehl zunächst sieben. In einer Schüssel wird das Mehl mit der Milch verrührt und, wenn nötig, mit Wasser, bis ein gleichmässiger, dickflüssiger Teig entsteht. Die exakte Menge Flüssigkeit hängt nicht zuletzt vom Augenmass ab, denn je nach Luftfeuchtigkeit, Beschaffenheit des Mehls usw. wird einmal etwas mehr, manchmal etwas weniger benötigt.

Nun werden die Rosinen, die gut abgetropft sind, in Mehl gewendet, bevor man sie unter den Teig rührt. Das ist wichtig, denn sonst sinken die schweren Rosinen auf den Boden des Fladens. Jetzt kann der Teig in eine geölte Kuchenform gegossen werden. Hierzu keine Springform verwenden, sondern eine Form, die unten dicht geschlossen ist, damit kein Teig austreten kann.

Den Castagnaccio etwa eine Dreiviertelstunde bei 180 Grad backen.

Den Fladen, kurz bevor er gar ist, mit Pinienkernen bestreuen, die auf diese Weise kurz mitrösten. Der Fladen ist fertig, wenn sich auf der Oberfläche kleine Risse zeigen.

Kastanien mit Zwiebeln

Zutaten:

- 500 g Kastanien
- Salz
- Butter
- 1 Zwiebel
- Mehl
- 2 dl Rotwein

Zubereitung:

Die Kastanien schälen und von den Häutchen befreien. Gedörrte Kastanien zuvor über Nacht einweichen. Kastanien knapp mit Salzwasser bedecken und weichkochen. Die feingeschnittene Zwiebel in Butter angehen lassen, Mehl hinzufügen und gelb rösten. Mit Wein ablöschen. Die weichgekochten Kastanien in die Mehlschwitze geben und alles gut miteinander vermengen.

Ardeche-Trüffel

Zutaten:

- 125 g Butter
- 125 g Neutraler Fondant
- 200 g Kastanienpüree
- 125 g Kochschokolade
- 100 g Bitteres Kakaopulver

Zubereitung:

Die Butter 30 Minuten vor Gebrauch aus dem Kühlschrank nehmen und in der Küchenmaschine oder Rührschüssel durchkneten. Den Fondant unterrühren und dann das Kastanienpüree (wenn es ein wenig zu fest erscheint, vorher ein wenig durcharbeiten).

Die Schokolade im Wasserbad schmelzen und zu der Masse geben, das Ganze gut durcharbeiten.

Wenn die Masse zu weich für den Spritzbeutel ist, so stellt man sie etwa 30 Minuten kalt; die

Seitenwände der Schüssel gut sauber schaben, damit keine Kruste entsteht.

Das Backtrennpapier auf dem Blech mit ein wenig Trüffelmasse festkleben und mit dem Spritzbeutel nußgroße Kugeln darauf spritzen.

30 Minuten im Tiefkühlschrank oder 2 Stunden im Kühlschrank hart werden lassen, mit dem Kakaopulver bestreuen.

Glacierte Kastanien

Zutaten:

- 500 g Kastanien
- 1 El. Zucker
- 2 El. Butter

Zubereitung:

In heisser Butter den Zucker goldgelb schmelzen, mit Wasser aufgiessen, die geschälten Kastanien beigegeben. Bei mässiger Hitze etwa 30 Minuten dünsten, bis das Wasser voll verdunstet ist. Man kann die Kastanien auch mit kräftig eingekochtem Kalbsfond und einem Selleriebouquet zugedeckt, ohne umzurühren, weich dünsten. Den Fond bis zur Glace einkochen, die Kastanien darin leicht rollen.

Kastanien-Wirsingwickel

Zutaten:

- 500 g Kastanien
- 8 große Wirsing-Blätter oder Rotkraut-Blätter
- 2 EL Butter
- 3 dl Fleischbrühe

Zubereitung:

Die geschälten Kastanien leicht salzen, 30 Min. kochen. Die Kohlblätter in leicht gesalzenes, kochendes Wasser geben, 5 Minuten blanchieren, mit der Schaumkelle herausheben. Eventuell stark hervortretende Blatttrippen flach abschneiden, damit die Blätter sich gut rollen lassen.

Die Blätter flach legen. Auf jedes Blatt 6 bis 8 Kastanien legen. Die Blattseiten links und rechts über die Kastanien legen, dann das Päckchen von unten nach oben zusammenrollen.



In eine mit frischer Butter ausgestrichene Gratinform geben. Die Fleischbrühe dazugeben.

Im auf 180 °C vorgeheizten Backofen 40 Min. schmoren lassen.

Oberfläche mit einer Alufolie abdecken, falls sich die Blätter zu sehr bräunen, eventuell noch etwas Fleischbrühe nachgießen.

Als Beilage zu einem Braten oder zu einem Wildpfeffer.

Kastanien-Broccoli-Suppe

Zutaten:

- 450 g Esskastanien, geschält oder tiefgefroren
- 2 mittlere Zwiebeln; gehackt
- 2 mittlere Karotten; gehackt
- 1 große Peperoncino; entkernt und gehackt
- 2 EL Olivenöl
- 4 Knoblauchzehen
- Meersalz
- 450 g Broccoli
- 1 3/4 l Wasser

Zubereitung:

Zwiebeln und Karotten im Öl dünsten; inzwischen Knoblauch mit Meersalz zerdrücken. Peperoncino und Knoblauch zugeben, 5 bis 10 Minuten mitdünsten.

Inzwischen Broccoli dünsten.

Broccoli und Kastanien zugeben, mit Wasser ablöschen. Aufkochen und 20 bis 30 Minuten köcheln. Mit Salz abschmecken und pürieren.

Kastanien schälen

Zutaten:

- Kastanien

Zubereitung:

Kastanien schälen kann man auf verschiedene Arten:

Methode 1: Die Früchte waschen, auf der gewölbten Seite mit einem spitzen, scharfen Messer einen 1-2 cm langen Schnitt anbringen, in kochendes Wasser geben, 5 Min. kochen.

Eine Portion mit der Schaumkelle herausnehmen, möglichst heiss schälen. Den

Rest der Kastanien im heissen Wasser belassen. Immer nur so viele herausnehmen, dass sie vor dem Schälen nicht abkühlen.

Methode 2: Die gewaschenen Früchte auf einem Tuch gut abtrocknen, einschneiden und auf einem Schaumlöffel in heisses Öl tauchen. 5 Min. brutzeln lassen.

Auf einer Pellkartoffel-Gabel aufgespießt noch möglichst heiss schälen.

Methode 3: Tiefgefrorene, geschälte Kastanien kaufen! Geschmacklich wird man kaum merken, ob frisch oder tiefgefroren. Man könnte auch getrocknete Kastanien - sind ja bereits geschält - nehmen, nach Vorschrift eingeweicht. Abgesehen davon, dass getrocknete Kastanien nicht überall zu finden sind, ist ihr Geschmack wesentlich weniger fein als frische oder tiefgefrorene Kastanien.

Kastanieneintopf, hausgemacht

Zutaten:

- 1 kg Kastanien, ungeschält
- Salz
- 2 dl Milch
- 1 Vanillestengel
- 100 g Zucker; (*)
- 2 EL Kirschwasser; nach Geschmack

Zubereitung:

(*) Je nach Verwendung, Zucker ganz oder teilweise weglassen.

Mit ungeschälten Kastanien: die Kastanien mit einem scharfen Messer auf der rund gewölbten Seite einritzen und in Salzwasser zugedeckt 20 Minuten kochen lassen. Abschütten und so heiss wie möglich die Schale sowie die braunen Häutchen entfernen.

Die geschälten - bzw. die tiefgefrorenen, aufgetauten - Kastanien in leichtem Salzwasser zugedeckt weich kochen (bei frischen Kastanien, ca. 40 Minuten; bei tiefgekühlten Früchten ca. 10 Minuten).

Abschütten.

Inzwischen, die Milch mit dem aufgeschlitzten Vanillestengel und dem herausgekratzten Mark aufkochen. Neben der Herdplatte mindestens 10 Minuten ziehen lassen. Nochmals aufkochen, und den Vanillestengel entfernen.

Die gekochten Kastanien und den Zucker - falls erwünscht - beifügen und alles auf kleinem Feuer noch 2 bis 3 Minuten kochen lassen. Dann fein pürieren und auskühlen lassen.

Nach Belieben mit dem Kirschwasser parfümieren und bis zur Verwendung kühlstellen. Das Kastanieneintopf durch ein Passesieb oder durch ein Sieb treiben.

Kastanieneintopf mit Speck und Wirsing

Zutaten:

- 1 kg frische Kastanien
- Salz
- 800 g Wirsing
- 60 g Zwiebeln; gehackt
- 40 g Schweineschmalz oder Entenfett
- 1200 ml Bouillon
- 800 g Geräucherter Speck

Zubereitung:

Die Kastanien kreuzweise einritzen und in leicht gesalzenem Wasser 15 Minuten kochen. Danach sofort kalt abbrausen, schälen und die braunen Häutchen entfernen.

Den Wirsing ohne Strunk in etwa 3x3cm grosse Stücke schneiden. Die Zwiebeln kurz in Fett dünsten, den Wirsing dazugeben und mit Bouillon ablöschen. Aufkochen, den Speck hineingeben und alles etwa 1 Stunde zugedeckt schmoren lassen.

Nun die Kastanien begeben und das Ganze weitere 40 Minuten halb zugedeckt schmoren.

Kastanien und Wirsing müssen stets mit Flüssigkeit bedeckt sein (eventuell etwas Bouillon nachgießen).

Nach Ende der Kochzeit den Speck in Scheiben schneiden und das Gericht im Topf servieren.

[peti heinig]

Die Chroniken der Engel

Art: Grundregelwerk
System: Chroniken der Engel
Verlag: Feder & Schwert
Preis: 37,95 €

Preis/Leistung: ★★ ★
Aufmachung: ★★★★★
Nutzen: ★★★★★



Die Chroniken der Engel sind ein Rollenspiel vor dem Hintergrund des 27. Jahrhunderts unserer Zeitrechnung. Die Erde ist durch Seuchen und ökologische Katastrophen zerstört.

Gewaltige Fegefeuer brennen dem Planeten ihr dunkles Zeichen ein. Wind und Wetter geißeln das karge Land, der Wasserspiegel ist überall bedrohlich angestiegen und hat das Antlitz der Alten Welt unwiderruflich verändert. Der Himmel hat sich verfinstert, und es regnet fast ununterbrochen.

Die Chroniken der Engel spielen in Europa. Die Menschheit ist infolge der Katastrophen in ein postapokalyptisches Neomittelalter zurückgefallen. Die bestimmende Kraft im Leben der Menschen ist eine alles beherrschende, zu neuem Glanz erstarkte Kirche, die von Roma Æterna aus die Geschicke des Kontinents lenkt und deren Symbol schlechthin die himmlischen Heerscharen sind. Die Helden dieser Welt, die Charaktere, in deren Rolle die Spieler schlüpfen, sind in erster Linie die Engel – die Boten des Herrn. Sie sind mit großer Macht ausgestattet und sehen äußerlich in Grundzügen den Menschen, die ihrem Schutz anbefohlen sind, ähnlich. Die Streiter des Einen führen einen scheinbar aussichtslosen Kampf gegen die unheilbringenden Kreaturen des Herrn der Fliegen – die Traumsaat. Der Herr der Fliegen, der ewige Widersacher des Herrn, wirft Legionen um Legionen nichtsahnender Sklaven und williger Werkzeuge in die Schlacht, um die Welt nach seinem Bilde umzuformen.

Das Grundregelwerk Chroniken der Engel ist das jüngste Projekt des Verlages Feder & Schwert. Unter der Federführung von Oliver

Graute, Oliver Hoffman und Kai Meyer ist mit die Chroniken der Engel das erste eigene Rollenspielsystem des Verlages entstanden. Das Grundregelwerk umfasst nach zwei Jahren Arbeit von der Idee bis zur endgültigen Fassung nun gute 270 Seiten. Es ist dabei in zwei Bücher unterteilt. Das erste Buch „Scriptura“ befasst sich mit der Welt, während das zweite Buch „Regelarium“ regeltechnisch orientiert ist.

Im Verlauf dieser Rezension soll ein ausführlicher Überblick über den Inhalt der Bücher gegeben werden. Eine Beschreibung der gelungenen Aufmachung, sowie eine kritische Auseinandersetzung mit dem Aufbau und Inhalt sollen dabei nicht fehlen.

Zu Beginn des ersten Buches „Scriptura“ gibt es die bereits obligatorische kurze Einführung in das Erzählspiel und eine Auflistung des Quellenmaterials, welches dem Spielleiter als Inspiration dienen kann. Ein kurzer Überblick über den Inhalt der folgenden Kapitel ist, in anbeacht der größtenteils lateinischen und deshalb für diejenigen, die des Lateinischen nicht mächtig sind, nicht besonders vielsagenden Kapitelüberschriften eine durchaus sinnvolle Ergänzung.

Danach geht es im Kapitel „Historia Apocalyptica“ tiefer in die Materie. Hier wird in play beschrieben, wie es zu der Welt, wie sie sich den Engeln und Menschen heute zeigt, kam. Dabei geht es um ein Expert aus der Historia Millenii Tertii des Wenzel von Prag, das durch einen gewissen Helder der Ketzler verfasst und mit wenig frommen Kommentaren versehen ist. Dadurch wird auf geschickte Weise die Sichtweise der Angeliltischen Kirche und die eines ihr entgegenstehenden Ketzlers gegenübergestellt. Allein dieses Kapitel ist vom Layout sehr gut gelungen und schließt mit einem chronologischen Abriss für den Erzähler ab.

Im Kapitel 2 „Urbi et Orbi“ wird auf 30 Seiten (!) genau und ausführlich das Europa des 27. Jahrhunderts beschrieben. Angefangen beim Klima, den Gesellschafts- und Machtstrukturen über die Architektur, Flora und Fauna, Namensgebung, Wirtschaft, Verkehrswesen bis hin zur Mode der Zeit und Ernährung erfährt der interessierte Leser alles über die Welt, in der die Engel leben. Diese ist zwischen Postapokalypse, tiefstem Mittelalter mit asiatischem Touch und einem Hauch Mysterium angesiedelt. Am Ende fasst ein kurzes Lexikon die wichtigsten Begriffe und Namen nochmals zusammen.

Um die Organisationsstrukturen und die verschiedenen Gruppen innerhalb und außerhalb der Kirche dreht es sich im darauf folgenden Kapitel „Mater Ecclesia“. Darin werden auch

Heilige, Feiertage und die Riten der Heiligen Mutter Kirche nicht vergessen.

Auf den Seiten „Promissium“ geht es um die Engel selbst, die als Spielercharaktere vorgesehen sind, und die fünf Engelsorden – die Michaeliten, Gabrieliten, Raphaeliten, Urieliten und Ramieliten. Je eine Doppelseite ist dabei den Orden gewidmet. Darin wird auf das Wesen, die Merkmale, die Ausbildung und die Mächte der Engel aus den verschiedenen Orden eingegangen. Dies ist aber so vage gehalten, dass getrost alle Spieler die Beschreibung zu allen Orden durchlesen können, ohne allzu viele Geheimnisse zu erfahren. Es ist sogar angeraten, die Beschreibungen der Orden durchzulesen, da es ungemein hilft, das Bild von den Engeln zu vervollkommen. Die Stimmung der Engelsorden wird durch jeweils eine weitere seitenfüllende Darstellung der Engel vervollständigt.

Das letzte Kapitel des ersten Buches „Amici et Inimici“ macht Anmerkungen zu den Mitstreitern und den zahlreichen Feinden der Engel mit deren spieltechnischen Notierungen, was keine Wünsche offen lässt. Dabei stößt man auf zahlreiche Personen aus dem Roman: Hiobs Botschaft und aus den Kurzgeschichten zwischen den Kapiteln. Lediglich die Traumsaat, das dämonische Insektengezücht des Herrn der Fliegen, kommt mit nur zwei kleineren Arten mehr als zu kurz.

Ungefähr in der Mitte des Grundregelwerkes beginnt das Zweite Buch: „Regelarium“.

Das erste Kapitel „Fundamente“ und das darauffolgende „Sermon“ enthalten eine Einführung in die Welt des Erzählspiels und erklärt zukünftigen Erzählern, wie man spannende Abenteuer konzipiert, gibt Tipps und Hilfestellung, sowie Einblicke in die wahre Kunst des Erzählens. Diese Seiten können getrost von erfahrenen Rollenspielern (RL) und Spielleitern (SL) überblättert werden, da sie aus anderen einschlägigen Regelwerken bereits bekannt sind.

Das daran anschließende Kapitel „Die Magie der Karten“ enthält ein weitgehend regelfreies Spielsystem für fortgeschrittene Spieler und Erzähler – das Arkana-System. Dieses an Tarot-Karten angelehnte Spielsystem ermöglicht es sozusagen, die Zukunft für eine einzelne Handlung bis hin zu einem kompletten Szenenverlauf vorherzusagen. Da neben der Geschichte der Engel das Arkana-System der zweitwichtigste Punkt im Grundregelwerk ist und es sich dabei um eine bis dato völlig neue Variante von Regelarium handelt, soll hier noch etwas genauer darauf eingegangen



REZENSIONEN

werden. Der Spielleiter (Erzähler) übernimmt in diesem System die Rolle des Autors, des Kameramanns und Regisseurs, der die Welt in den Köpfen der Spieler entstehen lässt, bis diese ihre Handlungsabsichten ankündigen. Daraufhin zieht der jeweilige Spieler verdeckt eine Karte aus dem Kartenstapel und streift sich selbst kurz den Mantel des Erzählers über. In dieser Rolle spinnt er unter Berücksichtigung der Bedeutung des gezogenen Arkanum den Plot in einer (hoffentlich) guten und spannenden Geschichte weiter. Es wechselt also ständig die Erzählperspektive zwischen dem eigentlichen Erzähler und den Spielern. Dadurch wird dem Rollenspiel eine neue dynamische Komponente hinzugefügt, welche die Spieler noch stärker ins Spielgeschehen integriert, sie sich freier entfalten lässt und den Spielleiter entlastet. Es erinnert dabei an das klassische Geschichtenerzählen von Heldentaten in früheren Tagen. Als Regisseur muß der Spielleiter nur dann regulierend auf die Spieler einwirken, wenn diese den „Machtspieler“ raushängen lassen oder den Plot zu kippen drohen.

Das Arkana-System ersetzt damit auf spannende Weise das Zufallsmoment der Würfel, ohne deren Unausgewogenheit zu übernehmen, wie es zum Beispiel auftritt, wenn einem mächtigen Charakter aufgrund des Würfelpechs des Spielers selbst einfachste Handlungen misslingen. Das ist äußerst ärgerlich oder mag in manchen Situationen auch amüsierend sein, hat aber mit dem eigentlichen Rollenspiel wenig zu tun. Es behindert eher noch den Spielfluss. Aber auch bei den Arkana-Karten kann es zu Problemen kommen. So scheinen manche Karten auf eine Situation zuzutreffen, wie die berühmte Faust aufs Auge, und in anderen Situationen scheint die Assoziation der Spieler beim Anblick der gezogene Karte diese überhaupt nicht auf den Verlauf der Geschichte übertragen zu können. Unter solchen erschwerten Bedingungen kann gerade bei Neulingen im freien Erzählspiel der Spielfluss stark leiden. Da muss dann der Erzähler Hilfestellung leisten, indem er das Schicksal in Anbetracht der gezogenen Karte spielen lässt. Durch geschicktes Aufgreifen des Handlungsfadens und durch Weitererzählen der Geschichte kann diese dem nächsten Spieler zugespült werden. Denn um genau das geht es im Arkana-System - eine gute Geschichte zu erzählen, ohne durch allzu starre Regelvorgaben eingengt zu werden.

Für alle Würfelnarren und solche, die nichts mit dem Arkana-System anfangen können, erschließt das vierte Kapitel mit „Alternative

Regel“ genau diese. Es enthält das Wichtigste, um die Chroniken der Engel nach den Regeln des d20-System zu spielen. Diese Regeln der 3. Edition wurden nach Aussage von Oliver Graute für das Spiel gewählt, da es das weltweit meistverkaufte Regelsystem ist. Dadurch können sehr viele Spieler sofort ins Spielgeschehen einsteigen, ohne sich vorher mühsam mit den Regeln auseinandersetzen zu müssen. Trotzdem ist dieses Kapitel auch für Rollenspieler des freien Erzählspiels interessant, da gerade die Mächte der Engel und deren Manövriertätigkeit im Flug genauer erläutert werden als es im eher vage gehaltenen Arkana-System der Fall ist.

Das letzte Kapitel befasst sich mit der Ausrüstung. Dort finden der Normalsterbliche und die Engel was das Herz begehrt. Zahlreiche Abbildungen mit Preislisten und Regeln für das d20-System machen dabei das Einkaufen zum Erlebnis.

Das Grundregelwerk Die Chroniken der Engel wird schließlich mit je einer Kopiervorlage der Charakterbögen für das Arkana-System und das d20-System, Karten von Europa mit dem groben Verlauf der Fegefeuer von den Anfängen 2644 bis in das zukünftige Jahr 2664, einer Risszeichnung der Krone des Himmels der Michaeliten und einem Stadtplan von Roma Æterna abgerundet. Des weiteren sind 22 Karten für das Arkana-System beigelegt.

Dass die Köpfe hinter den Chroniken der Engel schon einiges an Erfahrung in früheren Publikationen gesammelt haben, merkt man bereits dem Einband an. Das in Gold schimmernde und mit einer verschlungenen, pompösen Überschrift versehene, aber sonst schlichte Cover macht einfach Lust auf mehr. Gerade das elegante Design der speziell für die Chroniken der Engel von Oliver Graute entworfenen Engel-Schrift bringt die Stimmung des postapokalyptischen Mittelalters des 27. Jahrhundert sehr gut über.

Vor jedem Kapitel versucht eine doppelseitige Kurzgeschichte den Leser noch ein Stück tiefer in die Welt der Engel zu versetzen. In diesen hat der aufmerksame Leser ein Wiedersehen mit Personen aus dem Roman „Hiobs Botschaft“ und den zahlreichen Beispielen des Regelwerkes. Die Kapitel selbst werden von einer Illustration eingeleitet, gefolgt von einem nur teilweise passenden Zitat aus der Bibel. Das ganze wird schließlich überthront von einer zwei Seiten überspannenden Kapitelüberschrift.

So gibt sich das schön anzuschauende Layout locker, indem es auch den in zwei Spalten sehr kompakt geschriebenen Text durch Überschriften, zahlreiche Beispiele, Illustrationen

und Zusatzinformationen durchbricht. Die grundsätzlich farblosen Illustrationen schwanken dabei zwischen mittelalterlich anmutendem Holzschnitt bis hin zu eckig wirkenden Aquarellen, welche aber trotzdem sehr schön sind und die Stimmung sehr gut einfangen. Die überall auf den Seiten zu findenden, mystisch wirkenden Zeichen verstärken diesen Effekt zusätzlich. Eingerahmt werden die Seiten durch eine Verzierung der Ränder, durch die eine Art Index entsteht, der von außen einen schnellen Zugriff auf die einzelnen Kapitel ermöglicht. Durch diese Aufmachung wirkt das Buch in sich geschlossen und lädt mit den zahlreichen Beispielen, Kurzgeschichten und Zusatzinformationen förmlich zum Schmökern ein. Gut ist auch, dass die Chroniken der Engel in einer gebundenen Ausgabe daherkommen.

Das Design der stilistisch sehr schönen Arkana-Karten ist dem des Buches ähnlich. Zentrales Thema sind die bereits aus dem Grundregelwerk bekannten Illustrationen, welche 22 archetypische Figuren und Situationen aus dem Europa des 27. Jahrhunderts zeigen. Auf jedem Arkanum befindet sich am oberen und unteren Rand auf goldenem Grund eine Bezeichnung für die aufrechte und eine für die umgekehrte Legung, sowie am seitlichen Rande in goldenen Lettern deren Namen. Doch gerade der Name ist durch den gotischen Schriftstil teilweise nur sehr schlecht zu erkennen. Das stört aber im späteren Spiel kaum, da die Illustration und die Bezeichnung für die Legung allein schon inspirieren.

Allgemein geben sich die Engel und ihre Welt mystisch, doch versucht das Regelwerk an manchen Stellen, mit einer meist nur für den Erzähler bestimmten technischen Beschreibung zu beeindrucken. Gerade hier ergibt sich der Hauptkritikpunkt an der Einteilung des Regelwerks. Im ganzen Buch verläuft die Trennlinie zwischen Spieler- und Spielleiterwissen haarscharf. So befindet sich das größte Geheimnis der Angelitischen Kirche um die Engelsweihe und die Läuterung genau auf der gegenüberliegenden Seite zur Beschreibung der Engelsorden, oder der Text wird von Erklärungen unterbrochen, die die Spielern einen Blick hinter die Kulissen erahnen lässt. Der allzu neugierige Spieler könnte sich so schon früh seinen Spielspass nehmen. Bei genauerer Betrachtung sind die technischen Erklärungen ohnehin nur oberflächlich und für an Physik interessierte Leser nicht befriedigend. Auch stellt sich die Frage, warum alles mit Gewalt erklärt und belegt werden muss. Warum können manche Dinge nicht der Phantasie überlassen

werden? Das ist aber eine Grundsatzfrage, die jeder für sich selbst klären sollte.

Der zweite Kritikpunkt ist die bereits erwähnte, nur sehr kleine Auswahl an dämonischem Insektengezücht des Herrn der Fliegen. Als Hauptgegner der Engel ist die Traumsaat mit nur zwei Kreaturen in nur sehr kleiner Zahl vertreten und lässt den Ruf nach einem Ergänzungsband nur noch lauter erschallen. So wird denn auch schon in der Einleitung des Kapitels „Traumsaat“ auf den ersten Ergänzungsband Traumsaat verwiesen.

Fazit

Mit dem Grundregelwerk: „Die Chroniken der Engel“ ist es Feder & Schwert gelungen, eine geschlossene, spannende und phantasievolle Welt zu erschaffen. Ergänzt wird die Welt dabei durch das Comic Pandoramicum, welches die Geschichte der Engel mit einem offenen Ende kurz vor Spielbeginn einläutet. Auch wagte der Verlag erstmals, einen ganz neuen Weg zu gehen und veröffentlichte fast zeitgleich mit Engel eine Audio-CD in Zusammenarbeit mit der englischen Gruppe In the Nursery. Hierdurch ergibt sich eine auf das Spiel abgestimmte musikalische Hinterlegung der Atmosphäre. Zahlreiche Ergänzungsbande, wie das mittlerweile bereits erschienene Traumsaat und die angekündigten Ordensbücher lassen die Welt um die Engel noch dichter werden. Doch der ganz große Coup ist meiner Meinung nach aber mit der Einführung des Arkana-System gelungen. Es macht einfach Spaß, seine Phantasie spielen zu lassen und die Geschichte selbst weiterzuspinnen, bis man sie dem Nächsten sozusagen zuspült. Für mich eher weniger interessant ist das d20-System. Doch stellen letztendlich beide Systeme Extreme am jeweiligen Ende des Spektrums von Regelarien dar, so dass gut und gerne auch ein Mittelweg zwischen diesen gewählt werden kann.

So kann ich die Chroniken der Engel jedem empfehlen, der sich schon immer in die Lüfte erheben wollte und nichts Grundsätzliches gegen Engel hat. Doch auch Atheisten werden ihren Spaß in der postapokalyptischen Welt mit verloren geglaubter Technik haben. Wer weiß schon, was sich ihnen im Verlauf des Spieles noch so alles offenbaren wird...

[christoph fischer]
[www.avalon-projekt.com]

Artefakt 10

Art: Fanzine
Preis: 4,10 €



Die Artekat Nr. 10 ist ein 74 Seiten starkes Fanzine im DIN-A4 Format mit farbigen Umschlagseiten und schwarzweiß Abbildungen im Innenteil. Zunächst wird der Leser nach ‚Kulmbach bei Nacht‘ entführt. Dabei handelt es sich um einen Hintergrund für Vampire: The Dark Ages. Es wird eine schaurig schöne Abenteueridee, ausgestattet mit Beschreibungen der wichtigsten Charaktere und Örtlichkeiten vorgestellt. Aus dem düsteren Deutschland geht es dann weiter in die nicht ganz so düsteren aber nicht weniger gefährlichen Lande der ‚Legend of the five Rings. ‚Falsche Freunde, falsche Feinde‘ ist ein gut ausgearbeitetes Szenario. Die Helden geraten unfreiwillig mitten in eine Clanfehde hinein. Hier ist nicht nur Schlagkraft gefragt, sondern auch andere wichtige Eigenschaften der Samurai werden angesprochen so Verhandlungsgeschick und feinsinniger Spürsinn. Im harten Kontrast dazu diesem vornehmen Szenario stehen die nächsten zwei Abenteuer. ‚Event Tequila‘ und ‚Los Paranoias‘. Hier versucht eine Gruppe von heruntergekommenen mexikanischen Amigos dem grausamen Schicksal der Nüchternheit zu entfliehen. Es ist zwar hart den Hintern von den klapprigen Barhockern herunter zu bekommen, aber wenn als Belohnung für leichte Arbeit Tequila winkt, kann man diese Anstrengung auf sich nehmen. Beide kurzen Fun-Abenteuer sind sehr einfach gestrickt, aber man muß ja auch damit rechnen, dass nicht nur die Charaktere bechern, sondern auch die Spieler. Ernst wird es wieder beim Cthulhu-Szenario ‚Der Sandmann‘. Die Charaktere versuchen herauszufinden was es mit Straßenkinder auf sich hat, denen die Augen herausgeschnitten wurden. Diese psychopathische Tat alleine wäre schon gruselig und schockierend genug, aber es handelt sich ja um ein Cthulhu-Szenario... Schaurig geht es auch weiter im Werewolf: The Dark Ages Abenteuer ‚Schneegestöber‘. Eine Gruppe von Wolflingen wird von den Menschen aus ihrem angestammten Gebiet vertrieben.

Bei einem Bekannten im Norden suchen sie

Zuflucht, doch statt Hilfe und Hoffnung finden sie Korruption und Verderben. Neben einer Fülle an spielbarem Material findet man in der Artefakt Nr. 10 noch ausführliche Rezensionen z.B über das Fanzine ‚Windgeflüster‘ oder das Brettspiel ‚Rome at War‘.

Fazit:

Der Preis von 4,10 Euro mag zunächst etwas hochgegriffen wirken, aber man bekommt dafür auch wirklich eine Menge geboten. Gerade für diejenigen, die sich der ‚Dunklen Seite‘ des Rollenspiels verschrieben haben, hat diese Ausgabe einiges zu bieten.

[peti heinig]

All the King's Men

Art: Abenteuer
System: d20 (D&D 3)
Verlag: Monkey God Enterprise
Preis: 11,95 €

Preis/Leistung: ★★ ★
Aufmachung: ★★ ★ ★
Nutzen: ★★ ★ ★



Ganz im Sinne des schon zuvor getesteten Abenteurers „The Sword of Justice“ handelt es sich bei „All the Kings Men“ aus dem Hause Monkey God Enterprises um ein Kriminalabenteuer, das

für eine Abenteurergruppe der 7. bis 9. Stufe angemessen sein sollte. Auf 52 Seiten entwickelt sich ein interessanter Plot, der mit Sicherheit einige Überraschungen für die SC bereithalten wird, sofern der Spielleiter auch willens ist, die ein oder andere Option dieses Abenteuermoduls voll auszuschöpfen. Wie stets hat das Abenteuer ein ansprechendes Äußeres und Innenillustrationen von mäßiger Qualität, wobei insgesamt eine Entwicklung zum Besseren zu bemerken ist. Interessantes, aber nicht unbedingt abenteuerrelevantes Zusatzmaterial ist auch in diesem Modul eingearbeitet, wenn auch der Umfang im Vergleich zum Abenteuer

in diesem Fall zurückstecken musste.

„All the Kings Men“ beinhaltet einige humoristische Züge und diverse Anlehnungen an Shakespeare. Gerade auch die Stadt, in der das Schauspiel seinen Lauf nimmt, ist deutlich an dieser Epoche orientiert. Dennoch sollte es nicht allzu schwer fallen, in der eigenen Kampagne eine größere Stadt ausfindig zu machen, die genügend Kulturleben bietet, als dass dort mindestens ein Theater existiert und Unterhaltung im Allgemeinen wertgeschätzt wird. Schwieriger wird es dann eventuell schon, bestimmte Besonderheiten wie die Jurisprudenz, eine Priesterschaft, welche die Unterhaltungsindustrie als teuflische Sünde verdammt, nachzubilden. Aber in der Gesamtheit ist das Abenteuermodul leicht zu portieren und an die eigenen Bedürfnisse anzupassen.

Die Geschichte nimmt ihren Anfang, als die Charaktere gerade ein Schauspiel erfahren, welches von einer Schauspielertruppe im Orb aufgeführt wird. Die „Admiral's Men“ führen „Comedy of Errors“ vor, ursprünglich ein Stück der „King's Men“, welche aber zu dem Zeitpunkt unter dem Verdacht des Mordes inhaftiert sind. In diesem Zusammenhang „erfahren“, da es im Abenteuer zwei mögliche Varianten gibt, auf welche Weise die Charaktere am besten in das Abenteuer zu involvieren sind, doch dazu soll an dieser Stelle nicht zu viel verraten werden.

Im Anschluss an das Theaterstück werden die SC mit einem der Schauspieler in Kontakt treten, oder vielmehr er mit ihnen, und erfahren, welche seltsamen Vorgänge es zu klären gilt. Embrequist, so wird er gerufen, erzählt den SC, dass er ein Mitglied der „King's Men“ ist, welche angeklagt wurden, den Erzbischof Hekaziah Canon getötet zu haben. Der Bischof, bekannt als vehementer Gegner jeglicher „leichter“ Unterhaltung, war zuvor im Begriff, an einer wichtigen Abstimmung teilzunehmen, um den Unterhaltern das Leben schwer zu machen. Interessanterweise „fand“ man seinen toten Körper im Orb, dem Schauspielhaus der „King's Men“, auf der Bühne, als diese gerade eine Aufführung hatten. Allerdings lief der Bischof noch quicklebendig zur Abstimmung, und so war schnell der Verdacht gefasst, nur diese Schauspieler, berühmt für die perfekte Darstellung von Adelsleuten, hätten so etwas vollbringen können. Embrequist bittet die SC um Hilfe, diese Situation aufzuklären und beteuert die Unschuld der „King's Men“. Diese sind nicht gleich gehängt worden, weil die bekannte Schauspielertruppe in Adelskreisen

sehr angesehen und geschätzt ist, so dass die SC ein wenig Zeit haben, alles genau unter die Lupe zu nehmen. Nehmen die Charaktere Embrequists Angebot, welches natürlich eine ansehnliche Summe beinhaltet, an, liegt es nun ganz an ihnen, den diversen Hinweisen des Mordfalles nachzugehen und herauszufinden, wer den „King's Men“ hier so übel mitgespielt hat. Das Abenteuer bietet an dieser Stelle für den Spielleiter allerdings relativ wenig Unterstützung, da in der Hauptsache nur die Verbrechensschauplätze dargestellt werden, so dass man einen guten Eindruck davon bekommt, welche Hinweise entdeckt werden können. Die Verknüpfung der Schauplätze miteinander oder weiterführende Informationen, wie man eine derartige Untersuchung der Spieler als Spielleiter angemessen begleiten kann, sucht man vergeblich. Unter der Annahme, dass die Charaktere klug und glücklich genug sind, auf die richtigen Ideen zu kommen und überall dort nachzufragen, wo es wirklich von Bedeutung ist, werden sie eine große Anzahl Hinweise finden, die auf ein konkurrierendes Unterhaltungsunternehmen verweisen.

Nachdem dieser Punkt herausgearbeitet ist, gewinnt die Darstellung des Plots wieder an Klarheit, mit Sicherheit auch eine Folge der nun wieder linear verlaufenden Handlung, so dass dem großen Finale nichts im Wege steht. Nachdem die Schurken dieses Spiels durch die unterirdischen Kanäle gejagt wurden, ein wahrhaft gefährliches Unterfangen, beginnt der große Showdown. Die „Admiral's Men“ geben eine neue Vorstellung, doch die Widersacher der SC geben sich alle Mühe, das zu Ende zu bringen, was sie begonnen haben. Embrequist gerät in Schwierigkeiten, und die gesamte Menschenmenge, die sich im Orb zu diesem Schauspiel zusammengefunden hat, schwebt in Lebensgefahr. Weitere Details sollten lieber verborgen bleiben, um potentiellen Spielern nicht den Spaß am Abenteuer zu verderben.

Im Laufe dieser Geschichte gibt es zahlreiche Gelegenheiten, bei denen die SC in Kämpfe verwickelt werden, zum Teil können sie diese geschickt vermeiden, wenn sie leise und schnell sind, zum Teil aber ist es unvermeidlich, den blanken Stahl sprechen zu lassen. Bei ihren Untersuchungen werden sie an ein oder zwei Orte geführt, an denen eine erhöhte Chance besteht, auf absonderliche Kreaturen zu stoßen. Für den jeweiligen Bereich sind dann Begegnungstabellen angegeben, mit deren Hilfe der Spielleiter den Spielern das Leben etwas schwerer machen kann. Nicht alle Begegnungen sind dabei kämpferischer Art - letztlich ist das

auch ganz abhängig von der jeweiligen Gegend - und bieten teilweise schöne Möglichkeiten für Rollenspiel.

Fazit:

Alles in allem erscheint mir dieses Abenteuer gut durchdacht, die verschiedenen Begegnungen sind gut zusammengestellt und sollten jeweils eine Herausforderung, ob kämpferisch oder anderweitig, bedeuten. Die Geschichte weiß zum Schmunzeln anzuregen und bietet genügend Raum, um den Spielern auch Fehler bei der Untersuchung aller Hinweise zuzugestehen. Der große Schwachpunkt allerdings ist und bleibt in meinen Augen die schlechte Verknüpfung der Untersuchung. Für ein wirklich gutes Kriminalabenteuer sollten nicht einfach nur die Schauplätze geschildert werden, vielmehr sollten dem SL ausreichend Informationen zur Verfügung gestellt werden, um auch mit den Problemen dieser Untersuchung zurechtzukommen. Sicher kann niemals alles vorhergesehen werden, und gerade kriminalistische Abenteuer bieten eine Menge potentieller Missverständnisse, welche das Abenteuer zum Scheitern bringen können. Daher wäre es aber um so wichtiger, dem Spielleiter zusätzlich noch Hilfsmittel zur Hand zu geben, etwa in der Form von kurzen „Was kann ich tun, wenn...“ Ausführungen oder einem kleinen Flussdiagramm, das die Zusammenhänge übersichtlich darstellt. Neben diesen eher für den Spielleiter nützlichen Ergänzungen fehlt mir aber auch noch der Aspekt der „Behörden“ in diesem Kriminalakt. Zwar werden die SC gleich zu Beginn unter die Lupe genommen, aber danach gibt es kaum einen Hinweis auf die offiziellen Vorgänge. Insbesondere da es sich um eine größere Stadt in der Renaissance handelt, kann wohl damit gerechnet werden, dass die Ordnungskräfte der Stadt schon etwas weitergehender organisiert sind. Abgesehen von diesen eher von mir persönlich gewünschten Ergänzungen handelt es sich aber um ein interessantes Abenteuer, welches zudem noch in geringem Maße psionische Elemente mit einbindet.

[carsten „tzelix“ bockelmann]

[www.rpg-gate.de]

City of the Spider Queen

Art: Abenteuer
System: d20 (D&D 3)
Verlag: Wizards of the Coast
Preis: 22,95 €

Preis/Leistung: ★★★★★
Aufmachung: ★★★★★
Nutzen: ★★★★★



„City of the Spider Queen“ (im Folgenden „CotSQ“) ist ein D&D-Forgotten-Realms-Abenteuer für vier Charaktere der 10. Stufe, die im Laufe des Abenteuers Stufe 18 erreichen sollten.

Als Höhepunkt des sogenannten „Year of the Drow“ (ein doch eher durchschaubarer, aber schlauer Marketingzug der Wizards) konzipiert, ist CotSQ ein Abenteuer, das sich in Umfang und Schwierigkeit durchaus mit dem jetzt-schon-Klassiker „Return to the Temple of Elemental Evil“ messen kann.

CotSQ ist ein 162-seitiges Softcover im stilvollen Forgotten-Realms-Look, den man bereits von den diversen Kampagnenbüchern kennt. Die Außenillustration von Todd Lockwood ist, wie von ihm gewohnt, wieder einmal erste Sahne und präsentiert die Hauptantagonistin. Im Inneren erwarten den Leser überraschend viele, aber kleine Farbillustrationen, die überwiegend sehr gut gelungen sind und die düstere Stimmung des Abenteuers widerspiegeln.

Das Abenteuer selbst umfaßt 114 der 162 Seiten und ist in vier Teile unterteilt. Später mehr dazu. Die Appendixe enthalten acht neue Monster (darunter einige alte Bekannte aus AD&D-Zeiten), fünf neue Templates (darunter das Arachnoiden-Template, mit dem man so ziemlich alles zu einem spinnenartigen Monster machen kann) und das bereits aus dem „Monsters of Faerun“ bekannte Revenant-Template, das hier noch einmal komplett nachgedruckt wurde, da es für dieses Abenteuer sehr wichtig ist. Die neuen Monster sind allesamt recht interessant; falls mir jedoch jemand erklären kann, wieso der Spiderstone Golem ein CR von 18 hat, möge er mir bitte Bescheid sagen.

Außerdem bietet CotSQ 13 neue magische Gegenstände, darunter ein minderes Artefakt, das sich in bzw. an der Hand der Hauptantagonistin befindet.

Der zweite Appendix enthält die Statistikblöcke für alle wichtigen NPCs. Ähnlich wie bei RttToEE ist also viel Blättereie angesagt; netterweise ist diesmal im Abenteuertext jeweils die genaue Seite angegeben, wo der Block zu finden ist. Schade nur, dass diese Seitenangabe in ca. 25% aller Fälle nicht stimmt (immer dann nämlich, wenn der Statistikblock sich auf die jeweils nächste Seite erstreckt). Positiv ist zu vermerken, dass das aus „Bastion of Broken Souls“ bekannte Prinzip der „Power-Up-Suite“ bei vielen NPCs Anwendung findet (das heißt: Es ist ein eigener Statistikblock für den Fall angegeben, dass der NPC sich seine sämtlichen Schutz- und Hilfszauber reindrückt).

Schließlich bietet CotSQ noch ein 16-seitiges, herausnehmbares Kartenheftchen, in dem alle Schauplätze durch überdurchschnittlich gute und außerdem farbige Karten repräsentiert sind. Leider fehlt bei einer der wichtigsten Karten das Bodengitter, obwohl darauf im Text ausdrücklich Bezug genommen wird! Das gibt Punktabzug.

Anzumerken ist, dass in diesem Abenteuer viele Wesen aus dem „Monsters of Faerun“ zum Einsatz kommen. Lobenswerterweise ist an diesen Stellen immer ein Ersatzvorschlag aus dem Monster Manual angegeben, so dass das MoF nicht zwingend notwendig ist. Das Forgotten Realms Campaign Setting ist jedoch Pflicht, da Monster, Prestigeklassen und Zauber daraus Verwendung finden.

Aber genug der technischen Daten; kommen wir zum Abenteuer selbst: Lolth, die Chefgöttin der Drow, gibt seit Wochen keinen Mucks mehr von sich. Ihre Priesterinnen sind machtlos. In der Drowstadt Maerimydra (unter den Dalelands) hat dieser Umstand zu Chaos und Krieg geführt: Zum einen hat der Erzmagier der Stadt dafür gesorgt, dass eine Armee aus Goblins, Ogern, Feuerriesen und Dämonen unter der Führung des mächtigen Kurgoth Hellspawn die geschwächte Stadt überrannte. Zum anderen hat Irae T'Sallan, eine Albino-Drow und Hohepriesterin von Kiaransalee (Drow-Göttin der Untoten und der Rache) das Schloß von Maerimydra erobert, den Erzmagier getötet, den Lolth-Tempel geschleift und mittels eines Miracle-Zaubers einen Tempel von Kiaransalee erschaffen.

Dieser halb-ätherische Tempel, der zu allem Überfluß auch noch über ein eigenes Bewußtsein verfügt, erzeugt durch seine Präsenz eine Verzerrung in der „Weave“. Diese Verzerrung

dehnt sich immer weiter in alle Richtungen aus, begünstigt nekromantische Magie und Untote und beeinträchtigt Heilmagie.

Während also Hellspawn und seine Truppen die Stadt unter ihrer Kontrolle haben und aufgrund Iraes starker Magie nicht in das Schloß hereinkommen, bastelt Irae dort derweil an einem machtvollen Zauber, der es ihr ermöglicht, eine gigantische Armee von Untoten unter ihrer Kontrolle auferstehen zu lassen. Mit dieser Armee wäre es ihr ein Leichtes, Kurgoth zu bezwingen und ihre schreckliche Rache auch an die Oberfläche zu bringen...

Und an wem bleibt es mal wieder hängen, den Schlamassel zu richten? Genau.

Das Abenteuer geht davon aus, dass die Charaktere in den Talländern unterwegs sind und bereits einen gewissen Ruf als kompetente Abenteurer genießen. CotSQ enthält aber auch Instruktionen für Gruppen aus anderen Teilen Faeruns und alternativ für Gruppen aus Lolthgläubigen Drow-Charakteren.

In Teil eins des Abenteuers wird die Gruppe von Randal Morn, dem Herrscher des Dochtales, gebeten, neuerlichen Drow-Überfällen nachzugehen. Also erforscht die Gruppe eine Gruft, die angeblich einen Zugang zum Unterreich enthält. Hier warten einige Monster, Fallen und erste Hinweise darauf, dass bei den Drow etwas Großes passiert.

Von dort aus erreicht die Gruppe dann Szith Morcane, einen Außenposten von Maerimydra, der ebenfalls von den Kiaransalee-Anhängern erobert wurde. Dieser Teil des Abenteuers ist bereits ein Highlight von CotSQ: Der Außenposten hat ein einfallsreiches, dreidimensionales Design und ist gespickt mit interessanten Herausforderungen. Außerdem wird die Gruppe vielleicht Verbündete finden, wo sie keine erwartet.

In jedem Fall sollte die Gruppe Hinweise finden, die sie nach Maerimydra führen. Der Weg dorthin bildet den zweiten Teil des Abenteuers. Hier warten Hindernisse und Gefahren verschiedenster Sorte (aber meistens Monster) auf der 100-Meilen-Reise durch das Unterreich. Besonders erwähnenswert: Die Gruppe muß einen riesigen unterirdischen See überqueren. Dazu müssen Verhandlungen mit Steinriesen geführt, Kuo-Toa umgangen und Krakenangriffe abgewehrt werden. Teleportation ist übrigens im Unterreich nicht so der Renner, da es dort einen permanenten magischen Effekt gibt, der diese Form der Fortbewegung massiv erschwert.

Wem die Begegnungen auf dem Weg noch nicht genug sind, der kann sich das CotSQ Web Enhancement von der Wizards-Seite runterladen,

das auf 10 Seiten weitere Begegnungen enthält. Außerdem gibt es im Dungeon Magazine Nr. 94 mit „Spiral of Manzessine“ ein Abenteuer, das eigens als Bonus für CotSQ gedacht ist und hier eingefügt werden kann (Revolte im Illithiden-Gefängnis und die Gruppe muß mittendurch!).

Viel spannender als all diese Begegnungen sind jedoch die Tipps von James Wyatt, was das intelligente Ausspielen von Irae T'Sallan anbelangt. Schon in diesem Stadium des Abenteuers wird die Gute die Charaktere permanent mit magischer Ausspähung, geflüsterten Botschaften und dämonischen Verbündeten schikanieren, das es eine wahre Freude ist (und eine gute Motivation für die Spieler und deren Charaktere). Und wenn das alles noch nicht reicht, kommen bereits bezwungene Gegner als Untote zurück.

Außerdem ist CotSQ auch ein Wettlauf gegen die Zeit: es ist ein fester Zeitplan vorgegeben, in dem steht, wie weit sich die Verzerrung der „Weave“ ausdehnt und wann Irae mit ihrem Zauber fertig ist. Trödeln ist also nicht!

Nach all diesen Fahrnissen wird die Gruppe irgendwann die belagerten Ruinen von Maerimydra (der titelgebenden Stadt) erreichen. Dort werden die Charaktere sich etwas einfallen lassen müssen, um in das Schloß zu kommen, da Iraes Forbiddance-Zauber auch für sie ein ernstzunehmendes Hindernis bietet.

In diesem dritten Teil des Abenteuers taucht ein Motiv aus „Return to the Temple...“ wieder auf: Das sogenannte „Dynamische Dungeon“, dessen Bewohner ihre eigenen Motive haben. Da Maerimydra verschiedene Gruppierungen enthält, die verschiedene Ziele verfolgen, könnte die Gruppe hier zum Beispiel ein Bündnis mit Kurgoth Hellspawn eingehen. Oder sich mit den übriggebliebenen Lolth-Drow verbünden. Eine einfallsreiche Gruppe unter einem fähigen Spielleiter kann hier tonnenweise Spaß haben.

Schlußendlich werden die Charaktere jedoch in das Schloß bzw. den neuen Tempel eindringen wollen, um Irae zu stoppen. Hier wird es noch einmal richtig garstig, und James Wyatt schießt aus allen Rohren, was Monster und Gefahren anbelangt. Leider ist es auch dieser Teil, der schnell in eine dröge Schlachtplatte ausarten kann: An jeder Ecke lauert irgendwas mit Challenge Rating 15+. Die heimtückische Methode ist kaum möglich, da Irae unter anderem ätherische Diener hat, die so ziemlich alles sehen.

Den letzten Teil bildet schließlich der lebende Tempel von Kiaransalee, der alleine schon eine Gefahr für sich darstellt. Außerdem macht die oben angesprochene Verzerrung der „Weave“

den Charakteren das Leben auch nicht gerade leichter.

Fazit:

„City of the Spider Queen“ ist ein gigantisches, schweres Abenteuer, das durch professionelle Aufmachung und viele gute Ideen glänzt. Die viel kritisierte Kampflastigkeit der 3E-Kaufabenteuer ist auch hier wieder vorhanden; wobei auch hier wiederum der SL mit etwas Arbeit die Weichen anders stellen kann. Eine Menge Spaß ist auf jeden Fall drin.

Wie bei allen hochstufigen Abenteuern ist es enorm wichtig, dass sowohl Spieler als auch SL die D&D-Regeln fest im Griff haben, da auf beiden Seiten hochstufige Charaktere auftreten, deren Fähigkeiten den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen können. Insbesondere der SL wird von CotSQ sehr beansprucht und sollte nach Möglichkeit Erfahrung mit solchen Herausforderungen haben.

[alex „blackthorne“ lorenz]
[www.rpg-gate.de]

pro Runde bestimmt und Stärke die Anzahl der Kampfwürfel bei einem Angriff angibt. Jede Runde sammelt der Spieler zunächst entsprechend seinem Ehre-Wert Ehrenpunkte und legt diese in Form von Pappmarkern vor sich ab. Dann darf er Kartenaktionen ausüben, also Karten ausspielen oder neu ziehen. Zudem kann er sogenannte Ansagen machen, die aber keine Aktion kosten. Zudem gibt es die Shogun-Karte, die sich ein mutiger Spieler nehmen kann oder die spätestens beim Erreichen von 100 Ehrenpunkten automatisch vergeben wird. Diese bringt enorm viel Ehrenpunkte, sollte man sie eine Runde lang im Besitz haben, macht einen aber auch zur Zielscheibe aller anderen Spieler.

Nicht zuletzt daran krankt das Spiel auch ein wenig, denn im Spiel mit fünf oder sechs Spielern ist es fast unmöglich die Shogun-Karte zu behalten. Man wird ständig angegriffen und verliert schnell seinen Daimyo, was den Rang eines ehrlosen Ronin zur Folge hat, der kaum mehr an Ehrenpunkte gelangen kann, bis er einen neuen Daimyo findet (was große Glückssache ist).

So ist die angegebene Spielzeit von 60 Minuten auch unterstes Minimum – meist dauert ein Spiel mit mehr als vier Spielern deutlich über zwei Stunden. Dieses Manko wird bei weniger Spielern kompensiert und so spielt sich das Spiel mit drei oder vier Samurai erheblich flüssiger und spannender. Das Spiel transportiert den japanische Hintergrund sehr schön, denn im Spiel geht sehr viel um Bündnisse und Ehre. Man kann Attentäter auf andere Spieler hetzen oder diese von einem Dieb ausrauben lassen, verliert aber stets Ehre dafür. Die Karten sind zwar übersichtlich gestaltet, hätten aber noch schöner an das Thema angepasst werden können. Ein Lob geht an die gut gemachte Spielanleitung, die durch Beispiele die doch etwas komplexeren Regeln erklärt. Dem Spiel liegen neben den Spielkarten sechs Würfel und viele Pappmarken bei.

Fazit:

„Die Ehre der Samurai“ ist ein gelungenes strategisches Kartenspiel, das aber mit zunehmender Spielerzahl immer zäher wird. Einige kleine Verbesserungen gegenüber dem englischen Original von Gamewright sorgen aber dafür, dass es dennoch einen Blick für alle wert ist, die sich mit einem Kartenspiel auch zwei Stunden lang beschäftigen wollen. Um das Spiel etwas abwechslungsreicher zu machen haben wir im Seitenkasten einige Vorschläge für neue Karten aufgeführt.

[tommy heinig]

Die Ehre der Samurai

Art:	Kartenspiel
Verlag:	Amigo Spiele
Preis:	9,00 €
Preis/Leistung:	★★★★
Aufmachung:	★★★★☆
Nutzen:	★★★★☆
★★★	

Dieses neue Kartenspiel aus dem Hause Amigo widmet sich dem Hintergrund des Japans im 16. Jahrhundert. Die Spieler übernehmen die Rolle eines Samurai, der einem Daimyo (einem Fürsten der damaligen Zeit) dient. Beide werden als Karten dargestellt und vor dem Spieler ausgelegt. Neben den beiden Karten bilden sich die zwei Häuser, die der Spieler kontrolliert.

Ziel des Spieles ist es, 400 Ehrenpunkte anzusammeln. Dazu werden verschiedene Karten wie Krieger, Waffen oder Okugata (Ehefrauen) in die Häuser gespielt. Diese sind mit drei Werten gekennzeichnet: Ehre, Ki und Stärke. Ehre ist wie gesagt zum Spielsieg nötig, während Ki die Anzahl der Aktionen

AvP 2 Primal Hunt

Art: Erweiterung
System: PC
Verlag: Vivendi Universal
Preis: 37,95 €

Grafik: ★★★★★
Steuerung: ★★★★★
Spielspaß: ★★★★★
 ★★

Wenn zu einem grandiosen Spiel eine Zusatz CD erscheint, sind die Erwartungen natürlich sehr hoch. Die Packung verspricht 3 bzw. 4 neue Missionen für jede Rasse, das Alien was man lenkt ist sogar eins der gefürchteten „Predaliens“, das Produkt von einem Facehugger und einem Predator!

Ein großer Pluspunkt ist, dass das Spiel kompatibel zu anderen Sprachversionen ist, man kann die deutsche Erweiterung z.B. mit einem englischen Original spielen.

Leider endet bereits hier der gute Eindruck des Spiels, die deutsche Version ist zur Unkenntlichkeit zensiert, die unheimliche Stimmung bei den Missionen für die Söldnerin Dunya kommt in keiner Sekunde auf. Von Anfang an kämpft man gegen Gegnermassen die von allen Richtungen auf den Spieler einströmen. Das kann ja mal ganz nett sein, nicht aber permanent. Man muss gar keine Gegner mehr hinter einer Ecke fürchten, man weiss dass hinter jeder Ecke Aliens lauern. Beim Alien ist es noch schlimmer: Man schleicht in der ersten Mission als Facehugger durch einen Predatortempel unter dem ein Aliennest ist... Man sieht schon in der ersten Mission mehr Predator als im gesamten AvP2, die Gegner sind außerdem ziemlich dämlich, nach höchstens 10 Minuten ist man in der zweiten Mission. Die spielt sich ähnlich, nur das man auf einmal in einer Basis der Menschen ist... nach weiteren 5 Minuten ist diese Mission auch vorbei, als Predalien kämpft man dann gegen Horden von Gegnern, hauptsächlich welche mit schweren Waffen, Finesse oder gar Taktik ist hier kaum noch nötig.

Den Predator habe ich mir geschenkt, zu schlecht ist die deutsche Lokalisierung des Spiels, die Qualität der Sprachausgabe wankt zwischen gut und lachhaft in der gleichen

Zwischensequenz... Vor allem von der deutschen Version rate ich dringend ab.

Fazit:

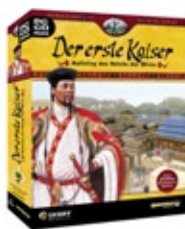
Die Erweiterung wird dem Original in keiner Weise gerecht, vielmehr handelt es sich bei „Primal Hunt“ um ein AvP2 das nur noch Metzgelorgien ohne Stimmung beinhaltet.

[alexander broschell]

Der erste Kaiser

Art: Strategieaufbauspiel
System: PC
Verlag: Sierra
Preis: 40,00 €

Grafik: ★★★★★
Sound: ★★★★★
Steuerung: ★★★★★
Spielspaß Solo: ★★★★★
Spielspaß Multi: ★★★★★
 ★★



Was soll man nun von einer Spieleschmiede halten, die seit Jahren an einem an sich sehr guten Konzept feilt und stets nur einen neuen Aufguss dieses Konzepts auf den Markt wirft? Zumindest kommt einem das Vorgehen von Impression Games so vor, die mit ihrer Städtebau-Serie die Spiele Caesar, Pharao und Zeus hervorbrachte. Stets geht es darum, eine ausgewogene und funktionierende Stadt vor von Spiel zu Spiel wechselndem Hintergrund zu errichten, mal mehr und mal weniger Krieg zu führen und Handel zu treiben.

So mag der neue Teil der Serie, der sich dem Städtebau im alten China widmet, alte Hasen, die bereits die vorherigen Teile gespielt haben, etwas langweilen. Im Prinzip hat sich am Spiel nämlich nicht viel geändert. Neueinsteiger und Leute, die vom Städtebau nicht genug bekommen können, werde aber sehr gut bedient.

Im Kampagnen-Modus stehen sieben Epochen der chinesischen Geschichte mit insgesamt 48 Missionen zur Verfügung. In

den Missionen gilt es Ziele wie das Erreichen eines Bevölkerungslimits, das Herstellen einer bestimmten Menge eines Produkts bis hin zum Bau von Monumenten zu erfüllen. Kriegerische Missionen sind eher selten und generell steht der Aufbau im Vordergrund und der strategische Anteil ist eher gering.

Eine ausgewogene chinesische Stadt aufzubauen ist eine knifflige Angelegenheit, in deren Zentrum die Wohnhäuser stehen. Diese fassen Anfangs nur sieben Bewohner, können aber in der höchsten Ausbaustufe (deren es acht Stück gibt) bis zu 72 Bewohner fassen. Damit die Bewohner ihr Haus aber auch wirklich ausbauen muss man verschiedenste Wünsche erfüllen. Mal wollen Sie schmackhafteres Essen (wozu man mehrere Nahrungsquellen benötigt, also kräftig Landwirtschaft bzw. Handel betreiben muss), mal Unterhaltung (in Form von Musikern und Artisten) und mal religiöse Unterstützen (durch Schreine oder Gelehrte). So entwickelt sich die Stadt im Laufe der Jahre und es werden immer mehr Gebäude nötig.

Deren Platzierung ist aber nicht völlig frei. Zum einen müssen sie Anschluss an eine Straße haben. Und dann herrscht das Prinzip der Harmonie mit der Natur und es heißt auf das Feng Shui zu achten. Jeder Gebäudetyp bevorzugt bestimmte Standorte, die seinen Feng Shui Wert entweder positiv oder negativ beeinflussen. So bevorzugen Inspektorentürme das Element „Stein“ und haben nur in der Nähe von Felsen oder Geröll einen positiven Feng Shui Wert. Ist der Wert in der Stadt insgesamt zu schlecht, so hat dies erhebliche Folgen wie Naturkatastrophen und eine unzufriedene Bevölkerung.

Statt Götter gibt es in „Der erste Kaiser“ nun zwölf Helden aus der chinesischen Mythologie bzw. Geschichte. Spendet man fleißig Geld oder Rohstoffe, so stimmt man diese Helden milde und kann sie gar in seine Stadt locken. Sie wandeln dann auf den Straßen umher und übernehmen je nach Charakter unterschiedliche Aufgaben. So heilen einige, vermindern die Baukosten oder unterstützen Eure Armee.

Der militärische Anteil ist wie bereits gesagt recht gering. Insgesamt gibt es fünf verschiedene Truppentypen, die jeweils stets als Einheit gesteuert werden. Man kann sie also nicht selber gruppieren oder untereinander mischen. Zumindest kann man aber Stadtmauern und Abwehrtürme errichten und diese bemannten.

Interessanter ist da sicherlich der diplomatische Weg, denn man kann mit einer großen Zahl von Nachbarstädten Handel

treiben, Bündnisse eingehen, diese erpressen oder ihnen Geschenke machen. Da auf wohl keiner Karte alle Rohstoffe zu finden sind, ist der Handel mit den anderen Städten extrem wichtig, um eine wachsende Stadt zu erhalten.

Neben dem Kampagnen-Modus kann man sich auch an einem Endlosspiel versuchen, für das verschiedene Optionen wie die Anzahl der Nachbarstädte, der Schwierigkeitsgrad oder die gewünschte Epoche eingestellt werden können. Zum ersten Mal ist in einem Spiel der Serie das Spielen im Internet im Multiplayer-Modus möglich. Spannende Schlachten wie in Echtzeitstrategiespielen darf man dabei freilich nicht erwarten. Viel mehr spielt jeder Spieler vor sich hin und erbaut seine Stadt. Nur der gelegentliche Handel und eventuelle Angriffe verbinden die Spieler.

Dennoch macht gerade im Internet das Spiel mit anderen Spielern viel Spaß, weil man merkt, nicht nur mit dem Rechner zu kommunizieren.

Die Grafik ist für ein 2D-Spiel voll in Ordnung, man hatte aber noch mehr verschiedene Grafiksets (z.B. Winter oder mehr verschiedene Darstellungsarten für Wohnhäuser (diese sehen teilweise aus wie billige Reihenhaussiedlungen)) verwenden können. Der Sound kann ebenfalls überzeugen, denn sowohl die Hintergrundmusik als auch die Kommentare der Bewohner der Stadt nerven auch nach Stunden nicht und zaubern eine schöne Stimmung.

Anzumerken ist noch, dass dem Spiel ein brauchbares Handbuch beiliegt, das zusammen mit der Tutorial-Kampagne ins Spiel einführt. Außerdem findet sich eine CD mit einer China-Sonderausgabe der aktuellen Version des Brockhaus Multimedia 2003.

Fazit:

Etwas mehr dürfte es schon sein, denn vom Konzept her gleicht auch der erste Kaiser stark den Vorgängern Zeus und Pharao. Mehr Videos, mehr Zwischensequenzen, verschiedene Grafiksets und ein dynamischerer Multiplayer-Modus hätten dem Spiel sicherlich gut getan. Dennoch hat der Städtebau im alten China einen enormen Reiz, dem man sich kaum entziehen kann. Das Spiel fesselt mit seinem Wuselfaktor und bietet dank durchdachter Kampagne und motivierenden Zielen im Endlosspiel auf lange Zeit hin Herausforderungen.

[tommy heinig]

No One Lives Forever 2

Art: Ego Shooter
System: PC
Verlag: Vivendi Universal
Preis: 40,00 €

Grafik: ★★★★★
Sound: ★★★★★
Steuerung: ★★★★★
Spielspaß Solo: ★★★★★

★★★★★



Ich gebe es ehrlich zu: der Hype um Ego-Shooter ist lange Zeit völlig an mir vorbeigegangen. Weder Doom noch das vielgerühmte Half-Life konnten mich bekehren. Und dann lag meiner neuen Grafikkarte das Spiel ‚No One Lives Forever‘ bei, das ich mit großen Zweifeln installierte. Aber man möchte ja die Fähigkeiten seiner neuen Karte mal sehen. Das Ergebnis war, dass ich das Spiel zweimal durchgespielt habe und seit dem Ego-Shootern durchaus etwas abgewinnen kann. Das Geheimnis von Cate Archer, der Hauptperson im Spiel, war wohl, dass man nicht nur stupide ballern musste, sondern auch heimlich vorgehen konnte. Und natürlich der Witz und die vielen guten Ideen (z.B. der Unterwasserkampf gegen die Haie...).

Nun ist Cate Archer zurück und ich vor dem Monitor gefangen. Es geht um die Geheimorganisation UNITY, die in einer fiktiven Version unserer Erde in den bunten 60'ern auf Verbrecherjagd ist. Agentin Archer soll in Japan einem neuen Plan der Verbrechergruppe H.A.R.M. nachgehen. Doch sie wird bereits erwartet. Im Laufe der Story begegnet man vielen alten Bekannten aus dem ersten Teil, aber auch mindestens ebenso vielen neuen skurrilen Charakteren. In insgesamt 15 Mission, die teilweise noch einmal untergliedert sind, besucht Cate neben Japan auch Indien, Russland, die USA und sogar das Hauptquartier ihrer Gegner. Die Mission sind sehr abwechslungsreich was die Ziele und die Hindernisse angeht, leider sind aber die Orte an sich nicht mehr so abwechslungsreich wie im ersten Teil. Trotzdem

Wie Wir Werten

- ★ ★ ★ ★ ★ „saumies“
- ★ ★ ★ ★ ★ „schlecht“
- ★ ★ ★ ★ ★ „durchschnittlich“
- ★ ★ ★ ★ ★ „sehr gut“
- ★ ★ ★ ★ ★ „genial“

Preis/Leistung: Wieviel Spiel bekomme ich für mein Geld? Ist das Material dem Preis angemessen?

Aufmachung: Wie gut ist das Produkt gelayoutet? Ist es übersichtlich? Wie gut sind die Regeln erklärt? Ist es optisch ansprechend? Ist das Material hochwertig?

Spielspaß: Wieviel Spaß macht das Spiel? Wie hoch ist der Langzeitspielspaß?

Nutzen: Wie gut ist das Material geschrieben? Wieviel Info bekomme ich? Wie sehr hat mir das Produkt beim Spielen genutzt?

Bei Brettspielen werden die Einzelnoten zu einer Durchschnittsnote verrechnet, wobei der Spielspaß doppelt in die Wertung eingeht. Wir spielen Brettspiele immer mehrmals, um eine faire Bewertung abgeben zu können. Dabei müssen mindestens vier verschiedene Personen das Spiel bewerten.

Bei Rollenspielen werden die Einzelnoten zu einer Durchschnittsnote verrechnet, wobei der Nutzen doppelt in die Wertung eingeht. Abenteuer und Regelsysteme werden in einer Runde durch- bzw. angespielt um eine Bewertung zu geben.

Bei Büchern wird nur eine Einzelnote vergeben.

Computer- und Konsolenspiele bewerten wir in anderen Kategorien, nämlich in „Grafik“, „Sound“, „Steuerung“ und „Spielspaß“. Letzterer wird eventuell noch aufgeschlüsselt in das Spiel allein (Solo) oder zu mehreren (Multiplayer). Auch hier zählt der Spielspaß doppelt zu den anderen Werten, wobei aber zunächst aus Solo und Multi ein Durchschnitt gebildet wird.

ist dank interessanter Rätsleinlagen und unzähliger stimmungsvoller Gags die Motivation weiterzuspielen extrem hoch.

Die KI der Gegner ist sehr hoch und sie sind fähig, in Deckung zu gehen, Verstärkung zu holen oder den Spieler zu umzingeln. Gegen diese Gegner kann Agentin Archer ein umfangreiches und teilweise recht ungewöhnliches Waffenarsenal einsetzen. Neben dem Snipergewehr, der AK-47 oder einem Raketenwerfer darf sie auch ein Katana, eine Armbrust oder Betäubungsgas einsetzen. Weitere Ausrüstungsgegenstände sind geschickt getarnt. So ist die Puderdose ein Codeknacker, das Haarspray ein Schweißgerät oder der Lippenstift eine Minikamera.

Glücklicherweise wurde auch im zweiten Teil darauf geachtet, dass man nicht nur hirnlos um sich schießend voran kommt. Oftmals muss man leise und vorsichtig vorgehen und an Gegnern und Sicherheitsanlagen vorbeischieben. Zwar kann man auch wie Rambo vorgehen, dabei entgehen einem aber viele nette Details und vor allem die Möglichkeit, die irrwitzigen Gespräche der Gegner zu belauschen.

Neu ist, dass Cate nun nach jedem Auftrag einige Erfahrungspunkte bekommt, die sie in Rollenspielmanier auf 8 Fähigkeiten (Tarnung, Ausdauer, Treffsicherheit, Getragen, Panzerung, Waffen, Geräte und Durchsuchen) verteilen kann. Man kann damit niemals alle Fähigkeiten maximieren und muss sich entscheiden, ob man ausgewogen vorgeht oder sich in einem Gebiet spezialisiert.

Der Multiplayerbereich ist schwer zu bewerten, denn momentan ist es nur möglich eine stark abgespeckte Version der Solokampagne mit bis zu vier Spielern gleichzeitig zu spielen. Andere Multiplayervarianten wie Deathmatch oder Capture the Flag sollen mit einem Patch nachgeliefert werden.

Technisch präsentiert sich das Spiel in Top-Qualität. Grafisch stimmt nahezu alles – von den detaillierten Texturen über die flüssig animierten Charaktere bis zu den stimmungsvollen Hintergründen. Allerdings braucht man für diese Qualität auch den entsprechenden Rechner und vor allem reichlich RAM. Auch die Musik und die Effekte sind stets gelungen und sogar die deutsche Synchronisation fällt nicht negativ auf. In der deutschen Version wurden übrigens die Leichen der Opfer durch liegenbleibende Rucksäcke ersetzt. Dies tut dem Spielspaß aber keinen Abbruch und auch spielerisch entfällt nichts.

Fazit:

„No One Lives Forever 2“ ist ein erstklassiges Spiel, das grafisch und spielerisch auf ganzer Linie überzeugen kann. Die Stimmung hebt sich angenehm vom momentan über die Spielewelt hereinflutende Masse an militärischen Taktik-Shootern ab. Wer (zumindest kurzfristig) auf einen Multiplayer-Teil verzichten kann, der findet hier einen extrem guten Shooter mit einer sympathischen Heldin.

[tommy heinig]

The Thing

Art: Action
System: PC, Xbox
Verlag: Vivendi Universal
Preis: 45,00 € (PC)

Grafik: ★★★★★
Sound: ★★★★★
Steuerung: ★★★★★
Spielspaß: ★★★★★



Das Spiel knüpft an die Ereignisse aus John Carpenters Gruselklassiker „The Thing“ an, der 1982 in den Kinos lief. Inhaltlich geht es um eine Forschungsstation im ewigen Eis, in dem ein unbekanntes Wesen die

Besatzung dahinmetzelt. Als eine Rettungstruppe eintrifft, sieht sich diese nicht nur der Brutalität des Wesens ausgesetzt, sondern auch der Gefahr, sich zu infizieren und selbst zu einem unheimlichen Monster zu werden.

Im Laufe der Handlung, begegnen dem Spieler immer wieder Personen, die sich ihm anschließen und diverse Vorteile mit sich bringen. Als Besonderheit versucht das Spiel die Beziehungen unter den Charakteren zu simulieren. So muss man oft erst beweisen, dass man nicht infiziert wurde, um das Vertrauen der Charaktere zu erlangen. Schlägt dieses aber in Misstrauen um, so wird man plötzlich beschossen oder hintergangen. Ebenso verhält es sich mit der Angst. Wird diese so groß, so schießen einige Charaktere wild um sich, während andere

ängstlich in der Ecke kauern. Dieses System ist nett gedacht, funktioniert aber noch nicht reibungslos. Die Charaktere wechseln teilweise wegen Kleinigkeiten extrem die Stimmung und man kann kaum sinnvoll gegensteuern.

Interessanter ist da das Nervenspiel, das durch das ewige Rätselraten entsteht, wer wohl durch den Kontakt mit einer Mutation infiziert wurde und zum Feind wird. Mutationen sind zum Glück nicht die häufigsten Gegner, aber sehr gefährlich und schwer zu beseitigen. Öfter bekommt man kleinere Wesen vor die Waffen, deren Ursprung nicht ganz klar ist. Diese sind leichter zu töten, können in Horden aber durchaus gefährlich werden. Die KI der Gegner ist nicht herausragend, aber grundsätzlich in Ordnung.

Die Grafik ist gut gelungen und überzeugt mit schönen Lichteffekten. Dazu gesellt sich eine schöne Geräuschkulisse, die aber nicht immer passend erscheint. Dennoch ist die Stimmung gut eingefangen und wird durch die Beziehungen der Charaktere noch verstärkt.

Fazit:

„Das Ding aus einer anderen Welt“ ist ein ordentliches Action Adventure, mit vielen sinnvollen Ideen, die aber leider nicht optimal umgesetzt wurden. Hätte man hier auf das nötige Feintuning und Testen nicht verzichtet, wäre das Spiel eine echte Kaufempfehlung. So bleibt eine gute Unterhaltung, die man aber schnell wieder vergessen hat.

[tommy heinig]

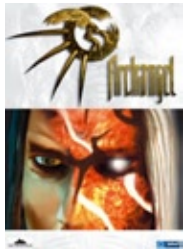
Archangel

Art: Rollenspiel
System: PC
Verlag: JoWood
Preis: 40,00 €

Grafik: ★★
Sound: ★★★★★
Steuerung: ★★★★★
Spielspaß: ★★★★★



In Archangel spielt Ihr den nicht gerade vom Glück verfolgten Michael, der eines Nachts von einem Laster von der Straße gedrängt wird,



sein Leben am Alleebaum aushaucht und sich kurze Zeit später im Mittelalter wiederfindet – als Engel wohlgermerkt. Und so startet Michael auf eine Reise durch ein Action-Adventure, das nicht nur dank der Handlung sehr verwirrend ist. Die Designer des Spiels verzichteten zwar auf eine Übersichtskarte und wichtige Orientierungshilfen, nicht aber auf reichlich Weggabelungen und öde Laufsequenzen.

Die meiste Zeit über metzelt Ihr Monsterhorden nieder, dies aber wenigsten abwechslungsreich in verschiedenen Zeitepochen. Zudem dürft Ihr nicht nur in der jeweiligen Zeit vorkommende Waffen einsetzen, sondern Euch auch in eine andere Gestalt verwandeln, zum Beispiel in einen nahezu unsichtbaren Geist oder einen robusten Krieger. Ein paar Tropfen Rollenspiel kommen durch die Aufstiegsmöglichkeiten über sogenannte Seelenpunkte hinzu, die man für das Töten von Gegnern oder für die Lösung bestimmter Questen erhält. Leider beschränkt sich aber die Interaktion mit den NSC in Archangel darauf, Aufträge zu erhalten. Gespräche mit den Charakteren sind nicht eingeplant und auch die Möglichkeit, auf seine Umgebung einzuwirken sind kaum vorhanden.

Die Handlung entpuppt sich im Spielverlauf dann als gar nicht mal so schlecht, teilweise sogar recht spannend. Leider wird sie immer wieder vom Spiel selbst ausgebremst. So werden im Logbuch zwar die Aufträge, nicht aber dazu erhaltene Hinweise automatisch notiert. Auf die fehlende Karte habe ich ja bereits hingewiesen. Dazu kommt eine Grafik, die man wohlwollend gerade noch als unspektakulär bezeichnen kann. Die Texturen sind verwaschen und langweilig, die Perspektive lässt sich von der typischen 3rd-Person Perspektive nicht auf die Ego-Ansicht umschalten.

Fazit:

Archangel hat viele gute Ansätze, die das Spiel zumindest für das Genre interessant machen hätten können. Leider wurde die Chance komplett vertan. Zu altbacken sind Grafik und Sound, zu langweilig die Kämpfe und zu groß die Orientierungslosigkeit.

[tommy heinig]

Time Splitters 2

Art:	Ego Shooter
System:	XBox (PS2, Gamecube)
Verlag:	Eidos
Preis:	ca. 60,00 €

Grafik:	★★★★
Sound:	★★★★
Steuerung:	★★★★★
Spielspaß Solo:	★★★★★
Spielspaß Multi:	★★★★★

★ ★ ★ ★ ★



Gleich für mehrere Konsolensysteme ist der Ego Shooter 'Time Splitters 2' von Eidos erschienen. Der erste Teil war einer der ersten Titel für die PS2 und konnte damals nicht so recht überzeugen - zu schwach die Story und einige Spielelemente. Ich verrate es gleich: Time Splitters 2 macht alles besser als sein Vorgänger und stellt einen der besten Shooter für die Konsolenwelt dar.

Ich rezensiere hier die Version für die Xbox, die anderen Systeme sind aber inhaltlich identisch. Die Story handelt von zwei Elitesoldaten, die auf der Suche nach den Zeitkristallen sind, welche von einer außerirdischen Rasse benutzt werden sollen, um die Menschheit zu quälen. Leider geht bei der Aktion nicht alles glatt und die Aliens können mit einigen Kristallen in verschiedene Zeitzonen entkommen.

Der Spieler (bzw. die Spieler, denn man kann die gesamte Handlung auch im Coop-Modus miteinander spielen) muss nun in verschiedenen Epochen die Kristalle finden. Dabei geht die abwechslungsreiche Reise unter anderem in den Wilden Westen, ins Chicago der 20er Jahre, ins neuzzeitliche Sibirien oder in eine Roboterfabrik in der Zukunft. Die Darstellung der Umgebung und vor allem der Figuren ist sehr comichaft, was sich meiner Meinung nach gut von der Flutwelle der realistischen Taktikshooter der letzten Zeit absetzt.

In jeder Zeitzone stehen dem Spieler nur die Waffen aus dieser Epoche zur Verfügung, so dass man in jedem Kapitel seine Taktik

ändern muss. Nur der Minicomputer, der als Bewegungsmelder und zum Entdecken von Sicherheitskameras dient, ist immer mit dabei.

Die Kampagne ist in drei Schwierigkeitsstufen verfügbar. In der leichtesten fehlen einige Schlüsselszenen, was das Spiel zwar sehr viel leichter, aber eben auch kürzer macht. ‚Mittel‘ und ‚Schwer‘ unterscheiden sich inhaltlich nicht, nur in der KI der Gegner, die übrigens generell sehr gut ist. Ein großer Kritikpunkt sind aber die viel zu seltenen Speicherstellen. So kann es geschehen, dass man kurz vor dem Ziel stirbt und die letzte halbe Stunde noch einmal spielen muss.

Zusätzlich bietet Time Splitters 2 aber noch Tonnen an anderen Spielmodi. So kann der Solospieler sich in die Challenges stürzen, kleinen Minispielen, die verschiedene Fähigkeiten des Spielers fordern. Oder den Arcademodus, in dem es gegen Bots in verschiedenen Spielmodi geht. Stets kann man einen von vier Pokalen (bronze, silber, gold oder platin) gewinnen und damit weitere Spiele, Charaktere, Arenen oder Gags freispielen.

Der Multiplayerpart ist fast völlig frei konfigurierbar und man kann entweder über ein System Link oder im Splitscreen spielen. Die Waffen, die Anzahl der Bots und viele Details lassen sich auswählen und es stehen über ein Dutzend Spielmodi zur Verfügung (die man aber teilweise erst im Challenge Modus freispielen muss). Maximal vier Spieler können sich so heiße Schlachten an einer Xbox liefern.

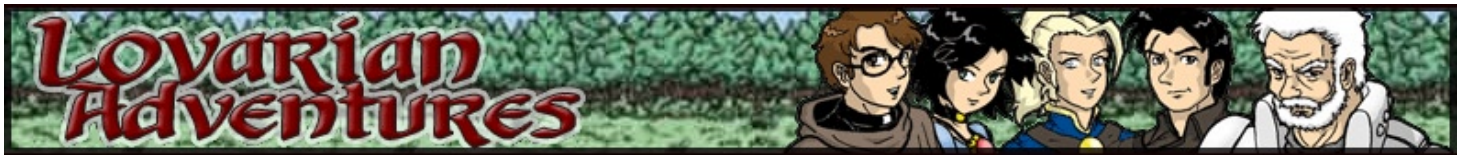
Die Grafik ist nicht der Hammer wie bei Halo, aber dennoch sehr gut gelungen. Die Texturen sind detailreich und die farbige Comicgrafik weiß zu gefallen. Auch der Sound geht völlig in Ordnung. Die Musik passt sich der jeweiligen Zeitzone an und die Effekte sind gut gewählt. Der 5.1 Klang auf der Xbox macht bei aufgedrehtem Verstärker die Nachbarn zwar verrückt, steigert die Stimmung aber enorm.

Die Steuerung hat ordentlich bei Halo abgeschaut und ist daher sehr gut gelöst. Wer natürlich nur den PC mit Maus und Tastatur gewöhnt ist, wird sich etwas schwer tun, mit den beiden Analogsticks des Controllers zurecht zu kommen.

Fazit:

Time Splitters 2 ist ein genialer Ego Shooter, der durch seine vielen Spielmodi lange Zeit feseln kann. Besonders mit Freunden macht das Spiel richtig Spaß.

[tommy heinig]



LOVARIAN ADVENTURES

~ KAPITEL 2: DIE REISE BEGINNT ~ TEIL 3 ~

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.

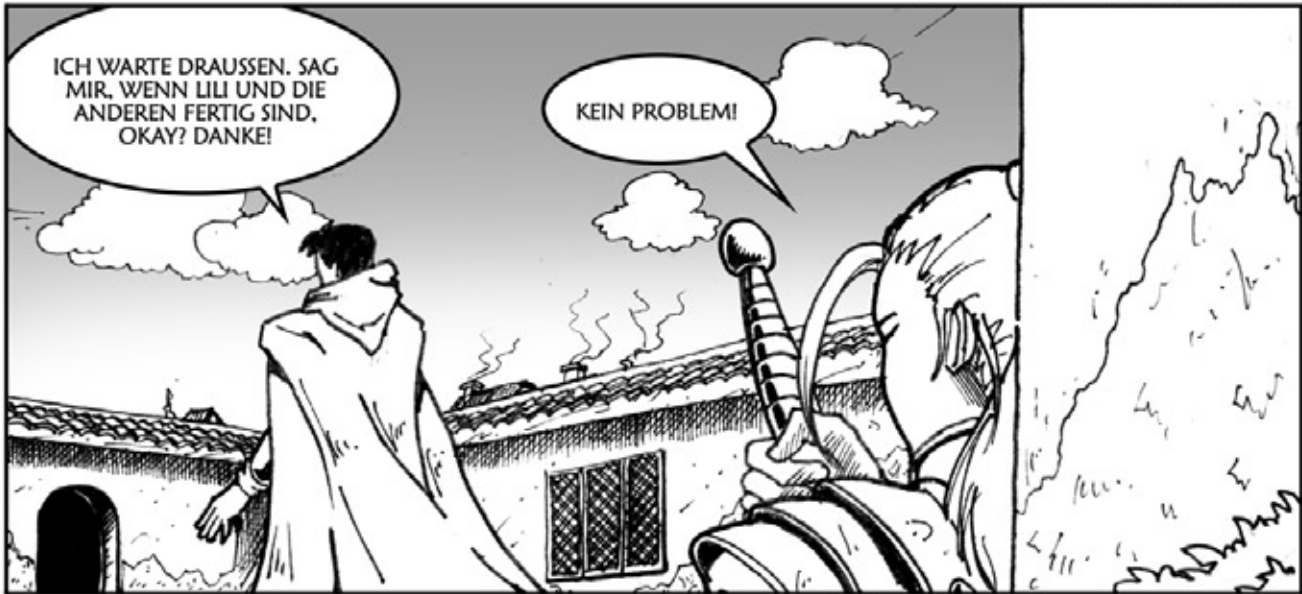
Als Lady Lili zu Mendoran zurückkehrt, warten dort bereits Nadine und Helix auf sie. Gemeinsam beschließen sie, dass sie den üblen Plan von Sarren durchkreuzen müssen. Es gilt das Artefakt Panlikha zu finden, mit dem Sarren Vecharon wiederbeleben möchte, um ganz Lovaria zu versklaven. Die Gruppe rüstet sich, um in den Kampf zu ziehen...



KAPITEL ZWEI
Die Reise beginnt



GUEST INKER: RINGJO FUA

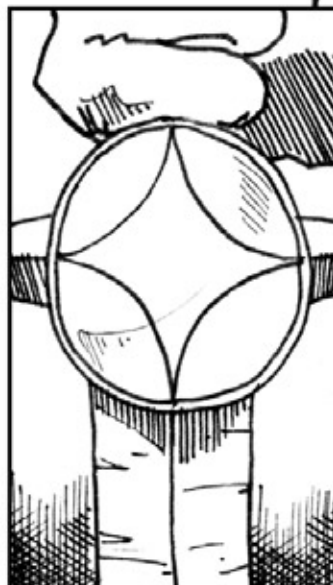


ICH WARTE DRAUSSEN. SAG MIR, WENN LILI UND DIE ANDEREN FERTIG SIND. OKAY? DANKE!

KEIN PROBLEMI!



HMM. BLADE, HAST DU IHM DAS ABGEKAUFT?



ICH AUCH NICHT!



VERDAMMT! ICH HÄTTE NICHT GEDACHT, DASS MEN=DORAN SO SCHNELL AUFWACHT.

OKAY. GANZ RUHIG.



ICH MUSS JETZT SEHR VORSICHTIG SEIN...



GUEST PENCILS/INKS/LETTERS: RINGJO FLUA



MERKWÜRDIG.
HIER IST ES SO
DUNKEL.



OH-OH.

ENDLICH
HABEN
WIR DICH.

SCHÖN
DICH ZU
SEHEN...

...HELIXUS!

THUD



ENDLICH
KÖNNEN WIR DIE
BELOHNUNG
KASSIEREN!



IST DIR BEWUSST,
DASS SO EIN
HOHES KOPFGELD
BEDEUTET, DASS
ICH GEFÄHRLICH
BIN?



DU
ARROGANTES
ARSCHLOCH!

LET'S GET
HIM!



ICH NEHME AN,
DASS ES EUCHER
NICHT KÜMMERT,
HUNT DASS ICH I'M
UNSCHEULIG BIN,
ODER?

CHUG



HEY, PASS AUF!
WEISST DU DENN
NICHT, DASS DU NUR
DAS KOPFGELD
BEKOMMST, WENN
ICH NOCH LEBE?

DANKE FÜR DIE
ERINNERUNG.
SCHNAPPT IHN,
LEUTE!



DU BIST GUT IM AUS=
WEICHEN, ALEXOR.
SCHÄTZCHEN. MAL
SEHEN WAS DU
MACHST, WENN
WIR GLEICH=
ZETIG
ANGREIFEN.



OH HHI!

THOK



JETZT
QUATSCHT DU
NICHT MEHR,
WAS?

ARGH!

BROG



KEUCH
KEUCH

HA HA HA HA HA...



TUT MIR LEID,
ALTER FREUND!
NIMM'S NICHT
PERSÖNLICH.

Impressum

KONTAKT:

Tommy Heinig
Stuckstr. 6
82319 Starnberg
tommy@anduin.de
www.anduin.de

MITMACHEN:

Wenn Du Dich an diesem eZine beteiligen möchtest, dann schicke uns Deine Artikel oder Zeichnungen zu oder melde Dich per eMail. Auf unserer Homepage findest Du weitere Infos!

DANK AN...

...www.avalon-projekt.com, www.rpg-gate.de und www.x-zine.de für den Rezi-Tausch ...Ursu für das Lektorat ...Evan für die Zeichnungen ...Rouvard für den Film, das Interview und das Titelbild

ZEICHNUNGEN

Evan Lole, Rouvard, Dani Kufner

COVER

Rouvard

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.

Lob

Alchemy im Gästebuch

Hallo,
durch Zufall bin ich auf eure Seite gestoßen. Das Design der Homepage gefällt mir sehr gut und erst das eZine selber ist einfach genial. Mich erstaunt es immer noch das ein so professionell wirkendes Fanzine hier kostenlos zum herunterladen gibt. Macht weiter so und viel Erfolg noch mit dem Fanzine, obwohl ich mir in diesem Zusammenhang keine Sorge mache.

Liebe Grüße
@lchemy

Artikelwünsche

Babylon im Gästebuch

Noch einmal Gratulation meinerseits, die Anduin verbessert sich immer mehr! Sie entwickelt sich zum besten Rollenspiel-Magazin auf dem Markt! Doch könntet ihr vielleicht mal so etwas wie der Envoyer bringen z.B.: Religionen im Rollenspiel und vor allem Tipps wie man diese gut einbaut! Denn ich finde viel zu wenige Charaktere spielen den Glauben ihrer jeweiligen Spielwelt aus! Oder könntet ihr auch

mal etwas über Aberglauben bringen!

Was ich auch gelungen fände wären Themen über Selbstverständlichkeiten wie z.B: Tavernenbesuche und wie man selbige interessanter gestalten kann! Selbst ich als Profi mit 12 Jahren Rollenspiel auf dem Rücken fände so etwas gut! Dies wären nur einige Anregungen - es gibt sicher viele gute Dinge, die ihr ausführlich beleuchten könntet! Ich würde mich freuen, wenn ihr meine Vorschläge mal durchleuchtet!

Ansonsten kann ich euch nur weiter hin empfehlen, ihr seid und bleibt eines der besten Magazine. Vielen Dank für alles!

Viele Grüße vom größten Helden aller Zeiten,
Caldor

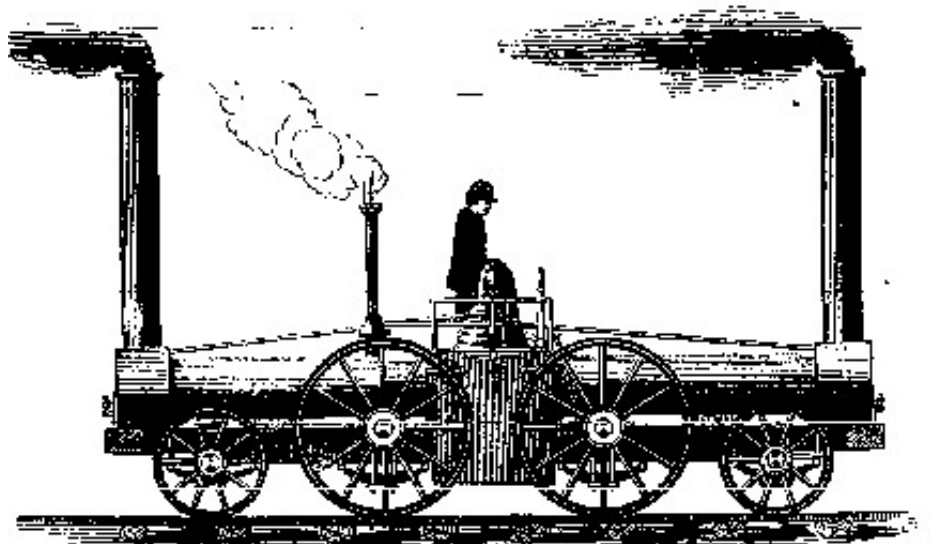
Tommy antwortet:

Hallo Babylon!

Vielen Dank für Deine Gästebucheinträge! Und natürlich auch für dein Lob und vor allem Deine Anregungen. Das Thema „Religion und Rollenspiel“ haben wir erst in der letzten Ausgabe angeschnitten, für nächstes Jahr ist eine Fortsetzung zu dem Thema geplant. „Aberglaube im Rollenspiel“ haben wir ebenfalls schon angeschnitten und in dieser Ausgabe hier findet sich ein sehr guter Hintergrundartikel zum Thema „Tarot“.

Wir werden aber versuchen, auch künftig Artikel zu den Themen zu bringen. Deine Idee mit den Tavernen finde ich sehr gut - mal sehen, ob ich einen Autoren für eine Serie dazu finden kann.

Weiterhin viel Spaß mit der Anduin!
Tommy.



DIE AUSGABE NR. 79
DER ANQUIN
ERSCHEINT IM DEZEMBER 2002
✦
INFOS UNTER WWW.ANQUIN.DE

