

anduin

Das kostenlose monatliche eZine für Rollen-, Brett- und Kartenspiele

Ausgabe 62
Juli 2001

EXTRA
LANG!

Insel der 1.000 Schlangen

Der 2. Teil des DSA-Abenteuers

Myranor

Die Völker des Guldenlands

Twist

Ein Shadowrun-Abenteuer

Rezensionen

Blutige See, Evo, Carcassonne, u.v.m.

Systemübersicht

Eine nicht vollständige Übersicht



LESEN & SPIELEN

Njoltis spricht: Menstruationsprobleme, DSA und FanPro	5
News	3
Myranor: Die Völker	7
Insel der 1.000 Schlangen (DSA-Abenteuer)	10
Vakuum und Antimaterie	31
Nichtspielercharaktere	33
Twist (Shadowrun-Abenteuer)	36
Systemübersicht	39
Die Sirius Kolumne	46
Hakim's Kochecke	47
Platte(n) Kritik	49
Karte eines Dorfes	50
Copyright: Wie schütze ich meine Arbeit?	51
Bruno der Bandit	63

KURZGESCHICHTEN

Vom Jäger zum Gejagten	44
------------------------------	----

REZENSIONEN

Palast der Goldenen Tiger	53
Evo	54
Carcassone	54
BESM: Gamemaster's Screen	55
Floor Plan 1: Horror House	56
Drachendelta	56
Mage Knight: Lancers	57
Blutige See	57
Medina	58

SONSTIGES

Vorwort, Inhalt	2
Stilblüten	9, 32, 43, 49, 52
Leserbriefe	61

VORWORT

Was macht unser Hobby eigentlich aus?

Ich meine, warum setzen wir uns immer wieder an einen Tisch, kippen Unmengen an ungesunden koffeinhaltigen Erfrischungsgetränken (Erfrischung?!?) in uns rein und stopfen uns mit mindestens ebenso ungesunden Kalorienbomben zu? Warum stellen wir unsere Schränke mit Büchern voll, die zu kaufen ganze Kleinstaaten in den Ruin treiben könnten (man möge mir leichte Übertreibungen verzeihen)? Rollenspiele sollen unsere Phantasie anregen - aber wozu brauche ich diese Meter an Papier, wenn ich mir angeblich alles auch einfach ausdenken kann? Und dann diese kleinen Biester, auf die viele von uns besser aufpassen als auf ihre Geldbörse (warum sollte man auf diese auch acht geben, ist sie doch ohnehin leer dank der wichtigen Bücher?). Ich meine natürlich die Würfel, jene Geißeln aller Rollenspieler (die Falkensteiner mal ausgenommen). Warum das alles?

Ich habe meine Antwort auf diese Frage kürzlich mal wieder erhalten. Es war ein unscheinbarer Spielabend, einer dieser etwas trägen Sitzungen, die auf wirklich wichtige und entscheidende Taten der letzten Sitzung folgen. Und in solchen Momenten, in denen man am wenigsten damit rechnet, wird man am meisten überrascht. Dabei war es doch eine gar nicht so gefährliche Falle, nicht schwer zu durchschauen, nicht schwer zu umgehen. Und dennoch hat mir diese kleine Falle gezeigt, warum ich seit 15 Jahre rollenspiele.

Einer meiner Spieler hatte kurz nicht nachgedacht und einen falschen und folgenreichen Schritt in die falsche Richtung getan. Ihn sterben zu lassen wäre leicht aber gnadenlos langweilig gewesen. Ihn zu retten und nur kurz

FORTSETZUNG NÄCHSTE SEITE

D&D 3RD EDITION



„Tome and Blood“ ist just erschienen und stellt ein „Guidebook to Wizards and Sorcerers“ dar. Geboten werden neue Sprüche, neue Talente und neue Fertigkeiten, neue

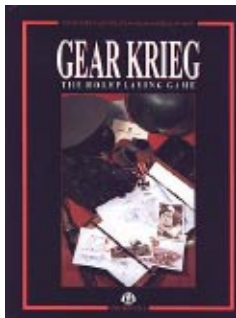
Klassen und ausführliche Beschreibungen von Magierakademien. Das Softcover mit 96 Seiten gibt es für etwa 45,- DM.



Im Abenteuer „Return to the Temple of Elemental Evil“ geht es auf knapp 200 Seiten und über 16 Farbkarten (65,- DM) zurück in den Tempel (bekannt aus einem uralten

TSR-Abenteuer). Damit dürfte für genügend Abenteuerstoff gesorgt sein, soll das Abenteuer die Charaktere doch von Stufe 4 bis hoch zur Stufe 14 treiben.

GEAR KRIEG



Von den Machern von Tribe 8 kommt das Rollenspielsystem Gear Krieg, welches in einer düsteren Variante unserer Welt spielt, die in einen gewaltigen Krieg verstrickt ist. Das Spiel basiert

auf den Silhouette System, welches sechseitige Würfel verwendet. Preis: 79.90 DM.

MAGE KNIGHT



Der Great Fire Dragon kann in limitierter Auflage für knapp 60,- DM erworben werden. Er ist

sofort im Spiel einsetzbar und besitzt vier Kampfscheiben. Um mit ihm in großen und kleinen Schlachten zu spielen, verfügt er über variable Punktwerte. (Jung: 202 (4

Klicks), Erwachsen: 305 (2 Klicks), Alt: 444 (0 Klicks)). Hier die Liste seiner Spezialfertigkeiten: Feuer/Blitz, Unverwundbarkeit (Zähigkeit), Berserker, Fliegen, Stangenwaffe (Zähigkeit).

EARTHDOWN



Die „Vorbotten des Krieges“ überschwemmen Barsaive! Seit dem Ende des Theranischen Krieges war die Lage in Barsaive stabil und es herrschte Friede. Doch jene friedlichen Tage sind

gezählt, als sich Ereignisse zutragen, die für das barsaivische Volk Veränderung und Gefahr bedeuten. In diesem Band werden vier bedeutsame Ereignisse beschrieben, die sich in Barsaive zutragen. Jedes dieser Ereignisse kann zum Herzstück einer Mini-Kampagne werden. Diese vier Ereignisse schaffen ein Earthdown-Epos, das in Barsaive für unwiderrufliche Veränderungen sorgen wird. Preis: 39.90 DM.

DSA



„Blutige See“ ist ein Kampagnenband, mit dessen Hilfe Sie Abenteuer im borbaradianisch beherrschten Perlenmeer erleben können, unter anderem an Board der berühmten

Seeadler von Beilunk. Die Szenarien lassen zu einer durchgehenden Gesamthandlung verknüpfen, die auch von zwei Heldengruppen parallel gespielt werden kann. Der Preis liegt bei 26.95 DM. Die Rezi findet Ihr in dieser Ausgabe.

VAMPIRE

Für etwa 30,- DM erschien kürzlich das Clanbuch: Tremere. Darin enthalten sind Einzelheiten über den in den heutigen Nächten mächtigsten Clan von Kainskindern, eine eingehende Betrachtung des geordne-

FORTSETZUNG VON SEITE 2

außer Gefecht zu setzen dagegen brachte ihn, die anderen Spieler und mich als Spielleiter in eine spannende Situation: Keiner hatte mit ihr gerechnet und jeder musste sein Bestes geben, um da wieder raus zu kommen. Und jeder tat sein Bestes, um die Situation voll auszukosten.

Worauf ich hier eigentlich hinaus will? Ich mag an Rollenspielen, gemeinsam mit anderen ein Problem, eine Aufgabe, ein Rätsel gestellt zu bekommen und es so schön, elegant und stimmungsvoll wie möglich zu lösen. Ich mag es als Spielleiter die Spieler zu verwirren, zu ärgern, zum Lachen zu bringen oder ihnen Angst einzujagen. Und ich mag als Spieler meine Reaktionen zu sehen, wenn ich verwirrt, geärgert, zum Lachen gebracht oder verängstigt werde. Und ich mag das Schmökern in dicken Regelwerken, das Geräusch der Würfel und den Zorn auf sie bei schlechten Würfeln.

Seien wir mal ganz ehrlich: Sauerkraut-Saft und Karottensticks mit Dill-dip mögen gesund sein, aber ob sie wirklich zu einem guten Spielabend passen wage ich zu bezweifeln...

In dieser Ausgabe wollen wir zum einen das Abenteuer auf der Insel der 1.000 Schlangen beenden (der erste Teil dieses DSA-Abenteuers findet sich in der Anduin 61) und zum anderen einen Ausflug in die Welt von Shadowrun unternehmen. Dann stellen wir Euch das Gildenland (oder Myranor wie die Gelehrten sagen) vor. Und einen Überblick über die unterschiedlichsten Systeme geben wir Euch auch noch. Wissenshungrigen wird der Artikel über Vakuum und Antimaterie gefallen. Und die restlichen Seiten sind natürlich auch nicht leer, sondern bieten weitere Artikel wie Rezensionen, Hakims Kochecke, Leserbriefe und vieles mehr...

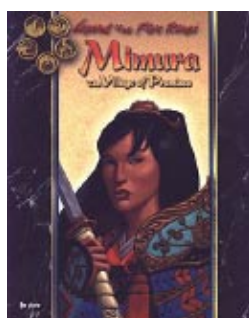
Euer Tommy.

[tommy heinig - 19.06.2001]



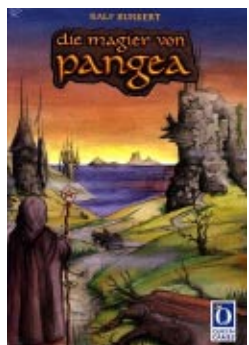
testen aller Clans und des verräterischsten sowie Beschreibungen neuer thaumatischer Rituale und die Ränge der Hierarchie innerhalb der Pyramiden-Struktur der Tremere.

L5R



Halb Quellenband, halb Spielhilfe und gänzlich Abenteuer versucht Mimura zu sein, ein detailliertes Dorf mit fast 200 NPCs und hunderten von Abenteuermöglichkeiten. Für 35,- DM bekommt man bei 46 Seiten genügend Ideen für spannende Spielabende.

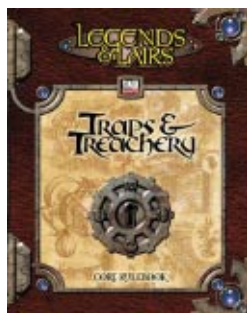
BRETTSPIELE



Jüngst sind „Die Magier von Pangea“ erschienen, ein fantastisches Brettspiel, in dem die Spieler als Magier nach den 5 magischen Amuletten suchen. Mit ihrer Zauberkraft können die Spieler sogar den Kontinent bewegen.

Spiel des Jahres 2001 ist Carcassonne von Klaus-Jürgen Wrede (Hans im Glück), ein taktisches Legespiel in der Welt des Mittelalters für 2-5 Spieler ab 10 Jahren (rezension in dieser Ausgabe der Anduin). Das Spiel konnte sich durchsetzen gegen die anderen beiden nominierten: Das Amulett von Alan R. Moon und Aaron Weissblum (Goldsieber) und Zapp Zerapp von Heinz Meister und Klaus Zoch (Zoch). Zum ersten Mal wurde in diesem Jahr der „Sonderpreis Literatur im Spiel“ vergeben. Ausgezeichnet wird das Kosmos-Spiel Der Herr der Ringe. Die Jury würdigt damit die Leistung des von Autor Knizia und Illustrators Howe.

FANTASY FLIGHT GAMES



Traps & Treachery ist ein Quellenbuch für das d20 System, das sich gänzlich mit Fallen und Rätseln beschäftigt. Dabei werden nicht nur fertige Fallen vorgestellt, sondern auch Hinweise zum Einbau in eigene Verliese, Regeln für verschiedene Gifte im Spiel und Tipps zum Bau eigener Fallen gegeben. Die 176 Seiten im Hardcover werden etwa 60,- DM kosten.



Ein anders Quellenbuch für das d20 System stellt neue Rassen vor. Dabei wurde besonderen Wert darauf gelegt, dass die 30 Rassen einen interessanten Hintergrund haben, gut ausgearbeitet sind und am allermeisten, dass sie sehr gut spielbar sind. Dazu gibt es wunderschöne Illustrationen der einzelnen Rassen. Preis und Umfang entsprechen denen von Traps & Treachery.



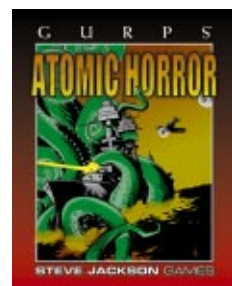
Das Prinzip der Scheibenspiele, die sich besonders dank Diskwars großer Beliebtheit erfreuen wird erweitert: Mit Armada bringt Fantasy Flight Games ein schnelles taktisches Spiel vor dem Hintergrund des Brettspiels 'Twilight Imperium' heraus. Zunächst werden folgende vier Völker erscheinen: Federation of Sol, Sardakk N'orr, Barony of Letnev und Emirates of Hacan. Nachdem Raumschlachten nachgespielt werden und es sowohl Schiffs- als auch Besatzungsscheiben geben wird, dürfte am Spielprinzip von Diskwars einiges geändert worden sein. Dies belegt auch die Tatsache, dass jeder Spieler eine eigene Kommandobrücke vor sich liegen haben wird.

D&D DEUTSCH



Die Auslieferung des deutschen D&D Spielersets hat offiziell in der 27. Kalenderwoche begonnen. Das Regelbuch ist druckgehend in Farbe und es ist nicht alleine in der Schachtel: ein 32-seitiges Heft mit Ausblicken auf die weiteren Sets, Spielertipps und Informationen und ein Spielplan im A1-Format. Leider traf das Set erst nach dem Redaktionsschluss bei uns ein, so dass Ihr in der nächsten Ausgabe einen umfangreichen Test erwarten könnt.

STEVE JACKSON GAMES



Im Juli soll GURPS Atomic Horror erscheinen, das sich um die berühmten B-Movies der 50'er Jahre dreht. Außerirdische Invasoren, gigantische Insekten, fleischfressende Zombies und vieles mehr! 128 Seiten für etwa 55,- DM.



Einen Monat später erscheint dann GURPS Dark Places mit verschiedenen Szenarien für eure Horrorkampagne. Verfluchte Friedhöfe, Spuckhäuser und ganze verlassene Geisterstädte werden beschrieben - insgesamt knapp 50 verschiedene Orte aus dem 19. bis 21. Jahrhundert.



Runter, alles töten, Schätze einsammeln. Aus diesen Dungeoncrawls wurde ein Kartenspiel geschaffen, das im Juli erscheint. Das schnelle Spiel mit 168 Karten soll etwa 60,- DM kosten.

MENSTRUATIONSPROBLEME, DSA UND FANPRO

Den Zwölfen zum Gruße (irgendwie passend., oder?! Auch wenn es nicht so aussieht, so haben die Themen im Titel doch alle etwas gemein. Gut, bei DSA und Fanpro könnte man schnell auf den richtigen Gedanken kommen, doch das ist in diesem Fall nicht gemeint... Nein, alle haben gemein, dass man sie unter www.fanpro.de antreffen kann... Doch wie, das ist nun die Frage...

Ich entsinne mich an einen Tag, an dem ich krank Zuhause verweilte. Aus Langerweile begab ich mich also auf jene oben genannte Seite um etwas Todesdungeon zu spielen... Doch irgendwie bin ich dann auf den Fanpro-Chat abgewichen. War auch ganz lustig. Und so fand ich mich am nächsten Tag auch wieder dort ein (natürlich um Werbung für Anduin und FaGaMo zu machen), doch was mich dann dort erwartete sollte meine kühnsten Alpträume übersteigen.

Nichts ahnend begab ich mich also in den Chat um dort auch ein paar Chatterinnen anzutreffen... Wow, dachte ich mir, weibliche Rollenspieler... Das sieht man auch nicht gerade häufig. Der erste positive Eindruck an diesem ansonsten recht düsteren Tag wurde jedoch schnell geplättet, denn diese 12 - 14 jährigen, pickligen Hormonschleudern redeten doch tatsächlich über ihre Menstruationsprobleme. Ich rieb mir natürlich die Augen und überprüfte die HomePage nochmals, vielleicht war ich ja falsch gelandet... Aber nein, am oberen Rand stand Fanpro, DSA, Shadowrun, etc. Also mussten die sich doch verlaufen haben... Ich sprach sie natürlich auch drauf an, dass das hier ein Rollenspielchat sei und nicht das Dr. Sommer Team... Doch die Antwort von denen kam prompt: „Man könnte ja mal die Menstruation im Rollenspiel ausspielen...“ Hmmm.... Jetzt stell ich mir das mal die typische DSA-Runde vor: Zwei muskelbepackte Barbaren mit grimmigen Ausdruck, ein Magier, der in Gedanken schon mal aus Genervtheit einen Feuerball vorbereitet und ein Thorwaler, der auch so schon keinen Spaß versteht, warten auf die

süße Streunerin, die gerade mal die saugfähige, in Stoff eingebundene Baumwolle auswechseln muss. Freudestrahlend tritt sie dann heraus: „Entschuldigt, dass es nun etwas länger dauerte, aber... Ähm... Wieso seht ihr mich so grimmig an... Und warum zieht ihr denn eure Waffen?“

Ansonsten könnte man doch Menstruation in Regeln verkleiden... Ich bin gespannt was diese Baumwolleneinlage für einen Rüstungsschutz und einen Behinderungswert geben... Oder erst einmal die Mali wegen der Bauchschmerzen. Wir könnten DSA revolutionieren. Das erste Rollenspiel

mit kompletten Regeln für die Regel...

Aber jetzt wo ich schon so in Fahrt bin: neue Spielmechanismen zu erfinden können wir ja auch gleich auf diesem Niveau weitermachen. Wie sieht es denn bei dem jungen Barbaren von nebenan aus? Zu hässlich, um selbst mal eine Ziege abzuschleppen und dennoch benötigt auch er Liebe und Zärtlichkeit (was uns spätestens Conan bewiesen hat). Also greift er natürlich zu einem altbekannten Mittel. Ganz nach dem Motto „Wenn man etwas richtig gemacht haben will, dann muss man selbst Hand anlegen“ geht es hier in bester Kalkwedelei weiter.



Mei 2001
A. K.



Njoltis spricht...

Doch was, wenn man nun in einem Nachtlager in der freien Natur und die komplette Heldengruppe anwesend ist. Was soll man da tun? Warten bis man mit der Wache dran ist und hoffen, dass alle tief und fest schlafen? Natürlich kann man sich auch mit der Entschuldigung verziehen, dass man ein „privates Geschäft“ erledigen muss... Doch was passiert, wenn man da dann zu lange wegbleibt und die anderen beginnen nach einem zu suchen. Es könnte ja etwas passiert sein... Ich stell mir das so richtig lustig vor. Während in der Gruppe alle eine Sinnesschärfe-Probe ablegen dürfen wirft unser Barbar mit einem W20 und der Spieler murmelt schon ganz verzweifelt: „Nun man, jetzt kommt schon Junge... Komm endlich...“

Dasselbe kann einem dann natürlich auch passieren, wenn man heimlich die Wirtstochter vernascht und man genau weiß, dass der Wirt selbst schon unterwegs ist... Mit seinem großen Küchenmesser... Verdammt, das kann wehtun, aber das Eunuchentum hat ja schließlich auch seine Vorteile. Denn mit diesem würde man die Probe für die neu eingeführte schlechte Eigenschaft „Geilheit“ immer schaffen. Solch ein PowerGamer!

Gut, wir haben jetzt also schon Regeln für Menstruation, Onanieren und ihren Nachteilen. Jetzt müssen wir nur noch wissen, wie man die Körbchengröße und die „Länge“ auswürfelt... Für erstere könnte man ja eine Formel wie in Midgard aufstellen. $(\text{Gewicht} + \text{Größe}) * 2,76 / 18$. Daraus zieht man nun die Wurzel, multipliziert das Ergebnis noch mit 1,25 und liest dann die Tabelle ab... Viel einfacher geht es natürlich wie immer für den Mann. Er wirft 2W20. Die beiden Ergebnisse stehen dann für erregt und schlaff... Für kaltes Wasser zieht man sich dann noch 5 ab und schon hat man den realen Helden geschaffen... Es ist natürlich klar, dass Zwerge -2 auf das Ergebnis bekommen. Genauso wie Trolle einen Bonus von +30 erhalten... Alles nur realistisch.

So, nachdem wir nun die ganzen Regeln hätten, packen wir das in eine Schachtel, schreiben groß „DSA - Regeln, Menschen und viel Zärtlichkeit“ drauf und schicken es an Fanpro. Das ist doch die schon lange erwartete, große Neuerung, die DSA wieder vollkommen beleben würde... Mit diesem Paket könnte man ja auch die ganzen GZSZ

Chatter zu sich locken...

Aber nun genug zu dem Thema. Also ihr lieben 12 - 14 jährige Rollenspielerinnen. Nun könnt ihr sehen, was passiert, wenn ihr einen Rollenspieler auf solche Themen anspricht... Schämt euch! Der Rollenspielchat ist geschaffen worden, um, wie es der Name schon verrät, rollenspielspezifische Themen auszudiskutieren. Darunter fallen die Menstruationsbeschwerden von euch nicht. Auch wenn ihr mir diese nun an den Hals wünscht, so muss ich euch bitten euch für derartige Sachen in einen Anbagger-GZSZ-Chat oder an das Dr. Sommer Team in der Pickelzeitschrift Bravo zu wenden. Alles andere wäre doch nur Zeitverschwendung...

ABENTEUERSCHWEMME

Aber nun lieber genug davon, sonst will Havok die Regeln auch noch in Astra 19 einführen... Gehen wir lieber zum zweiten Punkt unserer Tagesordnung. Das gute alte DSA... Wir haben bei uns im Forum diskutiert, über was ich mich beim nächsten mal auslassen soll (wer will der darf da auch mitmachen. Einfach unter www.fagamo.midgard-forum.de gehen und schon dürft ihr mitlästern). Dabei hat erneut DSA gewonnen... Gut, ich hör schon wieder die Fangemeinde aufschreien: „Wie kannst du nur, du weißt doch von DSA überhaupt nichts und DSA ist sowieso das Geilste was es je gab und geben wird...“, aber ich kann und darf mich hier einfach nicht zurückhalten. Es geht um die Überschwemmung durch DSA-Abenteuer. Wie selbst jeder Nichteingeweihte mitbekommt, gibt es trotz der Hülle an bereits erschienenen Publikationen immer wieder eine neue Flut von Abenteuern. Gut, diese müssen nicht unbedingt gut sein, aber Hauptsache man hat erneut Kohle gescheffelt. Sehr zum Leid der Spielergruppen... Wer soll denn die Abenteuer alle kaufen, geschweige denn spielen? Bis die Otto-Normal-Spielergruppe eines geschafft haben, sind bereits fünf neue draußen auf dem Markt... Und immer heißt es dann: „Schnell kaufen, bevor man ein gutes Abenteuer verpasst...“ Sozusagen ein Teufelskreis.

Also, liebe Leute von Fanpro, handelt in diesem Fall doch bitte. Ihr habt doch auch andere gute Systeme wie Shadowrun und Earthdawn. Diese werden so gut wie nie mit Abenteuern bereichert. Versucht doch

einfach 2 - 3 DSA Abenteuer weniger herauszubringen und dafür mal gute Ware für die anderen Systeme abzuliefern. Die Fans werden euch das Zeug aus den Händen reißen, ich hätte nichts mehr zu lästern und ihr würdet das Bundesverdienstkreuz erhalten... Das sind doch Aussichten oder? Ach, ich habe eure Sprache gerade nicht gesprochen? Gut, wenn ihr mal für andere Systeme Abenteuer herausbringt, dann könnt ihr auch Geld scheffeln... Ist das Ansporn genug? Ich hoffe es doch...

DIE ZUKUNFT

Zu guter Letzt möchte ich euch noch mitteilen, dass die Sektion „Njoltis spricht...“ nun auch erweitert wird. In Zukunft versuche ich nicht nur über Spieler, Spielleiter, Verlage, etc. zu lästern, sondern auch Verbesserungsvorschläge einzubringen, wie man das Zerstörte wieder in den Griff bekommen könnte... Des weiteren werde ich in unserem Forum ein neues Topic eröffnen, das „Dr. Njoltis spricht...“ heißen wird. Hier dürft ihr dann ähnlich wie im Dr. Sommer Team eure Probleme zum Thema Rollenspiel vortragen, wozu wir dann gemeinsam versuchen eine Lösung zu finden. Die wichtigsten Themen des Monats werden dann, mit Tommys Einverständnis, in der Anduin erscheinen. Also wenn ihr über Erektionen, Menstruation, Britney Spears Geilheit, etc. sprechen wollt, dann bleibt mir bloß fern. Sollte es sich jedoch um rollenspielspezifische Probleme handeln („Hilf mir, mein W20 ist schon komplett rund vom ständigen Attacke-Parade Wurf bei DSA“, „Ich habe noch 0,1 Essenz, mein Meister verbietet mir jedoch noch etwas einzubauen“, „Mein D&D Magier lernt dauernd die falschen Sprüche“ oder „Ich schlafe bei Midgard immer ein, was kann ich tun?“), dann wendet euch vertrauensvoll an mich. Die Sprechzeiten sind 7 Tage die Woche rund um die Uhr. Das ganze nur unter www.fagamo.midgard-forum.de (muss ich jetzt noch betteln oder warum habt ihr die Adresse nicht schon lange eingetippt?)

In diesem Sinne,
Njoltis

[Beschwerden an: Njoltis@FaGaMo.de]

[christian dodel]

MYRANORS VÖLKER

- EIN LICHTBLICK AM ENDE EINES LANGES DÜSTEREN WEGES -

Hallo, heute habe ich endlich einmal Zeit gefunden um ein paar Sätze für unser Fanzine zu verfassen. Wie der Titel euch sicher schon verraten hat, will ich euch etwas Neues aus der Reihe des Schwarzen Auges präsentieren, nämlich das (von vielen lange erwartete) Gildenland.

Dieser neue Kontinent wird von seinen Einwohnern Myranor genannt. Die vorherrschende Macht auf diesem sagenumwobenen Land heißt „Das Imperium“. Dieses Imperium wird von dem gottgleichen Thearchen beherrscht, der vom Blut der Alten abstammt. Die Alten lebten vor Äonen und hatten unvorstellbare magische Kräfte. Jeder der von den Alten abstammt ist zumindest ein Optimat. Die Optimaten sind die Adelsschicht im Imperium und nur ihnen werden höhere Stellungen im Imperium und im Militär vergönnt und nur ihnen sind die magischen Mächte in vollem Umfang und Tragweite zugänglich. Einige Kulturen der Menschen, die sich vom Imperium abgewendet haben, erkennen diesen Status meist nicht an, es sei denn sie wollen von den Angehörigen Lösegeld erpressen. So haben z. B. die Abishai ihre eigene Kultur aufgebaut dessen Bevölkerung sich aus den Ausgestoßenen des Imperiums zusammensetzt. Sie leben auf Inseln im „Meer der schwimmenden Inseln“, die sich aus Tang, Treibgut und halbzerfallenen Schiffswracks zusammensetzt. Sie sind Vagabunden, Schmuggler, Piraten.... eben alles was dem System, das sie ausgestoßen hat, schadet. Eine andere Kultur der Menschen, die sich auch vom Imperium abgewendet hat, sind die Nequaner. Diese Kultur hat sich auf dem Grund des „Meeres der Schwimmenden Inseln“ ihr eigenes Reich aufgebaut. Mit den Szirri-Szirri-Quallen und den Kiemmasken sind sie optimal für ein Leben

unter Wasser ausgerüstet. Natürlich kann man selbst - oder besser gerade - im Wasser weite Strecken nicht allein durch Schwimmen zurücklegen, dass wäre viel zu anstrengend. Deshalb hat sich diese Kultur auf die Erfindung von Technologie spezialisiert und es sind einige sehr nützliche Dinge dabei herausgekommen, z. B. besitzen die Nequaner U-Boote mit denen sie weite Strecken zurücklegen. Apropos Technologie: die Nequaner sind nicht die einzigen die es verstehen Maschinen zu bauen. Die Rassen an Land haben Flugmaschinen entwickelt deren Größe von kleinen Einsitzern bis hin zu riesigen fliegenden Schiffen reicht.

So, nun denkt ihr sicher: „schön es gibt viele Menschliche Kulturen, die ihre unterschiedlichen Lebensweisen haben aber das gab's ja schon im ‚alten‘ DSA“. Da mögt ihr vielleicht recht haben aber dieses Land wäre in Aventurien ja nicht so sagenumwoben wenn es hier nur Menschen gäbe und glaubt mir, ich wäre der Letzte der dieses System in diesem Fall angefangen hätte. Nein nein nein, die Menschen sind zwar wieder mal die häufigste Rasse aber nur wenn man jede Rasse einzeln betrachtet. Nimmt man die ganze kulturschaffende Bevölkerung Myranors zusammen sind die Menschen nur ein kleiner Teil davon. OK, jetzt gibt es sicher immer noch welche unter euch die sagen: „Tja ist ja ganz schön und gut aber was bringt uns das? In Aventurien gab es auch eine ganze Menge anderer Rassen aber außer Zwergen und Elfen konnte man davon ja überhaupt keine spielen!“ Das ist soweit schon richtig, nur im Gildenland kann man nun diese Rassen (und damit sind alle kulturschaffenden gemeint) spielen!

Fangen wir mit den Katzenmenschen an.

Hier in Myranor gibt es z. B. die Amaunir. Diese aufrecht gehenden Katzen sind lieber nachtaktiv und haben oft ein mehrfarbiges Fell. Ihre Magie ist eine Form der Anrufung und des Liebesspiels. Sie wirken Magie indem sie Geister durch einen Ritualen Tanz bitten in ihren Körper zu fahren, um dann durch diese Geister ihre Magie zu wirken. Die Amaunir denen diese Gabe gegeben ist nennen sich BaLoa und werden meist als die Schamanen der Stämme verehrt. Auch bei den Amaunir gibt es verschiedene Kulturen so z. B. die Stadt-Amaunir. Sie bevorzugen das Leben in den Städten des nordöstlichen Imperiums, gehen dort allen verschiedenen Arbeiten nach - vom Einbrecher über Handwerker bis hin zu Höflingen. Einige Städte werden auch von Amaunir beherrscht. In diesen Städten leben die Amaunir und Menschen meist frei von Unterdrückung und Ausbeutung, was nicht heißen soll, dass es dort keine Sklaven gibt und natürlich gibt es auch machtgierige Amaunir die die Einwohner ihrer Städte tyrannisieren. Eine andere Kultur der Amaunir bevorzugt die Wildnis und lebt in, mit und von den Wäldern. Sie streifen fast ohne Spuren zu hinterlassen in Sippen von bis zu fünfzig Katzen umher und verweilen nie lange an einem Ort.

Neben den Amaunir gibt es noch die Padir. Diese Katzen sind ganz anders als die friedliebenden Amaunir, sie sind lieber tagaktiv, sehr jähzornig und schnell zum Kampf bereit. Ihr Fell gleicht dem eines Tigers, Panthers oder eines Geparden. Eine Auseinandersetzung zweier oder mehrerer Padir endet meist in einem blutigen Kampf, aus dem oft nur einer mehr oder weniger lebend herauskommt. Ihre Familienbande bedeuten ihnen oft nichts (wenn man von der Tatsache absieht dass sie nie die Jungtiere, sei es die eigenen oder eines fremden Stammes, angreifen oder töten würden) und wenn man mal mit der Führung oder den Zielen seines Stammes nicht einverstanden ist wechselt man einfach zum nächsten. Dementsprechend haben sich auch die Kulturen entwickelt: Ackerbau oder Viehzucht ist ihnen vollkommen fremd. Sie leben ausschließlich als Jäger, Kämpfer oder (sagen wir einfach) Banditen (wobei dies alle Spar-



ten umfaßt).

Die dritte Katzenrasse sind die Leonir. Wie man auf Grund des Namens schon ahnen kann sind diese Katzen aufrecht gehende Löwen. Die Männer tragen die stolze Mähne des Kämpfers und es gibt kaum eine Rasse in Myranor, die sich mit ihnen an Größe und Kraft messen kann. Ihre Frauen sind etwas kleiner und schwächer, sind aber wesentlich ausdauernder. Geprägt durch das Leben in der Savanne und als Kämpfer sind ihre Klauen und Zähne tödliche Waffen. Für die Leonir sind die Familie bzw. ihr Stamm und dessen Vieh das Wichtigste. Land wird als Jagd- und Weideplatz geschätzt und hat darüber hinaus keinen besonderen Wert. Leonir sind intelligent aber sehr leicht reizbar und sind für ihre Leidenschaft für athletische Wettkämpfe bekannt. Die Männer sind fast ausschließlich Krieger, die die Sippe und das Vieh verteidigen. Die Frauen sind die Arbeiter und diese Tätigkeiten gehen vom Jagen bis zum Ausschachten der Beute. Für die Pflege der Kinder und des Viehs sind auch ausschließlich die Frauen verantwortlich. Obwohl einige Kulturen der Leonir sesshaft geworden sind, sind die meisten als Nomaden in der Savanne unterwegs und selbst die Sesshaften fühlen sich noch wie Krieger und legen keinen weltlichen Reichtum an, sondern nehmen sich das, was sie brauchen, und geben den Teil, den sie nicht benötigen, an andere weiter, die es nötig haben.

All diese Katzenrassen beherrschen nur eine Form der Magie: den Animismus (Beschreibung: siehe den Abschnitt über Amaunir).

Gut, jetzt könnte man sagen: „Das sind ja ein paar nette Ansätze, aber eine Katze, die die ganze Zeit ihr Fell leckt, will ich eigent-

lich nicht spielen und so wahnsinnig groß ist der Unterschied ja auch nicht“. Wenn euch dieser Gedanke kommt lest euch die Absätze noch mal durch. Das sind nur ein paar grobe Beschreibungen einiger Rassen die sich vielleicht in den Ansätzen ähneln aber ihre Lebensweise, ihr Körperbau und ihre Fähigkeiten so wie die geistige Einstellung sind grundverschieden.

Nun gut ich weiß das es einige gibt die brauchen nur Katze zu hören und schon bekommen sie einen Brechreiz (deshalb: „Katze Katzeklo“) und die jetzt sagen: „Also wenn ich nur die Auswahl zwischen Mensch und Katze habe dann kannst du es gleich vergessen!“. Halt, halt, es geht ja noch weiter. Bis jetzt sind die Katzen ja nur so etwas wie der Ersatz für Elfen und Zwerge. Ach richtig, das hab ich ja noch gar nicht erwähnt: Alle die Hand hoch, die von den Standard-Rassen wie Elfen, Zwerge, Orks und den großen bösen Trollen genervt sind. Denn diese werdet ihr in Myranor nicht finden!



Mit so vielen Händen hätte ich jetzt eigentlich gar nicht gerechnet...

Ich verbessere mich ja schon weil jetzt sicher viele sagen werden: „Was ist mit denen, die von Aventurien rüber gekommen sind?“ Ist natürlich richtig, aber das sind so wenige, dass sie eigentlich nicht gezählt werden können.

Wie bereits erwähnt - und ihr euch sicher auch denken könnt - gibt es in Myranor noch andere spielbare Rassen: die nächste trägt den vielverheißenden Namen Satyare. Dieser Name läßt auf viel schließen z. B. braucht man wohl nicht zu erwähnen wie diese Gestalten aussehen! Oder etwa doch? Nun gut für alle Banausen unter euch die sich darunter wirklich gar nichts vorstellen können. Die Beine der Satyare sind von einem dichten Fell bedeckt und enden in gespaltenen Hufen, ihren Rücken ziert ein etwa spannlanger, sehr buschiger Schweif.



Ihr Oberkörper gleicht dem eines Humanoiden wenn auch eines sehr behaarten. Auf dem Kopf haben sie zwei lange, geschwungene Hörner. Sie sind sehr intelligent aber trotzdem umgibt sie etwas animalisches. So ihr Banausen nehmt mal irgend einen Fantasyroman zur Hand und lernt Lesen.

Die Satyare leben als Teil der Wildnis und ernähren sich ebenso von Fleisch wie von Grünzeug. Die Lebenserwartung ist unbekannt, sie selbst behaupten alterslos zu sein solange sie als Teil der Wildnis leben. Einige betreiben Viehzucht sowie Obst- und Weinanbau doch keinen Ackerbau. Andere leben als Einzelgänger in der Wildnis und haben selbst in der Wüste keine ernststen Probleme ihre Nahrungs- und Flüssigkeitsbedürfnisse zu befriedigen.

Eine weitere Rasse sind die Neritsu. Wer wollte schon mal einen Charakter mit vier Armen spielen? Für all diejenigen die die Hoffnung darauf noch nicht aufgegeben haben ist mit dieser Rasse dieser Wunsch erfüllt worden. Die Neritsu haben vier gleich gut einsetzbare Arme und sind auch mit jeder Hand gleich geschickt. Ihre Augen sind von einem dunklem Blau, nicht nur die Iris sondern auch der Augapfel. Wer jetzt glaubt, er habe den perfekten Krieger vor sich, den muss ich leider enttäuschen: die Neritsu sehen zwar fast wie Menschen aus, doch sind sie kleiner und normalerweise schwächer. Ihre bevorzugten Tätigkeiten sind feinsinniger Art. Die besten Ärzte, Feinmechaniker und Alchimisten in Myranor sind Neritsu. Am liebsten halten sie sich an dunklen Plätzen auf da sie das Sonnenlicht nicht so gut vertragen. Deshalb können sie auch selbst bei sehr geringem Restlicht noch perfekt sehen. Am häufigsten sind sie in großen Städten anzutreffen die sowohl hohe Türme als auch Katakomben beherbergen.

Shingwa - wie könnte man diese Rasse wohl besser Beschreiben als aufrecht gehende Chamäleons? Ihre Haut kann jede Farbe annehmen und sie können an spiegelglatten Wänden emporklettern und haben

Nicht
vergessen!

Wer pünktlich über neue Ausgaben der Anduin, über Cons und Updates informiert werden möchte, der kann sich auf unserer Internetseite **WWW.ANDUIN.DE** in die Mailingliste eintragen und bekommt dann unseren Newsletter. Ungefährlich und bequem!

erst dann Probleme bei solchen Aktionen wenn sie durch andere gestört werden. Ihre Zunge und ihr Schwanz sind genauso lang wie ihr Körper und sie können den Schwanz zum Greifen und Kämpfen einsetzen. Aber genau diese Fähigkeiten haben den Shingwa ihren Ruf und ihre Stellung als Spitzel und Banditen, Einbrecher und Diebe im Imperium verschafft. Viele Optimaten nutzen sie aus um an Informationen über andere zu kommen und meistens springt für sie nicht gerade eine angemessene Entschädigung heraus. Shingwas werden von den Gardien immer als die Schuldigen angesehen wenn irgend-einem unachtsamen fet.... oh, ich meine reichen Händler die Geldbörse fehlt in die er gerade den Gewinn aus dem Verkauf einiger Rauschmittel gesteckt hat. Trotz dieser Unannehmlichkeiten und Vorurteile findet man kaum Shingwas in der Wildnis. Sie halten sich fast ausschließlich in Städten auf und sind als Taschendiebe meist sehr erfolgreich.

Erinnert ihr euch noch wie ich angefangen habe über die Nicht-Menschen-Rassen zu schreiben? Wenn nicht schaut noch mal nach bevor ihr weiterlest!

Hier möchte ich euch nämlich die Rassen vorstellen, die im Meer der Schwimmenden Inseln leben. Ja, ganz recht, die Nequaner und Abishai sind nicht alleine!

Die Loualil (ich kann mir beim besten Willen nicht vorstellen wie man das ausspricht) sind auf den ersten Blick Menschen doch sie haben Schwimmhäute und an Unterarm und Wade hängen lange, haut-ähnliche Schleier herab. Die Bewegungen der dicken, empfindsamen Haare kann willentlich gesteuert werden. Ihre Augen sind lidlos, sie haben kräftige Wangenknochen, volle Lippen und ein ein wenig ausgeprägtes Kinn. Sie leben im Wasser und tragen eigentlich keine Kleider. Ihre Körper haben keine Geschlechtsmerkmale bis auf zwei leichte Wölbungen der Brust bei den Frauen. Die



Siedlungen der Loualil liegen in Küstennähe und bestehen aus gewundenen Türmen, die sich vom Boden des Meeres bis weit über die Wasseroberfläche erstrecken und sind durch eine Vielzahl von Brücken über Wasser verbunden. Sie stellen vor allem Schmuckstücke her mit denen sie auch Handel treiben. Die Loualil sind launisch wie das offene Meer und auch ihre Magie ist sehr impulsiv und hängt von der Phase des Mondes ab.

Und die letzte Rasse die man mit der Grundbox spielen kann sind die Risso. Ihr Körper ist von schillernden Schuppen bedeckt meist in Grün- oder Blautönen. Von der Stirn über den Kopf und den Rücken hinunter läuft ein gezackter, handbreiter Kamm der in einen etwa eineinhalb Ellen langen Stummel endet. Zwischen den fünf Fingern und Zehen spannen sich Schwimmhäute. Ansonsten ähnelt der Körperbau dem eines Menschen. Die großen pupillenlosen Augen sitzen seitlich am Kopf und schimmern in dunklen Grüntönen. Die Ohren liegen flach an und gleichen gezackten Flossen. Die Risso sind die älteste Rasse und ihnen ist bewußt, dass ihre Hochkultur vergangen ist, schöpfen aber Kraft aus der Vergangenheit und halten den jüngeren Völkern ihre Fehler vor Augen, damit sie nicht die selben begehen.

So, das ist mit kurzen Worten und vielen Lücken die Beschreibung der Rassen die man mit der Grundbox von Myranor spielen kann. Eine Erläuterung der überarbeiteten Regeln und eine Beschreibung der Welt kommt (vielleicht) noch. In der Box werden auch Andeutungen auf weitere spielbare Rassen gemacht und ich werde euch auch über diese etwas berichten sobald ich Näheres weiss.

[daniel neher]

[die in diesem artikel verwendeten zeichnungen sind dem myranor set entnommen und sind copyright von fan pro]

STILBLÜTEN

Der Spieler ist in eine Mönchskutte gehüllt und pocht an das Tor zu einem Nonnenkloster: „Schnell macht auf! Wir brauchen unbedingt eine Jungfrau für ein christliches Ritual!!“



„Zu Risiken und Nebenwirkungen nehmen sie die gesammelten Regelwerke und erschlagen sie ihren Spielleiter oder Meister.“



Spieler A: „Ich beteilige mich nicht an Blutmagie!“

Spieler B: „Doch, das tust du. Haltet ihn fest...“



Spieler A würfelt hervorragend, steht aber trotzdem kurz vor dem Tod.

Spieler B: „Ich will diese tollen Würfel.“

Spieler C: „Nimm sie aus seinen toten Händen...“



Über den freundlichen Umgang mit Gefangenen... „Töte ihn nicht. Der Tod soll eine Belohnung sein...“

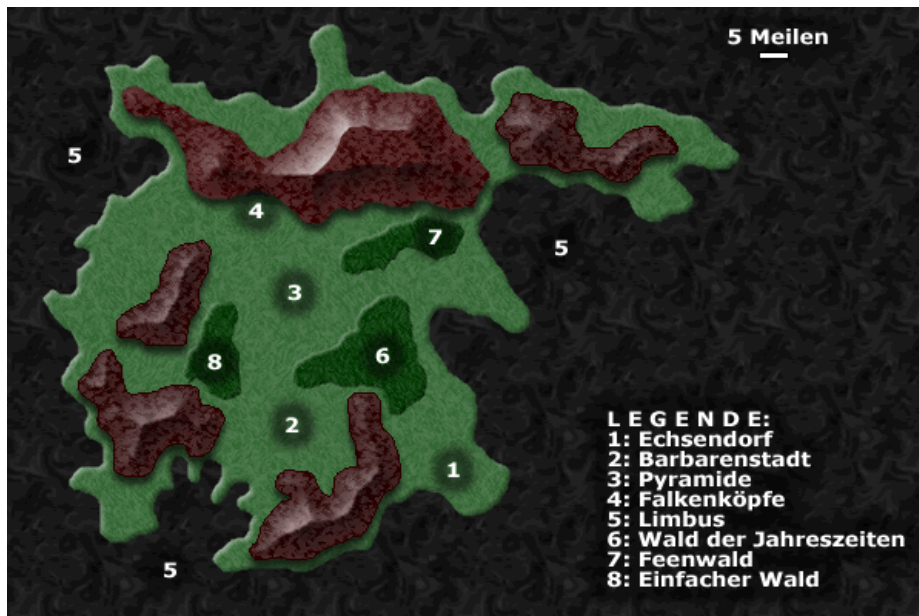


SC1 (Troll): „Hau du mit der Spitzhacke drauf rum.“

SC2: „Ich haue mit der ... äh (überrascht)... soviel kannst du sprechen?“



- EIN GRUPPENABENTEUER FÜR DSA = 2.TEIL -



MEISTERINFORMATIONEN

Verlangen sie von jedem Helden eine Totenangstprobe - 2. Gelingt sie, so wird der jeweilige Held das Feld nicht betreten und wird erst in einer Stunde wieder in der Lage sein eine erneute Probe abzugeben. Ist eine der Proben sogar sehr gut gelungen (bei 1-3 auf W20), so steigt der Totenangstwert permanent um einen Punkt.

DIE PYRAMIDE

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Die Pyramide hat eine Kantenlänge von jeweils 120 Schritt und eine Höhe von etwa 40 Schritt. Zu ihrer flachen Spitze führen zwei große Treppen, jeweils links und rechts eines kleinen Flusses, der von oben kommt und am Fuße des Gebäudes wieder im Erdreich versinkt.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Die Pyramide wurde aus grüngoldenem Granit erbaut und trägt auf ihrer abgekanteten Spitze eine kleinere Pyramide, die auch einen Eingang hat. Dieser Eingang ist mit einer Tür aus reinem Gold versiegelt, auf der in goldenen Lettern etwas geschrieben steht. Nach kurzer Zeit habt ihr es entziffert: **FINDET DIEJENIGEN DER DREI VÖLKER DIE GROSSES WISSEN HABEN UND IHRE HERDE MIT ZAUBERN UND GESPRÄCHEN HEILEN KÖNNEN! SIE WISSEN ÜBER DIE DREI GROSSEN WORTE DER MACHT, DIE DIESE TÜR ÖFFNEN KÖNNEN. NUR DURCH SIE SEID IHR IN DER LAGE DIE**

MÄCHTIGEN SCHÄTZE DER SCHLANGENGÖTTIN ZU FINDEN

MEISTERINFORMATIONEN

Was die Inschrift sagt ist vollkommen richtig. Ohne die drei Wörter können die Helden auf keinen Fall die Tore zur Teleportationskammer öffnen. Die drei Wörter, sofern die Helden diese überhaupt kennen, müssen nacheinander ausgesprochen werden (die Reihenfolge ist unwichtig). Danach können sie endlich die Pyramide betreten und erkunden. Weitere Informationen über die Pyramide finden sich im 4. Kapitel.

Diese Stelle ist äußerst wichtig. Nur hier können die Helden erfahren, wo und was sie suchen müssen. Ohne diese Informationen sind sie schließlich hilflos. Deswegen sollten sie die Helden zuerst zur Pyramide lotsen, damit sie ihrer Aufgabe gewiß werden können. Danach ist es egal, zu welchem der drei Stämme sie zuerst gehen.

DIE STADT DER H'RAVSS

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Vor euch liegt hinter dem Dickicht des Waldes eine große Siedlung. Etwa 100 Holz- und Lehmhäuser stehen in dem schlammigen Morast um drei große sandfarbene Pyramiden, die mindestens 40 Schritt in die Höhe reichen.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

In der kleinen Stadt wimmelt es von Ech-

senmenschen (Beschreibung siehe unten). Nahe der Küste könnt ihr sechs große Schiffe erkennen, die aus ausgehöhlten Schlangenleibern bestehen. Die Echsen sind kaum bewaffnet und gehen meist ihrem jeweiligem Gewerbe nach. In einer nahestehenden Koppel werden Flugechsen gefüttert, Rinder grasen in der Nähe und Fischer säubern die Netze. Auch Fischstecher sind zu sehen. Die großen Pyramiden scheinen keinen Eingang zu haben.

MEISTERINFORMATIONEN

Das Dorf wird andauernd von 20 Kriegern bewacht, die sich immer in Dreierpatroillien um die Stadt bewegen. Wenn die Helden über ein Fernglas verfügen, so können sie einen Menschen zwischen den Echsen sehen, der mit einem Echsenmenschen spricht (Beschreibung des Priesters siehe unten). Ein Angriff ist recht leicht durchzuführen. Obwohl es die Helden mit 20 Gegnern zu tun hätten dürfte es kein Problem sein, während der Nacht einzudringen und den Schamanen Chraxxss aufzusuchen, zu wecken und auszufragen.

Falls die Helden die Stadt beobachten, so können sie erfahren, dass der Priester jeden Tag kommt und auch immer mit dem selben Echsenmenschen (dem Schamanen) redet.

Sollten die Helden das Dorf ohne Weiteres betreten, so werden sie gefangen genommen und später der Göttin Chrashshs (ein anderer Name der Hesinde) geopfert, was sich übrigens in einem Gelage der Echsen darstellt, was die Helden als Hauptmahlzeit beinhaltet. Der Priester wird den Helden nicht helfen, es sei denn, er wird nachts außerhalb der Stadt angesprochen (siehe unten).

DIE BEWOHNER DER STADT

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Vor euch steht ein etwa 175 cm großer Echsenmensch. Er ist muskulös und auch sonst gut gebaut, was auch einen langen weißen Haarkamm einschließt, der vom Kopf bis zur Lende verläuft. Seine Hände umklammern einen langen Dreizack. Der lange Echschwanz ringelt sich im Gras bzw. Lehm. Stetig kommt er näher, undefinierbare Zischellaute ausstoßend, euch mit kalten, gelben Augen anstarrend.



ABENTEUER



SPEZIELLE INFORMATIONEN

Was euch völlig den Atem verschlägt ist, dass das Wesen Kleidung trägt. Zwar nur einige Fellhosen und Lendenschürze, aber das ist schon mehr als ihr von Echsenmenschen erwartet hattet.

Die Echse scheint sich mit euch unterhalten zu wollen, aber außer einigen seltsamen Zischelgeräuschen versteht ihr nichts. Als er merkt, dass ihr ihn nicht versteht, zischt er einem anderen Echsenmann etwas zu, der sofort zwischen den Häusern verschwindet. Der andere bleibt weiterhin stehen und versucht sich verständlich zu machen.

MEISTERINFORMATIONEN

Der andere Echsenmensch wird sofort die übrigen Wachen holen, die die Helden natürlich verhaften werden. Die Helden können sich nur in Urechsisch oder in Drakned verständigen, was allerdings nichts daran ändert, dass sie gefangen und gefressen werden.

ECHSENMENSCHEN

MU:12 LE:25 AT:12 PA:6 TP: W+3 (Dreizack) RS: 3 AU:35 MR: 5 MK:12

DER SCHAMANE CHRAXXIS

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Dieser Echsenmensch hat ein leicht anderes Aussehen als seine Brüder. Er trägt keinen Haarschweif, sondern einen feuerroten Kamm. Er trägt eine Robe, bestickt mit Schlangen und Sonnensymbolen, auch ein paar Mondsicheln sind zu finden (obwohl es in einer Nebenwelt keinen Mond gibt). In seiner linken Hand trägt er einen langen Stab, um den sich eine rote Schlange windet.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Chraxis ist der Echsichen und Urtulamidischen Sprache mächtig, beherrscht sogar ansatzweise Bosparano. Sein Stab scheint aus Menschenknochen geformt zu sein und trägt einige zauberkräftige Runen. Im Gespräch zeigt er sich interessiert und freundlich.

MEISTERINFORMATIONEN

Der Schamane ist ein Meister der Veränderungsmagie und besitzt somit einen hohen Stellenwert in seinem Volk. Er kann die Helden mit ein paar guten Informationen aushelfen, falls sie seiner Sprachen

mächtig sind. Das heißt, das sie die jeweilige Sprache voll beherrschen müssen, ein Teil der investierten TaW Punkte hilft hier nicht.

Die Informationen:

- Das Land, welches wir Sokhrach nennen, ist von magischer Natur
- Der Priester, der jeden Tag kommt, ist der Einzige auf der Insel und lebt nicht in der Nähe der heiligen Pyramide (richtig)
- In der Pyramide werden magische Artefakte gesammelt, so dass sie nicht mißbraucht werden können (falsch)
- Die drei Völker der Insel liegen seit Jahrhunderten im Streit (richtig)
- Die Barbaren sind die schlimmsten und brutalsten (in den Augen der Echsen richtig)
- Die Barbaren pfählen alle Gefangenen, und stellen sie um die Pyramide auf (richtig)
- Die Flügelmenschen der Berge sind die klügsten und weisesten aller Kreaturen (falsch)
- Das erste magische Wort heißt „SISTASS“ (richtig)
- Die Pyramide wird von den Priestern der Schlangengöttin bewacht (richtig)
- Alle Völker beten die Göttin an (teilweise richtig, die Völker beten zwar die selbe Göttin an, aber verwenden ganz andere Riten und Namen für die Göttin)
- Die Göttin ist weise und soll die Pyramide selbst bewachen. Dabei hat sie ein Labyrinth aus Rätseln und Fallen geschaffen (richtig)
- Die Echsen haben einen Häuptling mit Namen Dchwach, der jedoch gerade auf Jagd ist (richtig)

Sollte es zum Kampf mit Chraxis kommen, so wird er einfach mit einem transversalisähnlichem Zauber verschwinden, deswegen sind Kampfwerte nutzlos. Verstehen sich die Helden gut mit ihm, so wird er allen einen Zauber gönnen, der das Talent Magiekunde um einen Punkt steigert, wenn dem Helden ein Steigerungswurf gelingt.

DER PRIESTER MILLIONIK

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Der dicke Mann ist in eine schmutziggelbe Robe gekleidet unter deren Kapuze ein aufgequollenes Gesicht mit einem dick-

tem Vollbart hervorsticht. Als Gürtel ist eine dicke Kordel um seinen Bauch geschlungen, die er aber sehr oft zurechtzupft.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Millionik ist ein regelrechter Säufer und Spieler, der auf Körperpflege kaum Acht gibt. Die gelbe Robe hat seit Jahren keine Reinigung erfahren, die Barthaare sind verfilzt und schmutzig. Nach einem Gespräch erkennt ihr sogar, dass der Mann eine grausam banale Sprache benutzt (Garethi kann man dieses Gemurmel, was übrigens zu 25% aus Schimpfwörtern besteht, nicht mehr nennen).

Bewaffnet scheint er wohl nicht zu sein, nur ein Speisedolch und ein Wanderstab sind zu sehen (den Dolch wird er bei seiner Körperfülle kaum einsetzen können, da er mit seinem Bauch schon vorher alles aus dem Weg räumt).

MEISTERINFORMATIONEN

Millionik ist seit etwa 34 Jahren schon Priester der Vielgestaltigen und besitzt über den Kult viele Informationen. Diese wird er allerdings nur gegen einen Schluck Wein oder Bier eintauschen.

Informationen:

- Die Priester der Vielgestaltigen sorgen für das Seelenheil der drei Völker der Insel (richtig)
 - Der Tempel der Vielgestaltigen liegt in der Mitte des Feldes der Gepfählten (richtig)
 - Alle Artefakte und Zauberbücher werden von uns eingesammelt und geopfert (richtig, die Artefakte verschwinden im Hort der Hesinde)
 - Das Innere der Pyramide kann nur betreten werden wenn man über die Zaubersprüche Bescheid weiß (richtig)
 - Die Schamanen der Völker wissen jeweils ein Wort (richtig)
 - Die Vielgestaltige nimmt nur Artefakte und Menschenopfer an (teilweise richtig, sie nimmt nur Artefakte an)
 - Die Vielgestaltige hat auf dieser Insel verschiedene Namen: Chrashsh, Tulakah und Ch'ragar (richtig)
 - Die Göttin der Schlangen hält sich immer im Innersten des Tempels auf (richtig)
 - Nur Tote können sie sehen und von ihr ewiges Leben erlangen (falsch)
- Sollte der Priester angegriffen werden, hier sind die Werte:



MU:14 LE:42 AT:9 PA:17 TP: W+1 (Knüppel) AU:30 KE:56 RS:1 MR:25 MK:15
Millionik beherrscht alle Wunder der Hesinde, wird aber keine großen Wundern erbitten.

DIE STADT DER BARBAREN

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Vor euch liegt eine große Stadt, die auf einem Felsplateau errichtet wurde, das einsam und verlassen in der Steppe steht. Die ursprüngliche Wärme der Wälder, die ihr bisher um euch hattet, verschwindet und ihr spürt eine eisige Kälte. In der Ebene und auf dem Felsplateau liegt weißer, glitzernder Schnee, der nur bisweilen von kahlen Bäumen unterbrochen wird. Zu der Stadt und ihrer Mauer aus Granit führt eine lange Passstraße, die sich wie eine Schlange um das Plateau windet.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Jetzt, da ihr näher kommt, erkennt ihr einige Menschen auf der Straße und auch in der Stadt herrscht reges Treiben. Großgewachsene und muskulöse Männer und Frauen mit langen roten Haaren besiedeln vor allem das Zentrum der Stadt. Viele tragen Speere mit sich. Ob es sich dabei um Wachen handelt ist nicht zu erkennen.

Die Stadt selbst besteht aus Fachwerkhäusern und kleinen Steinbauten, die alle in Ringen um den großen Platz stehen. Dort hin führt auch die Paßstraße, die vorher noch ein großes bewachtes Tor erreicht und hinter sich läßt.

Vor der Stadt in der Ebene liegen mehrere Äcker und Felder, die jedoch von Schnee und Eis bedeckt sind. Zeitweilig erscheinen einzelne Jäger aus dem Wald, die dann über die Straße in die Stadt wandern.

Nachts steigt von überall aus der Stadt der Rauch von Lagerfeuern empor und die Luft riecht nach gebratenem Wildschwein, Hirsch und Hasen. Ebenso ist die Lagermusik der Stadtbewohner nicht zu überhören.

MEISTERINFORMATIONEN

Die Ghaltarik sind zwar ein selbhaftes Volk, aber sie haben trotzdem nichts von ihren alten Bräuchen vergessen. Hesinde holte sie aus dem Norden Aventuriens und zivilisierte sie ein wenig. Die Ghaltarik sind Fremden gegenüber sehr feindselig und werden die Helden nur mit ihrem obersten Gelehrten sprechen lassen,

wenn sie eine Prüfung abgelegt haben. Erst einmal werden sie die Helden darum bitten, sich nicht wieder der Stadt zu nähern und die Prüfung zu absolvieren. Falls sie sich dem Befehl widersetzen, so werden sie getötet und zu den anderen Feinden aufs Feld der Gepfählten gebracht (die Prüfung wird später beschrieben).

Die norbardisch und thorwalsch sprechenden Barbaren neigen sehr oft zu Übertreibungen und werden den Helden von ihren Taten erzählen, nachdem ihre Spieler die Prüfung geschafft haben. Nach diesem Seemannsgarn werden sie sie zu dem obersten Gelehrten bringen, der gleichzeitig ein Geweihter der Tulaka ist (wiederum ein anderer Name für Hesinde).

WERTE EINES BARBAREN

MU:18 LE:55 AT:16 PA:10 TP: W+7 (Barbarenschwert), 2W+7 (Streitaxt) RS:2 MR:-3 AU:70 MK:40

Jeder Barbar trägt das traditionelle Barbarenschwert, welches jeweils vom Vater zum erstgeborenen Sohn und von der Mutter zur erstgeborenen Tochter weitergegeben wird. Sollte so ein Schwert im Kampf zerbrechen, so wird der Besitzer sofort das Weite suchen und die Göttin um Vergebung anflehen.

DIE PRÜFUNG

MEISTERINFORMATIONEN

Die Prüfung ist relativ simpel: In der Mitte des Marktplatzes halten die Barbaren eine große Schädelnatter gefangen. Die Helden sollen sich nun einen von ihnen erwählen, der die Schlange MIT BLOSSEN FÄUSTEN erledigt. Dies ist allerdings gar nicht so leicht, wie es sich anhört:

WERTE DER SCHÄDELNATTER

MU:30 LE:60 AT:15 (Umschlingen) PA:0 TP: W20+5 SP (Erdrücken) RS:1 MR:1000 AU: 400 MK:100

Die Schlange ist gegen jede Magie gefeit und wird sich auch nicht durch Finten oder Ausfälle angreifen lassen. Der sicherste Weg, die Schlange ins Reich unter dem Wasser zu schicken, ist, sie zu erwürgen. Hierzu können die Kampffertigkeiten RINGEN und BOXEN genutzt werden. HRURUZAT und RAUFEN sind nutzlos. Die Schädelnatter hat ein interessantes



ABENTEUER



Aussehen. Sie hat einen schwarzen Schuppenleib, der mit goldenen Linien durchsetzt ist. Die Unterseite der Schlange ist gelbgrün und der Kopf hat das Aussehen eines menschlichen Totenschädels. Diese „Maske“ hat der Schlange ihren Namen gegeben.

Wenn die Helden die Schlange besiegt haben, werden sie sofort in die Gemeinschaft aufgenommen und mit einem großem Fest zu Stammesmitgliedern erklärt. Ihre Wunden werden geheilt und der greise Hochgelehrte wird ihnen auch ein paar Informationen geben:

- Das Wort der Macht heißt „TUM-DRAH“ (richtig)
- Es ist der Schlüssel zum Inneren des Tempels, einer Pyramide im Herzen der Insel (richtig)
- Dort ist der Thronsaal der Tulaka (richtig)
- Kein Mensch weiß, wie es in der Pyramide aussieht (richtig)
- Die Pyramide ist aus reinem Gold (schön wär's...)
- Die Pyramide beherbergt ein Tor zu einer anderen Welt (falsch)

DIE STADT DER FALANI

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Ihr passiert gerade wieder einen kleinen Hang in den Bergen, als urplötzlich vier menschenähnliche Wesen vor euch stehen. Sie tragen enge Sandalen und leichtes goldenes Plattenzeug an Füßen und Beinen. An den Armen umfassen goldene mit Symbolen geschmückte Schienen die sonnengebräunte Haut. Ansonsten tragen sie keine Kleidung, außer einem stark verziertem Lendenschurz aus Metall und zwei der Wesen haben noch einen leichten Kürass am Oberkörper. An den Proportionen kann man leicht erkennen, daß es sich bei letzteren um Frauen handelt.

Das einzig ungewöhnliche an den Wesen ist der Kopf. Dort, wo ihr normalerweise ein normales Menschenhaupt vermutet, sitzt ein blauweißer Falkenkopf auf den Schultern. Als ihr sie anstarrt erhebt der Anführer auf einmal das Wort. In perfektem Garethi (ihr wißt nicht, wie er das mit einem Vogelschnabel hinbekommt) spricht er euch an:

SPEZIELLE INFORMATIONEN:

„Hinweg mit euch ihr Ghaltarik! Dies hier ist unser Gebiet, was ihr wissen solltet.“

Nach dieser sehr kurzen Rede heben die vier Gestalten die Speere und gehen in Verteidigungsstellung.

MEISTERINFORMATIONEN

Hier ist jetzt Feingefühl gefragt. Die Helden können mit einer guten Erklärung und einer Bekehrenprobe erreichen, dass die Falani keine kriegerischen Handlungen ausführen, außer sie werden angegriffen. Sie stellen eine Bedingung an die Helden, wenn diese das Zauberwort erfahren wollen: Sie müssen den entsetzlichen Drachen Raknaris erlegen und als Beweis seinen Hort plündern. Da das Ungeheuer schon seit mehreren Jahren Tribute fordert, sehen die Falani nicht weiter ein, diese zu bezahlen. Sie geben Auskunft darüber, dass der Hort in der „Zweiten Zinne“ liegt. Nach dem Kampf werden dann die Schätze zur Hälfte an die Falani zurückgezahlt und die Helden erhalten den 2. Teil des Schatzes und das magische Wort der Macht. Die Falani werden die Helden nicht zu ihrer Stadt führen. Die Begegnung findet statt, sobald die Heldentruppe die nördlichen Berge betritt. Die Höhle des Drachen befindet sich bei der Nummer 4 auf dem Inselplan.

DIE WERTE DER FALANI

MU:14 LE:35 AT:13 PA:9 RS:3 TP:1W+4 (Speer) MR:4 AU:50 AE:30 MK:30
Zauber: Fulminatus, Blitz dich, Erinnerung verlasse, Höllenpein, Visibilli, über Wind, Armatutz

DER DRACHE RAGNARIS

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Schon seit einer halben Stunde könnt ihr den Gestank von Schwefelgasen wahrnehmen bis ihr endlich zu einer großen Höhle kommt, aus der euch noch mehr von diesen Gerüchen entgegenkommen.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Als ihr die Höhle betretet, blitzen auf einmal vier rote Augen auf, die euch voller Haß anstarren. Schnellstens weicht ihr zurück. Dann ein Schnauben. Ein wütendes Schreien. Stille. Nur wenige Herzschläge später erbebt die Erde und der Drache kommt herausgekrochen. Mit seiner roten Schuppenhaut und seinen blauschimmernden Flügeln ist er der wohl imposanteste

Drache, den ihr bisher saht. Zwei Köpfe auf langen beweglichen Hälsen winden sich empor. Der linke Kopf ist feuerrot, wie der Rest des Drachenkörpers, der rechte Kopf schimmert in dem selben Blau wie seine Flügel.

Eine mächtige, alles erzitternde Stimme spricht zu euch: „Ihr wagt es, Menschlinge, meine Höhle zu betreten? Das soll euch teuer zu stehen kommen! Oder habt ihr eine passende Erklärung?“

MEISTERINFORMATIONEN

Der Drache greift mit diesen Worten sofort an, wird sich aber nicht töten lassen. Sinkt seine Lebensenergie unter 30 Punkte, so ergreift er die Flucht. Der Drache kann nicht mit Ausfällen bekämpft werden, da er sich beim Gefecht in die Lüfte erhebt.

MU: 25 LE:157 RS:4 AT 16 (Klauen), 2X 14 (Biß) 2X12 (Flammen/Eisatem)
TP: W+10/3W+5/10W6 MR:25 MK: 300
AU: 800 Zauber: Blitz dich, Bannbaladin, Böser Blick, Armatutz, Desintegratus

Der Drache kann 6 mal pro Kampf seinen Atem einsetzen (jeden Atem 3 mal), was ihn jedoch selbst auch jeweils 2W6 LP kostet.

Der Hort des Drachen besteht zum größten Teil aus goldenen Gefäßen und aus Geld (Gesamtwert: 3000 Dukaten), wovon die Helden die Hälfte bekommen, wenn sie zu den Falani zurückkehren. Außerdem erhalten sie dort das Wort SEPPAK als ein letztes der drei Wörter.

DER LIMBUS

Nachts sind auf der Insel keine Sterne zu sehen, sondern nur das Wabern des Limbus, der diese Globule von Aventurien trennt.

WALD DER JAHRESZEITEN

In diesem Wald tragen die Bäume die Blätter und Blüten aller Jahreszeiten: Es kann passieren, dass neben einem fruchtragendem Apfelbaum ein mit Schneebedeckter Ahorn steht.

WÄLDER DER FEEN

Hier können sie gerne eine kleine Begegnung mit Feen, Baumgeistern und Dryaden ausspielen. Die Feenwelt ist in dem Buch „Das Fürstentum Albernia“ beschrieben.



KAPITEL IV

DIE PYRAMIDE DER SCHLANGENGÖTTIN

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Ihr sprecht die heiligen Worte dieser Welt vor dem großen Siegel aus Gold, das den Eingang versperrt. Schweiß rinnt euch von der Stirn. Die Sonne brennt. Jetzt wird das erste der heiligen Worte gesprochen:

„SEPPAK“. Der Himmel verdunkelt sich schlagartig mit schwarzen Wolken. Es hat den Anschein, als ob sie sich ringförmig von der Spitze der Pyramide ausbreiten. Blitze zucken zwischen den Himmelswanderern und der Wind frischt auf. Er wird immer stärker und kräftiger, bis euch eure Haare ins Gesicht schlagen.

Zögernd ruft ihr das zweite Wort.

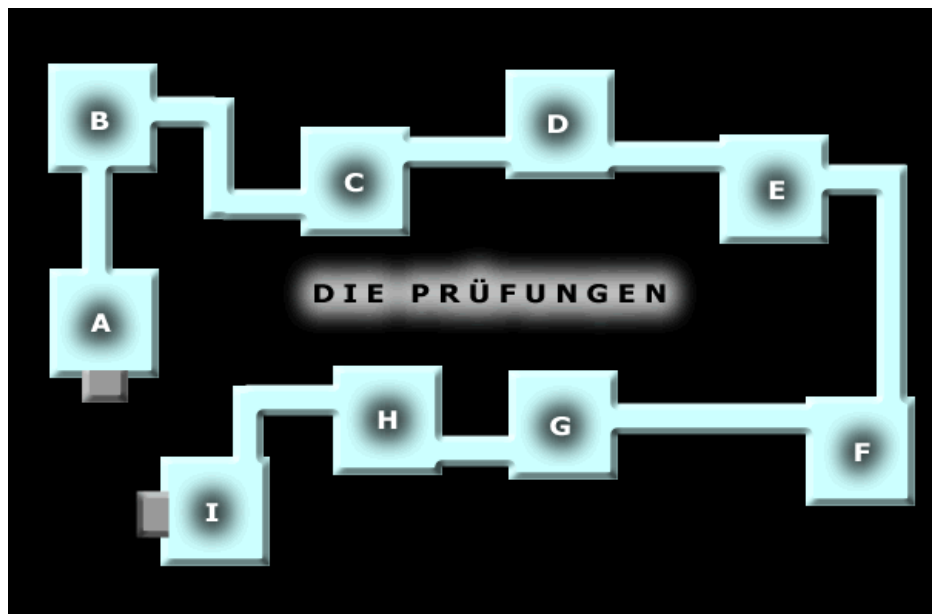
„THUMDRAH“. Die Erde bebt. Auf dem Feld der Toten stürzen die meisten Leichname um und verschmutzen noch mehr den geplagten Boden. Durch den Wind wird der Staub aufgewirbelt und kleine Windhosen erscheinen um euch herum.

„SISTASS“. Dieses, das letzte der Wörter bringt noch mehr Chaos an diesen Ort. Es bilden sich mehrere Flammensäulen und große, feurige Wolken. Doch was ist das? Es beginnt zu regnen. Allerdings kein Wasser, sondern Eisspitzen! Kein normaler Hagel, eher Pfeile aus Eis.

Ihr spürt Schmerz und Verderben (4W6 SP), doch dann geschieht das Unfaßbare! Ein großer blauweißer Blitz stößt auf euch hernieder, trifft aber das goldene Tor. Danach fegt ein gewaltiger, eisiger Wind über die Ebene, an euch vorbei und rammt dabei das Tor, welches sofort vereist ist. Jetzt kommt auch das Feuer hinzu. Aus jeder der mittlerweile 4 Flammensäulen schießt ein Flammenstrahl auf das Tor zu, prallt gegen selbiges und reißt ein Stück heraus. Als nächstes überwuchern in Sekunden ein paar Schlingpflanzen das Tor und reißen ebenfalls Stücke aus Gold von ihm.

Hinter den „Wunden“ des Tores könnt ihr erkennen, dass sich dort eine silbern glänzende Fläche befindet, an welcher die Goldbrocken hingen. Nur noch ein paar goldene Teile verhüllen die gesamte Fläche. Der Sturm wird stärker, da fließt auf einmal der Rest des Goldes an der silbernen Scheibe herab und bleibt am Boden in kleinen Pfützen zurück.

Jetzt blickt ihr auf die große Platte, die



Nach diesem Plan sind alle Prüfungen aufgebaut

euch den Weg versperrt. Ständig blitzen goldfarbene Blitze über die Fläche und geben ihr damit ein sehr gute Ausstrahlung.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Als ihr näher kommt, bündeln sich die Blitze immer mehr, während der Elementarsturm stärker wird. Jetzt ist zu erkennen, dass das gesamte Metall der Platte flüssig wird. Ihr betrachtet weiter das Schauspiel. Die Blitze zucken immer mehr, da löst sich die flüssige Platte (die übrigens nicht zerfließt) in einem gewaltigem Kugelblitz auf und rast auf ... (Name eines Helden) zu. Er/Sie hat keine Chance zu flüchten, der Blitz umringt jetzt die Person und wird absorbiert. Ihr scheut wieder auf die Stelle, wo das Siegel bzw. das goldene Tor prangte. Dort ist jetzt ein dunkler Raum zu sehen.

MEISTERINFORMATIONEN

Der bezauberte Held ist keineswegs in Gefahr, eher besteht das Gegenteil: Er darf auf W6 seiner guten Eigenschaften eine Probe zur Erhöhung ablegen. Dies Geschenk ist wirklich eine der wenigen Gaben der Göttin vor den Prüfungen. Also ist die Umwandlung permanent. Der Sturm wird übrigens jeden daran hindern, die Pyramide zu verlassen. Jeder, der es trotzdem versucht, wird auf der Stelle getötet (durch Flammen, Blitze usw.). Der einzige Weg ist, in die Pyramide zu gehen. Von jetzt an wird Kirath den Helden so gut es geht schaden.

DIE PROBEN DER ELEMENTE

MEISTERINFORMATIONEN

Veroc Arcanitas sollte spätestens bei der Probe des Feuers entdeckt werden. Bis da hin wird Kirath einmal pro Ebene versuchen, einen Helden zu töten. Wie er das anstellt bleibt Ihnen überlassen (es stehen ihm immer noch die Gifte zur Verfügung, da sie seltsamerweise nicht verschwinden). Das Verschwinden der Waffen und Gegenstände der Helden (siehe unten) ist recht wichtig. Jeder der Helden wird jedoch eine Sache behalten dürfen, die anderen sind auf ewig verloren. Um zu bestimmen welche Sache dies ist würfeln sie für jeden Helden mit dem W20, je höher die Zahl, desto größer die Bedeutung und Wichtigkeit des Gegenstandes. Der Gegenstand, darf jedoch auf *keinen* Fall eine Waffe sein! Magische Utensilien gibt Hesinde allerdings später wieder zurück! Also sollten sie als Meister sich diese notieren!

Die Gegenstände, die die Meisterpersonen behalten:

- Anara: Heiltrank (E)
- Flionil: CH Elixier
- Kirath: Kelmonampulle, Purpurbliß
- Veroc: Amulett der Unsichtbarkeit (wirkt bis er entdeckt wird)



ABENTEUER



RAST IN DEN EBENEN

In den Ebenen der Elemete gibt es meist einen Raum, in dem die Helden rasten können (dort wird Kirath ihnen auch schaden, bis er von Veroc Arcanitas zum Kampf gestellt wird). In diesem heiligen Tempel der vielgestaltigen Hesinde kann jeder Zauberkundige pro Nacht 2W20 ASP zurückgewinnen. Die Lebensenergie wird normal mit W6 ausgewürfelt. Alle 7 Proben sind nach dem unten sichtbaren Plan gebaut (Erz, Eis, Luft, Erde, Wasser, Feuer, Magie).

A: Eingang

B - H: Aufgabenräume

I: Treppe nach unten zum nächsten Teil der Proben

Eingang und Ausgang sind Ruhezeiten, in einigen Ebenen befinden sich sogar heilende Brunnen. Falls Monster im Raum sind werden sie den Helden nicht aus dem Raum folgen und auch erst angreifen, wenn diese sie angreifen oder den Raum betreten.

Die beiden grauen Felder auf dem Plan kennzeichnen die Treppen zu den nächsten Ebenen.

ANMERKUNG: Die Helden können nur weiter nach unten, aber nicht mehr zurück, d.h.: Haben sie die Probe des Wassers geschafft, können sie nicht mehr zur Probe des Eises, da eine magische Barriere die Treppen nach oben versperrt, auch Zauber wie DURCH MARMOR STEIN, das Geodenritual oder Transversalis, u.a. wirken nicht.

Die Aufgabe der Helden in der Pyramide ist es, zwölf Amulette und vier Schlüssel zu finden, um in den Hort der Hesinde zu erlangen. In den einzelnen Räumen der Proben werden sie die vier magischen Waffen (Flammenzorn, Magiertod, Säurefraß und Erdstoß) finden, die die vier Schlüssel darstellen.

Die zwölf anderen Schlüssel bestehen aus gleißenden Amuletten, eines jedem der zwölf Götter geweiht. Diese Amulette müssen den Stauen der Erzdämonen im letzten Raum umgehängt werden, damit sich die Tür öffnet.

• *Aufenthalt der Gegenstände:*

Flammenzorn: Erz D

Magiertod: Erz H

Säurefraß: Wasser B

Erdstoß: Feuer E

• *Amulett des/der...*

Praios: Erz E

Rondra:	Feuer D
Effder:	Wasser F
Travia:	Luft D
Boron:	Luft H
Hesinde:	Erde C
Firun:	Eis B
Tsa:	Eis C
Phex:	Eis H
Peraine:	Feuer B
Ingerimm:	Feuer G
Rahja:	Erde B

DAS TRIDEKAGRAMM

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Der 6 mal 6 Schritt große Raum wird durch die Fackel von ... (Name) recht weit erleuchtet. Die kleine Halle ist quadratisch angelegt (Deckenhöhe 6 Schritt) und zeigt in ihren Ecken jeweils eine Säule aus Granit. Auf den Boden wurde ein großes Tridekagramm gemalt (13-Stern).

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Die Umrisse des Tridekagramms schimmern in einem wunderbaren Goldton. Die Wände sind mit Goldfarbe ausgemalt und zeigen eine hineingemeißelte Bilderschrift. Ansonsten ist die Halle leer.

MEISTERINFORMATIONEN

Der 13-Stern ist ein Tor zu den Proben. Sobald ein Held das Gemälde betritt wird er sich auflösen und nur ein paar schnell erlöschende Funken bleiben zurück.

Besprechen Sie das weitere Abenteuer nach dem Tor erst, wenn alle Helden hindurchgegangen sind...

Falls einer der Helden Zhayat, Echsich oder Zelemja beherrscht, so kann er die Schriftzeichen teilweise enträtseln: Der Mutige und Weise wird diese Prüfung ablegen und den Schlangengott ehren. Die Prüfungen sind tödlich bis ins Kleinste und der Tod ist das Harmloseste, was ihn hier erwartet.

Für jede Prüfung bleibt 1 Tag Zeit. Braucht er weniger oder mehr, so ist sein Schicksal besiegelt.

Sobald alle Helden durch das Tridekagramm gegangen sind, finden sie sich nackt, nur mit einem Lendenschurz bekleidet in Raum A der Prüfung des Erzes wieder.

Die Räume A jeder Prüfung werden nicht weiter beschrieben. Hier nur ein paar Stichworte:

6 x 6 x 6 Schritt, einige Betten und Strohlager, bei einigen Proben befindet sich ein heilender Brunnen im letzten Raum (bei Luft, Feuer und Erde), der alle verlorenen LP und ASP zurückbringt und *einmal* beide um 1 Punkt permanent steigert.

DIE PRÜFUNG DES ERZES

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Eine Schrifttafel aus Gold hängt an der Wand (befindet sich in jedem Raum A an einer Treppenseite): „Das habt ihr nun davon! Nun müßt ihr 7 Proben ablegen um zu mir zu kommen. Höret meinen Orakelspruch:

DER TOD IST DAS LEBEN KEIN VERTRAUEN SOLLT IHR GEBEN - SEID RUHIG UND TÖTET ALLE DIE HIER SIND IN DIESER HALLE - NUR SO KÖNNT IHR DIE KAMMERN BEZWINGEN - UND EUCH BIS ZU MIR DURCHRINGEN“

MEISTERINFORMATIONEN

Der Spruch ist falsch und soll die Helden nur verwirren (genau wie alle anderen Sprüche auf solchen Goldtafeln an den Treppen). Sollten ihre Helden aber trotzdem auf diesen Tod eingehen, so wünschen wir ihnen noch eine Menge Spaß in Borons Reich!

B RAUM DER EWIGEN NACHT

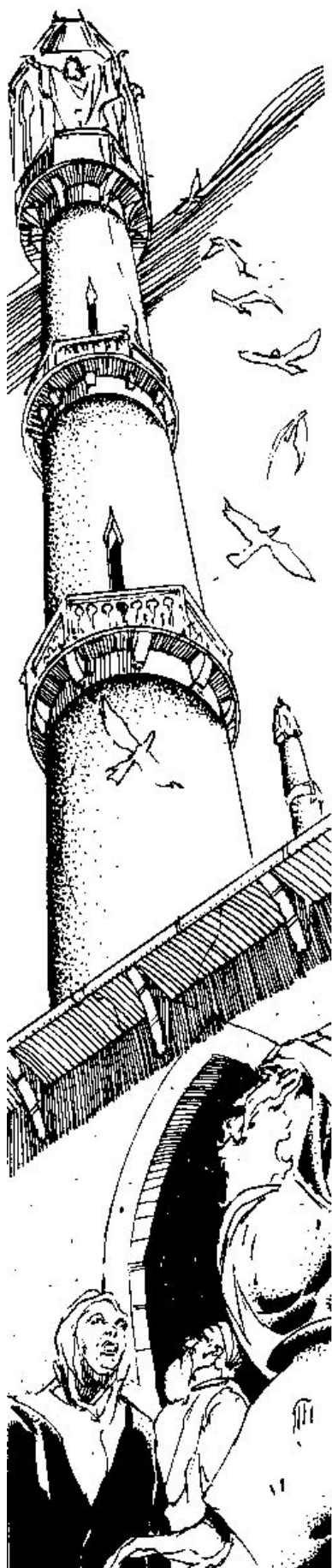
ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Der Raum ist absolut dunkel. Das Licht, das in den Gängen von den Wänden abgestrahlt wurde, wird hier einfach verschluckt.

MEISTERINFORMATIONEN

Der Raum ist durch nichts zu erhellen. Die Helden müssen durch diesen ganz dunklen Raum hindurch und werden nach dem Ausgang suchen. Stellen sie ihnen allerdings noch etwas in den Weg: ein Stein-gnom (der übrigens im Dunkeln sehen kann) wird versuchen die Helden anzugreifen. Für den Kampf ziehen sie jedem Helden 7 AT/PA Punkte ab und lassen sie sie dann kämpfen.

Mißlingt eine der Attacken, so wurde bei 1-3 auf W6 ein Mitstreiter getroffen (auslosen!). Er erhält den normalen Schaden durch die Waffe, jedoch nicht den Schaden durch den KK Bonus (ein Schwert macht also immer W+4).



WERTE DES STEINGNOMS

MU:14 LE:10 AT: 10 PA:9 TP:W+3 (Biß)
RS:6 MR: 15 AU:10 MK:20

Ist der Gnom besiegt, so können die Helden den Raum mittels einer Orientierungsprobe +1 verlassen.

C DIE 9 GOLDENEN TAFELN

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Am Boden dieses marmornen Raumes, der eine Kantenlänge von 6 Schritt hat, liegen neun goldene Tafeln am Boden. Ansonsten ist der Raum leer.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Auf einer der Tafeln steht ein Spruch in Bosparano: „Die goldene Brücke ist besser als die silberne“.

MEISTERINFORMATIONEN

Die Platten sind nur für die nächste Prüfung gedacht. Dort sollen sie nämlich auf die freischwebenden Platten gelegt werden. Nur auf diese Weise kann der nächste Raum überwunden werden. Ansonsten ist der Raum absolut leer.

D RAUM DER STERNE

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Dieser Raum hat anscheinend keinen Boden. Dort wo ihr einen vermutet hättet, könnt ihr einen Sternenhimmel entdecken, dem ihr zuerst eure Aufmerksamkeit schenkt. Dort wo der Boden sein sollte „liegen“ neun silberne Tafeln auf dem Sternenhimmel, die auch ein bißchen schaukeln. Die aus Schwarzem Marmor bestehenden Wände spiegeln den Himmel sehr gut wieder.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Auf der vierten Silberplatte könnt ihr etwas Leuchtendes entdecken, das die Helligkeit der Sterne ein wenig unterbricht. Die Silberplatten sind etwa genauso groß wie die Goldplatten aus dem Vorraum.

MEISTERINFORMATIONEN

Um zum Ausgang und zu dem gleißenden Ding zu gelangen, müssen die Helden die Goldplatten auf die Silberplatten legen und können so den Raum überwinden. Sollte jemand eine Silberplatte betreten, so wird er sofort in den Sternenhimmel „fallen“ (tödlich).

Der gleißende Gegenstand ist das Flam-

menswert „Flammenzorn“. Hier seine Werte und Beschreibung: Aus einem prunkvoll mit Flammen verzierten Heft des Schwertes ragt eine etwa 60 cm lange Flammenklinge, die eine große Hitze ausstrahlt, sich aber niemals aufzehrt. Neben ein paar Smaragden und Rubinen wurde das Wort „Flammenzorn“ eingraviert.

WERTE DES SCHWERTES:

Gew: 15 (ist ja auch nur ein Griff) WV: 8/5 TP: 2W+4 (Ignifaxiusregeln) KK: - 16 BF: - (wie sollte eine Flamme auch brechen)

E RAUM DER EISENWÖLFE

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Abmessungen siehe Plan. Links und rechts von der Tür sind in die beiden schwarzen Wände je drei kleine Gitter eingelassen, gerade groß genug um einen Menschen hindurch zu lassen. Ein Tor führt aber auch gegenüber von euch in die nächste Kammer.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Beim Betreten des Raumes: Urplötzlich werden die Gitter hochgezogen und aus jedem kriecht eine seltsame Gestalt. Die Gestalten ähneln stark einem Hund oder Wolf, der jedoch ganz aus Eisenschuppen bestehen mag. Anstelle von Augen sind Rubine in den Augenhöhlen zu erkennen. Langsam kommen die Eisenwölfe auf euch zu, um mit ihren eisernen Zähnen nach euch zu beißen. Das Einzige, das ihr noch erkennen könnt, sind (Anzahl der Helden und Meisterpersonen) Dolche, die am Boden liegen.

MEISTERINFORMATIONEN

Die Eisenwölfe sind Spielzeuge des Phex, der sie auch in seinem Orkenhort einsetzte (siehe „Der Orkenhort“). Die Wölfe sind recht stark, haben aber einen wunden Punkt: An ihrer Unterseite sind die Wesen nicht gepanzert. Auf diese Weise können die Helden alle sechs Wölfe überwinden.

WERTE DER EISENWÖLFE:

MU:100 LE:25 AT: 10 PA:3 RS: 12 /0
MR:20 MK:30

Nach dem Gefecht sollten die Helden die 6 Nischen untersuchen, aus welchen die Wölfe kamen. In einer Nische befinden sich zehn Fellumhänge (RS 1) und das glei-



ABENTEUER



ßende Amulett des Praios. Die Umhänge werden sich in der Ebene des Eises als sehr nützlich zeigen.

F RAUM DES RÄTSELS

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Inmitten des leeren Raumes steht ein kleiner Zwerg aus Stahl. Trotz der Farblosigkeit wirkt er sehr lebendig und lehnt sich an eine Winde, um welche sich eine Kette wickelt. Die Kette verläuft zum Ausgang des Raumes, wo ein großes Fallgitter den Weg versperrt.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Der Stahlzwerg beginnt in einem hohlen Ton mit euch zu sprechen: „Seid begrüßt! Mein Name ist Winnorr. Ich bin der Wächter dieses Tores und kann nur diejenigen vorbeilassen, die mir die Antwort auf ein Rätsel geben. Solltet ihr aber gewillt sein mich zu töten, um dann das Tor zu öffnen, so muss ich euch leider enttäuschen. Nur ich bin in der Lage, die Kette zu bedienen, kein Sterblicher kann dies. Also. Wollt ihr das Rätsel hören?“

MEISTERINFORMATIONEN

Die Informationen, die Winnorr den Helden gibt sind richtig. Nur er oder jemand mit einer KK von 120 kann das Tor öffnen. Sollten die Helden ihn jedoch angreifen, so können sie es gleich vergessen. Winnorr besteht aus reinem Zwergenstein und ist somit nur durch ein Wunder zu zerstören. Er setzt sich gar nicht erst zur Wehr bei einem Kampf, sondern lacht nur höhnisch auf. Wenn die Helden gewillt sind sein Rätsel zu hören, hier ist es:

„In den großen Bergen von Havannares lebte ein Zwergstamm, der ganz aus Eisen war. Schon seit Jahrhunderten wurden sie von ihrem weisen Bergkönig Aradon gerecht und weise regiert. Er gab Rat und konnte auch Kranke heilen, die am Rost erkrankt waren. Doch eines Tages geschah etwas fürchterliches: Einer seiner 10 engsten Vertrauten vergiftete ihn mit einem seltsamen Gift. Kein Geode konnte ihm helfen und er starb in den Armen seiner geliebten Frau. Sein Sohn aber wollte nicht trauern, sondern den Täter ausfindig machen. Also beschaffte er sich die Alibis der Vertrauten. Lange

grübelte er darüber nach, denn eines war nicht stichhaltig. Er erkannte durch einen Zauber aber, dass alle Zwerge entweder logen, oder die Wahrheit sagten. Zuerst suchte er Shal auf und fragte ihn. Dieser antwortete: Ich bin bei Gimbur und einem anderen Zwerg gewesen (männlich oder weiblich). Danach suchte er Gimbur und erfuhr, dass er bei Tulara und einem anderen Zwergenmann im Tempel war. Vakia die Hexe sagte aus, dass sie bei 2 männlichen Zwergen war. Der Krieger Gerok war mit keinem männlichen Zwerg zusammen, der Anbarls Freund ist. Er wußte, welche Freunde Anbarl hatte: es waren Cendrax, Shal und Roas. Auch Gerok hatte ein Alibi, er war nämlich bei einer Zwergin zu Besuch. Darauf sprach er mit Cendrax, der zur Tatzeit bei zwei Zwerginnen war. Sehr unzufrieden schlenderte er über den Platz zu Roas, der ihm versicherte bei Gerok und Vakia gewesen zu sein. Am darauf folgenden Tage besuchte er Vukia die Heilerin, sie war bei einem männlichen Zwerg und einer Zwergin. Jetzt blieben nur noch Labidia, die bei 2 Zwergen war (Geschlecht unbekannt) und Tulara, die sich bei Gimbur und einem anderen männlichen Zwerg befand. Doch dann fiel ihm des Rätsels Lösung ein und er ließ den Täter festnehmen und verbannen. Doch wer von euch weiß, wer von den Zwergen es war?“

Der Mörder war Roas, da er vorgibt bei Gerok gewesen zu sein, obwohl Gerok nicht mit einem Freund Anbarls zusammen war. Der Held, der dieses Rätsel löst erhält erst einmal 80 AP und Winnorr wird das Tor öffnen. Er wünscht den Helden noch viel Glück und verabschiedet sich dann. Sollten die Helden noch einmal in diesen Raum zurückkommen, so ist das Tor weiterhin offen, aber Winnorr ist verschwunden.

G RAUM DES FLÜSSIGEN ERZES

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Abmessungen siehe Plan. Der gesamte Raum ist bis auf je einen Schritt von den Ausgängen von einer grau silbernen Flüssigkeit bedeckt, aus der ständig Blasen hervorquellen. Es ist heiß und stickig. Noch vor ein paar Minuten hättet ihr euch in die Pelze eindecken können, aber jetzt ist es so uner-

träglich heiß hier, dass sogar die Luft vor euch flimmert.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Die Wände des Raumes bestehen aus glattem, schwarzem Granit, genau wie die Decke. Der Ausgang aus diesem Raum liegt noch 6 Schritte von euch entfernt, aber was sollt ihr bloß tun?

MEISTERINFORMATIONEN

Das flüssige Eisen ist nur eine erstklassige Illusion, ebenso die hohen Temperaturen. Die Helden haben ein paar Möglichkeiten diese Barriere zu überstehen: Sie könnten einen der Dolche zur Probe in die Flüssigkeit halten und werden dann sehen, dass sich der Dolch keineswegs auflöst. Eine andere Möglichkeit ist einen ANALÜS auf das Geschehen zu sprechen, um dann mit einem Illusionen zerstören (Kosten: 15 ASP) die Illusion zu vernichten. Auch ein Solidirid kann angewandt werden (4 Meter Länge der Brücke). Auch springen könnte klappen (2 Körperbeherrschungspunkten +4). Sollte ein Held aus Versehen in die Brühe fallen so werden die Helden erkennen, dass sie es nur mit Wasser zu tun haben.

H DER GARGOYLE

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Bis auf eine steinernde Statue in der Mitte der Halle ist der mit schwarzem Basalt verzierte Raum leer.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Die Statue stellt einen 4-gehörnten Dämon dar. Mit seinem massigen Körperbau und zwei großen Fledermausflügeln zeigt er sich besonders imposant. Seine beiden Beine sind mit Schienbeinpanzern ausgestattet während er sonst nur eine Fellhose und einen Ledergürtel trägt, der ihm kreuzartig über die Brust verläuft. In einer seiner vier Hände hält er eine lange Peitsche, die nur aus einem Stück Leder besteht, um welches sich dauernd blaue Blitze winden. Der Kopf ist der eines Echsenmenschen mit den vier blutroten Hörnern, die aber auf einem Helm befestigt sind. Die drei freien Arme laufen in den unterschiedlichsten Formen aus. Einer ist der eines Octopus, einer eine große Klaue und der letzte eine gewaltige



ABENTEUER



Hummerschere. Die Staute wurde recht lebensecht dargestellt und ihr bedauert den Künstler, dass er so ein Geschöpf des Namenlosen geschaffen hat.

MEISTERINFORMATIONEN

Die Statue wird die Helden sofort angreifen, sobald diese den Raum betreten.

DIE WERTE DES STEINDÄMONS

MU: 100 LE: 60 AT: 13 (2x) PA: 5 (2x) RS: 6 AU: 20 MR: 0 MK: 100 TP: 3W+6 (Schere) W+2 ASP Peitsche „Magiertod“ Nachdem die Helden diesen sehr schweren Gegner (jeder erhält die 100 AP, falls er wirklich gut mitgekämpft hat) überwunden haben, ist es ihnen möglich die Blitzpeitsche „Magiertod“ an sich zu nehmen. Die Waffe hat all ihre üblichen Werte (siehe MSZ oder KAISER RETOS), nur ihre TPs sind etwas ausgefallen. Die Waffe sammelt ASP ein und speichert sie. Pro Treffer verliert jedes Wesen, ohne den magischen oder normalen Rüstungsschutz abzuziehen, W+2 ASP, die jedoch wieder regeneriert werden können. Hat die Peitsche 50 ASP „gesammelt“ so erhält ihr Träger sofort 2 permanente Astralpunkte (nur Geweihte sind ausgeschlossen) und ist fähig (falls er vorher nicht magiebegabt war) sein Leben als Magiedilletant weiter zu führen. Krieger, Amazonen und Söldner verlieren pro Stufe jedoch 1 permanenten ASP, da sie mit zu viel Eisen und Stahl in Kontakt sind.

PRÜFUNG DES EISES UND DER KÄLTE

MEISTERINFORMATIONEN

In jeder Spielrunde, in der die Helden keinen Pelzumhang tragen verlieren sie W6+3 LP. Helden, die einen Pelzumhang haben, erhalten nur 1 SP und diejenigen, die zwei Umhänge haben, haben einen guten Schutz vor der Kälte, so dass sie pro Stunde nur 1 SP hinnehmen müssen. Die Kälte herrscht allerdings nur in den Räumen B bis H, die anderen beiden haben angenehme Temperaturen.

Der Orakelspruch für dieses Level:

DAS ERSTE IST VERGANGEN, DIE ZUKUNFT SOLL EUCH BANGEN. EUER LEBEN IST NICHTS WERT, NICHTS WAS EUCH NOCH EHRT. TÖTET EIN-

ANDER OHNE GNADE, TRETET IN MEIN REICH ZUR GROßEN HABE. NICHTS HÄLT EUCH HIER IM LABYRINTH, VERSCHWINDET HIER GANZ GESCHWIND!

B RAUM DER EISZAPFEN

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Der ganze Raum ist über und über mit langen Eiszapfen ausgestattet, die sowohl von der Erde als auch von der Decke kommen. Was man an dem ganzen Raum erkennen kann ist, dass er eher wie eine Höhle aussieht: Die Eiszapfen kommen nicht nur von der Decke und dem Boden, sondern auch von den Seitenwänden.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Sobald sich der Erste von euch traut den Raum zu betreten, stößt auf einmal einer der Eiszapfen zu, d.h. er verlängert sich urplötzlich und schrumpft dann wieder auf die normale Größe zurück.

MEISTERINFORMATIONEN

Der Stich verursacht 2W+1 TP. Die einzige Möglichkeit den Raum zu betreten ist, mit dem Flammenschwert oder mit Zaubern, die Zapfen zu schmelzen (für diese Einsicht gibt es 10 AP). Sollten die Helden jedoch gewillt sein, den Raum einfach so zu durchqueren, so werden sie von den Eiszapfen 20 KR lang attackiert (30 Zapfen mit AT: 18 TP: 2W+1).

Danach haben sie zwar den Raum überwunden, aber ihre Gesundheit dürfte recht dürftig sein. An einem der Eiszapfen hängt außerdem noch das AMULETT DES FIRUN, in der Form eines Bogens mit drei Pfeilen.

C KAMMER DES GLETSCHERWURMS

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Wie die letzte Kammer ist auch diese aus Eis. In der Mitte des Raumes liegt auf dem Boden das Skelett eines Gletscherwurms (Larvenstadium).

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Die Gebeine des Wurms sind wohl nicht sehr alt. An einigen Stellen hängen noch Chitintteile und ein paar Schuppen. Die

beiden Ausgänge sind so klein, dass nur bis zu 2,4 Schritt große Kreaturen hindurch können. An einem der vorderen Knochen ist ein gleißendes Amulett in der Form einer Eidechse aufgehängt.

MEISTERINFORMATIONEN

Das AMULETT DER TSA kann nur genommen werden, wenn sich jemand auf zwei Schritt dem Wurm nähert. Ein Motoricus versagt hier seinen Dienst. Wenn einer der Helden also nahe an dem Ungeheuererrest steht, steht der untote Drache auf und wird die Helden attackieren und sich dabei zwischen ihnen und dem Ausgang plazieren. Sollten die Helden versuchen zu fliehen, so bleibt der Untote an seinem Platz (irgendwann werden die Helden schon gegen ihn antreten).

WERTE DES UNTOTEN GLETSCHERWURMS

MU:200 AT: 7 PA: 0 LE:200 RS:6 TP: 5W+5 MR:25 AU:1000 GS:2 MK:400 /40

Wird der Wurm vernichtet, erhält die Heldengruppe 400 AP. Wird aber die andere Möglichkeit in Anspruch genommen (man braucht nur den Namen von einem der Götter aussprechen, so dass der Wurm zusammenfällt) erhalten sie immerhin noch 40 AP.

D RAUM DER EISEBEL

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Dieser völlig vereiste Raum zeigt keine Besonderheiten auf.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

An der rechten Wand sind sieben vereiste Stahlhebel zu erkennen, an deren Fuße eine silbrige Tafel schimmert. Auf der Tafel stehen in Zhayat Glyphen Nummern von 1 bis 7 (für jeden Hebel eine) und immer der selbe Spruch: „4 schalten um 12 zu erhalten!“. Der Zugang zum nächsten Raum ist durch eine Gittertüre versperrt.

MEISTERINFORMATIONEN

Die Helden haben 2 Möglichkeiten:

1. Sie zerstören die Tür mit ihren Fähigkeiten (die Tür hat 230 „LP“), was aber zur Folge hat, dass Hesinde ihnen einen Klugheitspunkt (permanent) raubt, da sie meint, dass man das Rätsel lieber lösen



ABENTEUER



sollte, anstatt mit solchen Methoden einzudringen. oder

2. Sie schalten die vier Hebel mit den Nummern 1,2,3 und 6, um 12 zu erhalten ($1+2+3+6=12$) Sollten die Helden andere Hebel ziehen, so werden sie durch einen „Höllennein“ belohnt (W20 SP). Für den Helden, der die Lösung erkennt gibt es 15 AP als Belohnung.

E RAUM DER EWIGEN RUHE

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Ein Raum von den normalen Maßen, der aber nicht vereist ist.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Boden, Decke und Wände bestehen aus Mosaiken, die meditierende Menschen darstellen. Die Abgebildeten sitzen immer aufrecht da und betrachten eine Kugel in ihrer Mitte, die das Aussehen eines Schneekristalls hat. Auf den Mosaiken am Boden und in der Mitte erkennt man vereiste Skelette und erfrorene Menschen, Zwerge, Elfen und sogar Echsenmenschen und Orks. Auf einem Podest in der Mitte des Raumes steht ein faustgroßer Kristall in der Form eines Eiskristalls (der Kristall sieht genauso aus wie auf den Mosaiken.)

MEISTERINFORMATIONEN

Der Raum ist einer der gemeinsten Fallen in den Ebenen. Helden, die sich zur Meditation setzen und etwa 33 Herzschläge lang meditieren, spüren nur noch einen eisigen Hauch. Danach erstarren sie zu Eis (falls sie ein Meister sind, der nicht so gemein reagieren will, sollten sie über eine Sache nachdenken: Dieser Tempel wurde von Hesinde ausgesucht um ihre Schätze aufzubewahren, und dem entsprechend schützt sie sie auch! Also sollten sie das Strafmaß ausspielen (schließlich erhalten die Überlebenden ja auch einen gewaltigen Schub an Abenteurpunkten am Ende!)).

Wenn ein Held in Eis verwandelt wurde gibt es allerdings noch eine Möglichkeit ihn wiederzubeleben: Mit einem REVER-SALIS GRANIT UND MARMOR (wegen des Eises um 19 Punkte erschwert) und mit W20 geopfert permanenten ASP ist es möglich den Verzauberten zurückzuholen (was allerdings nur innerhalb eines

Tages möglich ist). Sollte die Verwandlung außerhalb diese Zeitrahmens vorgenommen werden, so ist der Körper zwar wieder aus Fleisch und Blut, aber irgendwie fehlt die Seele...

F KAMMER DER EISGOLEMS

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Der Raum ist wieder voll mit Eis bedeckt. Neu im Gegensatz zu den anderen Räumen sind die zahlreichen Eisstalaktiten (zusammengewachsene Eiszapfen von oben und unten). Am Boden der Kammer, in etwa im Zentrum liegt ein blitzendes Schwert auf dem Boden.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Das Schwert ist leicht festgefroren, kann aber (KK Probe +4) unter einigen Mühen herausgezogen werden. Sobald das Schwert aus dem Eis befreit ist erklingt eine Stimme:

„Endlich! Es wurde aber auch Zeit! Seit vielen Jahren liege ich schon hier, seitdem mein Herr mich fallen ließ und den Eiskreaturen zum Opfer wurde! Nun habe ich einen neuen Herrn! Gestatten, mein Name ist ‚Kors Atem‘. Also können wir jetzt weitergehen? In diesem Raum habe ich fast 200 Jahre gelegen. Meine Güte, was glotzt ihr denn so dämlich? He, du (derzeitiger Halter des Schwertes) - du Muskelprotz /Mondsüchtiger/Scharlatan/Rohalsjünger (je nach Heldentyp)! Ich spreche mit dir! Was siehst du dich denn so im Raum herum? ich bin in deiner Hand du (s.o.).“

Nachdem eure Verwunderung verblaßt ist nehmt ihr das Schwert ersteinmal mit (Werte: normal aber: TP:+1 BF:-3). Doch dann hört ihr ein Gröhlen! Ein Fauchen und ein Japsen. Auf einmal stehen (2W6) riesige Kreaturen in eurer Nähe. Die mit Keulen und Eisschwertern bewaffneten Eisoger kommen recht schnell auf euch zu und fangen auch schon an euch mit ihren Waffen zu bearbeiten

MEISTERINFORMATIONEN

Werte der Eisoger

MU:26 AT:15 PA:5 TP: 2W+10 (Keule) 3W+6 (Schwert) MR:100 RS:5 LE:15 AU:unendlich GS: 3 MK: 30

Die Oger sind ziemlich empfindlich gegen Feuer und das Flammenschwert, sodaß sie hier DOPPELTE Schadenspunkte ein-

stecken.

Zu dem Schwert: Das Schwert wurde vor 230 Jahren von dem berühmten Zwerg AZALGHAR vom KOSCH geschmiedet und dann von einem Magier mit dem gebannten minderen Geist „Windbrausen“ belegt, der den einsamen Magier unterhalten sollte. Nachdem der Magier aber etwa 10 Jahre lang dieses Magierschwert mit sich führte, wurde ihm der Geist lästig und er entzauberte das Schwert wieder. Danach warf er es in den großen Neunaugensee, wo es aber zwei Jahrzehnte später von dem Schelm „Kurthag von Garetien“ gefunden wurde. Doch die Wasserwesen des Neunaugensees hatten das alte Schwert verflucht, da es genau in einen ihrer Algengärten gefallen war. der Fluch war recht simpel:

Der erste Humanoide, der dieses Schwert wieder aufnimmt sollte in ihm gebannt sein und erst wieder freikommen, wenn Mada Praios, Kor und Nandus gleichzeitig bedeckt (eine Konstellation, die wohl in 1200 Jahren wieder eintritt). Wie schon gesagt: Der Schelm wurde in das Schwert gebannt und wartete noch einmal 1 Jahr bis ein verirrter Hirte es fand und nach Donnerbach brachte. Von dort aus kam es in den Besitz des Kriegers Randulf von Drachenfurth, der sich nach vielen Abenteuern auch an den Schatz der Hesinde kam, aber in den Prüfungen starb.

Jetzt ist das Schwert bei einem neuen Herrn bzw. bei einer neuen Herrin und wird ihn einerseits durch eine spezielle Fähigkeit unterstützen, andererseits ihn durch sein ewiges Geplapper irrsinnig nerven. Die spezielle Fähigkeit ist die, dass jeder, der durch das Schwert nur 6 TP erleidet (bzw. bei KK Zuschlag die kleinste TP Zahl), von einem Schelmenzauber getroffen wird (dies allerdings nur einmal pro Kampf). Dieser Zauber ist vom Meister auszuwählen:

Lachkrampf (sehr selten), Nackedei (recht oft, bis RS3), Zwingtanz (selten), und Zagibu (sehr oft)

G KAMMER DES SPIEGELS

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Wie auch alle anderen Räume ist dieser total vereist. Der Boden weißt allerdings eine Besonderheit auf: Er besteht aus einer glatten Eisschicht, die sehr gut spiegelt.



ABENTEUER



SPEZIELLE INFORMATIONEN
Ansonsten ist der Raum leer.

MEISTERINFORMATIONEN

Um die spiegelglatte Fläche zu überqueren ist eine GE Probe +5 von Nöten. Setzen sie die Helden aber auf ihre Felle und versuchen hinüber zu schlittern, so ist die Probe nur noch mit einem Modi von +1 versehen.

Jeder Held darf drei Proben ablegen. Es reicht wenn eine der Proben gelingt. Sollte dies nicht eintreffen, erhält der Charakter W+1 SP.

H RAUM DES EISPRINZEN

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Der Raum unterscheidet sich sehr von denen zuvor: Er ist Quaderförmig angelegt und hat eine feste, wenn auch glatte, Bodenschicht. In der Mitte des aus Eisblöcken bestehenden Raumes erhebt sich ein großer Eisblock von etwa drei Schritt Höhe.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

In dem Eisblock wurde eine 2,5 Schritt große Kreatur eingefroren. Sie hat das Aussehen eines Schwarzzegers, hat aber 6 Arme und eine paar Drachenflügel am Rücken. Um seinen Hals liegt eine Kette aus Menschenschädeln, dazwischen ein gleißendes Amulett, das einen Fuchs zeigt. In einer Ecke der Kammer liegen humanoide Skelette allerdings ohne Köpfe.

MEISTERINFORMATIONEN

Um an das AMULETT DES PHEX zu kommen, müssen sie den Eisblock zerschlagen (50 „LP“) und den Oger befreien. Die Skelette gesellen sich zu dem Eisoger.

WERTE DES EISOGER

MU:200 AT: 3 mal 14 PA: 2 mal 12 RS: 8 LE: 60 MR: 6 GS: 5 TP: 2W+6 (Keule) 3mal MK: 50

Der Oger greift mit seinen Attacken immer den selben Helden an bis dieser tot ist (also greift er auch noch an, wenn der Charakter bewußtlos oder kampfunfähig ist).

Die Keulen des Ogers können zwar mitgenommen werden, schmelzen aber in der nächsten Ebene, da sie aus Eis sind.

WERTE DER 5 SKELETTE

MU: 30 AT: 10 PA : 4 LE: 31 RS: 1 TP:

W+2 (Hände) GS: GST2 AU: unendlich MR: 5 MK: 12

I RAUM DER ERHOLUNG

MEISTERINFORMATIONEN

In diesem Raum wird jedem Helden ein Nahrungspaket mit den leckersten Sachen zuteil.

DIE PROBE DER LÜFTE

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Als ihr die Treppe hinuntergestiegen seid könnt ihr sehen, dass die „Wände“ der nächsten Prüfung aus Luft bestehen. Sie sind zwar da und auch zu sehen (Luftwirbel), aber all dies ist euch nicht so ganz geheuer. Vor euch wurde wieder eine kleine goldene Tafel in die „Wand“ eingelegt.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Auf der Tafel steht:

NUR GEWALT UND HASS BRINGEN EUCH HIER WEITER - NUR WENN IHR JEDES WESEN TÖTET SEID IHR WÜRDIG DIE EBENEN DER ERDE ZU ERLANGEN - NUR WENN IHR EUCH TRAUT WIRD ES EUER VERDERBEN SEIN - UND NUR DER TOD KANN EUCH VOR DEM TODE SCHÜTZEN !

MEISTERINFORMATIONEN

Wie auch die anderen beiden: Diese Tafel ist wieder eine Falle!

B RAUM DES LUFTDSCHINNS

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Der luftige Raum (im wahrsten Sinne des Wortes) enthält nichts als einen kleinen Holztisch. Die Tür zur nächsten Kammer ist verschlossen.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Auf dem Schreibtisch steht eine zugedöckte Flasche mit mittelreichischen Ornamenten. Neben dieser liegt ein kleiner grüner Schlüssel in der Form einer Schlange.

MEISTERINFORMATIONEN

Sobald der Schlüssel berührt wird entsteigt der Luftdschinn Al'Khur der Flasche. Zuerst weist er die Helden darauf hin, dass der Schlüssel ihm gehöre und dass niemand ihn anfassen dürfe.

Nach längerem Einreden durch die Helden

sollte es möglich sein, den Schlüssel zu bekommen. Diese Prüfung ist ausschließlich auf das Charisma der Helden aus. Sie sollten hier wirklich 5 Minuten mit gutem Rollenspiel brauchen, um den Schlüssel zu bekommen (es reicht also keine Betören- oder Überzeugenprobe). Der Held, der am meisten „rollengespielt“ hat erhält den Schlüssel und 30 AP. Falls die Helden den Schlüssel im Kampf erhalten wollen, bitte sehr hier die Werte:

MU: 23 KL: 19 IN: 14 CH: 15 FF: 10 GE: 19 KK: 25 MR: 15* AT: 18 PA: -** TP: 3W6** LE: 67 RS:0

AU: unendlich GS:25 MK: 50

*der Dschinn ist immun gegen alle Antimagie, Beherrschungs, Heilungs, Kampf und Verwandlungssprüche, ebenso gegen alle Zauber, die etwas mit Luft zu tun haben. Des weiteren kann der Dschinn nur durch das Flammenschwert, das Plappermauschwert und die Peitsche Magiertod getroffen werden.

C RAUM DES VAKUUMS

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Kurz bevor ihr den Raum betreten könnt versperrt euch eine eiserne Tür (sogesehen freischwebend) den Gang. An der linken Gangseite hängen ein runder Schild und ein kleiner blauer Schlüssel. Darunter ist eine Tafel befestigt.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Auf der Silbertafel steht in Zhayad:

NUR DER SCHLAUE WIRD DIESEN RAUM ÜBERSTEHEN, DENN DIE ÖFFNUNG ZU DER ANDEREN WELT IST NICHT SEHR GROSS!

Der Schild besteht aus Eisen und trägt als Wappen einen enormen Strudel in violetten Tönen auf seiner Vorderseite. Die Rückseite besitzt jedoch keinerlei Lederriemen oder Schnüre, die das Halten im Kampf möglich machen.

Der kleine Schlüssel paßt genau in das Schlüsseloch der Tür.

MEISTERINFORMATIONEN

Sobald die Tür geöffnet wird entsteht ein gewaltiger Sog, der alle Helden erfaßt, zuerst den Träger des Schildes. Was die Helden dann noch sehen ist ein Raum mit einer Öffnung im Boden, die etwas kleiner ist als der Schild. Der Sog kommt aus dem Loch und somit wird jeder Held



ABENTEUER



erbarmungslos durch dieses Limbusauge weggesogen. Die einzige Möglichkeit ist, das Auge mit dem Schild zu verschließen. Dazu ist eine FF- Probe +3 nötig. Gelingt diese Probe nicht, so wird der Held eingesogen und verschwindet im Limbus! Danach schließt sich das Auge von allein, es wird also höchstens ein Opfer geben! Nach dem Verschuß ist der Raum gangbar.

D LEERER RAUM

ALLGEMEINE INFORMATIONEN
keine

SPEZIELLE INFORMATIONEN:

Auf dem Boden liegt ein gleißendes Amulett in der Form einer Wildgans

MEISTERINFORMATIONEN

Dieses AMULETT DER TRAVIA wird den Helden ohne weiteres überlassen. Es stellt so gesehen die Belohnung für den Vakuumraum dar.

E RAUM DER KETTE

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Ein Raum, der jedoch jetzt wieder aus Stein besteht. (Maße wie immer)

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Die Mitte des Raumes wird von einem gigantischen Kettenwirrwarr ausgefüllt. Die blaue Kette ist Dutzende Male in sich verstrickt, verwirrt und vertörtelt. Daneben liegt eine kleine Steintafel auf der geschrieben steht:

„Findet die beiden Enden der Kette und bewirkt, daß der Faden kein Ende hat.“

Die Tür zum nächsten Raum ist verschlossen.

MEISTERINFORMATIONEN

Theoretisch das Einfachste der Welt: Die Helden müssen nur das letzte Glied eines Kettenendes aufbiegen, mit dem anderen Ende verbinden und das verbogene Ende wieder zurechtdrücken.

Fairerweise sollten sie den Helden sagen (wenn diese danach fragen!), dass die einzelnen Kettenglieder aus gebogenem Metall bestehen. Ist das Rätsel gelöst, so öffnet sich die Tür.

Sollten die Helden einen komplizierten Weg gehen wollen, hier ein paar Vor-

schläge:

- Man schließe einen Pakt mit einem Erz-dämonen
- Man verschmelze die beiden Kettenenden mit einem 15W Ignifaxius
- Man beschwöre einen Dschinn
- Man erwarte ein großes Wunder

F RAUM DES TAUSCHENS

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Maße wie immer. Auch dieser Raum ist wieder ein Steinraum. In einer Ecke steht jedoch ein Schreibtisch mit 3 Stühlen (einer hinter dem Tisch und 2 davor) und ein großer Holzschrank.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Auf dem Stuhl hinter dem Tisch könnt ihr einen Mann sitzen sehen, der euch zunickt und dann zu sprechen beginnt. Der kleine unteretzte Mann mit seinen kleinen, nervös zuckenden Augen sagt in einer Füststimme:

„Seid begrüßt Prüflinge! Ich bin der Tauscher hier! Gebt mir eure Kräfte und Energien und ich werde euch ausstatten wie es sich für echte Helden gehört!“

MEISTERINFORMATIONEN

Der Alte wird wirklich die Eigenschaften der Helden eintauschen und ihnen dafür Silbertaler geben mit denen der Held dann alle Waffen und Rüstungen zu *Normalpreisen* kaufen kann.

Umrechnungseinheiten:

Senken gute Eigenschaft: 10 S

Anheben schlechte Eigenschaft: 5 S

Pro geopfert LP: 3 S

Pro geopfert ASP: 3 S

Pro TaWP: 2 S

Pro ZFP: 2 S

Alle Änderungen sind permanent!

Wenn die Helden alles eingekauft haben können sie den Raum verlassen. Alle hier erworbenen Gegenstände werden wieder verschwinden, die modifizierten Werte bleiben jedoch! Wenn die Helden zurückgehen ist der Raum leer.

G RAUM DER DÄMONENWELTEN

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Der gesamte Raum besteht wieder einmal aus Stein, in diesem Fall sogar aus schwarzem

Marmor. Der Boden des Raumes besteht aus drei Brücken aus Marmor, die über ein graues Wabern führen.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Als ... (Name) die erste Brücke betritt schießen auf einmal fünf dämonische Tentakel aus dem Wabern und versuchen euren Freund zu erfassen.

MEISTERINFORMATIONEN

Die Brücken über dem grauen Wabern (dem Limbus) werden von dem 5-gehörnten Shrafoth (ein naher Verwandter des Shruuf) angegriffen. Einerseits wird er versuchen, die Brücken nieder zu reißen (3 Brücken a 100 „LP“) oder attackiert einen Helden mit 4 Tentakeln.

WERTE DER DÄMONENARME

MU: 100 LE: 20 RS: 5 AT: 15 PA: 0 MR: 25 AU: unendlich GS: 10 MK: 20 TP:*

*wer von einem Tentakel erfaßt wurde muß eine KK- Probe +5 ablegen, um nicht in den Limbus gerissen zu werden

H LAGERRAUM

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Dieser Raum, aus weißem Marmor gebaut, enthält viele Kisten und Kästen, neben Fässern und Truhen.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Insgesamt sind es zwölf Truhen aus Blutulme mit Eisenbeschlägen (schlangenverzieren), zehn Fässer aus Steineiche, zehn Kisten aus verstärkten Holzlatten, sechs Amphoren aus Ton, bemalt mit den Symbolen des Zhayat und mit Szenen aus den Magierkriegen und eine Messingkiste.

MEISTERINFORMATIONEN

Die Truhen und Kisten sollen die Helden wieder ein bißchen aufbauen. Sie enthalten Schmuckstücke, Tränke und vieles andere, jedoch keine Rüstungen oder Waffen.

Trotzdem sind einige der Behälter mit Fallen versehen. Truhen aus Blutulme/ Steineiche und Kisten enthalten bei einer 1 auf W6 eine Falle (hervorstößende Klängen W6+1 SP).

Darin befinden sich W20 Schmuckstücke (Wert W20 D), Kleider, Schuhe, etc.

Die Amphoren enthalten beliebige Elixiere der Typen B bis F.



Die Messingkiste beherbergt einen besonderen Schatz: einen Zauberspiegel, der den Helden pro Tag eine Frage, die mit JA oder NEIN zu beantworten ist, beantwortet und außer dem Spiegel noch drei Pfeile (Tenobaals Federn), die Schwertscheide für das Flammenschwert (benötigt bei der Probe des Wassers) und das AMULETT DES BORON (Rabengestalt).

DIE PROBE DER ERDE

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Die Gänge verändern sich, allerdings sehen sie nicht gerade nach den Gängen der Erde aus. Rings um euch wachsen riesige Dornenbüsche, die sich sogar über euch vereinen und so einen Tunnel schaffen. Dann und wann sind auf dem feuchten Waldboden auch einige Pilze oder Blumen zu erkennen, meist Nachtschattengewächse.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Als ihr ein paar Schritt gegangen seid könnt ihr links von euch eine goldene Schrifttafel sehen, die von ein paar Dornenranken gehalten wird. Auf ihr steht:

ALLE DIESE SCHILDER SAGEN DIE WAHRHEIT - BIS AUF EINES - FOLGET DEN RATSCHLÄGEN MEINER BRÜDER UND - IHR WERDET DIE MÄCHTIGSTEN GEHEIMNISSE ERFAHREN...

MEISTERINFORMATIONEN

Das Schild verrät sich selbst, denn es ist das eine, das lügt, was auch sagt, dass die anderen Schilder lügen. Somit hat sich das Fallendarsein erledigt. Doch ab der nächsten Ebene wird es etwas schwieriger werden, da es dort Schilder geben wird, die teilweise die Wahrheit sagen.

Für den Meister:

goldene Schilder: Lügen

silberne Schilder: alte Weisheiten oder Anweisungen und Rätsel (nur in den Räumen)

bronzene Schilder: Wahrheiten.

Falls ihre Helden auf die Idee kommen sich durch die Dornen zu schlagen: für eine Abgeschlagene Ranke wachsen sofort drei neue nach!

B PANDAEMONIUM

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Auf dieser quadratischen Lichtung sind

überall im Boden seltsame Bewegungen zu erkennen, die sich um das Zentrum, wo ein kleines Podest steht, winden.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Auf dem Podest liegt ein kleines Amulett in der Form eines Pferdes und ein kleiner eisblauer Stab. Urplötzlich erheben sich aus dem Boden Krallen, Tentakel und auch klaffende Mäuler. Ein Pandaemonium!

MEISTERINFORMATIONEN

Die Helden, die dieses Gebiet durchlaufen wollen, müssen pro Rechtschritt (sie müssen 6 Meter weit laufen) eine gewisse Anzahl von Attacks hinnehmen.

Pro Rechtschritt: 3 Mäuler, 6 Tentakel, 12 Krallen

WERTE DER KREATUREN:

MU: insg 1000 LE: 8 AT: 10 PA: 0 RS: 3 GS: 1 (bewegen sich nur innerhalb ihres Rechtschrittes) AU: unendlich MK: 5/7/12 TP: W+2 (Krallenhand) W+7 (Tentakel) 2W+3 (Maul)

Jeder Held muß also 126 unparierbare AT's hinnehmen. Da sollten sie doch lieber kämpfen.

Das Amulett ist der *Rahja* geweiht und wird wie die anderen später benötigt.

Jeder Held kann einen Rechtschritt bekämpfen.

Der Stab des Wassers:

Dieser kleine aus Lapislazuli bestehende Kristallstab (3 Spann lang), ermöglicht es den Helden später im Reich des Wassers zu atmen. Ohne ihn würden die Helden niemals die Probe schaffen!

C LICHTUNG DER VORBEREITUNG

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Diese wunderschöne Lichtung, die keinen Ausgang zu scheinen hat, ist mit Blumen nur so bedeckt, trotzdem sind noch überall Dornen zu sehen.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Inmitten der Lichtung auf einer Messingkiste könnt ihr einen jungen Mann in einer Robe sehen, der anscheinend auf euch wartet. Der Mann ist in eine verschlissene Lederrüstung gekleidet, trägt uralte Schuhe und ein paar seltsame Hosen. An seiner



ABENTEUER



Seite ist ein schlanker Degen an die Truhe gelegt.

„Die Zwölfe zum Gruße! Ihr habt aber lange gebraucht hierhin zu kommen! Nun gut. Vorerst will ich mich vorstellen. Meine Name ist Ramon von Ost-Walden. Meine Meisterin hat mich gesandt, um euch auf die wohl schwerste Prüfung aufmerksam zu machen:

Auf der nächsten Lichtung lauert ein grausames Ungeheuer, welches euch vernichten wird, wenn ihr nicht acht gebt. Bei diesem Wesen handelt es sich um einen Basilisken, ein Wesen welches nur alle 777 Jahre geboren wird, wenn eine Kröte ein Ei ausbrütet, dass ein Hahn gelegt hat. Wen er anstarrt der ist verloren und wird zu Stein, es sei denn, er trägt die geweihte Augenbinde.

Wie ihr vielleicht wißt gibt es nur eine Möglichkeit diese Wesen zu bezwingen. Hier in der Kiste ist alles was ihr dazu braucht: Ein großer Spiegel, eine Augenbinde, ein Halstuch, eine zusammensteckbare Lanze, ein Heiltrank gegen das Gift und ein gleißendes Amulett in der Form einer Schlange. Nun lebt wohl!“

Mit diesem Satz ist Ramon auch schon verschwunden und ein dunkles Tor aus Dornen öffnet sich zur nächsten Kammer.

MEISTERINFORMATIONEN

Ramon ist vielleicht aus dem Abenteuer **WIE DER WIND DER WÜSTE** bekannt. Der Quitslinga ist, nachdem der das Buch der Namen in Sicherheit brachte, von Hesinde verflucht worden und ist jetzt hier in den Proben gefangen. Ramon läßt sich keine Fragen stellen und wird auch keine weiteren Auskünfte geben (schließlich kennt er die Strafen Hesindes sehr gut).

Aber jetzt zurück zu den Helden. Die Helden sollten sich nun einen der ihren auswählen, der den Basilisken zur Strecke bringen wird. Weiteres siehe unten.

D LICHTUNG DES BASILISKEN

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Du schwitzt wie ein Orklandbär, als du auf die Lichtung kommst. Die Lanze mit dem Spiegel auf ein imaginäres Ziel gerichtet gehst du weiter. Heftiger Gestank kommt auf und du mußt schon allen Mut zusammen nehmen.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Ein Zischen vor dir! (laut aussprechen)

MEISTERINFORMATIONEN

Um den Basilisken zu töten muss der Held eine Abfolge von Proben ablegen:

1. Schritt: Eine normale MU Probe +2, wenn der Held sie besteht kommt er zum zweiten Schritt und erhält W6 SP durch den Giftnebel des Basilisken, gelingt sie nicht, so ist er nicht mehr im Stande es noch einmal zu versuchen erleidet W6 SP und kehrt um. Dann muß es ein anderer Held wieder von vorn versuchen.

2. Schritt: Eine Probe auf MU (erschwert um 4) und eine Probe auf GE (erschwert um 3). Ersteinmal erhält der Held 2W6 SP, egal wie die Proben ausgefallen sind. Hat er beide Proben geschafft, so kommt er zum 3. Schritt. Mißlingt eine oder sogar beide Proben, so darf er es noch einmal versuchen, bekommt aber noch einmal 2W6 SP.

3. Schritt: Eine FF Probe +5 (Töten des Basilisken) und eine GE Probe +5 (Parade gegen den Todesblick des Basilisken) runden den Ablauf ab. Mißlingt die erste der beiden Proben so ist der Basilisk zwar nicht tot, aber der Held bekommt trotzdem 500 AP und kann mit weiteren 3W6 SP zurückkehren. Gelingen ihm beide Proben so hat der Held gesiegt: er bekommt 1000 AP und den Titel Basiliskentöter der Schlangeninsel, aber auch hier wird seine LE nochmals um 3W6 LP gemindert.

Mißlingt die 2. Probe (die Parade), so kann man den Helden entweder entzaubern (REVERSALIS GRANIT UND MARMOR + Einsatz von 3W6 permanenten ASP) oder man kann ihn als Statue in einem Zimmer aufstellen (die wesentlich billigere Methode).

Schleichender Zerfall

Der Held, der den 3. Schritt erreicht hat leidet nun unter den Nachwirkungen des Giftes bis ihm Ramons Heiltrank eingebläst wird: Er büßt pro Stunde W6 LP ein und findet keinen Schlaf mehr. Ohne Ramons Heiltrank oder durch Peraines Beendigung von Siechtum ist auch dieser Held bald tot.

E LICHTUNG DES TODES

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Auf dieser Lichtung im Dornenwald könnt

ihr keine weiteren Ausgänge erkennen, bis auf ein Steingebäude, welches den gesamten hinteren Teil der Lichtung ausfüllt. Das Gebäude wurde aus Sandstein erbaut und mit vielen Reliefs verziert. Der einzige Eingang ist genau in der Mitte einer Mauer.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Nachdem ihr das Gebäude betreten habt, findet ihr euch in einem recht kleinen Raum wieder, der von einer dicken blauen Dunstschicht bedeckt ist. In der Mitte der Kammer steht ein großer Sarg aus Steineiche, dessen Deckel viele Inschriften aufzeigt. Kaum seid ihr näher gekommen hört ihr ein Krachen! Die hintere Wand ist versperrt! Und da bewegt sich auch schon der Sargdeckel! Verzweifelt haltet ihr nach einem 2. Ausgang Ausschau, aber es ist nichts zu entdecken.

MEISTERINFORMATIONEN

Was die Helden jetzt zu sehen bekommen ist der Tod persönlich! (Für Helden aus dem Abenteuer ‚Verschollen in Al‘Anfa‘ dürfte es ein altes Wiedersehen sein). Der Tod in der Form eines Skelettes (elfisches Skelett für Elfen, menschliches Skelett für Menschen, usw.) wird die Helden sofort mit seiner Sense nieder machen. Die Helden dürfen auf *keinen* Fall entkommen. Ansonsten kämen sie nämlich nicht weiter.

WERTE DES TODES:

MU: unendlich AT: 18 PA: 17 LE: unendlich RS: 1 (alte Kutte) TP: W+7 (Sense) AU unendlich GS: GST2 MK: -

Nachdem alle Helden das Zeitige gesegnet haben, finden sie sich in Raum F wieder.

F BORONS SCHREIBSTUBE

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Nachdem ihr eine Ewigkeit am Ende einer langen Menschenglange gewartet habt, kommt ihr in ein kleines Büro. Hinter einem Schreibtisch könnt ihr einen alten Mann in einer schwarzen Robe erkennen, der mit einer Rabenfeder auf einem alten Pergament herumhantiert. Hinter ihm sitzt ein großer Rabe auf einer goldenen Stange. Links von ihm steht eine junge aber blasse Frau, die sehr betrübt dreinherblickt. Nach ein paar Atemzügen fängt der Mann an euch zu fragen. Seine Stimme klingt, als ob er Äonen brauche um ein Wort auszusprechen:



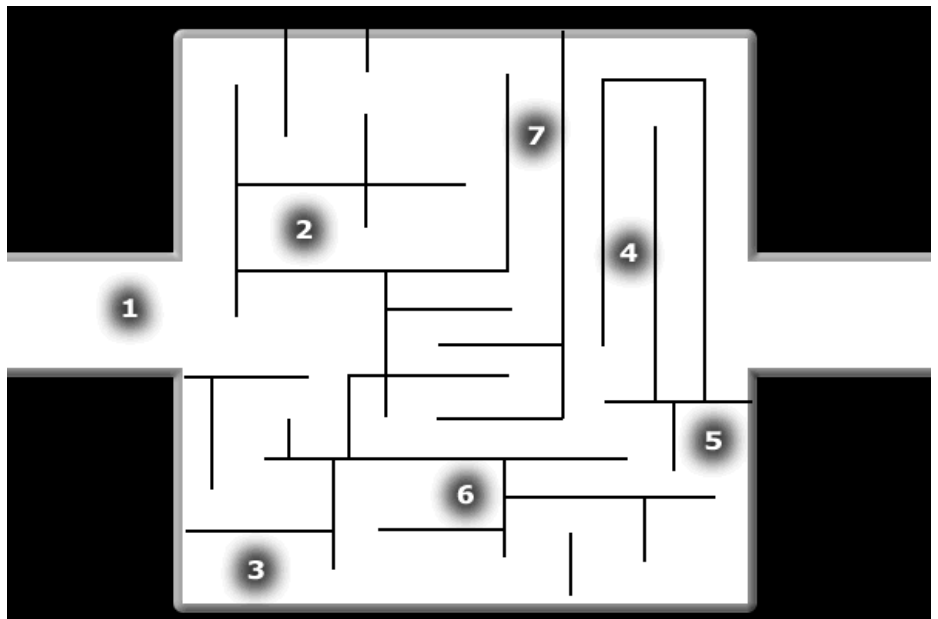
ABENTEUER



„Eure Namen bitte! Aha! Dachte ich es mir doch! Einmal müßt ihr ja mal zu mir kommen! Aber halt! Bevor ich es vergesse! Bevor ihr in die Niederhöhlen gelangt (heiseres Lachen), muss ich noch ein paar andere Informationen haben.

So, so. ... von und zu Aus dir machen wir am besten einen Difar oder Sordul (Kichern)!“

Urplötzlich stürmt ein junger Mann in das Büro hinein und gibt dem alten Mann einen Brief. Der Schreiber hebt die Augenbrauen und murmelt: „Was will meine göttliche Schwester denn von mir? Sieh an (Aufblitzen zu den Helden). Ihr seid noch nicht reif! Die Seelenwaage muß wohl noch ein wenig warten! Golgari! Bring die Sterblichen zurück!“ Danach wird es nur noch Schwarz um euch!



MEISTERINFORMATIONEN

Dieses Ereignis, ob es nun echt oder nur eine Halluzination war, dient nur dazu, dass die Helden von den flinken Dienern Hesindes in den nächsten Raum gebracht werden. Dort finden sich die Helden auch nach einem langen Schlaf (Regeneration!) wieder.

G RAUM DES „RÄTSEL OHNE HOFFNUNG“

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Nachdem ihr euch von dem langen Schlaf erholt habt, seht ihr euch in diesem Steinraum um. Seine Maße sind die üblichen, nur dass er eine Tür hat, die obendrein auch noch verschlossen ist. Auf dem Boden steht im Zentrum des Zimmers ein Stahlpodest, auf dessen Spitze eine schwarze Kugel thront.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Das Gestell ist aus geschwärztem Stahl gefertigt worden, die Kugel ist aus Eisen. Auf dem Boden liegen mehrere Skelette.

MEISTERINFORMATIONEN

Sobald die Helden auch nur irgend etwas sagen, wie „sprich“ oder „rede“, so wird die Kugel auch anfangen mit ihnen zu sprechen. Auf andere Weise ist es nicht möglich die Kugel zu aktivieren.

Falls ein Magier einen ANALÜS auf die Kugel probiert, wird er nur wenige Strukturlinien erkennen: RESPONDAMI,

NEKROPATHIA, IGNISPHÄRO, und zwei völlig unbekannte Zauber verwandt mit dem Objektum stumm.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

„Ich werd euch ein Rätsel stellen, ihr Prüflinge! Doch gebt auch! Ihr habt nur einen Versuch frei, mir die rechte Antwort zu sagen! Also. Sagt mir die Tochter all dieser Farben, aber denkt an das jüngste und nicht an das älteste Kind ihrer, wenn ihr sie sucht: gold, lapislazuli, jade, silber, rose, silbrig, banane, gülden, gelb, indigo, rostig, orange, grün, goldgelb, purpur, lila, blau, amethyst.“

MEISTERINFORMATIONEN

Das Rätsel muß folgendermaßen ausgelegt werden: die jüngsten Kinder sind die letzten Buchstaben. Ließt man diese von den Farben ab (obige Reihenfolge) so erhält man als Antwort: DIE REGENBOGENBRAUT, ein altes güldenländisches Wort für ein Naturphänomen.

Lösen die Helden diese Rätsel, so erhalten sie 80 AP und den Schlüssel für die Tür. Sollten die Helden der Kugel eine falsche Antwort geben, so verstummt diese. Dann läßt sich die Tür nur noch mit einem FORAMEN (25 ASP) öffnen.

H RAUM DER ZWIETRACHT

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Ein Raum wie der vorherige. Inmitten des Raumes steht jedoch ein Tisch aus Buchenholz.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Auf dem Tisch liegen eine goldene Stimmgabel, ein Schlüssel aus Silber darunter und ein Goldbarren auf der anderen Seite des Tisches.

MEISTERINFORMATIONEN

Wenn die Helden die Stimmgabel auch nur bewegen (unvermeidbar um den Schlüssel zu bekommen), so ertönt diese auch schon (der Schlüssel ist übrigens zu nichts nütze, die Tür nach draußen ist geöffnet aber nicht verschlossen). Von dem Moment an, wo die Helden den Klang hören, werden sie immer neidischer auf einander („Du kannst gut zaubern“, „Ich kann nichts“). Es ist eine Frage des Rollenspiels dieser Sache ein Ende zu bereiten.

DIE PROBE DES WASSERS

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Vor euch seht ihr auf einmal eine Wand aus Wasser, die sich ganz glatt von eurer Ganghälfte mit Luft abtrennt. Die Wände bestehen aus einem seltsamen blauen Gestein, das pro Rechtschritt zwei bis drei seltsam leuchtende Steine (Gwen Petryl) aufweist.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

An der Tafel hängt wie immer eine goldene Schrifttafel, die diesmal nur ein paar Schriftzüge aufweist: DER ERSTICKUNGSTOD IST EUCH GEWISS

Auf dem Boden, der übrigens nicht die



ABENTEUER



Leuchsteine hat, liegt eine Schwertscheide aus Iryanleder.

MEISTERINFORMATIONEN

Ohne den kleinen Zauberstab (siehe ERDE C) können die Helden nicht weiter ohne Magie einzusetzen. Um den Aufenthalt in der ganzen Probe für einen IN SEE UND FLUSS zu errechnen schlagen wir 100 ASP vor, da die Proben doch recht langwierig sind.

Haben die Helden aber den Stab, so können sie unter Wasser atmen, wenn einer von ihnen den Stab in der Hand hält.

Kämpfe unter Wasser sind nach den Normalen DSA Regeln auszutragen (KREATUREN Seite 72). Außerdem sollten sie den Spielern sagen, dass das Flammenschwert unter Wasser erlöschen würde, falls es nicht in der Schwertscheide ist und daß die Blitzpeitsche unter Wasser ein paar wesentliche Nachteile hat (bei einem Schlag erhält *jeder* Magiebegabte einen ASP Verlust von W+2). Aber nicht nur die magischen Waffen sondern auch alle anderen (außer Speeren und Dolchen) sind nicht mehr so effektiv (siehe KREATUREN S. 72). Alle Zaubersprüche, die etwas mit Feuer zu tun haben, sind selbstverständlich wirkungslos.

A RAUM DER MURÄNEN

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

In den 4 Wänden des 6 mal 6 Schritt großen Raumes befinden sich je W20+10 etwa faustgroße Löcher. Ansonsten bietet der Raum keine nennenswerten Gegenstände, außer ein paar alten Menschen und Elfenskeletten, die überall in diesem Raum verstreut sind.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

keine

MEISTERINFORMATIONEN

In den Löcher haben mehrere große Muränen ein Zuhause gefunden, welches sie auch heftigst verteidigen. Dabei handelt es sich allerdings nicht um gewöhnliche Muränen, sondern um Automaten (Phezens Lieblingsspielzeuge). Die Aalähnlichen Fische sind ganz und gar aus Stahl und von etwa 1 Schritt Länge.

Die einzige Möglichkeit sie zu töten ist, sie zu fangen (FF Probe +4), festzuhal-

ten (KK Probe +3) und ihnen dann das Genick zu brechen (KK Probe +8). In dem Raum halten sich genauso viele Moränen auf, wie auch Löcher in den Wänden waren (also W20+10).

WERTE FÜR EINE STAHLMURÄNE

MU: - (angegriffen immer) LE: 5 RS: 20 AT: 8 PA: 0 TP: W+1 GS: 10 AU: unendlich MR: 30 MK: 10

B LABYRINTH DER KRISTALLE

KARTE:

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Abmessungen siehe Karte

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Alle Wände des Labyrinths bestehen aus dem völlig unzerbrechlichen Drachenquarz, einem sehr seltenen Edelstein, der nur in der Nähe von Ferdok entdeckt wurde. Alle Wände sehen unter Wasser recht massiv aus.

MEISTERINFORMATIONEN

Die Wände sind wirklich sehr massiv (1000 LP) und lassen sich kaum einschlagen oder zauberkräftig durchschreiten (Zauberprobe +20).

Beschreibung des Raumes:

- 1: Eingang
- 2: der Bogen Säurefraß und ein roter Edelstein
- 3: ein grüner Edelstein
- 4: das Tor
- 5: der purpurne Edelstein
- 6: das Labyrinthwesen

DER BOGEN SÄUREFRASS

Der Bogen hat die normalen Werte eines Kriegsbogens oder eines Langbogens (nach Ermessen des Meisters). Nur seine TP weichen etwas ab:

Der Bogen hat die Fähigkeit 30 Säurepfeile am Tag zu verschießen (Mitternacht zu Mitternacht), die dem Ziel 2W+7 TP zufügen und Lederrüstungen und ähnliches um 1 RS Punkt erleichtern.

DIE EDELSTEINE

Die Edelsteine werden benötigt um das Tor zum Ausgang zu öffnen.

DAS TOR

Das Tor hat das Aussehen eines normalen Holzportales kann aber *nur* durch die drei Edelsteine geöffnet werden, wenn sie in die Einfassungen im Torbogen gelegt werden. Zauber verpuffen wirkungslos.

DAS LABYRINTHWESEN

Dieses Wesen ist eine Kreuzung zwischen Skorpion, Hai und Muräne: Kopf eines Hais, Körper einer riesigen Muräne (5 Schritt Länge) und Schwanz eines Skorpions.

Werte der Bestie:

MU: 100 AT: 10/12/14 (Umschlingen /Biß/ Stachel) PA:0 MR:20 AU: 230 RS: 1 TP: 3W / W20 / W+3 MK: 40 LE: 90 Gift: 1W/20 SP durch Atemlähmung (Auch unter Wasser)

B KAMMER DER ALTEN WÄCHTERIN

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Auf dem Boden dieses vollkommen unter Wasser stehenden Gebäudes steht eine Kiste mit Messingbeschlägen neben einem Sarg am Boden.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Die Truhe ist verschlossen. Der Sarg wurde aus Steineiche gebaut und mit 3 Metallbändern versiegelt. Diese Bänder wurde mit äußerster Kraft angelegt, um niemanden den Sarg öffnen zu lassen. Dabei seid ihr euch aber nicht sicher, ob niemand in den Sarg hinein oder aus ihm hinaus soll. Die schwere Stahltür zum anderen Ausgang ist verschlossen.

MEISTERINFORMATIONEN

Die Truhe läßt sich ohne Probleme einschlagen oder aufbrechen (KK Probe + 3, da unter Wasser oder, wenn die Helden die Truhe aus dem Wasser bringen, KK Probe -1). In ihr liegen (Anzahl der Helden und Meisterpersonen) Dolche (Standardwerte).

Der Sarg ist schon eine andere Angelegenheit. Um ihn zu öffnen muss eine Körperkraftprobe +10 von *zwei* Helden gelingen, da man den Sarg nicht hinaus tragen kann. Ist er erst einmal geöffnet, so erblicken die Helden die Gestalt einer jungen Frau.



ABENTEUER



SPEZIELLE INFORMATIONEN

Die Frau, die in dem Sarg liegt, scheint etwa 25 Jahre alt zu sein. Neben ihrer schwarzen Robe und ein bißchen Schmuck kann man nichts weiter erkennen.

Die Gefangene hat ein unglaubliches Charisma und eine wirkliche Wohlgestalt. Ihr langes feuerrotes Haar wurde zu einem Knoten gebunden, ihre Armreifen und ihre zierliche Kette, die sie um den Hals trägt. Dieses Kleinod zeigt einen Delphin, der von einer Krake umschlungen ist. Urplötzlich und ohne Vorwarnung schlägt die Frau plötzlich die Augen auf, setzt sich aufrecht hin und beginnt sich im Raum umzusehen.

MEISTERINFORMATIONEN

Lassen sie ihre Helden behilflich sein oder mit der Frau sprechen. Nach einer Zeit von etwa 3 bis 4 SR wird sie aufstehen und sofort den erstbesten Helden angreifen (vornehmlich den, der den Stab des Wassers trägt, denn so fügt sie allen Helden Schaden zu).

Der Name der Schönheit ist Larkha Hanvalsachs, eine ehemalige Leibeigene aus Ouveenmaas. Bei einer Abenteuerfahrt kam sie dabei in so arge Bedrängnis, dass sie aus Furcht einen Borongeweihen erschlug und von Dannen zog. Boron strafte sie für diese Tat und verwandelte sie in ein Kind der Finsternis, einen Vampir ohne Besinnung und eigenes Denken. Nach langer Verfolgung durch Praiospriester wurde sie schließlich gefangen und für ein Experiment gebraucht, wobei sie aber getötet wurde. Hesinde nahm sie dann zu sich und sperrte sie in ihre Kammern. Das Goldkettchen um ihren Hals macht es ihr möglich auch unter Wasser zu atmen, wird es von den Helden entfernt, so stirbt sie auf der Stelle.

WERTE DER VAMPIRIN

MU:20 KL:8 IN:12 CH:17 FF:12 GE:13 KK:17 LE: 67 AE: 40 RS:0 MR: 6 AT: 18 PA:16 GS:4 TP: W+2 (Biß) W+3(Langdolch) MK: 40 Zauber: Dunkelheit 10, Horriphobus 5, Blitz dich 12 Larkha trägt den Schlüssel für die Tür an ihrem Gewand.

C RAUM DER HEILUNG

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Der Raum von den immer gleichen Grundmaßen hat außer einem Tisch in

seinem Zentrum keine besonderen Merkmale, bis auf eine silberne Tafel:

LASSET ES EUCH SCHMECKEN IHR HELDEN DOCH SEID GEWISS DAS ALLES WAS NICHT VON HIER IST EUCH TÖTEN WIRD WOBEI DIE GETRÄNKE AUSGESCHLOSSEN SIND!

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Der Tisch ist mit allerlei Leckereien gedeckt, und vor Hunger wollt ihr auch gar nicht erst zögern.

MEISTERINFORMATIONEN

Laut der Tafel dürfen die Helden nichts essen, was von hier kommt, also nichts außer Fisch oder Meeresfrüchte. Am besten sie zählen jede Leckerei auf, die sie auf ihrem Sichtschirm finden, wobei alle fleischlichen und vegetarischen Nahrungsmittel jeweils W20 LP entziehen und Meeresnahrung W20 zurückgibt.

Getränke bleiben im Glas und schwimmen nicht davon, genauso wie die Nahrung. Auf jeden Fall ist es für die Helden mal was Neues unter Wasser zu essen, so dass sich jeder 15 AP gutschreiben darf.

D UND E DIE RÄUME DER STRÖMUNG

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Ihr spürt auf einmal einen starken Druck gegen Brust und Beine, gerade so als wolle euch jemand von den Beinen holen. Nach kurzer Überlegung kommt ihr zu dem Schluß, das es eine starke Strömung sein muss.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

So weit ihr sehen könnt gibt es keine Türen auf eurem Weg.

MEISTERINFORMATIONEN

Um die starke Strömung zu passieren sind 10 KK Proben fällig.

Die erste -5, dann -4, dann -3 usw. bis zu +5. Sind alle Proben gelungen, so hat der Held es geschafft und erhält einen permanenten KK Punkt (max 21), mißlingt auch nur eine Probe so wird er zurückgespült, erhält W3 SP und darf von neuem anfangen oder, wenn er bereits eine Probe im positiven Modibereich abgelegt hat, wieder bei +0 anfangen, da er sich ja im nächsten Raum besser festhalten kann.

F RAUM DES WASSERDSCHINNS

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Ein Raum wie diejenigen zuvor.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

In der Mitte des Raumes könnt ihr eine graue Erscheinung sehen, wie sie mit einem gleißenden Amulett in der Form eines Delphin spielt. Auf einmal ertönt eine donnernde Stimme:

„Mein Name ist Aquastes. Ich bin der Wächter dieses Raumes und wenn ihr das Amulett wollt, müßt ihr mir ein Rätsel beantworten: Nehmet die ECKE eines ZEHNECK und werfet sie fort. Mit dem Rest tut folgendes: Dazu kommt der Anfang des ANFANGS, was zwischen den Erstgeborenen ZANTS und H'RANGAS Platz hat. Nur dann erhaltet ihr den Namen eines sehr wichtigen Werkzeuges!“

MEISTERINFORMATIONEN

Spezialisten aus dem Purpurturn dürften am schnellsten auf des Rätsels Lösung kommen:

Streicht man von ZEHNECK die Buchstaben von ECKE weg so erhält man ZHN. der Anfang des ANFANGS bildet das A, welches zwischen den ersten Buchstaben (Erstgeborenen) Zants und H'rangas platz hat. Dann dann erhält man das Wort ZAHN. Ist das Rätsel gelöst so erhält der jeweilige Held 35 AP und das Amulett.

G UND H RÄUME DER LUST

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Urplötzlich tretet ihr wieder in normale Luft. Nachdem ihr euch ein bißchen erholt habt wollt ihr euren Augen nicht trauen: Vor euch liegen inn den letzten beiden Räumen überall Kissen am Boden auf denen wahn-sinnige Schönheiten beiderlei Geschlechts sitzen.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

All diese Schönheiten tragen Rahjagewänder (also fast nichts) und haben teils Schalen mit Obst, Kelche mit Wein und ähnliches in den Händen. Im zweiten Raum befindet sich ein Schwimmbecken im Boden, in dem ein paar Damen und Herren ihr lusternes Bad nehmen. Auf jeden von euch tritt jetzt eine Person (je nach Geschlecht) zu.



ABENTEUER



MEISTERINFORMATIONEN

Alle Erscheinungen hier haben ein Charisma von etwa 16 und alle werden versuchen, die Helden hier zu behalten. Diese sollten am besten sofort weiter reisen (normale Willensstärkeprobe (MU/KL/CH):3). Wenn die Helden jedoch hier bleiben (entweder freiwillig oder durch die mißlungene Probe) so wird es pro Stunde immer schwieriger den Raum zu verlassen (+1 pro Stunde), bis die Helden selbst zu dem lüsternen Volk gehören. Es ist natürlich möglich, Gruppenmitglieder einfach mit zu zerren, was aber den Nachteil hat, dass diese dann den nächsten Tag pausenlos von der Schönheit der Leute erzählen. Außerdem wird er jede Gelegenheit nutzen, zurück zu kehren.

PROBE DES FEUERS

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Seitdem ihr die Räume der Wasserebene verließet könnt ihr ein Ansteigen der Temperaturen vernehmen. Nach kurzer Zeit kommt ihr in einen Gang, dessen Wände aus feurigen Steinen zu bestehen scheint, so als ob man Feuer in die Form eines Ziegels gegossen hätte. An der ersten Tür, die übrigens aus rotglühendem Stahl besteht, prangt ein goldenes Schild (Normaltemperatur) welches folgenden Text enthüllt.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

DIE LETZTE DER GROSSEN PRÜFUNGEN LIEGT NOCH VOR EUCH ABER SEID GEWISS! SIE WIRD DIE SCHWERSTE UND GRAUSAMSTE VON ALLEN SEIN!

MEISTERINFORMATIONEN

Die glühende Tür kann ohne weiteres aufgedrückt werden, was jedoch W6 SP zur Folge hat.

B RAUM DER FLAMMENMEERE

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Der gesamte Raum wird von lodernden Flammen ausgefüllt. Auf eurer linken Seite nur rote und auf der rechten nur blaue Feuerlohen. Dort wo sie sich treffen funkelt es grünlich.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Die beiden Flammenmeere erzeugen unterschiedliche Temperaturen: Die roten Flammen sind so heiß wie Praios Atem, die

blauen so kalt wie die Niederhöhlen. Lange und angestrengt denkt ihr nach, wie ihr über den Boden kommen sollt. Auch die Wände und Decken zieht ihr in Betracht, aber dort sind keine Vorsprünge zu sehen.

MEISTERINFORMATIONEN

Das Flammenmeer ist recht einfach zu überwinden: Die Helden müssen nur an der Grenze der beiden Flammen entlanggehen, so daß sich beide Temperaturen auf 15° Celsius ausgleichen. Eine andere Möglichkeit bieten die Zauber SOLIDIRID und ÜBER WIND IN STERNENHÖH. Bei ersterem müssen nur 6 Schritt überwunden werden.

Wenn irgendwelche Helden in die Flammen an einer anderen Stelle als der Narbe zwischen den einzelnen Flammentypen tritt, so verglüht oder vereist er sofort (10W/100 SP). Eine Wiederbelebung ist nicht möglich. Auch Lösversuche zeigen keine Wirkung. Wenn die Helden am anderen Ende des Meeres sicher angekommen sind werden sie das Amulett der Peraine finden (Storchgestalt).

C RAUM DER FEUERELEMENTARE

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

In dem feuerrotem Raum ist ein steinerter Altar zu sehen, um den sich mehrere (W20) seltsame Flammenkreaturen versammelt haben.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Die Wesen sind von großem Wuchs (2,5 m) und sehr muskulös. Ihr ganzer nackter menschlicher Körper ist von lodernden Flammen umgeben. Der Kopf sieht aus wie der eines Elefanten, allerdings mit drei Hörnern. Sofort machen die Flammenwesen mehrere Schritte auf euch zu und geben seltsame Laute von sich. Sechs von ihnen haben riesige Flammenäxte in den Händen während die anderen euch mit bloßen Fäusten und den Hörnern angreifen.

MEISTERINFORMATIONEN

Die Flammengeister wurden einst von der Schwarzmagierin Pardorna „entworfen“ und dann wegen ihrer Dummheit und ihrer Ungeschicklichkeit verbannt. Hesinde nahm sich der Kreaturen an und verwandelte sie in die Wächter ihres Tem-

pels. In Aventurien dürften von diesen SATOKARKEN nur noch ein Dutzend leben.

WERTE EINES SATOKARKEN

(für männliche und weibliche gleiche Werte)

MU: 8 LE:70 AT: 8 PA: 4 RS:3 TP: 2W+3 (Faust) oder 3W+8 (Axt) und 4W (Hörner)GS: GST2 AU: 20

MR: 10 AE: 19 MK: 20

Zauberfertigkeiten: Harmlose Gestalt 17, Hexenknoten 12, Sanftmut 3

Die Satokarken lassen sich auf kein Gespräch ein, wenn ihre LE aber auf 20 sinkt, so verkriechen sie sich in eine der Ecken. Sollte ein Held das Wesen jedoch weiter attackieren, so wird Hesinde ihn bestrafen (einer der Hexenflüche, permanent und unbrechbar bis er Hesinde einen großen Dienst erwiesen hat)

D RAUM DER BRÜCKE

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Der ganze Raum wird bis auf 50 cm an beiden Seiten von einer großen Spalte ausgefüllt.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Nachdem ihr über den Rand geblickt habt - unten fließt ein Lavastrom - überlegt ihr euch, wie es denn zu schaffen sei, den Spalt zu überwinden. Auf der anderen Seite der Spalte kann man etwas Glühendes am Boden sehen.

MEISTERINFORMATIONEN

Hier hilft wirklich nur noch Magie oder Springen (Probe +6). Bei der Magie können viele Zauber helfen. Lassen sie ihre Helden kreativ sein und sehen sie zu welche Methode sie vorziehen. Bei dem Glühendem handelt es sich um das Amulett der Rondra.

E RAUM DER AXT

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Der Raum ist leer bis auf ein kleines steinernes Podest in seiner Mitte, auf welchem ein länglicher Gegenstand liegt. Es sind keine Wesen oder Fallen zu erkennen und auch euer einfühlsamer Freund... vermag das zu bestätigen.



ABENTEUER



SPEZIELLE INFORMATIONEN

Der Gegenstand ist eine Streitaxt mit zwei großen feuerroten Blättern. Ihr Stiel ist mit Iryanleder umwickelt und vieles deutet darauf hin, dass dies eine magische Waffe ist.

MEISTERINFORMATIONEN

Die Werte der Axt entsprechen den Werten einer normalen Streitaxt, nur die TP sind um 2 zu erhöhen, der BF liegt bei 0.

Die Magie der Axt „Erdstoß“ liegt in der Fähigkeit eine Person die Halluzination zu geben, dass wirklich ein Erdbeben sich anbahnt, was zur Senkung von AT und PA (3 Punkte) beiträgt. Diese Senkung tritt jedoch nur einmal pro Tag auf.

F UND G LEERE RÄUME

MEISTERINFORMATIONEN

F und G sind leere Räume, allerdings können sie als Meister noch ein wenig improvisieren.

H RAUM DER LETZTEN PROBE

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Der Raum ist vollkommen leer, bis auf eine Gestalt die am Boden hockt.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Ihr traut euren Augen nicht! Es ist Kirath! Der Kirath, den ihr gerade erst besiegt hattet! Langsam steht er auf und beginnt zu sprechen. Dabei funkeln seine Augen in einem bösen Licht:

„Meine Rache kommt! Das habe ich euch doch gesagt! Aber ich bin nicht der Einzige! Seht!“

Urpötzlich formen sich einige Kreaturen aus dem Boden! Ihr erkennt sie genau wieder! Es sind die Gegner vieler Jahre, die ihr im Kampf besiegt!

MEISTERINFORMATIONEN

Die Helden werden jetzt viel zu tun bekommen, denn jeder muss gegen seine alten Gegner kämpfen (ausgenommen sind Basilisken und Dämonen und all jene Kreaturen von dieser Insel, sowie alles, was zu groß für den Raum ist). Werfen sie ihnen Liscom von Fasar („Staub und Sterne“), Charos Maramek („Das große Donnersturmrennen“) oder Sultan Mustafa („Wie Sand in Rasthullahs Hand“)

vor - je nachdem, welche Gegner die Helden so hatten.

Dazu kommen natürlich noch ein paar Orks, Skelette, Schergen des Namenlosen, Mumien, Schwarzmagier und ähnliches.

Die einzige Möglichkeit, die Alpträume zu besiegen ist, ihnen das Amulett ihrer persönlichen Schutzgottheit zu zeigen oder deren Namen auszurufen (was jedoch beides erst nach 5 KR wirkt). Diejenigen, die Ingerimm als Patron haben stehen, im Moment noch schutzlos da, da das Amulett noch nicht hier ist.

Erst wenn die Alpträume vernichtet sind wird das goldene Amulett des Ingerimm am Boden sichtbar (Form eines Hammers).

DIE PROBE DER GÖTTLICHEN MAGIE

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Vor euch seht ihr eine Schrifttafel am Boden: „Ihr hab es fast überstanden“.

MEISTERINFORMATIONEN

Jetzt müssen die Helden den letzten Teil des Abenteuers erledigen: Etwas später teilt ihnen eine zweite Schrifttafel mit, dass sie vier und zwölf Schlüssel brauchen. Die vier Schlüssel sind die vier Waffen (Schwert, Peitsche, Bogen und Axt), die zwölf Schlüssel sind die Amulette. Führen sie die Helden nun in den einzigen Raum dieser Ebene (der Plan gilt hier nicht).

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Der Raum ist viel größer als all die anderen bisher. Er ist aus schwarzem Marmor gebaut und mit vielen Wandteppichen geschmückt. An den Wänden links und rechts von euch stehen jeweils sechs große schwarze Statuen. Vor einer Tür aus Messing geradeaus stehen vier Steinpodeste.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

(alles was in Klammern steht sind Meisterinformationen)

1. Statue: Ein fatter Mann in einem wackelnden Umhang. In der einen Hand hält er einen Geldbeutel, in der anderen einen erschlagenen Fuchs. (Zholvar, der Widersacher des Phex)

2. Statue: Ein aufrecht gehender Alligator, mit Peitsche, Schwert und Morgenstern (je 2 mal), der einen Krieger von hinten

erschlägt. (Belharhar, der Widersacher Rondras)

3. Statue: Eine junge Frau im Kapuzenmantel, unter der Kutte verbirgt sich jedoch ein skelettirtes Gesicht. (Thargunitoth, die Meisterin der Untoten, Gegnerin Borons)

4. Statue: Ein großer Jäger, der auf einem Berg verfaulender Beute steht. (Belshirash, der einsame Jäger und Metzger der Tiere, Widersacher Firuns)

5. Statue: Eine Frau mit Elefantenbeinen, fünf Armen mit Hummerscheren und Schlangenhaaren, unter ihr ein Mantikor und ein Schlangemensch. (Tsas ewige Feindin Asfaloth, die Herrin der Chimären und des Chaos)

6. Statue: Ebenfalls eine Frau, die jedoch anstelle von Beinen den Leib einer Krake hat. In der Hand hält sie einen Dreizack mit einem aufgespießten Wal. (Charyptoroth oder Hranngarr, die Ersäuerin der Meere, ewige Feindin Efferds und Swafnirs)

7. Statue: Ein Mann mit dem Aussehen eines Scharfrichters (Kapuze mit Augenschlitzen). In der Hand hält er ein Beil um welches sich mehrere Schlangen winden. (Tyakraman ist der Feind des Praios, also ein Herr der Rache)

8. Statue: Diese Statue zeigt keine Gestalt, sondern nur eine Szene: Zwei Elfvölker, die sich bekämpfen. (Lolgramoth besitzt keine Gestalt auf Dere, der Herr der Zwietracht ist der Widersacher Travias)

9. Statue: Wieder eine Szene: Ein Zombie der eine Frau vergewaltigt. (Belekel ist der Erzdämon der gewalttätigen Liebe, also der Feind Rahjas)

10. Statue: Auch diese ist wieder eine Szene: und zwar ein brennender Wald, darin ein Zwerg, der wahninnig lacht. (Widharcas besitzt auch keine Form in Aventurien, ist aber der Herr der Elemente und ewiger Spötter der Zwerge und damit der Gegner Ingerimms)

11. Statue: hier seht ihr einen Riesen mit sechs Armen und dem Haupt eines Falken, der gerade eine Smaragdatter zerquetscht. (Iribaar, der Feind Hesinde)

12. Siehe 3 aber unter der Kapuze ist ein völlig durch Krankheit zerstörtes Gesicht zu sehen. (Mishkara, die Widersacherin Peraines)

MEISTERINFORMATIONEN

Die Aufgabe der Helden ist es nun der jeweiligen Statue das entsprechende Amulett der Widersacher umzuhängen (also



ABENTEUER



bei Mishkara Peraines Amulett und bei Belharhar Rondras). Stimmt die Kombination, so verwandelt sich die schwarze Statue des jeweiligen Erzdämonen in eine goldene der Gottheit, stimmt die Kombination nicht, so verliert der Held 10 LP und er muss es weiter versuchen.

Um die große Tür zu öffnen müssen die vier Waffen der Elemente auf je eines der Podeste gelegt werden, erst dann schwingt die Türe auf und die Waffe können wieder mitgenommen werden. Die Amulette sind jedoch für immer verloren...

KAPITEL V: DAS GROSSE FINALE

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Mit einem Knarren öffnet sich die Tür und der Anblick, den ihr habt, ist gewaltig:

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Vor euch liegen die gesammelten Schätze von Jahrtausenden und Äonen: Nicht nur Gold und Schmuck, nein auch Gemälde, Amulette und Tausende von Büchern und Schriftrollen. Der Innhaber dieser Reichtümer scheint nicht gerade der ordentlichste zu sein, denn alles liegt wild durch einander. Als ihr das andere Ende dieses Saals erblicken wollt, müßt ihr leider einsehen, dass es kein Ende gibt und sich die Reichtümer immer weiter ziehen.

„Bewundernswert nicht wahr?“, hört ihr auf einmal eine Frau sagen. Ihr blickt euch um und könnt eine Frau in der Kleidung einer Hesindegeweiheten sehen, wie sie auf euch zu kommt. „Wollt ihr euch nicht vorstellen?“, fragt sie euch weiter. „Nun ja! Ich glaube, ich bin damit an der Reihe euch einige Erklärungen zu geben! Vor vielen Jahrtausenden stießen mich meine beiden Brüder Ingerimm und Phex darauf an auch für meine Schätze ein „Zuhause“ anzulegen. Ingerimm baute die Hallen, ich erfüllte sie mit der Kraft der Elemente und Phex gab einige der Kreaturen an mich. Ich bin Hesinde, die Göttin der Kunst und Magie und ich verfluchte jeden, der es versuchte meine Schätze zu rauben. Aber ihr habt es geschafft durchzukommen, und ich will kein Spielverderber sein. Deshalb sollt ihr meine Geschenke erhalten.“

Nachdem sie euch ein paar Pakete gege-

ben hat, spricht sie noch weiter: „Außerdem soll euch noch ein Artefakt aus diesem Schatz gehören, wählet!“

MEISTERINFORMATIONEN

Hier müssen die Helden natürlich das Auge der Schlangengöttin erbitten, so dass es der Welt keinen Schaden mehr zufügt. Hesinde gibt den Helden das Artefakt sofort. Wählen diese etwas anderes, so müssen sie in der Gestalt von Anara oder Veroc eingreifen.

Auch wenn die Helden mit der Göttin sprechen, so dürfen sie nicht vergessen, auf welchem Stand sie stehen:

Also bitte nicht: „He, Alte, laß mal flitzen!“... Am besten wäre es, wenn die Helden sie nicht direkt ansprechen, denn auch den höchsten Titel der Menschen würde sie beleidigen. Nachdem sie die Geschenke (s.u.) verteilt hat, schnippt sie einmal mit dem Finger und die Helden befinden sich entweder wieder in Rashdul oder irgendwo anders, aber auf jeden Fall in ihrem nächsten Abenteuer. Vielleicht bleiben sie auch noch weiter auf der Insel oder erforschen weiter die Umgebung. Genauso ließe sich ein Abenteuer aus Verocs Reise machen oder, oder, oder...

DER LOHN DER HARTEN ARBEIT

Zuerst erhält jeder Held einmal 1400 bis 1800 AP für das Abenteuer (schwer genug war es ja). Zusätzlich können sie noch 20 bis 50 AP für gutes Rollenspiel geben und für einzelne Taten oder Lösungen bis zu 15 AP. Durch Hesindes Kraft gestärkt werden alle Helden (bis auf die Toten) auch wieder in Aventurien voll zugegen sein (volle Heilung, +5 permanente LP oder ASP). Nun gilt es noch die Geschenke zu verteilen (gehen sie davon aus, dass die Meisterpersonen schon selbige haben):

1. Das Buch „SYSTEME DER MAGIE“ von Rohal dem Weisen, ein sehr seltenes Buch, daß sich auch ohne weiteres für 1000 Dukaten verkaufen läßt.
2. Der Trank der Lebenskraft, dieser Trank verjüngt den Nutzer um 1 Jahr pro Schluck (der Trank hat 25 Schluck)
3. Das Magische Glas, ein Flakon von 1 Flux Inhalt. Alle Elixiere, die in ihm bereit werden haben entweder den Typ „M“ oder „D“

4. Das Auge von Salos, eine zauberkräftige Reliquie, der Träger spart bei jedem Zauber 1 ASP, wenn er das Auge bei sich trägt.

5. Thurganitoths Stab, ein sehr mächtiges Artefakt, wenn ein niederer Untoter mit ihm berührt wird, so zerfällt dieser sofort, nur einmal pro Tag anwendbar

6. Der Spiegel der Freude, von eher schelmischer Magie ist dieses Artefakt, einjeder, der in diesen Spiegel schaut, wird sofort anfangen zu lachen (bei Basilisken sieht das besonders witzig aus). Der Spiegel hat vier Anwendungen.

[unbekannt]

NACHWORT

Dem Abenteuer „Insel der 1.000 Schlangen“ wurde in dieser und in der letzten Ausgabe der Anduin recht viel Platz eingeräumt. Aber das Abenteuer im zweiten Teil noch einmal zu unterbrechen erschien uns nicht sehr glücklich. Und das vierte Kapitel ist so kurz, dass wir das dann auch noch repackieren konnten...

Die andere Frage mag vielleicht sein, warum wir überhaupt ein DSA-Abenteuer veröffentlichen, wo es doch eigentlich genügend davon gibt (und auch noch der Njoltis in dieser Ausgabe expliziert darauf hinweist). Nun, DSA ist immer noch das meistgespielte System in Deutschland und deshalb wollen wir auch extra dafür etwas bieten. Zum anderen aber ist gerade dieses Abenteuer im zweiten Teil ein etwas heftigerer Dungeoncrawl, aus dem einige Elemente auch in andere Fantasykampagnen übernommen werden können (zum Beispiel die Fallen und die Rätsel).

Dennoch ist das Thema der Zwölfgötter so stark in das Abenteuer eingeflochten, dass man es kaum als Ganzes in eine andere Welt versetzen kann. Wir hoffen dennoch, dass Ihr das Abenteuer verwendet könnt - und wenn nicht, dann findet sich auf den restlichen Seiten dieser Ausgabe vielleicht etwas für Euch...

[tommy heinig]



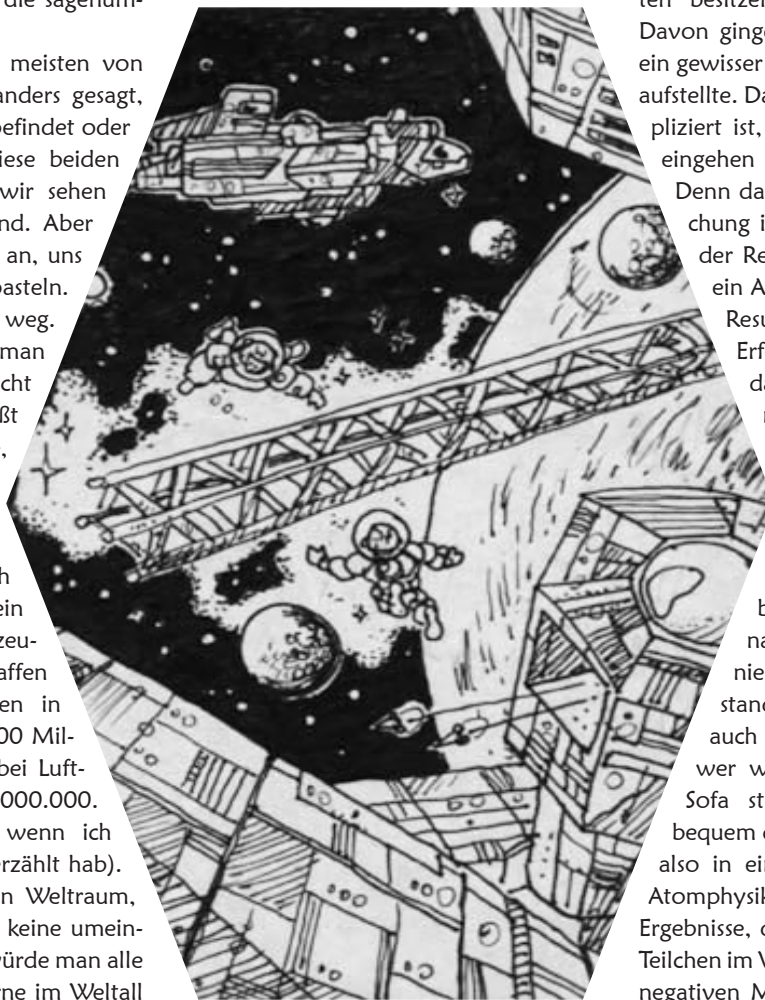
VAKUUM UND ANTIMATERIE

- DIE GRUNDLAGEN UND WAS ÜBERHAUPT MÖGLICH IST -

Für die meisten Rollenspielsysteme sind diese beiden Begriffe von keiner Bedeutung. Insbesondere in mittelalterlichen Rollenspielen sind Vakuum oder gar Antimaterie verdammt selten vertreten. Aber leider habe ich bisher kein Thema gefunden, das auch für die mittelalterlichen Rollenspiele geeignet ist. Daher will ich heute mal etwas über das Vakuum erzählen, das uns zu einer neuen Betrachtungsweise für die sagenumwobene Antimaterie führt.

Vakuum bedeutet für die meisten von uns „luftleerer Raum“, anders gesagt, ein Raum in dem sich nichts befindet oder einfach der Raum selbst. Diese beiden Aussagen sind jedoch, wie wir sehen werden, nicht gleichbedeutend. Aber fangen wir doch einfach mal an, uns gedanklich ein Vakuum zu basteln. Dazu muss als erstes die Luft weg. Eine Pumpe und fertig, würde man denken, doch leider ist es nicht so einfach. In der Praxis stößt man sehr schnell auf Probleme, wie z. B. undichte Stellen (Im Ultrahochvakuum sind selbst Metallrohre nicht mehr dicht!). So ist es bisher noch nie jemandem gelungen ein Vakuum auf der Erde zu erzeugen. Die besten Pumpen schaffen es, die Zahl der Luftteilchen in einem Kubikzentimeter auf 100 Millionen Stück zu reduzieren (bei Luftdruck sind es etwa 100.000.000.000.000.000.000.000 Teilchen, wenn ich mich bei den Nullen nicht verzählt hab). Also begeben wir uns in den Weltraum, denn dort gibt es so gut wie keine umeinanderschwirrenden Atome (würde man alle Atome der Planeten und Sterne im Weltall gleichmäßig verteilen, so würde man nur etwa 1 Atom pro Kubikmeter erhalten). So, Atome haben wir keine mehr, aber dafür haben wir ein anderes Problem, nämlich Licht! Pro Kubikzentimeter gibt es durchschnittlich 400 Photonen. Wir bauen uns also eine Metallschachtel durch die kein Licht hindurchkommt, um unser Vakuum außen herum. Damit das Metall keine Wärmestrahlung aussendet kühlen wir es auf den absoluten Nullpunkt ab. So, damit

haben wir weder Atome noch Photonen in unserem Vakuum. Eigentlich hätten wir jetzt ein Vakuum, wenn es da nicht noch Neutrinos gäbe. Diese Teilchen entstehen bei Kernreaktionen und werden von den Sternen in rauen Mengen ausgesendet. Diese kleinen und leichten Teilchen haben die Eigenschaft, dass sie Materie fast ungehindert durchdringen. Sie können z. B. die Erde problemlos



durchqueren, ohne dass sie mit anderen Teilchen zusammenstoßen. Und von diesen Teilchen gibt es noch mehr als von den Photonen, nämlich rund 500 pro Kubikzentimeter. Und da wir diese Teilchen nicht abschirmen können ist es folglich nicht möglich ein ideales Vakuum zu erzeugen. Wir müssten außerdem noch Felder aller Art abschirmen, denn diese sind zwar keine Teilchen wohl aber können sie Teilchen beein-

flussen. Oder anders gesagt, sind sie eine physikalische Eigenschaft des Raumes.

Da wir also kein Vakuum herstellen können, gehen wir in Gedanken einfach davon aus wir hätten eines. Also ein Stück Raum, in dem sich weder Teilchen noch Felder noch Photonen befinden. Dieses „Etwas“ sollte jetzt nur noch irgendwelche mathematischen Eigenschaften besitzen, aber keine physikalischen! Davon gingen die Wissenschaftler aus, bis ein gewisser Dirac 1928 die Dirac Gleichung aufstellte. Da diese Gleichung ziemlich kompliziert ist, will ich nicht genauer auf sie eingehen und sie nicht einmal nennen.

Denn das Entscheidende an dieser Gleichung ist, dass sie unter Einbeziehung der Relativitäts- und Quantentheorie ein Atommodell beschreibt. Das erste Resultat war ein beeindruckender Erfolg, doch dann entdeckte er, dass die Gleichung auch Teilchen mit negativer Masse erlaubte. Mehr noch - für jedes Teilchen gab es ein anderes Teilchen mit negativer Energie bzw. Masse. Ein äußerst verhängnisvoller Umstand, wenn man bedenkt, dass sich jedes Teilchen nach einer gewissen Zeit in den niedrigsten, möglichen Energiezustand begibt. Dieses Phänomen ist auch leicht nachzuvollziehen, denn wer würde schon ewig neben dem Sofa stehen bleiben, wenn er sich bequem drauflümmeln könnte. Dirac war also in einem großen Dilemma. In der Atomphysik lieferte die Gleichung sehr gute Ergebnisse, doch bei der Beschreibung von Teilchen im Vakuum kamen diese unsinnigen negativen Massen daher. Also musste entweder die Gleichung falsch sein oder man musste versuchen, die Ergebnisse anders zu interpretieren.

Da es schade um die schöne Gleichung wäre, hat Dirac nun nach einer neuen Interpretation gesucht und eine gefunden. Um diese verstehen zu können muss ich euch zuerst noch das sogenannte Pauli-Prinzip erklären. Das Pauli-Prinzip besagt einfach, dass an der Stelle wo sich ein Stück Materie befindet nicht gleichzeitig ein zweites



sein kann. An der Stelle wo sich also ein Atom befindet, kann sich nicht gleichzeitig ein zweites befinden. Diese ernüchternde Tatsache wird einem spätestens dann klar, wenn man mal mit den Kopf gegen die Wand rennt - an der Stelle wo sich die Wand befindet kann sich kein Kopf befinden, ganz einfach (von übertriebenen Selbstversuchen möchte ich allerdings abraten).

Die Gleichung wäre also durchaus richtig, wenn man einfach davon ausgeht, dass es diese negativen Energiezustände gibt, sie jedoch bereits komplett besetzt sind! Unser Vakuum ist jetzt auf einmal nicht mehr leer, sondern komplett voll! Eine gute Vorstellung dafür bietet eine Palette mit Eiern. Sämtliche Eier haben den niedrigsten Energiezustand, doch gibt man zu der vollen Palette nun noch eines dazu, so hat es keinen Platz mehr zwischen den Höckern. Dieses Ei muss nun oben drauf liegen, es kann nicht mehr in den niedrigsten Energiezustand!

So nun kommen wir zum interessanten Teil, der Antimaterie. Gehen wir noch mal von der vollen Eierpalette aus. Doch diesmal geben wir kein Ei dazu, sondern nehmen eines heraus. Dann haben wir ein Ei, das auf den anderen Eiern rumkullert und ein Loch. Physikalisch wird dieser Effekt Paarerzeugung genannt. Dazu fügt man einem Vakuum genügend Energie zu, um ein Teilchen aus dem niedrigeren Energiezustand herauszuheben. Man erhält nun ein Teilchen und sein Antiteilchen und zwar aus dem Nichts. Antimaterie ist also nicht eine Abart der Materie, sondern das Fehlen von Materie. Diesen Vorgang der Paarerzeugung kann man natürlich auch umkehren. Trifft ein Teilchen auf ein Antiteilchen (Loch), so fällt es einfach in dieses hinein und es wird eine entsprechende Menge Energie frei.

Bei diesem Vorgang freiwerdenden Energien sind gigantisch. Jeder von euch hat sicher schon mal von der Gleichung $E=mc^2$ gehört. Mit dieser Gleichung lässt sich die freiwerdende Energie leicht berechnen. Wenn wir mal von der Materie mit der Masse 1kg ausgehen und diese mit 1kg Antimaterie verschmelzen, müssen wir nur noch die Lichtgeschwindigkeit von 300.000.000m/s einsetzen und schon erhalten wir die unglaubliche Energie von ~200.000.000.000.000.000 Joule! Ein Kernkraftwerk, das ohne Unterbrechung in Betrieb ist und 1GW an Leistung liefert benötigt über 6 Jahre um diese Energie-

menge zu produzieren.

Tja einige von euch werden sich jetzt sicher denken, dass die Physiker sich hier mal wieder gewaltigen Unsinn ausgedacht haben, denn das alles klingt so verdreht, dass man es eigentlich gar nicht glauben kann. Aber es ist tatsächlich gelungen die Teilchen mit den negativen Energien nachzuweisen! Aus der Dirac Gleichung geht hervor, dass es nicht nur Teilchen mit negative Massen gibt sondern auch die Antiteilchen. Unser Vakuum ist also ein See voller Teilchen, Elektronen, Protonen, Neutronen, Myonen, Neutrinos, usw. kurz gesagt, da schwimmt alles rum was es so an Teilchen gibt. Bringt man nun in das Vakuum ein geladenes Teilchen, wie z. B. ein Elektron, so werden die positiv geladenen Teilchen in dem See sich zu dem Elektron drängen und die negativ geladenen sich vom Elektron entfernen. Die Ladung des Elektrons wird also durch den See etwas abgeschirmt, so ähnlich wie das hübscheste Mädchen auf einer Party von zahlreichen Männern abgeschirmt wird. Das Ganze hat zur Folge, dass die Ladung des Elektrons in der Nähe etwas größer ist als weiter weg. Und genau diesen Effekt kann und hat man bereits im Experiment nachgewiesen.

So zum Schluss noch eine kleine Anmerkung zur Gravitation. Nachdem es Antimaterie gibt, wäre es doch logisch, dass es auch eine Antigravitation gibt. Dass ergibt auch die Gravitationsgleichung von Newton, da beim Einsetzen einer negativen Masse sich das Vorzeichen der Kraft umdreht, und damit wirkt die Kraft in die andere Richtung. Dies bedeutet nach Newton, dass sich Materie und Antimaterie abstoßen. Soweit ich weiß ist diese Antigravitation bisher noch nicht nachgewiesen worden, doch die Physiker haben Indizien dafür gefunden, dass es Antigravitation nicht gibt. Man hat herausgefunden, dass ein Proton in noch kleinere Bausteine zerlegbar ist, nämlich in drei sogenannte Quarks. Das wie und warum soll uns nicht so sehr interessieren, sondern die Tatsache, dass eines dieser Quarks ein Antiquark ist. Demnach rühren etwa 10% der Masse eines Protons von einem Antiteilchen her. Und wenn Antimaterie dazu beitragen kann die Masse eines Teilchens zu erhöhen, so gibt es auch keine Antigravitation.

[florian werunsky]

STILBLÜTEN

Spieler A im Ausguck:

„PIRATEN!!!“

NSC: „ALARM!“

Spieler A: „Bleibt locker Leute, ich wollte nur einen Scherz machen...“



Spieler A muss nun als Strafe die Außenhülle des Schiffes reinigen und hängt an einem Seil über Bord. Er sieht eine 4(!) Meter große Wasserspinne den Bug hochklettern...

NSC: „Warum kommst du schon wieder an Bord? Du kannst unmöglich bereits fertig sein...“

Spieler A: „Äh, aber da war eine Spinne...“

NSC: „Na und? Mach sie halt weg...“



Spieler A: „Ich könnte mich ja bei den Piraten einschleichen, indem ich bei ihnen anheuere.“

Spieler B: „Und dann?“

Spieler A: „Dann bleibe ich bei ihnen. Wer sagt denn, dass ich die reinlegen will?“



Spielleiter: „Du triffst ihn zum ersten Mal...“

Spieler: „Ähem, was mache ich jetzt?“



Spielleiter:

„Ihr seht Fiesemüselichter!“



NICHTSPIELERCHARAKTERE

- FREUNDE, FEINDE, BEGEGNUNGEN -

Sie sind das Salz in der Suppe, der Zucker in der Limonade und der Schaum auf der Adria: Die NSCs, zu Deutsch: Nicht-Spieler-Charaktere, also Meisterpersonen. Wir wollen euch nun in jeder Ausgabe zwei dieser NSCs in Grundzügen als Ideenkonzept vorstellen. Die NPCs sind keinesfalls komplett aufgearbeitet, sondern sollen euch nur universelle Anregungen für eure Spielrunden geben. Wir sind noch am rumprobieren, was alles in diese NPC-Vorstellung hineingehört! Wenn euch was fehlt, dann schreibt uns.

MARUK HAMA



KURZINFOS:

Genre: Fantasy
Titel: Begrenzt auch unter dem Namen „Schwarzer Hahn“ bekannt
Abstammung: Maruk ist ein Wüstensohn, gehört also dem Stamm eines Wüstenvolkes an
Alter: Ende 30
Größe: 170 cm
Statur: schlank und klein, aber zäh und durchtrainiert,
Haarfarbe: schwarz
Augenfarbe: Grau-braun
Gewicht: 80 kg

BESCHREIBUNG:

Maruk hat eine braungebrannte, lederartige Haut und ein vernarbtes, insgesamt dunkel wirkendes Gesicht. Unter seinem cremefarbenen Turban, der neben seiner Tüchrüstung, die wie wahllos um ihn gewickelte Tücher aussehen, ein integraler Bestandteil seiner selbst ist, ragen ein paar Büschel tief schwarzer Haare hervor. Maruk legt seine Tüchrüstung niemals ab, es sei denn, er muss mal baden oder anderen natürlichen Bedürfnissen folgen. Er soll sogar bei den wenigen Gelegenheiten, in denen er in Gasthäusern nächtigt, niemals ohne seine geliebten Tüchern geschlafen haben! An der Art, wie er sich bewegt, kann man erkennen, dass er ein Krieger ist. Seine Bewegungen sind geschmeidig, außerdem scheint er nicht zu gehen, sondern stets irgendwie zu gleiten. Seine Augen schauen misstrauisch, er ist kurzangebunden und ein bisschen rüde. Ihn umgibt eine Aura des Geheimnisvollen.

Maruk trägt, wie oben schon gesagt, immer seine beige Tüchrüstung und seinen Turban, selbst in den unmöglichsten Gelegenheiten. Unter dieser Tüchrüstung versteckt sich, trotz der Hitze einer Wüste, ein leichtes Kettenhemd. Ledergürtel, und Arm und Beinschienen aus dem selben Material, die er unter seinen Tüchern trägt, bilden seine restliche Rüstung.

Wenn er unterwegs ist, reitet er meistens auf einem schwarzen Hengst, der auch sein sehr spärliches Gepäck trägt. Bewaffnet ist er mit diverse Dolchen und einem einschneidigen, leicht gebogenen Schwert, dass er mit höchster Präzision zu führen versteht.

BEKANNTHEITSGRAD:

In der Gegend, in der Maruk angesiedelt ist, kennt ich fast jeder. Vor allem seine Feinde kennen und fürchten ihn. In den Schenken und an den Lagerfeuern wird sein Name teils auch mit Hass oder Dankbarkeit, aber immer mit höchstem Respekt ausgesprochen. Mit ihm Kontakt aufzunehmen ist nicht das leichteste, da es einige Leute gibt, die ihm ans Leben wollen. Deswegen versteckt er sich, lässt sich aber finden, wenn

er es will. Maruk hat allerdings zu seinem Glück genauso viele Freunde wie Feinde im Land, die alles für ihn machen würden.

MOTIVATION:

Maruk hat vor knapp zehn Jahren seine Frau und seine kleine Tochter bei einem Überfall von Sklavenjägern verloren. Seit diesem Tag führt er Krieg gegen die Sklavenjäger, Räuber und all jene, die in seinen Augen gegen Gerechtigkeit und Frieden verstoßen. Er wird den Helden immer nur dann helfen, wenn er sich von ihren hehren Absichten überzeugt hat. Dann wird er aber vielleicht kein sonderlich angenehmer, aber auf jeden Fall ein höchst effektiver Gefährte sein.

VERHALTEN:

Maruk ist ein Einzellgänger. Er wird deshalb nur dann mit anderen Personen zusammen arbeiten, wenn es unbedingt sein muss, es seinen Zielen dient und er von seinen Gefährten überzeugt ist. In der Gruppe wird er so viel Abstand zu den anderen Mitgliedern halten, wie möglich. Er verlangt für seinen Taten und Hilfe keinen Dank, fordert aber stets irgend wann einen Gefallen ein. Als Krieger folgt er einem ganz bestimmten Ehrenkodex, deren genauer Inhalt aber nur ihm bekannt ist. Für Außenstehende grenzen sein Handlungen an Wahllosigkeit, weil er auch nie erklären wird, warum er gerade diesen Mann, der sich ergeben wollte, tötete, während ein anderer verschont wurde. Maruk ist ein tief religiöser Mensch. Er betet nahezu stündlich die „kleine Muzzin“ (Sprich: Mussin!), morgens, mittags und Abend die Große. Davon wird er sich nur unter besonderen Umständen abbringen lassen. Maruk hat nur einen Schwäche und das ist die Wurzel eines bestimmten Kaktus, die er mit Vorliebe kaut (Schmeckt entsetzlich, aber er mag es!). Bei Maruk sollen die Spieler nie genau wissen, an was sie eigentlich sind. Er ist unbestritten loyal, aber irgendwie kein sonderlich umgänglicher Mensch. Er kann ebenso aufbrausend und unhöflich, wie höflich sein. Aber er wird sich stets distanziert verhalten. Ein SC, der sein Vertrauen gewinnen will, muss



NPC-ECKE



etwas besonderes vollbringen.

Murak ist ein zu tiefst verletzter Mensch, der durch den Tod seiner Frau und seiner Tochter alles Schöne im Leben verloren hat. Sein einziger Antrieb ist die Rache an eben jenen Menschen, die ihm das angetan haben.

MAGIE:

Sollte ein magisch begabter SC Maruk mittels Magie „abtasten“ wollen, also Gedanken lesen, Auren erspüren, etc. wird er „nur“ das oben beschriebene Bild Maruks erhalten. Maruks Gedanken drehen sich um Rache und um Lina (seine Frau, deren Namen er nie ausspricht) und Malissa (seine Tochter!). Seine Aura ist dunkel, nicht böse an sich, sondern von Hass zerfressen und ohne Hoffnung.

Wenn ihre SC Visionen, etc beschwören können, werden sie immer wieder diese drei Visionen sehen können:

- Maruk kehrt in sein Zelt zurück, das er allein irgendwo in der Wüste aufgestellt hat, und sieht seine geschändete und getötete Frau neben der ebenfalls toten Tochter liegen.
- Maruk überfällt und tötet einen Sklaven-transport und verfällt in solche Raserei, dass er sogar über die Sklaven herfällt und sie abschlachtet.
- Maruk bestattet seine kleine Tochter und bricht dann weinend über ihrem Grab zusammen. In der Hand hält er eine kleine, fingergroße Holzpuppe. (Diese Holzpuppe trägt er übrigens immer bei sich!)

GERÜCHTE:

Sollten die SCs Erkundigungen über Maruk einholen, und sich dabei ziemlich doof anstellen, werden sie irgendwann unangenehme Besuche bekommen, entweder von Sklavenjägern, die so versuchen, sich durch die SCs an Maruk heranzumachen, oder aber von seinen Feinden, die in den SCs eine Bedrohung für den Sklavenjäger-Jäger sehen. Wir auch immer, folgendes können sie über ihn in Erfahrung bringen:

- Maruk ist der Sohn der Wüstendämonin Hasharat (Falsch, obwohl seine Mutter wirklich eine sehr... äh... komplizierte Frau gewesen sein soll)
- Der Tod seiner Frau und seines Kindes hat ihn zerstört (Richtig)
- Maruk hat mit sieben Sklavenjägern gleichzeitig gekämpft und sie alle getötet

(Falsch, es waren nur sechs!)

- Maruk! (Erzähler spukt aus!) Der Hund hat meinen Bruder getötet. Grundlos! Dafür soll er verdammt sein (Maruk hat viele Leute getötet, es könnte auch der Bruder dabei gewesen sein...)
- Maruk Hama! Er ist mit seiner Frau und seiner Tochter zusammen gestorben! Und er ist zurück gekehrt von den Toten, um Rache zu üben! (Wer weiß! Ihn einfach mal selber fragen und dann sehr schnell sehr weit weg laufen!)
- Maruk gewann vor zwölf Jahren den Poetenwettbewerb! Hat aber seit diesem tragischen Tag nichts mehr geschrieben! Schade! Hat die Schönheit der Sprache verloren! (Stimmt)

ZITATE:

- Sklavenjägerabschaum! Tötet sie!
- Warum wollt ihr mit mir reden? Ich habe euch nichts zu sagen!
- Hash'aba shen ban gá!! (Passt eigentlich immer!)
- Ich habe euch nicht um Hilfe gebeten! Was erwartet ihr also? Dank?

SZENARIENVORSCHLÄGE:

Die SCs können Maruk unter verschiedenen Bedingungen treffen.

- Er könnte sie zum Beispiel aus den Händen von Sklavenjägern befreien und dann irgendwann seinen Gegengefallen von ihnen einfordern und somit als Auftraggeber für ein Abenteuer dienen.
- Maruk könnte aber auch wichtige Informationen haben, die die SCs unbedingt benötigen. Nun sind sie gezwungen, ihn zu suchen. Wer weiß, vielleicht treffen sie ihn ja gerade an, wie er eine Sklavenkarawane angreifen will oder bereits dabei ist.
- Oder es kann natürlich auch passieren, dass ein paar Sklavenjäger die gerade erst in die Gegend gekommenen Helden anwerben, Maruk zu töten,... Und auf einmal wird es interessant.

WERTE:

Um Maruk universell in allen Systemen einsetzbar zu halten, möchte ich keine genauen Werte angeben, sondern nur ein paar Grundattribute skizzieren: Als Orientierung gelten die umgedrehte Schulnotenskala, als je höher, desto besser. Werte über „6“ sind nur durch Magie, Bionik, Wahnsinn oder sonstige Hilfsmittel zu erreichen:

Mut: 7 (Maruk fürchtet weder den Tod noch sonst etwas. Er ist der Überzeugung, nach seinem Tod im Paradies seine Frau und seine Tochter wieder zu sehen! Zuvor gilt es aber noch, Rache an den Mördern seiner Familie zu üben), Stärke: 5, Geschick: 5, Geschwindigkeit: 5, Ausstrahlung: 2 (Maruk wirkt einfach nicht sonderlich sympathisch!), Waffenfertigkeit: 6, Reiten: 5, Erste Hilfe: 4, Stolz: 1 (Maruk ist ein typischer Wüstensohn, aufbrausend wie ein Sandsturm und ebenso gefährlich, wenn er in seinem Stolz verletzt worden ist!), Gier: 6 (Maruk macht sich überhaupt nichts aus materiellen Gütern), Aberglaube: 3 (Maruk ist sehr gläubig. Zwar kann ihn nichts erschrecken, doch sieht er immer wieder gerne irgendwelche Omen seines Gottes, die er meisterhaft so zu deuten versteht, dass sie in sein Konzept passen)

DER HENKER



Genre:	Sci-Fi
Name:	unbekannt
Titel:	Er ist eigentlich auf der Straße nur als „Der Henker“ bekannt. Seinen bürgerlichen Namen wissen nur wenige.
Abstammung:	Mensch
Alter:	54 Jahre
Größe:	170 cm
Statur:	Klein, gedungen,
Gewicht:	ca. 80 kg

BESCHREIBUNG:

Der Henker tritt stets in einer schwarzen Henkerskutte mit Kapputze auf. Er ist, wie oben bereits angegeben, nicht sehr groß und



NPC-ECKE



hat Übergewicht. Sein Gesicht verbirgt er hinter einer silbernen Maske. Diese Maske ist einfach gehalten. Sie besitzt ein integriertes Stimmmodular, das die Stimme des Henkers stets tief wie in einer großen Halle klingen lässt. Außerdem sind die Augenöffnungen der Maske modifiziert worden, so dass sie rot leuchten und mit jeder Menge Krimskrums wie Nachtsichtgerät, Infrarotgerät, ectr ausgestattet sind.

Der Henker bereitet stets Unbehagen, wo auch immer er auftritt. Fast jeder in seiner Nähe fühlt sich wie eine Hexe bei der spanischen Inquisition, also sehr unwohl. Seine Augen scheinen in einen hinein sehen zu können. Seine Stimme, ein tiefer dröhnender Bass, klingt wie durch einen großen Raum gesprochen.

Der Henker wird stets von mindestens zwei sog „Geschworenen“ begleitet, die ihn zu schützen verstehen. Diese „Geschworenen“ wechseln aber fast wöchentlich, so dass eine genauere Beschreibung der Geschworenen müßig ist!

Bewaffnet sich er immer verschieden. Besonders beliebt scheint bei ihm eine abgesägte Schrotflinte zu sein. Man kann auf jeden Fall davon ausgehen, dass sich unter seiner Robe eine gute Rüstung und Mittel zur Verteidigung befinden.

BEKANNTHEITSGRAD:

Der Henker ist überall bekannt. Auf den Cocktailparties der Reichen aber nicht unbedingt Schönen ist er ein unterhaltsames Thema. In den Straßen, in denen er seine „Verurteilten“ besucht, ist er ebenfalls ein Thema. Bloß nicht ganz so amüsant.

MOTIVATION:

Es gibt viele Gerüchte, warum der Henker das tut, was er tut. So gibt es Leute, die ihn für einen Gerechtigkeitsfanatiker halten, einen Dikast (Hobbyrichter), der gleichzeitig auch Henker ist. Andere wiederum halten ihn sogar für den Engel Gottes (Loki, für alle, die Dogma noch nicht gesehen haben!)

Neuerdings gesellt sich zu den Gerüchten ein weiteres hinzu, nach dem der Henker im Lohn und Sold einer Vereinigung reicher Männer stet, die sich „Das richtende Schwert Gottes“ nennen. Diese alten Männer sollen regelmäßig einmal pro Woche zusammen kommen, um Urteile über bekanntere und unbekanntere Verbrecher zu fällen. Diese

Urteile sind immer nur entweder Gnade oder Tod. Und dieser Tod wird durch den Henker gebracht.

VERHALTEN:

Der Henker ist kein gefühlloser Mann. Sollten die SCs mal das Vergnügen(?) haben, länger mit ihm zu sprechen und das zu überleben, werden sie heraus finden, dass der Henker von seiner Aufgabe absolut überzeugt ist. Er fängt seine Opfer immer in aller Öffentlichkeit ab. Dafür lässt er die „Geschworenen“ das Gebiet sichern. Dann wird er auftreten, dem Verurteilten die Anklage vorlesen, ihm ein paar letzte Worte gönnen, um dann die Todesstrafe auf teils recht unappetitliche, aber durch aus abschreckende Weise zu vollstrecken. So wurde z.B. ein Fall bekannt, in dem der Henker einen mehrfachen Vergewaltiger und Mörder in einer Kneipe nach Verlesung der Anklage zu Tode peitschte. Und noch schlimmeres!

Der Henker ist stets Vollstrecker. Er arbeitet ohne Gnade und sehr effektiv. Es werden ihm keine Fehler unterlaufen, auch wenn er ein duzend „Geschworene“ für einen Prozess benötigt.

MAGIE:

SCs, über Magie oder Psikräfte verfügen, und den Henker damit unter die Lupe zu nehmen, werden enttäuscht sein. Bei ihm wirken diese Kräfte nicht. Teilen sie dem Spieler mit, dass er gegen eine Wand anrennt.

Will er nicht rechtzeitig aufhören, so gibt es eine „Rückkopplung“ und der Charakter erblindet für ein gewisse Zeit, als ein greller Blitz in seinem Kopf explodiert. Von den nun folgenden Kopfschmerzen ganz zu schweigen!

GERÜCHTE:

Sollten die SCs irgendwie an dem Henker interessiert sein, so können sie in Kneipen und Bars folgende Gerüchte aufsnappen:

- Der Henker ist ein verrückter Dikast ! Er bricht selber die Gesetze. Man sollte sich um ihn kümmern und ihn abstellen!
- Ich verstehe seinen Kreuzzug gegen das Verbrechen! Wir brauchen mehr Männer des Gesetzes wie ihn!
- Es gibt mehrere Henker! Man hat ihn ja schon mal an zwei Stellen gleichzeitig gesehen. (Wer weiß)

- Die Organisation (Synonym für „Die Unterwelt“) hat ein beträchtliches Kopfgeld auf ihn ausgesetzt! Er stört sie zu stark. Mal schauen, wer es sich verdienen kann! (das mit dem Kopfgeld stimmt wirklich! Auf viele Cops, Richter, ectr sind Kopfgelder ausgesetzt!)
- Der Henker? Pipikram! (Erzähler beugt sich nach vorne) Wenn ihr mir was zahlt, sag ich euch, wie er heißt und wo er wohnt! (Hihi! Weiß er das wirklich?)
- Einem Bekannten von einem Arbeitskollege hat er in einer dunklen Ecke abgepasst und ihm was wichtiges abgeschnitten und ihn dann allein in der Gosse verrecken lassen! (Falsch! Der Henker macht so etwas immer in aller Öffentlichkeit. Dieser arme Mann wurde nicht Opfer des Henkers. Er hat wohl eher seine Drogenrechnungen nicht bezahlt oder seine Hände an der falschen Frau gehabt!)

ZITATE:

- Du bist in den Augen des Gesetzes schuldig! Und ich bin hier, um dir das zu zeigen!
- Geschworener Jones! Nehmen sie bitte dem Deliquenten die Mittel zur Verteidigung! (Mit dem „Nehmen der Mittel zur Verteidigung“ muss nicht immer nur das reine Entwaffnen gemeint sein. Ein gut gezielter Tritt, ectr fällt öfters auch darunter!)
- Ich mag sie nicht! Aber das ist auch nicht mehr wichtig!
- Ich hoffe für die Anwesenden dieses Raumes, dass sie sonst alle gesetzestreue Bürger sind! Wenn ja, sehen sie zufrieden zu, wie das Gesetz diejenigen ahndet, die es missachten! Wenn nicht, lernen sie es jetzt fürchten!
- Ich habe Gerüchte gehört, dass man mich verrückt nennt! Solange man mich fürchtet, dient es meinem Ruf und somit der Gerechtigkeit!
- Wollten sie gerade gehen? Wenn sie kein Blut sehen können, ist das ok! Aber vergessen sie nicht, zu zahlen! Das wäre nämlich ein kleines Verbrechen!

[christoph maser]

[astra19@fagamo.de]



TWIST

- EIN SHADOWRUN ABENTEUER MIT DEM BESONDEREN DREH... -

EINLEITUNG

Die Tatsache, dass eine Welle von Banküberfällen die Stadt überflutet ist nicht das größte Problem der Bullen. Die größte Sorge ist, wohin das Geld verschwindet. Gerüchte machen die Runde, dass die gestohlenen Nuyen direkt in die Kasse einer Untergrundarmee fließen, die das Ziel hat, die Polizei auszulöschen. Und die Bullen bekommen langsam kalte Füße...

Als sich die Runner mit ihrem Johnson treffen wird er ihnen nicht direkt auf die Augen binden, dass der Auftraggeber die örtliche Polizei ist. Aber er wird die Situation erklären und die Gerüchte wiedergeben. Damit können sich die Runner ihr eigenes Bild machen. Die Runner erhalten außerdem die Adresse einer Bar, in der sich die Nixes treffen - einer der Gang, die für die Überfälle verantwortlich sind. Dann erklärt der Johnson die drei Aufgaben der Runner:

1. Die Nixes infiltrieren
2. Herausfinden, wo die Untergrundorganisation ihre Basis hat
3. Diese in die Luft sprengen und zurückkehren

DAS ABENTEUER

Die Nixes hängen meistens in einer dreckigen alten Bar am Rande der Stadt herum, die sich „Fred's Pit“ nennt. Sie sehen aus wie eine typische Straßengang, doch alle Mitglieder sind in den späten Zwanzigern oder frühen Vierzigern. Und, obwohl sie sich wie durchgedrehte Drogenjunkies benehmen, sind Raufereien sehr selten und man sieht sie nie Drogen einwerfen. Wenn die Runner sich genauso benehmen wie die Nixes werden sie kaum Anschluss finden. Vielmehr sollten sie versuchen, sich als gewiefte Einbrecher auszugeben, die zuverlässig sind und nicht sofort zur Waffe greifen. Dies könnte zum Beispiel durch eine geflüsterte Unterhaltung über einen fiktiven geplanten Banküberfall geschehen, denn der Anführer der Nixes hört mit entsprechender Ausrüstung den Laden ab. Es kann aber zwei oder mehr Nächte dauern, bis die Runner angesprochen werden.

Dann wir Frengo, der Anführer der Nixes, Kontakt mit den Runnern aufnehmen und sie fragen, ob sie ‚mitfeiern‘ wollen. Sollten die Runner zusagen, so sollen sie Frengo in ihrem eigenen Gefährt stadtauswärts folgen, bis sie zu einem alten Theaterhaus kommen, aus dem laute Musik dröhnt und grelle Lichteffekte erstrahlen. Aus dem Inneren des Theaters wurden alle Sitze entfernt und es sind keine Menschen anwesend. Sheena, ein Mitglied der Nixes und Stäbenshamanin, wird eine Kugel um die Runner zaubern, so dass der Lärm nur noch abgedämpft erklingt. Wenn die Runner sich umsehen, erkennen sie auch ein paar Boxen, aus denen diffuser Partylärm erschallt. Es ist wichtig, dass den Runnern bewusst wird, dass dieser Ort nicht das Hauptquartier der bis dato namenslosen Untergrundorganisation ist!

Frengo wird dann seine Maske eines Drogenjunkies fallen lassen und ganz normal mit den Runnern sprechen. Er erklärt, dass eines seiner Mitglieder Hilfe bei einem Raubüberfall benötigt und dass die Runner für ihre Dienste bezahlt werden würden. Er möchte sie also anheuern, doch zuvor müssen die Runner zwei Dinge schwören: a) sie dürfen niemanden während des Überfalls töten und b) sie dürfen niemanden von diesem Auftrag oder dem Treffen erzählen. Wenn die Runner sich nicht daran halten, hat Frengo viele Freunde, die sie das bedauern lassen werden. Wenn die Runner zusagen wird er sie im Voraus bezahlen, ihnen erzählen, wo sie die Gangmitglieder finden und ihnen mitteilen, dass sie nun „Teil von etwas Großem sind. Etwas sehr Großem“.

Das Gangmitglied, das die Runner treffen, sieht gar nicht nach einer schmutzigen Gang aus. In einem billigen Hotelzimmer findet das Treffen statt und die Runner stellen fest, dass sich direkt gegenüber eine Bank befindet. Wie praktisch. Dreamline, so der Name des Gangmitglieds, wird den Runnern seinen Plan erläutern: Man werde die Bank wenige Augenblicke bevor sie geschlossen wird (17:30 Uhr) stürmen und die 4 Wachen möglichst ohne Gewalt überwältigen. Während die Runner dann die Kunden und das Personal überwachen wird Dreamline in den Bankrechner hacken und

das Geld auf einen Credstick laden. Die Runner sollten dabei feststellen, wie gut organisiert und ausgerüstet die Nixes sind. Alle sind mit modernsten Waffen (alle nicht tödlich) ausgestattet und Dreamlines Ausrüstung ist nur vom Besten. Zudem scheinen die Mitglieder eine gute Erziehung zu haben und ...hmm... nett zu sein. Nach dem Überfall zieht man sich zu dem alten Theater zurück.

Wie der Überfall verläuft ist ganz dem Spielleiter und den Spielern überlassen. Am besten machen die Runner einen schnellen und sauberen Job und verschwinden, bevor die Polizei eintrifft. Sollten die Runner aber jemanden töten, so ist die Sache erledigt. Beenden Sie das Abenteuer - die Nixes verstehen bei dieser Angelegenheit keinen Spaß!

Falls der Überfall aber gut verläuft, so werden sie nach dem Rückzug zum Theater für die nächste Nacht einen weiteren Auftrag erhalten. Wieder wird Dreamline ihr Partner sein. Auf diese Art sollten die Runner in den nächsten zwei Wochen einige Banküberfälle durchführen müssen. Weiter unten finden Sie in paar Tipps, wie man etwas Abwechslung in die Überfälle bringen kann, aber den Runnern darf ruhig etwas langweilig werden. Die Nixes laden nicht jeden in ihr Hauptquartier ein, sondern wollen Gewissheit haben, dass man den Runnern trauen kann. Sie werden daher noch nicht einmal erwähnen, wo das Geld eigentlich hin geht.

Nach dieser Zeit aber wird Frengo die Runner eines Abends fragen, ob sie das Geld persönlich ins Hauptquartier von SAVIOR, ihrer übergeordneten Organisation, bringen wollen. Der Name Savior sollte den Runnern für eine Organisation, welche die Polizei auslöschen möchte, etwas seltsam vorkommen. Frengo wird Sheena als Eskorte mitschicken und die Runner werden von Gridlock im Frachtraum eines Van (natürlich ohne Fenster) gefahren. Aber nachdem Sie der Spielleiter sind, kann ich Sie ja darüber informieren, dass der Van in das tiefste und schmutzigste Randgebiet der Stadt fahren wird, dort in eine alte Parkgarage einfährt, sich in die dritte untere Ebene begibt und parkt. Wenn die Runner ausstei-



gen sehen sie viele weitere unterschiedliche Vans auf dieser Ebene.

Die Gruppe wird zu einem Aufzug geführt, der von dort aus nur noch weiter nach oben fahren kann. Doch Gridlock presst seinen Daumen auf eine kaum sichtbare Schaltfläche und der Aufzug bewegt sich tiefer hinab. Die Fahrt dauert etwa eine Minute, nach der die Türen lautlos aufgehen. Dahinter erblicken die Runner einen grottenartigen fußballstadiongroßen Raum, der mit etwa 200 Leuten jeder Altersklasse und Tonnen von Lebensmitteln gefüllt ist.

Tja, die Bullen haben sich umsonst die Hosen vollgemacht: Savior ist keine Antipolizei-Organisation, sondern eine Gruppe von Möchtegern-Robin Hoods. Die verschiedenen Gruppen haben die gestohlenen Nuyen dazu verwendet, Lebensmittel zu kaufen und sie in die Armengenden der Stadt zu schaffen.

An diesem Punkt haben die Runner folgende Möglichkeiten:

1. Sie jagen die Basis trotzdem in Luft (und erweisen sich als wirkliche Arschlöcher...)

2. Sie versuchen die Polizei davon zu überzeugen, dass Savior nichts gegen sie um Schilde führt. Dazu müssen sie Beweise sammeln, wie z.B. Aufnahmen wie die Leute Lebensmittel statt Waffen kaufen. Jedenfalls werden die Bullen die Beweismittel 'ausversehen' vernichten, löschen oder sonstwie entwerten. Ja, richtig, die Polizei interessiert es nicht, was die Leute wirklich tun. Die Runner werden auf Sgt. Orval Brazer persönlich treffen, der ihnen klar macht, dass die Waffen dann wohl zur Tarnung in den Lebensmittel versteckt werden und auf diese Weise in der ganzen Stadt verteilt werden. Sie sollen die Basis also immer noch in die Luft jagen. Tun sie dies nicht, so haben die Runner zwar ein paar Bonuspunkte wegen ihrer Moral verdient, ihre Reputation aber dennoch beschädigt.

3. Die Runner können sich mit Samantha

Brooks treffen, der Leiterin von Savior, die sich bei der Ankunft der Runner vorgestellt hat. Wenn sie ihr einfach die Sachlage erklären ist sie zunächst tierisch angestunken, dass ihre Gruppe infiltriert werden konnte. Nachdem sie aber die Runner weder töten kann, noch sie auf Ewig gefangenhalten, muss sie einen anderen Weg finden, mit der Situation fertig zu werden. Sie informiert die Runner daher, dass auf der anderen Seite der Stadt eine ähnliche aber kleinere Untergrundbasis existiert, die früher von Savior benutzt wurde. Sie erlaubt den Runnern, diese verlassene Basis in die Luft zu jagen, um dadurch den Anschein zu erwecken, die Runner hätten ihren Auftrag erledigt. Im Gegenzug müssen die Runner sich ver-

pflichten, absolutes Stillschweigen über Savior zu bewahren. Wenn die Runner einwilligen gibt sie ihnen einen Chip mit den nötigen Informationen. Gridlock wird die Runner dann dorthin fahren, wo sie hinwollen, sie ausladen, ihnen ins Gesicht spucken und abhauen. Wenn die Runner die alte Basis zerstören sind die Bullen zufrieden. Der Run ist vollendet.

DIE ÜBERFÄLLE

Die Tatsache, dass die Nixes in Wirklichkeit ganz nette Typen sind, sollte möglichst subtil rüber gebracht werden. Die Runner sollten ein seltsames Gefühl entwickeln, aber nicht sofort mit der Nase auf die Tatsachen gestoßen werden.

Die Banküberfälle finden in unterschiedlichen Teilen der Stadt statt. Je nachdem, in welcher Stadt gespielt wird, können auch andere Läden oder Banken in anderen Städten überfallen werden. Die Banken und Geschäfte werden nicht unbedingt nach der möglichen Beute, sondern eher nach schwacher Sicherung ausgewählt. Dennoch hat jedes Objekt zumindest Kameraüberwachung. Meistens wird es Dreamline gelingen, die Kamera über die Matrix auszuschalten, aber man kann sie auch leicht überwinden, in dem man sie von der Wand ballert oder einfach Masken trägt.

Nachdem der Überfall begonnen hat haben die Runner maximal ein bis zwei Minuten, bevor die Polizei eintrifft. Bei mindestens einem Überfall werden die Bullen bereits vor Ort sein. Dreamline wird dann darauf drängen, dass die Mission abgebrochen wird. Bei mindestens einer weiteren Tour wird einer der Wachleute ein Ex-Bulle sein, der sehr schnell zur Waffe greift und in einem Schusswechsel wie von Sinnen auf die Runner schießt. Und ebenfalls mindestens einmal wird einer der Kunden versuchen, den Helden zu spielen und mit einer kleinen Waffe das Feuer auf die Runner eröffnen. Dabei ist immer zu bedenken, dass die Runner niemanden töten dürfen!

KOMPLIKATIONEN

Nach etwa einer Woche in der Untergrundgruppe wird Sgt. Orval Brazer den Runnern einen ziemlich inkompetenten Überwacher an die Seite stellen. Der Johnson wird die Runner sehr überraschend darüber informieren, dass ihr Auftraggeber (er





wird nicht direkt Orvals Namen nennen) will, dass sie sich mit einem Bullen (er wird wirklich ‚Bullen‘ sagen) namens Stuart Pugs treffen und mit ihm die bisherigen Erfolge besprechen. Wenn sie sich mit Pugs treffen (in einer heruntergekommenen Bar außerhalb des Gebietes der Nixes), wird er reichlich betrunken sein. Er fordert, dass die Runner ihm alle Informationen über den Fall geben. Die Runner sollten ihn relativ einfach als kompletten Idioten einschätzen können und erkennen, dass er die ganze Mission gefährden wird. Am besten wäre es daher, ihm einfach erfundene Informationen zu geben, mit denen er auch ohne Rückfrage zufrieden ist. Er wird sich dann aufmachen, um diese Informationen an Ort und Stelle zu prüfen, was einige Zeit dauern kann (je nachdem wie gut die Runner gelogen haben). Sollten sie ihm aber die Wahrheit erzählen wird er das Theater und einige der Nixes äußerst auffällig beobachten und dadurch auf sich und die Runner (die er bei einer Befragung durch die Nixes sofort als seine ‚Freunde‘ nennt) aufmerksam machen. Die Runner werden also früher oder später einen Weg finden müssen, sich seiner zu entledigen, ohne ihren Auftraggeber oder die Nixes aufmerksam zu machen.

Kurze Zeit später werden die Nixes einen ‚neuen Rekruten‘ namens Pelter mit den Runnern und Dreamline losschicken. Obwohl er auf den ersten Blick ganz normal wirkt, wird er beim nächsten Überfall die Aversion der Nixes gegen das Töten ausnutzen. Er schnappt sich einen Kunden als Geisel, setzt ihr einen Revolver an den Kopf und verlangt von Dreamline, dass er ihm die gestohlenen Nuyen aushändigt. Dreamline bekommt Panik und ist kaum in der Lage, etwas zu unternehmen (er ist ein Decker, kein Verhandlungsprofi). Die Runner müssen die Situation also klären. Pelter ist relativ intelligent und immun gegen einfache psychologische Spielchen. Die Runner könnten versuchen, ihn zu überwältigen (wollen wir nur hoffen, dass der Revolver nicht losgeht) oder ihm einfach das Geld geben. Sollte Pelter oder die Geisel sterben, so wird Frengo den Runnern die Hölle heiß machen, wenn er von dem Vorfall erfährt. Dreamline schlägt daher vor, die ganze Sache zu verschweigen. Unglücklicherweise sieht Frengo aber den Überfall im Fernsehen und erfährt so oder so, was geschehen ist. Die Runner können ihre Haut eigentlich nur retten, indem sie ihn beschul-

digen. Immerhin hat Frengo einen solchen Verräter in die Gruppe eingeschleust und ist damit auch für das Geschehene verantwortlich. Zähneknirschend wird Frengo daraufhin die Sache fallen lassen und nie wieder ein Wort darüber verlieren.

NACHWORT

Jeder, der etwas mit Savior zu tun hat und die Runner nach der ganzen Sache trifft, wird sie komplett ignorieren. Sollte aber irgendwann in der Zukunft Savior ein paar Runner benötigen, werden sie jene kontaktieren, von denen sie wissen, dass sie gut sind. Stay tuned...

PERSONEN

FRENGO

Bevor Frengo zum Anführer der Nixes wurde war er Mitglied einer Theatertruppe. Ehrlich! Und seine Schauspielkünste setzt er auch jetzt noch ein, um aller Welt zu zeigen, dass er nichts weiter als ein einfacher Gangleader ist - und nicht der Robin Hood der Stadt. Obwohl er schlecht im Kampf ist, kann er mit seinen Waffen gut umgehen: Schauspielkunst, Manipulationstalent und Verhandlungsgeschick. Er wird von seiner Gang verehrt und jeder würde sein Leben für ihn geben.

SHEENA

Sheena ist eine sehr mächtige Magierin, obwohl sie nur einen Bruchteil ihrer Fertigkeiten öffentlich zeigt. Sie verabscheut das Töten, ist aber mehr als gewillt, ihre Sache und ihren Anführer zu verteidigen. Sie redet mit niemanden außer Frango, mit dem sie eine unausgesprochene romantische Beziehung zu haben scheint.

DREAMLINE

Es ist so gut wie unmöglich mit Dreamline über etwas anderes als Computer zu reden - es ist fast so als würde er binär denken. Im Kampf ist er eine Niere, er hasst Gewalt und möchte nur mit seinem Job fertig werden, um Zuhause endlich an den neuen Programmierertools arbeiten zu können.

GRIDLOCK

Gridlock mag die Runner nicht und wäre sehr viel froher, wenn die Nixes unter sich bleiben würden. Daher sucht er stets den

Beweis, dass die Runner den Nixes schaden und nicht helfen wollen.

SGT. ORVAL BRAZER

Nur dank seiner Verbindungen zu höheren Persönlichkeiten der Stadt verdankt es Orval, dass er immer noch seinen Polizeidienst macht. Aber wahrscheinlich braucht es nur noch einen einzigen Fehltritt und seine Karriere ist beendet. Darum ist er auch extrem versessen darauf, diesen Job erfolgreich hinter sich zu bringen.

STUART PUGS

Stuart hat sich im Laufe der Jahre dumm gesoffen. Doch auch vor seiner Karriere als Alkoholiker war er nicht das hellste Licht. Wenn die Runner nicht aufpassen, wird er die ganze Mission gefährden. Er hat keinen Sinn fürs Subtile und sein Eifer nach Anerkennung in der Polizei bringt ihn des Öfteren dazu, idiotische Dinge zu tun.

PELTER

Pelter ist ein Meister der Verkleidung und hat viel Zeit damit verbracht, das schnelle Zeihen seiner Waffe zu trainieren. Er interessiert sich nicht für die Probleme anderer Leute und würde jemanden eher erschießen als mit ihm zu verhandeln. Zudem ist er ein guter Schauspieler und die meisten seiner negativen Eigenschaften werden bis zum Überfall kaum auffallen.

SAMANTHA BROOKS

Samantha ist der festen Überzeugung, dass das Töten kein Mittel sein kann, um Gutes zu tun. Daher ist es den Nixes und den anderen für sie arbeitenden Gangs verboten, jemanden zu töten. Jeder, der sich nicht daran hält, wird sofort aus der Organisation geworfen und dann durch nicht tödliche aber angsteinflößende Methoden dazu gebracht, die Stadt zu verlassen. Sie wird wohl eines Tages dank des ganzen Stresses an einem Herzinfarkt sterben, doch bis dahin hält sie sich mit diversen Drogen über Wasser, die aber bereits zeitweise Auswirkungen auf ihre Entscheidungsfähigkeit haben. Vielleicht liegt es daran, dass sie die Runner so leicht vom Haken lässt.

[branson hagerty]

[übersetzung: tommy heinig]



SYSTEMÜBERSICHT

- EINE ÜBERSICHT ÜBER EINIGE ROLLENSPIELSYSTEME -

Die folgende Liste stellt mein momentanes Wissen an Regelsystemen dar, also alle Systeme, die ich bisher gelesen oder gespielt habe. Es ist keine Liste aller erhältlichen und schon gar nicht eine aller je erschienenen Systeme. Aber sie ist vielleicht dazu geeignet einen groben Überblick zu geben. Die Idee stammt von der sehr guten Homepage von Blacknet Publishing, die ich Euch nur empfehlen kann.

Die Bewertung erfolgt ebenso wie bei den Rezensionen: eine 1 bedeutet, dass man das System in diesem Punkt total vergessen kann, eine 3 stellt den Durchschnitt dar und eine 5 ist ein absoluter Spitzenplatz. Das Ganze natürlich sehr subjektiv und aus meiner Sicht der Dinge...

ALTERNITY

(englisch)

Status: out of print

Leider wurde dieses Rollenspiel bereits wieder eingestellt, denn es bietet ein interessantes und abwechslungsreiches Regelsystem, das für sci-fi ausgelegt ist, mit dem man aber auch Fantasy-Kampagnen spielen kann. Die verschiedenen Hintergrundwelten sind gut gelungen, vor allem das an die „X Akten“ erinnernde „Dark Matter“. Relativ teuer.

Regeln: 5
Hintergründe: 4
Gesamtnote: 4,5

BESM 2ND EDITION

(Big Eyes, Small Mouth)

(englisch)

Status: inprint

Ein universelles Rollenspielsystem, mit dem man am besten Mangas nachempfinden kann. Das System ist einfach und sehr flexibel. Vor allem aber schnell und actionlastig. Der Hintergrund wird nicht genau erläutert, was bei einem universellen System auch schwer wäre, aber es werden zumindest Tipps gegeben.

Regeln: 5
Hintergrund: 4
Gesamtnote: 4,5

CTHULHU

(deutsch/englisch)

Status: inprint

Das Regelwerk ist schlicht und einfach und dennoch genial auf den Hintergrund abgestimmt. Es bietet ein Lernsystem (statt der üblichen Erfahrungspunkte). Für Fans der Werke von H. P. Lovecraft ohnehin ein Muss und für alle anderen ein sehr gutes System mit komplexem Hintergrund.

Regeln: 5
Hintergrund: 4
Gesamtnote: 4,5

STAR WARS (D20)

(englisch)

Status: inprint

Heroisch und schnell, aber mit ein paar kleinen Macken kommt das neue Star Wars-System auf d20-Basis an. Die Spielwelt ist ohnehin über jeden Zweifel erhaben und auch nach „Episode 1“ lassen sich noch genügend Handlungen finden, die nicht kaputt gemacht wurden.

Regeln: 4
Hintergrund: 5
Gesamtnote: 4,5

7TE SEE

(deutsch/englisch)

Status: inprint

Relativ teures, aber schön aufgemachtes Mantel & Degen Spiel. Die Regeln sind einfach und bieten viele gute Ideen, sind aber streckenweise etwas komplex. Dafür wird das heldenhafte Verhalten der Spieler gefördert. Leider fehlt für ein Piratenrollenspiel der Karibik-Hintergrund.

Regeln: 4
Hintergrund: 4
Gesamtnote: 4

BLUE PLANET

(englisch)

Status: inprint

Mal zur Abwechslung ein Rollenspiel, das unter Wasser spielt. Das System ist originell und einfach und der Hintergrund sehr innovativ und abwechslungsreich. Wo sonst kann

man einen Wal spielen? Dank vieler Hintergrundbände relativ teuer.

Regeln: 4
Hintergrund: 4
Gesamtnote: 4

DELTA GREEN

(englisch)

Status: inprint

Der Hintergrund von Call of Cthulhu wurde in die moderne Welt übertragen. Das Spiel erinnert sehr an die „Akte X“, ist aber eigenständig und basiert auf dem Cthulhu Mythos. Die Regeln sind einfach und schnell.

Regeln: 4
Hintergrund: 4
Gesamtnote: 4

DUNGEONS & DRAGONS 3E

(deutsch/englisch)

Status: inprint

Das Urgestein im neuen Gewand: die Regeln sind erstaunlich gut gelungen und einfach anwendbar. Material ist dank der d20-Lizenz in rauen Mengen zu erwarten. Es gibt zwar immer noch sehr viele Optionen, mit denen das System zu komplex gemacht werden kann und das Powergaming ist auch nicht gänzlich gebannt, aber dennoch ist die neue Edition gelungen.

Regeln: 4
Hintergrund: 4
Gesamtnote: 4

ELRIC!

(englisch)

Status: inprint

Die gleiche Regelbasis wie Cthulhu, was schon einmal ein gutes Zeichen ist. Die Magieregeln sind genial, denn es werden Dämonen beschworen. Dazu noch einer der interessantesten und sich Abseits der ausgetretenen Pfade bewegendem Hintergrund in der modernen Fantasy.

Regeln: 4
Hintergrund: 4
Gesamtnote: 4



IN NOMINE

(deutsch/englisch)

Status: englisch - inprint

deutsch - out of print

Seltsamerweise unterscheiden sich die englische und deutsche Ausgabe. Erstere ist mehr auf einen okkulten Hintergrund ausgelegt, zweiteere bissiger und ironischer. In beiden geht es aber um Engel und Teufel, die in einem ewigen Kampf verstrickt sind. Die Regeln sind originell und leicht anzuwenden.

Regeln: 4

Hintergrund: 4

Gesamtnote: 4

JÄGER: DIE VERGELTUNG

(deutsch/englisch)

Status: inprint

Mitglied der Storyteller Familie. Es geht darum, die Wesen aus der Welt der Dunkelheit zu jagen. Etwas blutig, aber eine interessante Alternative zu den Vampiren, Werwölfen, etc. die man sonst so spielt mit gelungenem Regelwerk.

Regeln: 3

Hintergrund: 5

Gesamtnote: 4

LEGEND OF THE FIVE RINGS

(englisch)

Status: inprint

Ein ähnliches System wie in der 7ten See, aber leider stellenweise weniger ausgereift (ich kenne die neue Auflage noch nicht). Dafür ist der pseudojapanische Hintergrund äußerst interessant und vielschichtig und mit nicht zu vielen Elementen der Fantasy versetzt. Insgesamt aber recht teuer, dank vieler vieler Hintergrundbücher.

Regeln: 3

Hintergrund: 5

Gesamtnote: 4

UNDERWORLD

(englisch)

Status: inprint

Underworld versetzt die Spieler in eine andere Version der Metropole New York. Tief unter der Stadt liegt eine Welt voller Magie und Monster. Optisch leider nicht gut gelungen, aber mit einer phantastischen Hintergrundgeschichte ausgestattet, weiß das Regelwerk zu gefallen. Es ist leicht

und schnell lernbar. Besonders interessant sind die vielen Werkzeuge, die dem Spielleiter die Arbeit leichter machen.

Regeln: 4

Hintergrund: 4

Gesamtnote: 4

WARHAMMER FANTASY ROLLENSPIEL

(deutsch/englisch)

Status: inprint

Das Table Top als Rollenspiel. Wäre das Magiesystem nicht so bescheiden (eben wie beim Table Top), dann wäre das Regelsystem eine volle Empfehlung. Die passende Hintergrundwelt ist ebenso gut und bietet eine gelungene Mischung aus Fantasy, Horror und Humor.

Regeln: 4

Hintergrund: 4

Gesamtnote: 4

ALL FLESH MUST BE EATEN

(englisch)

Status: inprint

Ein schnelles und spannendes Rollenspiel, in dem die Spieler wie in alten B-Movies auf die Jagd nach Untoten gehen. Dank vieler alternativer Regeln etwas unübersichtlich und auf Dauer zu eintönig, aber einen Blick wert.

Regeln: 3

Hintergrund: 4

Gesamtnote: 3,5

ARS MAGICA

(deutsch/englisch)

Status: inprint

Dieses sehr anspruchsvolle System kann man Anfängern nicht empfehlen. Die Spieler übernehmen die Rolle von Magiern und ihren Anhängern. Das Magiesystem erlaubt große Freiheit ist aber schwer zu handhaben.

Regeln: 3

Hintergrund: 4

Gesamtnote: 3,5

CASTLE FALKENSTEIN

(englisch)

Status: out of print

Statt mit Würfeln arbeitet dieses Steampunk-System mit Karten. Der Hintergrund ist sehr

gut ausgearbeitet und schön aufgemacht. Es wird wenig Wert auf das System an sich und mehr auf gutes Rollenspiel gelegt.

Regeln: 3

Hintergrund: 4

Gesamtnote: 3,5

CYBERPUNK

(deutsch/englisch)

Status: out of print

Powergamer, hier ist Euer System! Leider kann man in Cyberpunk wirklich leicht Superhelden basteln. Dafür ist das System an sich aber sehr spannend und gut gemacht und der Hintergrund ist dank der fehlenden Elemente aus der Fantasy sehr „echt“.

Regeln: 3

Hintergrund: 4

Gesamtnote: 3,5

ENDLAND

(deutsch)

Status: inprint

Ein deutsches Endzeitrollenspiel mit interessantem Hintergrund und solidem Regelwerk. Besonderer Wert wurde auf das Design gelegt, das auch wirklich gut gelungen ist. Die Regeln sind zwar an einigen Stellen etwas holprig, aber dennoch gut spielbar.

Regeln: 3

Hintergrund: 4

Gesamtnote: 3,5

FADING SUNS

(deutsch/englisch)

Status: englisch - inprint

deutsch - out of print

Die Regeln sind solide, aber leider auch etwas zu komplex geraten. Das ist schade, denn der sci-fi Hintergrund ist nicht nur sehr stimmungsvoll und spannend, sondern auch noch gut ausgearbeitet.

Regeln: 3

Hintergrund: 4

Gesamtnote: 3,5

ORKWORLD

(englisch)

Status: inprint

Die Spieler schlüpfen in die Rollen von Orks. Das System ist zwar sehr einfach, aber auch fast etwas zu detailarm. Aber man



findet haufenweise witzige Details über die Geschichte und Kultur der Orks.

Regeln: 3
Hintergrund: 4
Gesamtnote: 3,5

PARANOIA

(deutsch/englisch)

Status: out of print

Ein sehr satirisches Rollenspiel: ein wahnsinniger Computer überwacht die Helden, die über Extraleben, äh Klone, verfügen. Eine Mischung aus „1984“ und „Brave new world“ mit gutem Regelwerk. Aber nichts für längere Kampagnen.

Regeln: 3
Hintergrund: 4
Gesamtnote: 3,5

PENDRAGON

(deutsch/englisch)

Status: englisch - inprint

deutsch - out of print

Die Artius-Sage dient als Hintergrund dieses Rollenspiels. Die Spieler können nicht nur einzelne Charaktere, sondern ganze Familien spielen. Noch besser ist das System, denn es ist recht flexibel und nicht zu komplex, erfüllt seine Aufgabe aber sehr gut.

Regeln: 4
Hintergrund: 3
Gesamtnote: 3,5

SHADOWRUN

(deutsch/englisch)

Status: inprint

Die beiden Genres Cyberpunk und Fantasy werden hier miteinander vermischt und ergeben eine sehr farbige Spielwelt. Leider ist das System an sich etwas zu komplex und durch hunderte Erweiterungsregeln verunreinigt. Die Version 3.01 bringt hier aber deutliche Besserung.

Regeln: 3
Hintergrund: 4
Gesamtnote: 3,5

TRINITY

(deutsch/englisch)

Status: inprint

Spektakuläres Science-Fiction-Rollenspiel von White Wolf mit dem bewährten Storyteller-System: Die Spieler übernehmen die Rollen von Psionikern in einem intergalak-

tischen Krieg. Gelungener Superhelden-SF-Crossover.

Regeln: 3
Hintergrund: 4
Gesamtnote: 3,5

UNKNOWN ARMIES

(englisch)

Status: inprint

Unknown Armies spielt mit der menschlichen Seele und ist eine sehr düstere Version der „Akte X“. Das System legt sehr viel Wert auf die positiven wie negativen Charaktereigenschaften und ist insgesamt etwas zu detailarm. Die zu dem System erschienenen Abenteuer sind etwas bizarr, aber sehr empfehlenswert.

Regeln: 4
Hintergrund: 3
Gesamtnote: 3,5

VAMPIRE: DIE MASKERADE

(deutsch/englisch)

Status: inprint

Das ursprüngliche Storyteller-System, in dem die Spieler die Rolle von Vampiren übernehmen. Der Hintergrund ist äußerst genau ausgearbeitet und wirkt auf Anfänger eher abschreckend. Das System ist solide, bietet aber keine Überraschungen.

Regeln: 3
Hintergrund: 4
Gesamtnote: 3,5

ABERRANT

(englisch)

Status: inprint

Auch ein Ableger der Storyteller-Reihe. Die Spieler übernehmen die Rolle von Superhelden. Das komplexe Regelwerk passt aber nicht hundertprozentig auf den etwas einfallslosen Hintergrund.

Regeln: 3
Hintergrund: 3
Gesamtnote: 3

DEADLANDS

(deutsch/englisch)

Status: inprint

Der Hintergrund ist für Freunde des Westerns sehr interessant: eine wilde Mischung aus blutigem Horror, buntem Wild West und wüsten Schießereien. Leider versagt das

Regelsystem aber, bei dem viel gewürfelt und wenig gespielt wird. Dennoch sind eine interessante Anregungen und Ideen versteckt. Nur durch einige eigene Anpassung spielbar.

Regeln: 2
Hintergrund: 4
Gesamtnote: 3

EARTHDAWN

(deutsch/englisch)

Status: inprint

Ein sehr schöner Fantasy Hintergrund trifft hier auf ein etwas zu würfelflastiges System. Man muss ja nach Begabung unterschiedliche Würfelkombinationen werfen. Die Welt von Earthdawn wurde von Dämonen zerstört und erst langsam kommen die Völker wieder an die Oberfläche, um einen neuen Anfang zu wagen.

Regeln: 2
Hintergrund: 4
Gesamtnote: 3

FENG SHUI

(englisch)

Status: inprint

Stellt Euch die typischen Hong Kong Martial Arts Filme als Rollenspiel vor: heraus kommt Feng Shui. Der Hintergrund ist sehr schnell und actiongeladen und das Buch steckt voller guter Ideen. Leider brems aber das ungeschickte Regelsystem alles wieder aus.

Regeln: 2
Hintergrund: 4
Gesamtnote: 3

GURPS

(deutsch/englisch)

Status: englisch - inprint

deutsch - out of print

Das Regelsystem ist über die Jahre gewachsen und der universelle Ansatz hat der Übersicht nicht gedient. Was jetzt erhältlich ist, ist ein fast unüberschaubarer Berg aus einzelnen Hintergrundbüchern, die zwar fast alle gut gemacht sind, aber zu viele Informationen zu verstreut anbieten. Dafür gibt es nahezu jeden Hintergrund für GURPS.

Regeln: 2
Hintergrund: 4
Gesamtnote: 3



HERO WARS

(deutsch/englisch)

Status: inprint

Etwas zu sehr auf althergebrachte Fantasy ausgelegt ist Hero Wars, das auf Glorantha spielt. Die wenigen neuen Ideen retten den Hintergrund nicht wirklich, dafür ist das System zwar etwas unübersichtlich, aber solide.

Regeln: 3
Hintergrund: 3
Gesamtnote: 3

KULT

(deutsch/englisch)

Status: out of print

Wirklich sehr düsteres System mit vielen blutigen Einlagen, das manch einem zu deprimierend sein dürfte. Das Regelsystem ist zwar brauchbar, aber nicht wirklich der Renner.

Regeln: 3
Hintergrund: 3
Gesamtnote: 3

MIDGARD

(deutsch)

Status: inprint

Gemein gesagt erinnert das Regelsystem an eine Tabellenkalkulation. Etwas trocken und viele Abkürzungen, die jeden Anfänger erst einmal abschrecken werden. Die Welt ist sehr an reale Vorbilder angelehnt und bietet wenig Spannendes. Insgesamt aber solide Fantasykost.

Regeln: 3
Hintergrund: 3
Gesamtnote: 3

MITTEL-ERDE-ROLLENSPIEL

(deutsch/englisch)

Status: out of print

Eigentlich ist das System und vor allem die Aufmachung der Bücher dem Hintergrund des „Herrn der Ringe“ nicht würdig. Vielleicht ist das auch der Grund, warum das System eingestellt wurde. Dafür ist die Welt natürlich sehr gut ausgearbeitet und spannend.

Regeln: 2
Hintergrund: 4
Gesamtnote: 3

POWER, PLÜSCH & PLUNDER

(deutsch)

Status: out of print

Wer schon immer Plüschtiere in ihrem Kampf ums Überleben spielen wollte, der findet hier sein System. Die Regeln sind einfach und schnell und der Hintergrund zumindest originell. Auf Dauer macht das Spiel aber keinen Spaß.

Regeln: 3
Hintergrund: 3
Gesamtnote: 3

SPACE GOTHIC

(deutsch)

Status: inprint

Das System ist viel zu umständlich und kompliziert, der Hintergrund aber durchaus interessant und eine düstere Zukunftsvision.

Regeln: 2
Hintergrund: 4
Gesamtnote: 3

TRAVELLER

(englisch)

Status: out of print

Ein Dinosaurier mit sehr detailliertem Hintergrund, der leider etwas trocken geraten ist. Dies wird durch das bürokratische und langweilige Regelsystem noch gefördert. Traveller gibt es auch als Hintergrund für GURPS.

Regeln: 2
Hintergrund: 4
Gesamtnote: 3

WECHSELBALG: DER TRAUM

(deutsch/englisch)

Status: inprint

Die Spieler kämpfen darum, ihr zweites Ich als Fee in der Welt der Sterblichen nicht zu vergessen. Das klingt sehr interessant, ist aber schwer umzusetzen. Im Hintergrund arbeitet das bekannte Storyteller-System.

Regeln: 3
Hintergrund: 3
Gesamtnote: 3

WERWOLF: DIE APOKALYPSE

(deutsch/englisch)

Status: inprint

Noch ein Storyteller-System. Diesmal sehr blutig und wild, denn es werden Werwölfe gespielt. Leider macht der Bluttausch nicht wirklich lange Spaß, auch dann nicht, wenn man es mit Vampire kreuzt.

Regeln: 3
Hintergrund: 3
Gesamtnote: 3

CHIVALRY & SORCERY

(englisch)

Status: inprint

Sehr realistisches und leider auch extrem langweiliges und -atmiges Rollenspielsystem. Ansonsten ist der Name Programm.

Regeln: 2
Hintergrund: 3
Gesamtnote: 2,5

CONSPIRACY X

(englisch)

Status: inprint

Und noch ein Vertreter der „Akte-X“. Doch leider ist hier an guten Einfällen gespart worden und dazu ein wirklich schlechtes Regelsystem gepackt worden.

Regeln: 2
Hintergrund: 3
Gesamtnote: 2,5

DAS SCHWARZE AUGE

(deutsch)

Status: inprint

Der Hintergrund ist eine typische Fantasywelt, die leider zu gut ausgearbeitet wurde und wenig Platz für eigene Ideen läßt. Dazu ist das System komplex und langatmig.

Regeln: 2
Hintergrund: 3
Gesamtnote: 2,5

SAILOR MOON

(englisch)

Status: inprint

Zwar sind die Regeln nach dem Tri-Stat System die gleichen wie bei BESM, aber etwas weniger gut ausgearbeitet. Der Hintergrund dagegen ist wirklich nur für Fans der Anime-Serie interessant.

Regeln: 4
Hintergrund: 1
Gesamtnote: 2,5



SOVEREIGN STONE

(englisch)

Status: inprint

Die Regeln sind leider total unausgewogen und dazu sehr einfallslos. Einzig das Magiesystem ist interessant. Die Fantasywelt, die von Zeichner Larry Elmore erdacht wurde, ist leider auch etwas zu bieder und hat nur wenige Innovationen.

Regeln: 2
Hintergrund: 3
Gesamtnote: 2,5

STAR TREK

(englisch)

Status: out of print

Der Hintergrund ist nur bedingt zum Rollenspiel geeignet, da zu viel Technikgebrabbel vorkommt. Das System aber ist gut zur Welt passend und gut spielbar.

Regeln: 3
Hintergrund: 2
Gesamtnote: 2,5

TRI

(deutsch)

Status: inprint

Das Rollenspiel arbeitet vor dem Hintergrund dreier Welten auf unterschiedlichen Entwicklungsstufen. Das klingt sehr nett, funktioniert im Spiel aber kaum. Gegen das Regelsystem kann man nicht viel sagen, außer dass es etwas zu komplex und wenig innovativ ist.

Regeln: 3
Hintergrund: 2
Gesamtnote: 2,5

TRIBE 8

(deutsch/englisch)

Status: inprint

Ein sehr umfangreiches Hintergrund, der erst einmal einen hohen Einarbeitungsaufwand benötigt. Dafür erweist er sich dann als sehr stimmungsvolles und düsteres. Das System ist für ein Fantasy-Rollenspiel aber zu holprig und macht das Spiel langsam.

Regeln: 2
Hintergrund: 3
Gesamtnote: 2,5

TWILIGHT IMPERIUM

(englisch)

Status: inprint

Nach dem Hintergrund des gleichnamigen Brettspiels entstanden ist das sci-fi Szenario etwas altbacken. Das Regelsystem ist noch dazu zu einfach geraten und bringt viel zu wenig Möglichkeiten ins Spiel.

Regeln: 2
Hintergrund: 3
Gesamtnote: 2,5

LEJENDARY ROLEPLAYING

(englisch)

Status: inprint

Ein Fantasyrollenspiel von Altmeister Gary Gygax, das leider total misslungen ist. Weder der Hintergrund noch das Regelsystem wissen nach heutigen Maßstäben zu überzeugen.

Regeln: 2
Hintergrund: 2
Gesamtnote: 2

ROLEMASTER

(deutsch/englisch)

Status: out of print

Wer Lust darauf hat, nach jedem Würfelwurf auf mehreren Tabellen nachzuschlagen, dem sei dieses Fantasy-Regelwerk ans Herz gelegt. Es scheint zwar realistisch zu sein. Ist aber auch sehr langatmig und fast unspielbar. Die Hintergrundwelten sind wenig ausgearbeitet und belanglos.

Regeln: 2
Hintergrund: 1
Gesamtnote: 1,5

RUF DES WARLOCK

(deutsch)

Status: out of print

Ein Fantasy-System, das von sich behauptet für Profis gemacht zu sein. Anders kann man die umständlichen Regeln und die vielen abschreckenden Abkürzungen auch kaum erklären. Die Welt ist halbwegs interessant, wird aber durch viele pseudowitzige Kommentare kaputt gemacht.

Regeln: 1
Hintergrund: 2
Gesamtnote: 1,5

STILBLÜTEN

Ein Thorwaler betritt die Taverne: „Guten Tag, ich möchte bitte ein (Spieler schaut auf sein Charakterblatt) - äh, zeig' ma mo mei Bett!“



Spielleiter: „Die Tür geht auf, es ist dunkel.“

Spieler: „Ich mache eine Fackel an.“

Spielleiter: „Im Raum seht ihr zwei brennende Kerzen.“



Spieler: „Ich spring ins Wasser, verbinde dort meine Wunden, tauche unter unserem Schiff durch und schwimme dann die 100 Meter bis zum Piratenschiff. Die letzte 20 Meter tauche ich, damit sie mich nicht so sehen. Dann tauche ich unter dem Schiff durch und entere es von der anderen Seite.“

Spielleiter: „Mmh, dein Arm ist schwer verletzt und du blutest aus vielen kleinen Wunden. Ausserdem trägst du schwere Kleidung. Was hast du denn für einen Schwimmenskill?“

Spieler: „Äh, Moment... (sucht auf seinem Charakterblatt), äääh, keinen...?“

Spielleiter: „Du findest ein treibendes Fass zum Festklammern und schreist um Hilfe.“



Spieler: „Ähm, ich steh' dann mal drumrum...“

[tommy heinig]



VOM JÄGER ZUM GEJAGTEN

- EINE SHADOWRUN KURZGESCHICHTE -

KAPITEL 1

Er schreckte aus dem Schlaf, schweißnass, zitternd, nervös. Ein kurzer Blick auf die digitale Anzeige seines Trideos. Kurz nach Drei. „Was ist los mit mir?“ Ein stechender Schmerz erinnerte in schnell daran.

„Die Schießerei - war das wirklich erst heute?“ Das Denken quälte ihn. Er hatte heute zum ersten Mal versagt. Der Auftrag - nichts Besonderes: mit dem Auto vorfahren, unauffällig in das Lokal eindringen, die Zielperson eliminieren, am Hintereingang in das Fluchtauto einsteigen. Einfach, klar, trotzdem sollte etwas schief gehen. Er ließ den Ablauf noch einmal Revue passieren.

Sein Kompagnon ließ in vor dem Lokal aussteigen und fuhr weiter... er sollte ihn am Hinterausgang wieder treffen. Im Lokal war alles ruhig, die Zielperson hockte am richtigen Tisch, eine Leibwache... „Scheiße ich hätte wissen müssen, dass es zwei waren - das dritte Besteck - habe ich früher solche Details vergessen?“ Er zog seine beiden Revolver, zielte, schoss, nur Sekunden später sanken beide Personen am Tisch in sich zusammen, es waren saubere Schüsse. Kleine Rinnsale schwarzen Blutes flossen ihre Stirn hinab. Er nützte die Aufregung um sich zum Hintereingang zu bewegen. Er ging an der Toilette vorbei, als plötzlich die Türe derselben aufgestoßen wurde. Er wusste er würde nicht schnell genug sein, doch er setzte alles auf eine Karte. Er rollte zur Seite weg, hob die Pistolen. Ein Feuersalve begleitete ihn - glühender Schmerz durchfuhr seinen rechten Rippenbogen, eine oder zwei gesplittert, aber er lebte. Sein Gegner sollte nur eine Chance bekommen. Er kam auf, sah den zweiten Bodyguard und drückte ab. Lautes Krachen durchfuhr den Raum - er liebte seine alten Revolver, denn ihre Durchschlagkraft hatten bis jetzt alle überzeugt. Die erste Kugel drang etwas ungeschickt in den Oberschenkel seines Gegners ein, die Zweite zerfetzte ihm den Hals. „Zum Glück waren es Menschen“, war sein letzter Gedanke als er in den Hinterhof trat, wo ein Wagen auf ihn wartete.

Er bekam keine Rüge, nur das Übliche: ärztliche Behandlung, einen Credstick, eine Woche Urlaub. Doch irgendetwas hinter-

ließ einen fahlen Nachgeschmack bei ihm.

Erneut schreckte er auf, er lag immer noch auf seinem Bett, ein bitter Geschmack erfüllte seinen Mundraum. Der Verband an seiner Hüfte wurde erneut von frischen Blut erwärmt. „Ich hätte ja auch sterben können“, sagte er laut und kicherte verstört dabei. Er griff in den Kühlschrank. Oberstes Fach rechts, ein Griff und er hielt seine Notration besten Bourbons in der Hand. Den ersten Schluck schüttete er über den Verband, was natürliche eine erneute Schmerzwelle verursachte, der zweite beruhigte seinen trockenen Rachen. Er setzte sich in den einzigen Sessel den seine Behausung bot. Seine Wohnung, ein kleines Apartment in einem Wohnblock nur für „spezielle“ Konzerangestellte, kam ihm jetzt wie ein Gefängnis vor. „Alles was ich brauche ist ein klarer Kopf“, er ging ins Bad drehte die Dusche auf und verharnte minutenlang unter dem eiskalten Wasser. „Sie werden mich nicht gleich umbringen - aber warum sollten sie es nicht tun?“ In der Klasse, in der er mitspielte, duldeten man keine Ausrutscher, so klein sie auch waren. Außerdem wartete sein Kompagnon, sein Schüler wie er ihn gern bezeichnete, nur auf die Chance in die Fußstapfen seines Meisters zu treten, was natürlich seinen Tod voraussetzt. „Ein schöner Meister bin ich - ein Meister des Todes“. Er musste sich konzentrieren, denn seine Gedanken schienen wilde Bahnen zu beschreiben. „Erst mal muss ich hier raus“. Er griff ungeschickt nach einem Feuerzeug und seinen Zigaretten, nahm einen tiefen Zug. „Schon besser, denk nach alter Junge.“ Er blieb die nächste Stunde bewegungslos in seinem Sessel, dann wusste er es. Er griff zum Vidphone. „Mickey bist du noch wach“ - „Jetzt schon“ - „Haste noch Lust auf einen Gläschen“ - „Aber nur wenn du ne Runde Bourbon aus gibst“ - „Geht in Ordnung, bis dann“... Er bereitete sich auf die Ankunft seines Lehrlings vor. Er holte seine Ares Predator aus dem Geheimfach im Kleiderschrank. „Immer mir der Ruhe“ versuchte sich selbst zu beruhigen. Der Schalldämpfer glitt auf den Lauf der Waffe. Er goß zwei Gläser besten Bourbons ein. Setzte sich und wartete. Nur 10 Minuten später

betätigte Mickey den Schalter an der Tür. „Sesam öffne dich“ dröhnte eine Stimme und die Tür glitt auf. „Ich weiß ist albern das mit dem ‚Sesam öffne...‘ - „ist doch egal“, warf Mickey ein. Der Rest ging schnell, sie tranken den Bourbon, plauderten wie zwei alte Freunde, obwohl sie es nie waren. „Nimm's mir nicht übel Mickey“, er hob die Pistole und schoß. Er hatte Mickey noch nie so erstaunt schauen sehen, doch es war auch nicht die Zeit darüber nachzudenken. Er durchsuchte Mickey. Eine Ares mit Schalldämpfer war an dem Innenfutter seines Jacketts mit Klebeband befestigt. „Sieht nach einer schnell geplanten Aktion aus Mickey!“ Er suchte weiter. Das nächste was er fand war ein Umschlag - man sollte es nicht glauben, mit einem Abschiedsbrief, der mit einem seiner vielen Namen unterschrieben war. „Verdammt knapp aber noch rechtzeitig, und du Mickey wirst mir etwas Zeit verschaffen. Er zog sich an, rasch, diszipliniert. Schwarze Lederhose, Rollkragenpulli, leichter Brustpanzer, schwerer Ledermantel, Tarnhalfter für seine Revolver, Hut, Kampfstiefel. Magazine in den Seitentaschen, ein paar Granaten an der Innenseite seines Mantels befestigt.

Er nahm die eckige Kerze vom Tisch und steckte einen Zünder hinein. „Zum Glück hat keiner versucht dich anzuzünden Baby“. Der Zünder durchdrang die äußere Wachschicht und glitt dann wie durch Knetmasse. „Ich werde wirklich vergesslich“. Mit diesen Satz machte er sich noch mal an Mickey zu schaffen. Er steckte ihm seine aktuelle ID-Card in die Tasche und den Abschiedsbrief, dann schaffte er Mickey ins Bad. „Hier wird das nötigste von dir übrigbleiben“. Er kehrte zu seinem unvollendeten Werk zurück. „5 Minuten, das muss reichen“, der Timer begann rückwärts zu laufen. Seine Hände glitten unter sein Bett und er zog eine Art Kabeltrommel unter der Matratze hervor. „Ich wusste, ich würde dich noch brauchen“. Er ließ den Verschluss an seinem Bettgestell einrasten. 3 Minuten. Er schwang das Fenster auf und fast im selben Moment sich aus dem selben hinaus. Er brachte die 20 m schnell hinter sich. Unten betätigte er einen Knopf am Ende der Trommel, ein



Ruck und aus dem Fenster purzelte ihm der Verschluss entgegen. „Nichts wie weg“. Er äugte vorsichtig um die Straßenecke. Die zwei Typen waren nicht auffällig, aber er wusste sie sollten dafür sorgen, dass keine ungebetenen Gäste in das Haus kamen - oder heraus? Es war nur eine Frage der Zeit. Der Knall war laut, Glas splitterte, Feuerzungen leckten aus dem Fenster. „Du hast mir einen guten Dienst erwiesen, gute alte Kerze“. Seine Stimme war etwas von Trauer erfüllt, denn er hatte diese Spezialanfertigung schon Jahre lang als Tischzieder verwendet. Wie er vermutet hatte, stürzten die zwei Aufpasser in das Gebäude. „Jetzt oder nie - Leben oder Tot“. Er wandte sich um die Ecke und rannte in die Freiheit. Doch für wie lange?

KAPITEL 2

Die Dunkelheit nahm ihn in sich auf, er verschwamm mit den Schatten, wurde eins mit ihnen. Ein Schatten von vielen. Er griff in seinen Mantel, holte eine Zigarette heraus. Er rauchte schnell und in tiefen Zügen. „Wäre doch lustig, wenn ich daran zugrunde gehen sollte.“ Er lief weiter in die Nacht und dachte darüber nach, was er tun sollte. „Ich brauche Hilfe - aber wem kann ich vertrauen?“

Eine Reihe von Namen erschien vor seinem geistigen Auge. Tompson, Barney, Rourke... alles Leute, die ihm der Konzern vorgestellt hatte. Würde er mit ihnen Kontakt aufnehmen, könnte er sich gleich selber töten. Doch es gab da noch jemanden der ihm einen Gefallen schuldete. Die Erinnerung an ihn lag sehr lange zurück.

Er war damals noch ein normaler Wachmann gewesen, acht Stunden Arbeit, ein magerer Lohn aber alles in einem ein normaler Job. Damals verbrachte er fast jeden Abend im New Athen. Er versuchte sich daran zu erinnern. „Es muß fast zwanzig Jahre her sein.“ Langsam kamen seine Erinnerungen zurück, die Umrisse des New Athens formten sich in seinen Gedanken zu einem festen Gebilde, die Säulen am Eingang, die billigen Plastikstatuen, die weichen orientalisch angehauchten Sitzkissen, die alten Teppiche, die die Wände zierten.

Dort hatte er Palmer alias Phex kennen gelernt. Er saß wie jeden Abend nach der Arbeit an seinem Stammplatz, dem dritten Stuhl von rechts an der Bar. Er war schon immer etwas penibel gewesen, was solche

Dinge anging. So saß er auch an jenem Tag auf eben diesem Platz, als plötzlich die Eingangstüren des Athens aufgestoßen wurden und ein verschwitzter, etwas verwirrt aussehender Zwerg hereinstürmt kam. An sich keine ungewöhnliche Sache, doch die Uzi in seiner Hand ließ die Sache etwas anders aussehen. Alle Blicke waren gebannt auf dem Zwerg gerichtet und es war unschwer zu erkennen, dass sich die Hände einiger Gäste auf den Weg in die Jackentaschen machten und zu dem was darin versteckt war. In diesem Moment stürmten weitere unerwartete Gäste in den Raum. Zwei Trolle in typischer Gangerkluft und natürlich bewaffnet. Man musste nur eins und eins zusammenzählen um zu wissen, was sie wollten. Einen Augenblick herrschte eine komische fast andächtige Stille. „Was auch immer ihr für Probleme habt... klärt sie draußen!“ Seine Stimme klang laut und hart und die Trolle schienen etwas zu stocken. Sie richteten ihre Blicke auf ihn. Er saß immer noch an der Bar, in seiner Uniform, die ihn als einfachen Konzernwachmann auswies. Die Trolle fingen an zu lachen. „Menschen!“ Es klang ironisch. Im gleichen Augenblick eröffneten sie das Feuer auf ihn. Er reagierte wie im Reflex. Noch immer sitzend trat er mit seinen Füßen gegen die Stuhlbeine seines Barhockers, und er kippte nach hinten weg. Sekunden später schlugen Kugeln dort ein wo in etwa sein Kopf gewesen war. Momentan war er außerhalb dem Sichtfeld der Angreifer, durch etliche Tische gedeckt. Er zog seine Walter und begann zum Ende der Bar zu kriechen. „Palmer, du Ratte, zeig dich. Du zögerst es nur hinaus!“ „Palmer heißt du also.“ Mit diesen Worten stand er auf, sah einen der Trolle nur wenige Meter von ihm entfernt, die Tische hochwirbelnd, anscheinend hatte sich der Zwerg unter einem von ihnen verkrochen. Ein roter Punkt erschien auf der Stirn des Trolls, ein kurzer lauter Knall. Er duckte sich wieder und robbte weiter. „Greife niemals zweimal von der gleichen Stelle an“, hatte man ihm in seiner Ausbildung beigebracht. Und er hatte diese mit Bravour bestanden. Etwas Schweres krachte auf den Boden. „Habe dich also erwischt“. Sein Gesicht verzerrte sich zu einem Grinsen. „Ich weiß nicht wer du bist aber dafür wirst du sterben.“ Der Troll klang etwas aufgebracht. „Dazu müsstest du mich erst mal erwischen. Hirnloser Fettklops!“ Bringe deinen Gegner in Rage und er wird nur noch halb so gefährlich

sein. Eine weitere Lektion seiner Ausbildung. Er kroch weiter, Schüsse zerfetzten die Bar hinter ihm und ein paar Tische wurden in ihre Bestandteile zerlegt.“ Solange er mich nicht sieht, kann er mir auch nichts anhaben“, überlegte er trocken. Er wartete. Dann war es soweit. Auf das war er nicht vorbereitet. Der Troll segelte plötzlich von oben auf in zu. Zum Schießen war es zu spät. Er rollte sich noch halbwegs zur Seite als der Troll auf ihn krachte. Es war als würde er innerlich explodieren. Seine Knochen barsten, Blut füllte seinen Mund. Er knirschte mit den Zähnen. „So habe ich mir mein Ende nicht vorgestellt, Fettklops.“ Selbst in diese Situation konnte er seinen Mund nicht halten. Er versuchte seine Waffe zu heben. „Pech gehabt, Mensch!“ Der Troll ergriff die Waffe samt seiner Hand. Erneut war ein knirschendes, ekelerregendes Geräusch zu hören. „Bereite dich auf deinen Tod vor!“ Der Troll erhob die Hand zu einem letzten Schlag. In diesem Moment durchfuhr erneut ein Schuss den Raum. Er sah die Kugel aus der Schulter des Trolls austreten. Der Troll sollte nun seinen letzten Fehler begehen. Statt seinen Schlag zu vollenden drehte er sich um. Er nützte seine letzte Chance. Aus seinem gesunden Arm schnellte eine Klinge hervor und er vergrub sie tief im Nacken des Trolls. Dieser drehte sich ein letztes mal um, er sah ihn mit einem vorwurfsvollen Blick an.

Er röchelte. Natürlich war er gerettet, aber nun lag der Troll mit seinem gesamten Gewicht auf ihm und seine Lungen taten sich immer schwerer beim atmen. „Verflucht, tut was“ er brüllte mit letzter Kraft.

[Fortsetzung folgt...]





DIE SIRIUS KOLUMNE

- ÜBER DIE SYSTEME ASTRA UND QUEST -

Alle Monate wieder...

Hm, wie ihr das letzte Mal vielleicht schon bemerkt habt, habe ich ein Faible für Volksweisheiten! Also verwende ich mal wieder eine, um die SIRIUS-Kolumne zu beginnen. Ich hoffe, ihr konntet mit der letzten Ausgabe was damit anfangen! Und noch mehr hoffe ich, dass ich das hier lesen werdet! Gut? Na dann ist ja alles geklärt!

Was will ich eigentlich schon wieder von euch? Heute und in den nächsten Ausgaben will ich euch ASTRA 19 ein bisschen näher bringen. Vielleicht sind ja einige von euch unter www.astra19.de gewesen und waren bitter enttäuscht, dass dort nur ein Hauch von „Nix“ zu finden war, aber das hat alles eine Erklärung. Nämlich erstens, dass die Homepage des FaGaMo e.V. demnächst umzieht und dass ASTRA gerade eine Systemaufbügung überlebt hat und nun gerade erst „wieder da“ ist!

Und da sind wir dann auch schon mitten im Thema! Voller Schrecken habe ich festgestellt, dass sich in die letzte Ausgabe der Fehlerteufel eingeschlichen hat! ASTRA19 ist nämlich kein Space-Punk-Rollenspiel, wie ich irrtümlich behauptete, sondern ein Gothik-Punk-RPG, aber das haben wir sicher inzwischen alle selber bemerkt und ausgebessert!

Gut! Das soweit! Ich habe vor, das Ganze in mehrere Unterkapitel zu teilen, die ich euch dann getrennt vorstellen möchte, wie z.B. „Das Regelsystem“, „Die Geschichte des Mars“, „Genesis“ (Hihi, darunter verbirgt sich nichts anderes als die Charaktererschaffung, aber da „Genesis“ weniger Parameter als „Charaktererschaffung“ besitzt, hat sich dieser Begriff bei uns bereits eingebürgert) und Backgroundthemenbereiche über die Makropole(n), das Outland und den ganzen Rest. (Das war jetzt ein netter Satz!)

Wir haben also was vor die nächsten Monate! Es ist mir klar, dass sich nicht jeder dafür erwärmen kann, was wir da zusammen erarbeitet haben, aber ich freue mich über jeden, der sich das alles wenigstens mal anschaut.

Aber heute möchte ich damit noch nicht anfangen, sondern erst noch einen Blick auf das Projekt legen, das in den nächsten

Monaten etwas zu kurz kommen wird. Da muss natürlich ‚QUEST - Die Suche‘ genannt werden. Wer die letzte Kolumne aufmerksam gelesen hat und nebenbei auch noch ein gutes Gedächtnis für „Dinge, die man eigentlich nicht mehr wissen muss“ besitzt, wird sich erinnern, dass ‚QUEST - Die Suche‘ unser Hero-Fantasy-Spiel war und ist! Und wir haben es nicht ganz vergessen! Das „Königreich der Inseln“, also die Inseln, auf die vor 300 Jahren die tapferen Streiter des Guten verschlagen wurden, nehmen langsam Gestalt an und die erste Kampagne „Die Schwerter der Könige“, die es dann in grober Form irgendwann bei uns zum Downloaden geben wird, ist in vollem Gange! Das Magiesystem hat noch so die eine oder andere Macke, aber insgesamt klappt das alles schon sehr gut!

Aber wir brauchen eben noch Leute, die mitarbeiten wollen! Sei es durch Wort oder Tat oder was auch immer!

Hm, zum Schluss möchte ich jetzt eine Brücke zu den nächsten Ausgaben schlagen, und euch noch ein paar Sätze zu der Entstehung von ASTRA 19 sagen. Aber seid gewarnt! Ab hier wird sentimental und rührselig! Also nichts für „Vier-Aktionen-pro-Runde-Haber“, „W10-anstatt-W20-Würfler“ (Hach, heute fallen die Einser ja wie die Fliegen!) oder wie ihr sonst noch so heißen mögt, ihr Weicheier! Bereit?

Es begann vor über fünf Jahren als Witz, nachdem ich die Schnauze voll hatte von singenden Elfenkindern auf Blumenwiesen, fröhlichen, regenbogenfarbenen Einhörnern und Helden, die sogar mit Zahnschmerzen und bei Regen so gut gelaunt waren, dass sie ohne groß zu Fragen, den Turm des Schwarzmagiers erstürmten, die Prinzessin retteten und nebenbei den „Modrigen Blubb“, tentakelbewehrter Dämonen der siebten Phase, zurück in seine Hölle verbannten, ohne sich darüber Gedanken zu machen, wie unglücklich dieser Dämon nun wohl werden würde!

Also entstand auf der Basis des größten deutschen Rollenspieles die ersten Grundzüge von ASTRA, in einer Welt, der unserer nicht unähnlich, nur alles einen Tick

modernen und mit den klassischen Fantasyrassen besiedelt! Hach, waren das noch Zeiten damals...!

Naja, mit der Zeit aber wurde das dann alles etwas ernster genommen als mir lieb war und es entstand ein eigenes System, basierend auf dem W20, das sich dann immer weiter entwickelte. Parallel dazu wurde auch der Hintergrund morbider, düsterer, moderner und immer hoffungsloser! Wir verließen die Sicherheit (?) der Makropole und wagten uns in die Gebiete um die Makropole, die man „Das Outland“ nannte, stiegen hinab in die Katakomben des Mars, die als „Underworld“ bezeichnet wurden (Dieser Name ist schon sooo alt! Hat also nichts mit dem erst kürzlich erschienenen RPG „Underworld“ zu tun!, aber das nur mal am Rande) und wurden Zeuge des Auftretens der Neuen Rassen und all dem anderen.

Und so hat sich das entwickelt, was wir jetzt haben und was wir veröffentlichen werden!

Wir als erfahrene Spieler sprechen momentan von der 5. Edition, weil sich im Lauf der Zeit eben vier große Umstellungen ereignet haben, aber da dies die Edition sein wird, die wir auch veröffentlichen wollen, nennen wir sie einfach 1. Edition! Das klingt so schön nach Aufbruch!

Tja, und das soll jetzt mein Schlusswort sein! Ach übrigens, ich hab immer noch keine Ahnung, was das mit den Orks werden soll! Also ergeht noch einmal der Aufruf an alle, mir zu mailen, ob sie wissen, wie sich Orks vermehren! Bittä! (Muss ich mich erst noch vor euch erniedrigen?)

Auf jeden Fall hoffe ich, euch nächsten Monat wieder hier zu sehen, wenn ich euch Wissenswertes über die „Geschichte des Mars“ erzähle, euch erzähle, wie alles anfang und was für Qualen und Entbehrungen die Leute damals erleiden mussten, um endlich das zu haben, was jetzt ist, nämlich Chaos und hässliches Leben!

So long! Euer Havok

[christoph maser]
[astra19@fagamo.de]



Ein herzliches Willkommen allen Verehrten der süßen Verlockungen. Hakim stellt heute einige seiner Lieblingsrezepte vor, die er und seine Vorfahren auf ihren weiten Reisen durch Cerilia entdeckt haben. Bei diesen Köstlichkeiten handelt es sich um die verschiedensten exotischen Süßigkeiten an denen ihr euch ohne viel Aufwand laben könnt. Also tretet ein und seht was für euch vorbereitet wurde!

SCHOKOLADENAPFELRINGE

Ergibt ca. 12 Ringe

ZUTATEN:

3 feste mittelgroße Äpfel
250g Zucker
360g Honig
1 TL Zimt, gemahlen
125ml Wasser
240g Zartbitterschokolade, gerieben

ZUBEREITUNG:

Zunächst werden die Äpfel geschält und das Kerngehäuse ausgestochen. Die Äpfel waagrecht in 1 cm dicke Scheiben schneiden. Die Scheiben in eine Schüssel mit kaltem Wasser geben.

Zucker, Honig, Zimt und Wasser in einem weiten Topf bei mittlerer Hitze zum Kochen bringen. Das Ganze etwa 5 Minuten köcheln lassen, dann sollte die Mischung auf etwa die Hälfte eingekocht sein.

Apfelscheiben abgießen und zwischen zwei Lagen Küchenkrepp trockentupfen. In den kochenden Sirup geben und 3-4 Minuten glasig dünsten. Dann ca. 5 Minuten auf einem Backgitter abkühlen und trocknen lassen.

Für den Überzug die Schokolade schmelzen und vom Herd nehmen. Die Apfelscheiben mit einer Fonduegabel nach einander in die Schokolade tauchen und auf einem mit Backpapier ausgelegten Backblech legen. Abkühlen und erstarren lassen.

TIPP:

Die Apfelfringe sollten kaum mehr Flüssigkeit von sich geben, wenn Sie in die Schokolade kommen, da diese sonst klumpt.

CHOW-MEIN-KONFEKT

Ergibt ca. 200g

ZUTATEN:

100g Vollmilchschokolade
100g chinesische Chow-Mein-Nudeln, vorgekocht
30g Mandeln, gehobelt

ZUBEREITUNG:

Zunächst ein Backblech mit Pergament- oder Backpapier auslegen. Dann die Schokolade schmelzen. Vom Herd nehmen. Mandeln und Nudeln unterrühren. Esslöffel-große Portionen auf des vorbereitete Backblech setzen und an einem kühlen Ort fest werden lassen.

TIPP:

Zum Schmelzen gibt man gehobelte Schokolade entweder in den Oberen Teil eines Wasserbadtopfs (Bain-Marie), oder in eine Metallschüssel die in einem Topf aufliegt. In den unteren Teil des Bain-Marie, oder den normalen Topf wird Wasser gegeben und auf dem Herd erwärmt. Bei geringer Hitze und unter ständigem rühren die Schokolade schmelzen. Nicht mit auf- und abwärts gerichteten Bewegungen arbeiten, da sonst möglicherweise Luft unter die Schokolade gezogen wird. Es darf kein Wasser zu der Schokolade kommen, da sie sonst klumpt!

ARIYANISCHES KONFEKT

ZUTATEN:

30g Gelatine
1 Tasse Wasser
500g Zucker
geriebene Schale von einer Orange
Rum
Rote Speisefarbe
1 Tasse grob gehackte Haselnüsse

ZUBEREITUNG:

Die Gelatine in einer halben Tasse Wasser 10 Minuten quellen lassen. Den Zucker mit dem restlichen Wasser in einem Topf zum kochen bringen. Die aufgelöste Gelatine hinzugeben und 20 Minuten bei schwacher Hitze weiterkochen lassen. Vom Herd

nehmen, und in die restlichen Zutaten unterrühren. Die Masse in eine mit kaltem Wasser ausgespülte Kastenform füllen, kühlen und erstarren lassen. Dann stürzen, in Würfel schneiden und in groben Zucker wälzen.

VANILLEKARAMELLEN

ZUTATEN:

2 3/4 Tassen Zucker
1/4 Tasse Butter
2/3 Tasse Milch
2 TL Vanillinzucker
eine halbe Tasse gehackte Mandeln

ZUBEREITUNG:

Die Butter in einer Pfanne zergehen lassen. Die Milch und den Zucker zugeben. Aufkochen lassen und bei mittlerer Hitze weiterkochen. Um festzustellen wann die Mischung vom Herd genommen werden muss nimmt man mit einem Teelöffel etwas von der Mischung, und gibt sie in kalte Wasser. Bildet die Mischung dabei eine Kugel kann der Rest vom Herd genommen werden. Vanillinzucker und Mandeln unterrühren und schaumig schlagen. Die Masse auf ein mit Butter bestrichenes Backblech streichen und leicht abgekühlt in kleine Quadrate schneiden.

TIPP:

Die Karamellen schmecken noch intensiver nach Vanille wenn man zusätzlich zum Vanillinzucker einige Tropfen Buttervanille hinzugibt.

KOKOSNUSSBONBONS

ZUTATEN:

1 1/2 Tassen Zucker
1/2 Tasse Zucker
2 TL Butter
3/4 Tasse Kokosflocken
1 TL Vanillinzucker

ZUBEREITUNG:

Die Butter in einem Topf zergehen lassen, den Zucker und die Milch zugeben, und so lange rühren, bis sich der Zucker gelöst



hat. Aufkochen und etwa zwölf Minuten weiterkochen lassen. Vom Herd nehmen, die Kokosflocken und die Vanille untermengen. Die Masse schaumig schlagen bis sie am Rand fest zu werden beginnt. Auf ein mit Backpapier ausgelegtes Blech gießen. Abkühlen lassen und in Quadrate schneiden.

KULFI

Zubereitungszeit: 20 Minuten
Kochzeit: 50 Minuten
Für 6 Personen

ZUTATEN:

1 ½ Liter Milch
8 Kardamomkapseln
4 El feiner Zucker
20g Mandeln, blanchiert, feingehackt
20g Pistazien, feingehackt

ZUBEREITUNG:

Milch und Kardamon in einem großen Topf zum Kochen bringen, Hitze reduzieren. Unter häufigem Rühren köcheln, bis die Milch um 1/3 auf ca. einen Liter eingekocht ist. Ständigiterrühren, damit die Milch nicht ansetzt. Dann den Zucker einrühren und weitere 2-3 Minuten kochen. Kardamomkapseln entfernen, Pistazien und Mandeln hinzugeben. In eine flache Metall- oder Plastikform gießen. Mit Backpapier abgedeckt 1 Stunde einfrieren. Aus der Tiefkühltruhe nehmen und verrühren um so die Eiskristalle zu zerbrechen. Wieder einfrieren. Diese Prozedur zweimal wiederholen. Sechs Puddingförmchen mit geschmacksneutralem Öl leicht einpinseln. Eis darauf verteilen. Zum servieren aus den Formen stürzen und mit etwas Sahne und gehackten Pistazien verzieren.

TIPP:

Noch leckerer wird das Kulfi, wenn man ein paar klein gehackte glasierte Kuchenfrüchte unter die Masse mischt. Gute geeignet sind dafür Kirschen - weniger gut sind Orangeat und Zitronat.

[peti heinig]

ÜBER SCHOKOLADE

KAKAO - EIN WAHRES GÖTTERGESCHENK



Es gilt als sicher, daß Kakao bereits ein Jahrtausend vor der Entdeckung Amerikas durch die Europäer den Eingeborenen als Nahrungs- und Genußmittel bekannt war. Als Geschenk von „Quetzalcoatli“ - dem gefiederten Gott des Windes - angesehen, waren Kakaobohnen hochgeschätzt. Azteken benutzten die Samenkerne der Kakaofrucht sogar als Zahlungsmittel. Die ungesüßten Kakaozubereitungen der

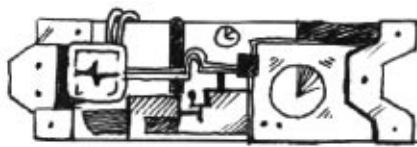
Azteken mochten den später einfallenden Europäern jedoch nicht so recht munden, entsprach ihr Geschmack doch treffend ihrem aztekischen Namen „xocoatl“, der aus xococ (= sauer, herb, würzig) und atl (= Wasser) zusammengesetzt ist. Erst nach Zugabe von Honig oder Rohrzucker begann der Siegeszug der Kakaoerzeugnisse in alle Welt.

Der Kakaobaum wächst nur in den Äquatorial-Ländern rund um den Globus. Gleichmäßige Wärme und hohe Boden- und Luftfeuchtigkeit sind wichtige Voraussetzungen für gutes Gedeihen der Kakaobäume. Bei der Kakaoernte werden die reifen Früchte von Hand mit scharfen Messern abgeschlagen. An den Sammelplätzen öffnen die Erntearbeiter die Früchte und lösen die von einer weißlichen Masse (Pulpa) umgebenen Samen aus der Schale. Um aus den noch unansehnlichen Samenkerne hochwertigen Rohkakao entstehen zu lassen, werden sie einem Gärprozeß unterzogen. Die herben Gerbstoffe oxidieren, das feuchte Fruchtmus löst sich auf und fließt ab, die Kerne färben sich dunkel, das typische Kakaoaroma entsteht. Bevor die Kakaobohnen in Jutesäcke verpackt ihre Reise in die Verarbeiterländer antreten, werden sie mehrere Tage in der Tropensonne getrocknet.

Die Weiterverarbeitung des Kakaos beginnt mit dem Rösten. Anschließend werden die gerösteten Kerne von Schalenteilchen getrennt und in Mühlen und Walzwerken immer weiter zermahlen. Bei der Zerkleinerung wird das Zellgewebe der vorgebrochenen Kakaokerne aufgerissen und die in den Zellen enthaltene Kakaobutter freigesetzt. Durch die Reibung beim Mahlen erhöht sich die Temperatur, dabei schmilzt die Kakaobutter und verbindet die Zellbruchstücke, Stärke- und Eiweißteilchen zur leuchtendbraunen, schon stark nach Schokolade duftenden Kakaomasse.

Zur Herstellung von Schokolade wird die Kakaomasse mit Milch, Zucker, zusätzlicher Kakaobutter oder Sahne vermischt - je nachdem, ob eine Zartbitter-Schokolade oder eine Vollmilch-Schokolade entstehen soll. Das Ergebnis ist eine knetfähige Masse, die bereits alle geschmacklichen Eigenschaften der Schokolade aufweist. Allein die endgültige Feinheit fehlt noch. Erst nach Tagen des ununterbrochenen Drehens, Wendens, Lüftens und Temperierens in speziellen Maschinen ist die Masse so glatt und gießfähig, daß daraus feinste Schokolade entstehen kann.

[Diese und weitere Infos unter: www.infozentrum-schoko.de]



PLATTE(N) KRITIK

- MUSIK FÜR ODER GEGEN EUREN ROLLENSPIELABEND -

APOCALYPTICA: CULT

KURZINFO:

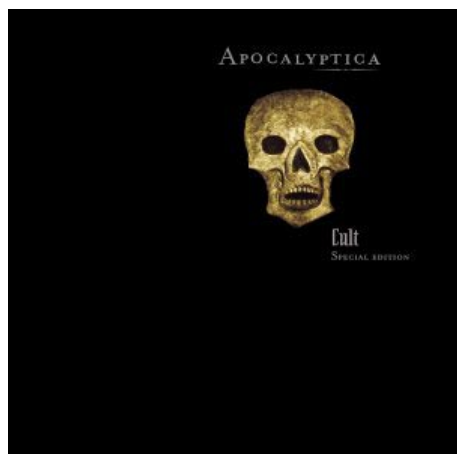
Erscheinungsjahr: 2000

Preis: ca. 35,- DM

Label: Island

Format: Doppel-CD

Bewertung: **1 2 3 4 5 6 7 8 9 10**



KRITIK:

„Die vier wilden aus Finnland legen mal wieder so richtig und sägen ihre gepeinigten Cellos.“

Das stand so oder so ähnlich in einer bekannten, deutschen Tageszeitung, und so unrecht hat sie damit nicht. Mit ihrem neuen, oder sagen wir mal lieber aktuellen Album, namens „Cult“ haben die vier, eigentlich zu klassischen Cellisten ausgebildeten Musiker, ihre Fangemeinde ungemein vergrößert. Aus der „Metallica-Cover-Band“-Phase sind sie jetzt draußen und legen auf diesem Album eigene Songs einer breit gestreuten Stilrichtung hin. Manche ihrer Stücke erinnern mit ihren klassischen Musikelementen an das „gute alte Musikwesen“ mit klaren Klangteppichen, Harmonien wie Blumenwiesen und einer besonders gelungenen Haltungsnote der Musizierenden (Schaut euch mal das Coverbook an!). Einige Stücke allerdings wie z.B. „Hyperventilation“ zeigen, dass ein Cello nicht nur etwas für Romantiker ist, sondern sich zu einer Art akustischen Waffe entwickeln kann, die ihre Eindrücke hinterlassen (damit meine ich auch die klei-

nen Dellen im Trommelfell!). So ist wohl für jeden Geschmack etwas dabei auf dieser CD.

Alles in allem finde ich den Sound der Vier aus dem halbhohen Norden eindrucksvoll, episch, laut, groovig (ein nettes Wort!), harmonisch, manchmal sehr anschmeigend, fast traurig, um im nächsten Moment wieder zu explodieren.

NUTZEN FÜR ROLLENSPIELER:

Das ist jetzt eher schwer! Diese CD ist nicht als Hintergrundmusik geschrieben, sondern der Sound steht im Raum und benötigt seinen Platz! Nicht besonders viel Platz, aber er lässt sich nun mal nicht übersehen! Da sich softer und härterer Sound ständig abwechselt, kann es passieren, dass eine Heldengruppe durch eine wunderschöne, verwunschene Elfenstadt wandert und die Andacht durch hämmernde Celli untermalt werden, während der finale, epische, ungemein blutige und nervenaufreibende Endkampf gegen den bösen Drachen durch musikalische Assoziationen an laue Vollmondnächte im Sommer begleitet wird.

Manche Lieder eignen sich aber als gezielte Untermalung einer bestimmten Situation.

ROLLENSPIELGENRE:

Es ist für jedes Genre etwas dabei, sei es Horror, Sci-Fi, Fantasy, Grusel, oder was weiß ich denn noch!

FAZIT:

Insgesamt eine sehr schöne CD, die man immer und überall laufen lassen kann, nur eben bei einer Rollenspielrunde sollte man vorher sehr genau auswählen, was und wann. Bei einer kleinen Runde Table-Top passen die Finnen fast wie die Faust aufs Auge, fast wie der Deckel auf den Topf oder fast wie die Miniatur auf den Tisch!

Allen Freunde der (etwas anderen??) Metal-Musik sei mal angeraten, ein Ohr zu riskieren, und hinein zu hören. Und all dem ganzen Rest da draußen auch! Reinhören kostet eigentlich nichts. Und wenn doch, einfach Geschäft wechseln!

[christoph maser]

STILBLÜTEN

Spielleiter: „Wir halten eine Tortenmesse ab.“



Spielleiter: „Glaube mir, ich bin Dein Meister!“



Spielerin: „Vielleicht sieht man bei normalem Licht, dass es schwerer ist...“



Spieler: „Die Rüstung würfelt gut!“



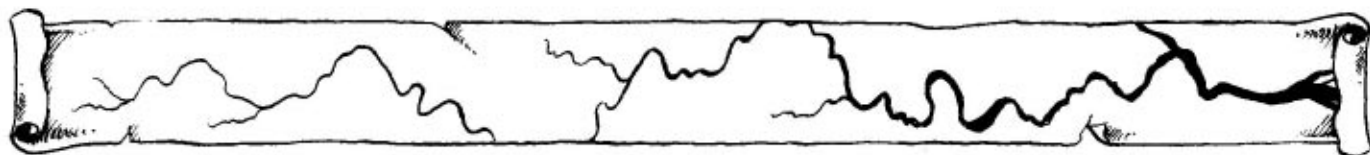
Spielerin: „Ich würde Euch empfehlen, Euch nass zu machen!“



Spieler: „Wer früher stirbt ist länger tot!“



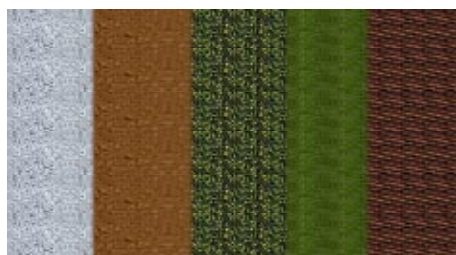
Spielleiter: „Vor Euch steht ein... äh... grippaler Infekt!“



KARTE EINES DORFES

- DIE KUNST DES KARTENZEICHNENS AM COMPUTER -

Zum Erstellen einer derartigen Landkarte benötigt man ein Bildbearbeitungs- oder Grafikprogramm. Für dieses Beispiel hier musste der Micrografx Picture Publisher Version 8 (PP8) herhalten. Die meisten Grafikprogramme dürften jedoch in etwa ähnliche Funktionen besitzen, so daß man die Karten auch mit anderer als oben genannter Software erstellen kann (z.B. Photoshop oder Paint Shop Pro 7).



Das ganze Geheimnis sind Texturen, mit denen man der Landkarte ein realistisches Aussehen geben kann. Zu diesem Zweck ist es nützlich, sich einen kleinen Katalog an verschiedenen Strukturen anzulegen, mit denen man eine Landschaft gestalten kann, also zum Beispiel Gras, Mauerwerk, Ackerboden, Wald, Dachziegel usw.

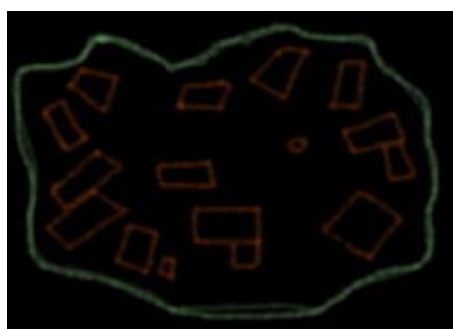
Beim PP8 kann man nicht nur mit den Optionen „Pinsel“ oder „Sprühpistole“ zeichnen, sondern es gibt auch die Möglichkeit, mit Strukturen zu malen und diese wie einen Pinsel zu verwenden. Dazu gibt es im Programm bereits einige abgespeicherte Strukturen, man kann sich diese aber auch leicht selbst und für eigene Zwecke passend herstellen. Wer einen Scanner besitzt, ist hier fein raus, denn man kann alle möglichen Materialien dazu verwenden und einscannen: Ausschnitte aus Fotos und Zeitschriften, die geeignete Strukturen aufweisen, Bücher, Prospekte usw. Notfalls lassen sich vielleicht auch freie Bilder aus dem Web dazu verwenden, wenn's nicht anders geht.

Aus den eingescannten Fotos markiert man mit dem Grafikprogramm geeignete Stellen und läßt sie vom Programm in Nahtloskacheln umwandeln. Beim PP8 findet man diese Optionen einmal unter „Effektfilter/Struktur/Strukturkachel nahtlos“ und einmal unter Assistenten, hier heißt sie „Kacheln generieren“. Mit dieser Option kann man

die Ränder der Struktur so anpassen, daß man mit ihr im Idealfall nahtlos größere Flächen füllen kann. Die markierten Texturen bzw. Kacheln kann man dann als Struktur abspeichern - mit der rechten Maustaste einfach auf das Bild oder den Bildbereich klicken und im Kontextmenü „Bild speichern unter ... Struktur“ auswählen, einen passenden Namen vergeben - fertig, die Struktur, mit der man malen kann, ist angelegt.

Einige Elemente, die in den Karten immer wieder vorkommen, wie beispielsweise Hausdächer, Gebäude, Bäume usw. kann man sich auch zum späteren Einfügen in die Karte entweder als transparente gif's oder auch als jpg's abspeichern und immer wieder in verschiedenen Größen verwenden.

Hier im ersten Schritt werden die Umriss der Karte und die Lage der einzelnen Häuser ganz grob auf ein leeres Arbeitsblatt des Grafikprogramms gezeichnet. Falls man schon fertige Karten in elektronischer Form, also beispielsweise als Scans hat, kann man natürlich auch diese verwenden. Als Vorlage für eine neue Karte speichert man die bereits vorhandene als neues Bild und malt dann direkt mit den Strukturen oder mit Farbe auf die Kartenzeichnung.

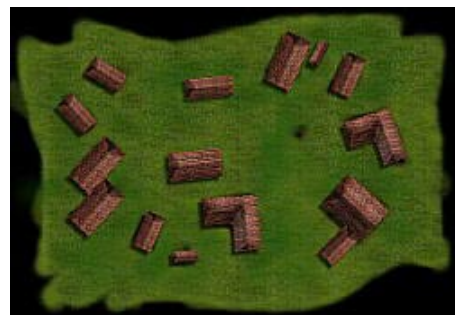


Im zweiten Schritt legt man einen Hintergrund an, für die Dorfkarte hier sollte es eine Grasfläche werden. Als Arbeitswerkzeug klickt man die Option „Retuschewerkzeuge/mit Struktur malen“ an und wählt sich aus den vorher angelegten und abgespeicherten Texturen eine passende aus, hier eine einfache Wiese, die mit dickem „Pinsel“ und ohne Transparenz aufgetragen wird. Damit das ganze etwas plastischer wirkt und nicht so platt aussieht, wäre es gut, wenn man

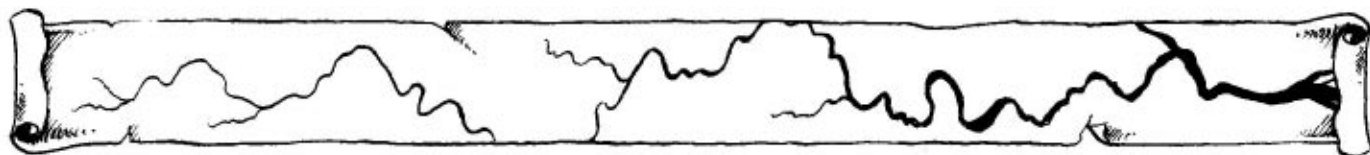
verschiedene Grasstrukturen einsetzen kann oder die ganze Fläche abschließend einfach an einigen Stellen etwas aufhellt oder abdunkelt, was sie viel lebendiger wirken läßt.



Als dritten Schritt fügt man nun an den dafür vorgesehenen Stellen die Gebäude ein. Dazu werden vorher mit der Dachziegelstruktur auf einfarbigem Hintergrund typische Hausdachformen gemalt, also einfach quadratische oder längliche Formen und als jpg's oder gif's abgespeichert, so daß sie immer wieder verwendet werden können. Man kann natürlich auch mit der Struktur direkt auf die Karte zeichnen, allerdings lassen sich die Dächer viel leichter im Bild positionieren, wenn man sie als Objekt einfügt, so kann man sie noch beliebig herumschieben und die Anordnung und Lage optimal gestalten. Um die Dächer plastischer wirken zu lassen, schattiert man sie der Länge nach bis etwas zur Mitte, das deutet die Licht- und Schattenseite des Dachs an.



Nachdem die Häuser alle richtig positioniert sind, kann man mit der Option „Objekt/Schlagschatten“ Schatten setzen. Dabei sollte man darauf achten, daß man die Licht- und Schattenseiten der Dächer und die Schlag-schatten nicht wahllos in alle Richtungen



verteilt, sondern daß man sich dabei eine



bestimmte Lichtquelle denkt und sich mit Licht- und Schattenwurf im Bild danach richtet. So wirkt das ganze viel realistischer.

In Schritt vier kommen nun einige Details: die Dächer werden noch ein wenig aufgehellt bzw. auf der Schattenseite abgedunkelt, den Kanten der Hausdächer wird mit der Option „Retuschewerkzeug/Wischen“ oder mit „Objekt/Verwischen“ ein wenig die Härte genommen. ebenso kann man

mit dem Strukturpinsel und einer fertigen „Baum-Gebüsch-Laubwerk“-Textur Bäume und Sträucher einzeichnen. Das ginge jedoch ebenso wie die Hausdächer auch mit fertig abgespeicherten Objekten, die man ins Bild einfügt. Die Bäume werden ebenfalls mit Schatten auf der lichtabgewandten Seite versehen, das lässt sie plastischer wirken.

Schritt 5: gleich ist die Karte fertig. Mit der Option „Retuschewerkzeug/mit Struktur malen“ und einer braunen Ackerboden-Textur (Transparenz auf ca 80%) legt man großzügig ein paar Flächen an, um das ganze aufzulockern. Man kann noch kleine Zäune oder Felsen einzeichnen oder als Objekte einfügen, und mit „Retuschewerkzeuge/mit Struktur malen“ und einer hellen Pflastersteintextur (Transparenz wieder ca 70-80 %) kann man Wege und Plätze anlegen.

Realistisch wirkt alles, wenn man es möglichst lebendig gestaltet, das heißt, nicht einfach nur platt die Flächen ausfüllen, sondern mit verschiedenen Texturen arbeiten, einige

Stellen mit transparenter Farbe nachbearbei-



ten, aufhellen oder abdunkeln, verschiedene Strukturen auch mal in transparenten Schichten übereinanderlegen, an festen Objekten die Licht und Schattenseiten beachten ... fertig ist die kleine Dorfkarte.

[sylvia]

[www.drachenbande.de]

COPYRIGHT & CO

- WIE SCHÜTZE ICH MEINE ARBEIT? -

Viele glauben immer noch, das Internet sei ein völlig rechtsfreier Raum, in dem man sich nach Belieben das Eigentum anderer aneignen könnte - das ist aber nicht so! Deswegen wollen wir hier etwas näher auf dieses Thema eingehen.

Auf jedem Werk liegt ein Copyright. Es unterliegt den Rechten des jeweiligen Urhebers. Jedes Werk, sei es nun ein Bild, ein Musikstück oder ein Text - jedes Werk hat seinen Schöpfer und somit seinen Urheber. Und dieser Urheber, der Maler oder Autor oder Komponist, ist es, der die alleinigen Rechte an seinem Werk besitzt, denn es ist sein (geistiges) Eigentum. Und nur er hat das Recht darüber zu bestimmen, wie sein Werk verwendet wird, ob es kopiert und verbreitet werden darf, wie es genutzt wird - und auch, ob es auch eurer Homepage auftaucht.

Der Urheber kann diese Rechte auch an jemand anderen abtreten, zum Beispiel an einen Verlag oder an eine Privatperson. Aber jemanden, der diese Rechte innehat,

gibt es in jedem Fall. Es ist ein Trugschluß, zu glauben, auf irgendwelchen Bildern oder Gemälden läge kein Urheberrecht. Das ist nur selten der Fall.

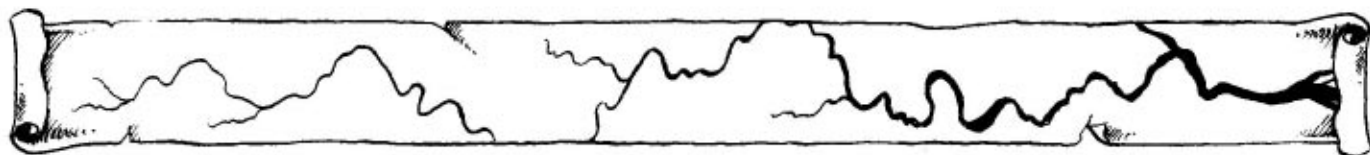
Eine private, nichtöffentliche Nutzung ist natürlich - auch vom Gesetz her - gestattet, keine Frage. Sonst könnte sich niemand zuhause ein Poster aufhängen oder eine CD anhören oder sich ein Tattoo stechen lassen. Schwierig wird es erst, wenn man Werke anderer irgendwo ohne deren Wissen veröffentlicht. Vor allem, wenn dies auch noch kommerziell geschieht, das heißt, wenn jemand mit den Sachen anderer Leute Geld verdient. Soll gelegentlich auch mal vorkommen. Bitte habt wenigstens ein bißchen Respekt vor der Mühe und Arbeit anderer. Danke!

Zu diesem Thema findet Ihr unter www.drachennitter.de Liste zusammengestellt, auf der beinahe jeder einigermaßen bekannte Fantasykünstler mit Mailadresse und URL der Webseite zu finden ist, so dass ihr die Möglichkeit habt, z. B.

deren Bedingungen für eine Veröffentlichung nachzulesen und die jeweiligen Künstler anzuschreiben und wegen einer Veröffentlichung der Bilder zu fragen.

Von den meisten werdet ihr eine wirklich freundliche Antwort und auch die Erlaubnis erhalten - Künstler sind nämlich auch nur Menschen, und meist sogar recht nette... Aber es gibt auch welche, die eine Veröffentlichung nur in begrenztem Maße oder gar nicht erlauben. Boris Vallejo und Julie Bell zum Beispiel genehmigen nur eine sehr beschränkte Anzahl an Bildern, andere wie Luis Royo gestatten es überhaupt nicht. Bitte fragt, bevor ihr etwas ins Netz stellt, das euch nicht gehört - das ist nicht zu viel verlangt, glaube ich.

Immer wieder kommt die Anfrage „Wie schütze ich meine mühevollen Arbeit, wenn ich sie ins Internet stelle oder an Verlage schicke vor bösen Menschen (Kobolde interessieren hier weniger), die mit meiner Arbeit Geld verdienen, ohne dass ich davon profitiere“. Mit andern (einfacheren) Worten,



wie lässt sich die eigene geistige Leistung schützen.

Das wichtigste vorweg: Soweit eine persönliche geistige Schöpfung vorliegt, sind Werke quasi ohne irgendeine „Anmeldung“ (die das Urheberrecht nicht vorsieht) geschützt. Dennoch ist es natürlich sinnvoll, die Früchte seiner eigenen harten Arbeit schützen zu lassen, damit kein anderer sich damit schmücken kann.

Ein billiger Beweis des Copyrights ist es, das Werk in einen versiegelten Umschlag zu stecken und an sich selbst zu versenden. Dies wird auch „poor man's copyright“ genannt, da es wirklich nur wenig Arbeit erfordert. Ein Siegel ist schon ein aufgeklebtes Stück Papier mit einer Unterschrift drauf. Oder einfach quer über den Verschluss des Briefumschlages schreiben. Natürlich sollte man diesen Umschlag dann verschlossen aufbewahren, bis man mal einen Beweis für sein Anrecht braucht. Weitere Info findet man dazu im Beck-Rechtsberater: „Ideen schützen lassen“ (Band 5642). Dies ist allerdings eine sehr schwache Sicherheit, die geringfügig dadurch erhöht werden kann, dass der Umschlag als Wertbrief oder als Einschreiben versendet wird und somit die Post als zusätzlicher Beweis genutzt wird. Als Gegner könnte man aber behaupten, dass der Inhalt des Umschlages nach der Versendung möglicherweise ausgetauscht wurde. Dies zu widerlegen wird schwer fallen. Es wird also hier um die Glaubwürdigkeit der Parteien in einem Rechtsstreit gehen.

Auf der sicheren Seite ist man nur wenn eine unabhängige, möglichst „amtliche“ Person die Existenz eines Schriftstückes bzw. Bildes zu einem bestimmten Zeitpunkt bestätigt. Im Zweifelsfall sollte dies durch geeignete Zeugen bekräftigt werden. Häufig wird auf derartige Fragen eine notarielle Hinterlegung oder Beglaubigung empfohlen. Die hiermit verbundenen Kosten können aber die Markenmeldegebühren erreichen oder überschreiten. Eine andere und etwas billigere Möglichkeit ist es, Texte, Bilder etc. ausdrucken und vom Gerichtsvollzieher an sich selber zustellen zu lassen. Man erhält dann eine vom Gerichtsvollzieher beglaubigte Kopie. Der Vorgang schlägt sich auch in den Akten des Gerichtsvollzieher nieder, ist also immer beweisbar. Das kostet unter 100,- DM.

Firmen- und Vereinslogos u.ä. können

zusätzlich als (Bild-) Marke geschützt werden - und zwar mittels Markenmeldung. Dies ist zugleich der empfehlenswerte Weg. Einzelheiten findet man unter „Wie melde ich eine Marke an?“ auf der Seite des Deutschen Markenamtes (www.dpma.de).

In Deutschland genießt derjenige, der auf dem Werk oder den Vervielfältigungsstücken als Urheber bezeichnet ist, die Vermutung der Urheberschaft, § 10 Abs. I. UrhG. Dies hat eine Beweislastumkehr zur Folge: die andere Seite muss nun beweisen, dass Sie nicht Urheber ist. Auch indiziert dies ein Verschulden des Verletzers.

Der Copyright Vermerk im deutschen Urheberrecht ist deshalb vorteilhaft, weil der Verschulden voraussetzende Schadensersatzanspruch hinsichtlich der Verschuldensfrage kaum angegriffen werden kann (Stichwort Beweiserleichterung). Ein Verletzer des Urheberrechts, der trotz des Copyright-Vermerks Urheberrechte nicht beachtet und sich später damit verteidigen will „...wusste nichts vom Bestehen eines Urheberrechts...“, wird das Gericht wohl kaum überzeugen können.

In den USA ist der Copyright-Vermerk seit 1976 nicht mehr Voraussetzung für das Entstehen des Urheberrechts. Wohl schneidet der Vermerk hier den Einwand der Gutgläubigkeit ab. Dies hat Bedeutung für die Bemessung der Schadensersatzansprüche, auch die Erstattung der Anwaltskosten (in den USA bei Copyright-Klagen kaum unter \$100.000,00) ist im Zweifel ausgeschlossen. Sollten Verwertungshandlungen in den USA geplant sein, empfiehlt sich auf jeden Fall eine zusätzliche Registrierung beim Copyright-Office. Diese ist nämlich auch Voraussetzung für die Geltendmachung von gesetzlichen Schadensersatzansprüchen (statutory damages) und Anwaltskosten.

Ein großer Teil dieses Artikels entstammt den Beiträgen des öffentlichen Forums „Forum für Urheber- und Patentrecht“ im „Forum Deutsches Recht“ auf <http://foren.recht.de/> (insbesondere jenen von Michael Horak, Lars Gebauer und Hans-Jürgen Homann).

[jens peter kleinau]

[sylvia]

[www.drachennitter.de]

IMPRESSUM

KONTAKT:

Tommy Heinig, Stuckstr. 6
82319 Starnberg, tommy@anduin.de

MITMACHEN:

Wenn Du Dich an diesem eZine beteiligen möchtest, dann schicke uns Deine Artikel oder Zeichnungen einfach zu oder melde Dich per eMail, wenn Du Fragen hast. Auf unserer Homepage findest Du weitere Infos!

DANK AN:

...den Fagamo e.V. für die Artikel und das nette Forum! ...die Pet für

ZEICHNUNGEN:

Dani Kufner, Yoshi, Alan Histon, Shawna Hayes, Tommy Heinig

DAS KLEINGEDRUCKTE:

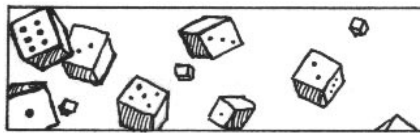
Die Artikel in dieser Ausgabe stellen die Meinung der einzelnen Autoren dar und müssen nicht mit der Meinung der Redaktion übereinstimmen. Adressen von Internetseiten werden guten Gewissens weitergegeben. Die Redaktion distanziert sich von Internetseiten mit verfassungswidrigen, radikalen oder pornographischen Inhalten. Die Verwendung von geschützten Warenzeichen stellt keine Copyright-verletzung seitens der Redaktion dar. Final Fantasy rocks! 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.



Spielleiter: „Wir braten unsere Burger von allen drei Seiten schön braun!“

Spielercharakter ist ein Untoter und wird von einem Schwert durchbohrt:

„O nein, nicht schon wieder tot!“



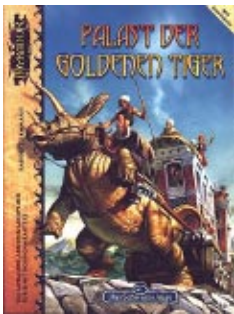
Palast der Goldenen Tiger

Art: Abenteuer
Verlag: Fan Pro
System: DSA - Myranor
Preis: ca. 27,- DM

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

Gesamt:

2



Zusammengefaßt ist das Abenteuer eine Reise durch das Bergland von Myranor mit einem Finale in einem ehemaligen Amaunischen Palast. Die Reise bietet für die Spieler alle Facetten

der myranischen Landkulturen und einige sehr harte Kämpfe für all diejenigen, die hin und wieder gern ein paar Köpfe spalten.

Der Anfang des Abenteuers ist nicht unbedingt neu: In einer Stadt gibt es eine großes Fest um die Befreiung dieser von einem Tyrannen zu feiern. Eigenartiger weise verhält sich der jetzige Herrscher recht merkwürdig. Er war bisher immer ein recht großzügiger Mann gewesen, doch nachdem er einen kleinen Jungen, der in den verfluchten Palast der Goldenen Tiger gelaufen war, retten wollte und dabei schwer erkrankte, tyrannisierte er seine Untertanen nach seine Genesung. Die Helden werden von seiner ehemaligen Geliebten, die er umbringen lassen wollte, nun gebeten zu der Sphinx zu reisen um sie zu fragen was mit dem Satrap (Titel des Stadtherrschers) passiert ist, vorher müssen die Spieler beweisen das sie wahrhafte Helden sind. Die Helden kommen nach einigen Mühen bei der Sphinx an die ihnen erst Auskunft geben will wenn sie ihr vorher einen Schleier aus dem Netz der Götterspinne Kutilakitaka bringen. Nachdem die Helden noch weiter in die Berge hinaufsteigen und über der Schneegrenze in einem erloschenen Vulkankrater den Kultplatz der Götterspinne

erreichen müssen sie die Priesterin, die selbst wie eine Spinne aussieht, davon überzeugen das sie ein wichtiges Anliegen haben und sie sie zur Götterspinne vorlassen soll. Die Spinne verlangt von ihnen eine Gegenleistung die ihr nur Lebewesen geben können. Wieder bei der Sphinx angelangt erfahren die Spieler das sie die halbe Aufgabe schon fast gelöst haben. Nun müssen sie mit dem „Schleier“ zu dem Satrapen zurück denn in ihm wohnt der Geist des Tyrannen dessen Vernichtung gefeiert werden soll. Den Helden stellen sich nun folgende drei Aufgaben: 1. Müssen sie den Satrapen gefangen nehmen und einen Exorzismus vornehmen um den bösen Geist zu vertreiben. 2. Der Satrap hält sich einen überaus gefährlichen magischen Tiger dessen Fähigkeiten nur mit dem Netz der Götterspinne ausschalten lassen können und der nur so ein wirklich angreifbares Ziel ergibt. 3. Hat sich der Satrap die Auftraggeberin der Helden geschnappt, um sie zu opfern damit er den Geist des ehemaligen Satrapen für immer aus dem Körper bannen kann. Haben die Spieler alle drei Aufgaben gemeistert sind ihnen der Satrap und die ganze Stadt sehr dankbar und sie können als Gäste des Satrapen noch eine Weile in der Stadt bleiben.

Das ist soweit die Story. Spielen läßt sich das ganze relativ schlecht. Erstens steht hinten auf dem Abenteuer mittlere Anforderung an Helden und Meister, wobei es dem Meister recht schwer fällt alle Begebenheiten in die richtige Reihenfolge zu bringen und die Spieler sich wahrhaft heldenhaft verhalten müssen sonst platzt das Abenteuer schon nach den ersten 2 - 3 Stunden Spielzeit. Unter den Schwierigkeiten die auf den Meister zukommen ist die geringste, dass die ganzen Infos über das gesamte Buch verteilt sind (z. B. stehen die Werte für Gegner die am Anfang kommen erst hinten im Anhang). Außerdem sind keine Spielerinformationen enthalten die es dem Meister erleichtern den Spielern die Welt zu beschreiben sonder nur Allgemeine Informationen, die zum Teil Beschreibungen enthalten die die Spieler erst nach einigem Suchen herausfinden können und dann immer so geschrieben sind als ob die Helden nur eine Wahl haben etwas zu tun. In den Meisterinformationen, die gut 2/3 des gesamten Buches ausmachen, ist für meinen Geschmack einfach zuviel durcheinander geschrieben. Hin und wieder hat der Autor des Buches hin und wieder einige Sprünge

in der Erzählung gemacht so das man den Eindruck bekommt er hat hin und wieder keine Idee gehabt wie man einige Stellen des Abenteuers noch verfeinern könnte, das läßt dem Meister natürlich einige Freiheiten nur für einen ungeübten Meister ist es schon recht verwirrend. Das Finale ist auch nicht als zusammenhängende Erzählung geschrieben sondern es wird erst der Palast beschrieben und dann was passieren soll, spätestens hier kommt ein ungeübter Spielleiter voll ins stocken. Ein weiteres Manko an der Story ist das am Anfang darauf hingewiesen werden sollte, dass sich unbedingt ein Magier oder BaLoa (Geisterbeschwörer) in der Gruppe befinden soll. Diese wird aber erst benötigt, wenn der Satrap am Ende befreit werden soll. Wobei dafür auch die Auftraggeberin verwendet werden kann. Wie bereits oben erwähnt, kann man dieses Abenteuer nur dann, wenn sich die Helden absolut heldenhaft verhalten richtig spielen. Charaktere die hin und wieder gerne einmal Streit mit einigen Wachen oder der Stadtgarden gönnen, nur um zu beweisen das sie stärker sind, sterben sofort. Auch müssen sich die Helden am Beginn des Abenteuers schikanieren lassen ohne zurückzuschlagen und der Meister muß das so lange durchführen, bis jeder von ihnen alle Gardisten abstechen will, sobald sie einen alleine antreffen oder sie in einer Menschenmenge sind wo es keinem auffällt. Allerdings muß der Meister die Gardisten trotzdem als eine überaus gefährliche Bedrohung darstellen.

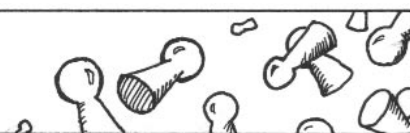
FAZIT:

Um das Abenteuer als Meister wirklich gut rüber zu bringen muß man das ganze schon im Kopf haben, die Reaktionen der Spieler auf fast jede Situation genau kennen und sich am besten die wichtigsten Sachen selbst ausschreiben, damit man den Überblick behält. Ansonsten ist die Geschichte recht schön erzählt (leider nur für den Meister wenn er es nicht leiten muß, da er ansonsten mit dem hin und her blättern schnell durcheinander kommt) und beschreibt die Begebenheiten in Myranor recht gut. Als Anfängerabenteuer wie es die meisten DSA Einsteigerabenteuer (steht tatsächlich vorne drauf) sind ist es komplett ungeeignet und nur für erfahrene DSA Spieler wie Spielleiter zu empfehlen.

[daniel neher]



Unter der Lupe...



Evo

Art: Brettspiel
Verlag: Eurogames
Spieleranzahl: 2 - 5 Spieler
Spieldauer: 60 bis 120 Minuten
Preis: ca. 50,- DM

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

Gesamt:

4

Dinosaurier hatten es wirklich nicht leicht. Ständig ums Überleben kämpfen, hoffen, dass die Evolution einem die richtigen Gene mit auf den Lebensweg gegeben hat, das schlechte und launische Wetter ertragen und dann auch noch die Angst vor dem drohenden Kometeneinschlag. Um in dieser grausamen Welt dennoch eine Chance zu haben, gilt es, sich zu vermehren was das Zeug hält und möglichst viel in die eigene Weiterentwicklung zu stecken.

Anfangs wird die Größe des Spielplans (der eine Insel mit verschiedenen Landschaftsarten zeigt) je nach Anzahl der Mitspieler bestimmt. Da der Plan aus zwei Teilen besteht, die jeweils zweiseitig bedruckt sind, können also vier verschiedene Inselgrößen erzeugt werden. Dann bekommt jeder Spieler eine Übersicht, die seine Dinorasse zeigt. Anfangs hat jeder die gleiche ‚Grundausstattung‘ an Fellen, Beinen, Hörnern, Sonnenschutz, Schwanzlänge und Eiern (hier grinsen die meisten Spielerinnen immer, wenn man die Regeln erklärt). Dazu gibt es für jeden noch einen Dino und einen Satz von drei Ereigniskarten.

Die Schwanzlänge entscheidet, welcher Spieler die Runde beginnen darf (in der ersten wird drum gewürfelt). Als nächstes wird das Klima auf der Klimatablelle, die auch noch die Zugreihenfolge und die Punkteleiste beherbergt, bestimmt. Eigentlich entscheidet hier ein Würfelwurf, doch können die Spieler durch Ereigniskarten auch selbst Einfluss auf das Klima nehmen. Beim Klima gibt es vier Zonen: Wüste, Hügel, Sumpf und Gebirge. Steht der Klimastein in einer Zone, so ist das Wetter in dieser mild und stellt keine Bedrohung für die Dinos dar. In der Nachbarzone aber ist

das Wetter bereits unfreundlicher und zwei Zonen entfernt ist es sogar extrem. Hier ein Beispiel: Steht der Klimastein auf Sumpf, so ist es in Sumpfgebieten mild, in Gebirgsfeldern kühl, in Hügelgebieten warm und in der Wüste extrem heiß.

In extremen Gebieten sind Dinos nicht lebensfähig, in unfreundlichen Gebieten nur mit entsprechendem Schutz. Ein Gen ‚Sonnenschutz‘ kann einen Dino vor zu warmen Klima schützen, zwei Gene ‚Felle‘ entsprechend zwei Dino vor zu kaltem Klima. Um dem ungünstigen Klima aber noch entkommen zu können dürfen sich die Dinos in der dritten Phase bewegen. Pro Gen ‚Bein‘ kann sich ein Dino um ein Feld bewegen. Treffen sich dabei zwei Dinos unterschiedlicher Rasse kommt es zum Kampf, der über die Anzahl der Gene ‚Hörner‘ der Rasse entschieden wird.

In Phase 4 vermehren sich die Dinos je nachdem, wie viele Gene ‚Ei‘ sie haben (pro Ei ein neue Dino, der auf ein Nachbarfeld eines bestehenden gesetzt wird). Dann wird für jeden Dino überprüft, ob er dem Klima trotzen kann und überlebt oder ob er vom Spielbrett genommen werden muss. Pro überlebendem eigenem Dino bekommen die Spieler nun Punkte auf der Punkteleiste.

Doch diese sind nicht sicher, denn sie dienen als Währung bei der nun folgenden Versteigerung der Gene. Für jeden Spieler wird ein Gen blind gezogen und die Spieler können nach einem recht interessanten Mechanismus die einzelnen Gene ersteigern. Für jede Runde wird auf der Klimatablelle ein Spielstein weiter in Richtung Kometeneinschlag, dessen Wahrscheinlichkeit stetig zunimmt und der nach einer bestimmten Anzahl von Runden todsicher eintritt. Wer zu diesem Zeitpunkt die meisten Punkte hat, der gewinnt das Spiel.

Optisch ist das Spiel gut gelungen, sowohl der Spielplan als auch die Anleitung sind hübsch und übersichtlich. Leider gibt es aber dennoch etwas zu meckern: Die dem Spiel



beiliegende Punkteleiste ist ein schlechter Witz, denn sie ist viel zu klein geraten! Ebenfalls unglücklich ist die Tatsache, dass einige Texte auf den Ereigniskarten nicht eindeutig sind. Und der lose aneinander liegende Spielplan kann mal verrutschen.

FAZIT:

Trotz der Mängel im Spielmaterial ist Evo ein gut gelungenes Spiel, dass aber einige Erinnerungen an ‚Ursuppe‘ erweckt. Trotzdem spielt sich Evo anders und ist auch schneller erklärt. Wer Spass an leichten taktischen Spielen hat, der ist mit Evo sicher gut bedient.

Spieler, die das Glückselement weitestgehend ausschalten wollen, sollten übrigens keine Ereigniskarten bei Spielbeginn austeilen. Diese können das Spiel nämlich für manche etwas zu unkalkulierbar machen.

[tommy heinig]

Carcassonne

Art: Brettspiel
Verlag: Hans im Glück
Spieldauer: ca. 30 Minuten
Spielerzahl: 2 bis 5
Preis: ca. 30,- DM

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

Gesamt:

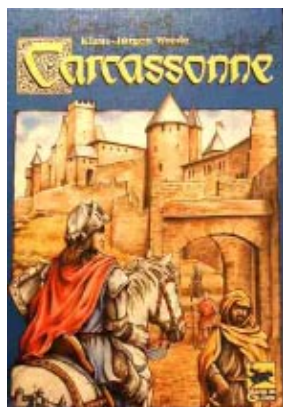
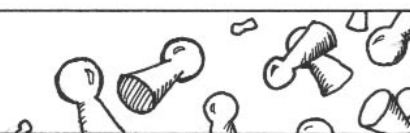
4

Im Süden Frankreichs liegt die Stadt Carcassonne, die für ihre einzigartige Befestigung aus der Zeit der Römer und später der Ritter berühmt ist. Die Spieler versuchen nun in und um der Stadt zu Geld zu kommen, indem sie ihre Gefolgsleute geschickt als Ritter, Wegelagerer, Mönch oder Bauer einsetzen.

Der Spielplan entsteht durch das Anlegen von quadratischen Landschaftskärtchen, die Teile der Stadt, Straßen, Klöster und Wiesen zeigen. Reihum legen die Spieler nach einfachen Legeregeln so die Landschaft aus. Sofort, nachdem man ein Kärtchen gelegt hat, darf man noch einen seiner



Unter der Lupe...



sieben Gefolgsleute auf das soeben ausgelegte Kärtchen setzen. Stellt man ihn auf eine Wiese, so ist er von nun an Bauer, bei einem Kloster zählt er als Mönch, und so weiter.

Sollte nun eine Straße oder eine Stadt fertiggestellt werden (die Stadt ist komplett von Stadtmauer umgeben bzw. die Straße führt von einem Abschlusspunkt wie Sackgassen oder Kreuzungen zu einem anderen), so werden Punkte an den Spieler verteilt, der dort am meisten Gefolgsleute unterbringen konnte. Auch Klöster können durch Anlegen weiterer Karten fertiggestellt werden und geben sofort Punkte.

Am Ende des Spiels, wenn alle Kärtchen gelegt wurden, werden die armen Bauern gewertet. Diese müssen nämlich anders als die anderen Figuren immer auf ihren Wiesen stehen bleiben, während der Rest nach einer Wertung wieder vom Spielplan genommen werden kann. Wer dann am Ende die meisten Punkte auf der Punkteskala hat, der ist der Held von Carcassonne.

Die Grafik ist sehr gut gelungen und ist zugleich schön anzusehen und doch übersichtlich. Dies gilt auch für die extra beiliegende Punkteskala. Die Gefolgsleute werden durch verschiedenfarbige Holzmännchen ebenfalls schön dargestellt. Dank der in der Anleitung erwähnten Tipps, manche Figuren einfach hinzulegen anstatt zu stellen, bleibt während des Spiels die Übersicht also gut erhalten.

Das Spiel selber glänzt als taktisches Legespiel, bei dem zwar eine große Portion Glück beim Nachziehen der Kärtchen im Spiel ist, dass aber dennoch anspruchsvoll gespielt werden kann. Die kurze Spieldauer von nur etwa 30 Minuten führt schließlich dazu, dass Carcassonne immer wieder auf dem Spieltisch landet.

Kritik erweckte in unserer Spielrunde eigentlich nur der bereits erwähnte Glücksfaktor, der sich aber leicht durch folgende Regel entschärfen lässt: Statt einer Karte zieht jeder Spieler zu Spielbeginn zwei Karten, aus denen er dann wählen darf. Am Ende seines Zuges füllt man wieder auf zwei Karten aus. Wer noch mehr Planung bevor-

zugt kann auch drei oder vier Karten pro Spieler zulassen, was aber die Geschwindigkeit des Spiels deutlich senkt.

FAZIT:

Waren es vor ein paar Jahren die Sechseckfelder, so scheinen nun die Quadrate in Mode zu sein, denn Carcassonne ist nach „Drakon“, den „neuen Entdeckern“ und „Herr der Ringe: Die Suche“ bereits das vierte hier vorgestellte Spiel in dieser Art. Im ersten Moment erinnert es auch etwas an die Entdecker von Teuber, bietet aber genügend Eigenständigkeit, um als ausgezeichnetes Spiel gelten zu können. Immerhin ist es auch Spiel des Jahres 2001 geworden.

[tommy heinig]

BESM - Screen

Art:	Abenteuer & Schirm
Verlag:	Guardians of Order
System:	Big Eyes, Small Mouth
Preis:	ca. 30,- DM
Preis/Leistung:	1 2 3 4 5
Aufmachung:	1 2 3 4 5
Spiele Spaß:	1 2 3 4 5
Gesamt:	
4	



spielen. Ich gehöre zur zweiten Kategorie und spiele am liebsten mit Sichtschirm. Dennoch konnte ich zunächst den Sinn in einem Sichtschirm für BESM kaum erkennen. Immerhin hat das System kaum Tabellen, die man während des Spiels benötigt. Dass die vordere Seite von schöner Manga-Art verziert sein würde war eigentlich klar.

Aber was soll auf die Rückseite?

Und wie vermutet sind nur ein paar Tabellen zu finden, die allesamt sehr augenfreundlich gedruckt wurden - soll heißen, es wäre Platz für mehr vorhanden gewesen. Es finden sich aber wirklich alle zum Spiel benötigten Daten auf dem Schirm. Die gesamte vordere Seite des vierseitigen Schirms (im gleichen Format wie das Regelbuch) nimmt eine sehr gelungene Zeichnung im Animestil ein, die verschiedenste Genres (von Fantasy bis Cyberpunk) abdeckt.

Das eigentliche Juwel ist aber das Abenteuer „So, we have... an Obelisk?“, das mit fast 50 Seiten Umfang durchaus respektable Größe erreicht. Es geht um einen gewaltigen Obelisk, der die Heimatwelt der Charaktere vernichtet. Die Charaktere, die übrigens aus verschiedenen Welten und damit aus verschiedenen technologischen Hintergründen stammen können, treffen sich auf einer mittelalterlichen Welt, auf der ebenfalls dieser Obelisk erschienen ist. Können sie diese Welt retten, oder wird sie dem Obelisk zum Opfer fallen wie ihre Heimat?

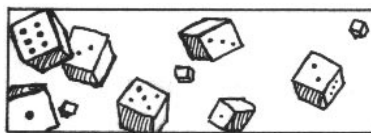
Das Abenteuer ist in zwei Teile unterteilt, von denen der erste etwas lockerer ist, während der zweite sehr ernste Fragen aufwirft und die Spieler vor schwere Entscheidungen stellt. Dabei erleben die Spieler verschiedene Aspekte, die typisch für Animes und Mangas sind. Die Ausarbeitung ist gut gelungen, an manchen Stellen hätten aber weitergehende Informationen Einsteigern geholfen. Ein paar Tipps zum Beispiel, an welcher Stelle für das Genre typische Gags oder Stilmittel verwendet werden können, hätte den Einstieg erleichtert und auch alten Hasen wertvolle Hilfe sein können.

Die Zeichnungen sind allesamt gut gelungen, kommen aber nicht an die Illustrationen aus dem Regelwerk heran. Zudem fehlt dem Abenteuer selbst ein Schutzumschlag, so dass es schnell ramponiert ist.

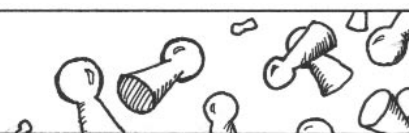
FAZIT:

Über den Sinn von Spielleiterschirmen kann man sich streiten, über die Güte des Abenteuers nicht. Nachdem diese ohnehin eine Mangelware für BESM sind, kann ich Euch nur empfehlen, den Sichtschirm zu erwerben. Ihr bekommt ein interessantes und spannendes Abenteuer und einen schicken Sichtschirm, der dank seiner schönen Vorderseite danach schreit, auf dem Spieltisch zu landen.

[tommy heinig]



Unter der Lupe...



Floor Plan 1: Horror House

Art: Bodenpläne
Verlag: SJ Games
System: frei
Preis: ca. 50,- DM

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

Gesamt:

3



Steve Jackson Games haben vor längerer Zeit begonnen, 'Cardboard Heroes' zu veröffentlichen - also kleine Pappcounter mit den Abbildungen von Helden, Monstern und NPCs. Pas-

sand dazu, aber auch leicht ohne diese zu verwenden, ist nun der Bodenplan für ein typisches Horrorhaus erschienen. Eigentlich als Spielhilfe für GURPS gedacht, lässt er sich aber ohne Probleme in jedem Rollenspiel verwenden.

Auf acht großen Papierbögen finden sich die Pläne einer alten Villa, die sich geradezu für ein Gruselszenario anbietet. Die Pläne sind in Graustufen gedruckt und zeigen neben den Wänden, Türen und Fenstern auch vereinzelt Möbelstücke. Dabei ist sowohl der Grundriss sehr interessant und logisch angelegt worden, als auch die Möbelstücke teilweise sehr geschickt verteilt worden. Immer wieder entstehen so düstere Ecken, die die Helden bei der Erkundung des Hauses nicht sofort einsehen können und in denen Gefahren auf sie lauern können. Ein Beispiel ist das Waschhaus, in dem in einer Ecke eine Wäscheleine mit viel Wäsche so gespannt ist, dass dahinter leicht ein cthulhuider Schrecken oder ein grausamer Leichenfund warten könnten.

Jeder Bogen ist doppelseitig bedruckt, zeigt aber auf beiden Seiten die gleiche Karte. Nur wird einmal ein Hexraster über den Plan gelegt und einmal ein Quadratra-

ster. Die Grafik an sich ist leider nur teilweise sehr gut gelungen und einigen Objekten sind man allzu deutlich die Herkunft aus einem Vektorprogramm an. Dennoch sind die Pläne stimmungsvoll und lassen sich durchaus sinnvoll einsetzen.

Als Bonus wurde dem Paket ein Blatt mit Abenteuerideen und ein Pappbogen mit 'Cardboard Heroes' beigelegt. Während ersteres eher einen Weg darstellt, die Rückseite des Titelbildes mit Text zu füllen und eher unbedeutend ist, sind die Pappkameraden eine nette und lustige Beigabe. Dies nicht zuletzt deshalb, weil die meisten Figuren Zombies, Geister oder Kultisten sind und recht „blutig“ dargestellt wurden.

FAZIT:

Für Spielleiter, die eine Horrorkampagne leiten ist das Kartenwerk mit Sicherheit interessant. Leider ist der Preis aber wirklich zu hoch ausgefallen, immerhin bekommt man zu dem Preis auch ganze Regelsysteme oder (fast) zwei DSA-Abenteuer. Ob der Wiederverwendungswert also hoch genug ist, um sich die Pläne trotzdem anzuschaffen, muss jeder für sich selbst entscheiden.

[tommy heinig]

Drachendelta

Art: Brettspiel
Verlag: Eurogames
Spielerzahl: 2 - 6 Spieler
Spieldauer: ca. 45 Minuten
Preis: ca. 60,- DM

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

Gesamt:

3

In diesem Brettspiel geht es darum, den chinesischen Drachenfluss auf Stegen zu überqueren, um im alljährlichen Wettbewerb der Sieger zu sein. Im Fluss befinden sich Felsbrocken, die sich dazu anbieten, die Stege zu tragen. Jetzt braucht man nur noch geeignete Fundamente (damit der Steg nicht zu sehr wackelt) und etwas Holz und schon ist man trockenen Fusses auf der anderen Seite.

Moment, ganz so einfach ist es dann doch nicht. Denn die Spieler versuchen alle gleichzeitig über den Fluss zu gelangen und kommen sich dabei ziemlich in die Quere, schubsen rum und bauen schon mal die Stege der anderen wieder ab. Wer in den Fluss fällt, der darf noch einmal von vorne beginnen und macht sich tropfnass zum Gespött der Zuschauer.

Die Spielmechanik erinnert stark an Roborally, denn auch hier wählen die Spieler jede Runde aus den ihnen zur Verfügung stehenden Karten fünf Stück aus, die sie vor sich ablegen. Nun wird Phase für Phase je eine Karte für jeden Spieler aufgedeckt und diese abgearbeitet. Die zur Verfügung stehenden Aktionen sind: einen Stein setzen oder zwei, einen Steg setzen oder zwei, Stein oder Steg entfernen, seine Figur um einen Steg oder zwei bewegen, seine Figur über eine andere hüpfen lassen und schließlich die Aktion eines Konkurrenten blockieren.

Die Steine sind das Fundament der Stege und werden einem allgemeinen Vorrat entnommen. Die Stege gibt es in sechs verschiedenen Längen (man muss nach Augenmass schätzen, welche Länge verwendet werden soll). Die Aktion muss, wenn irgendwie möglich, durchgeführt werden. Muss ich z.B. einen Steg bauen und habe gerade keine Steine frei auf dem Brett liegen, so muss ich eben den Weg einer meiner Mitspieler verlängern oder, wenn er nicht passen sollte, diesen in die Schachtel zurücklegen. Bewegen darf man sich auf eigenen oder fremden Stegen, aber es darf sich immer nur ein Spieler auf einem Steg befinden. Sollte ein Spieler sich nicht bewegen können, aber dennoch eine Bewegungskarte aufgedeckt haben, so fällt er in den Drachenfluss.

Das Spielbrett und die Stege sind schön gezeichnet und bringen den chinesischen Flair des Drachendeltas gut rüber. Ärgerlich ist aber, dass die Farbuordnung der Dörfer sehr konfus ist. Die Dächer sind in den gleichen Farben gestaltet wie die Stege, haben aber nicht mit der Spielerfarbe zu tun. Viel-





Unter der Lupe...



mehr bestimmt ein schmaler Farbstreifen am Rand des Feldes, welches Dorf zu welchem Spieler gehört. Dafür sind die Spielsteine aus Holz und die Anleitung erklärt die einfachen Regeln schnell und ohne Missverständnisse.

Ebenfalls lobenswert ist es, dass der Verlag seinem Spiel einen praktischen Stoffbeutel beilegt. Diesem Beispiel könnten mehr Verlage folgen, denn immer noch ist viel zu selten ein Stoffbeutel oder wenigstens Zip-Tütchen beigelegt.

FAZIT:

Das Spiel ist auf dem ersten Blick eine Art ‚RoboRally light‘, doch auf dem zweiten Blick erkennt man einige Unterschiede. Drachendelta ist bei weitem nicht so komplex und auch nicht so abwechslungsreich wie die Jagd durch die Roboterfabrik, aber auch einfacher zugänglich und gerade für Wenigspieler interessant. Leider ist zudem der Preis recht hoch angesetzt. Als schnelles Spiel für Zwischendurch, dass mit einer gelungenen Mischung aus Taktik und Zufall überzeugen kann, ist Drachendelta durchaus einen Blick wert. Ob der Langzeitspielpass aber so hoch ist wie bei RoboRally?

[tommy heinig]

Mage Knight Lancers Expansion

Art:	Miniaturspiel Erweiterung
Verlag:	Fan Pro
System:	Mage Knight
Preis:	17,90 DM

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

Gesamt:

3

Bisher kannte ich die Figuren nur vom Hörensagen. Ehrlich gesagt, ich hatte mich auch noch nicht näher dafür interessiert. Aber das sollte sich ändern.

Als ich nun zum ersten mal das Päckchen mit den Figuren der Lancers-Erweiterung



für Mage Knight öffnete, erhielt ich zuerst einmal vier Figuren. Drei zu Fuß und eine berittene (!) Miniatur. Vom Aussehen her muss ich leider sagen, dass hier die Qualität tatsächlich zwischen gut und wassolldasdennbitte schön schwankt, wobei das gut dennoch zumeist die Oberhand beibehält. Also vier Miniaturen dieser Größe, zusammengebaut, bemalt und das zu diesem Preis. Da fällt

mir nur noch ein „Games Workshop, zieh dich warm an“. Denn nun muss Table-Toppen erneut nicht immer teuer sein (was uns Fearless ja auch schon bewiesen hat).

In der Packung fand ich dann nach näherer Untersuchung auch noch eine kleine Anleitung die kurz die Zusatzregeln für Kavallerie-Einheiten zusammenfasste. Also schnell verständlich wären die Regeln ja schon einmal, aber taugen sie auch im offenen Spiel was? Die durchgeführten Spielrunden sollten ein leider recht negatives Ergebnis bereithalten.

Zum einen muss ich sagen, dass die berittenen Einheiten viel zu langsam sind. Es ist doch komisch, dass die Reitereinheit langsamer ist als z.B. eine „Amazon Queen“ und auch die anderen Fußfiguren locker mit diesen Schritt halten können. Um das Beispiel näher auszuführen: Die normale Reitereinheit hat einen Bewegungswert von 7 Zoll, den es im Sturmritt verdoppeln darf. Also hat diese Miniatur eine maximale Reichweite von 14 Zoll... Da läuft sich die Amazone jedoch erst warm. Mit ihrem Grundwert von 10 Zoll und der durch die Flinkheit möglichen Verdopplung auf 20 Zoll läuft sie den Reitern vollkommen den Rang ab...

Was mich noch gestört hat ist die Tatsache, dass man hier auch keine Regeln für z. B. das Niederreiten vorgibt. Wofür sollen denn die Reiter sonst nützlich sein? Sie sind nicht schnell, können keine Fußeinheiten niederreiten und nicht einmal im Nahkampf bekommen sie einen Bonus für die höhere Position... Also, was soll's...

FAZIT:

Wer zum Pokémon Prinzip ähnlich alle Figuren der Mage Knight Serie haben muss, der kommt ja sowieso nicht an dieser

Expansion vorbei. Dem Rest ist jedoch zu empfehlen sich das doch nochmals zu überlegen. Der einzige positive Aspekt ist, dass neben dem Reiter auch noch drei „normale“ Figuren drin sind, die dann ja doch noch etwas können sollten...

[christian dodel]

Blutige See

Art:	Abenteuer
Verlag:	Fan Pro
System:	DSA
Preis:	26,95 DM

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

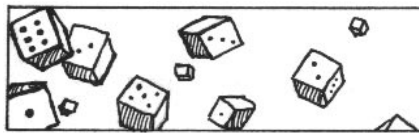
Gesamt:

4



‚Blutige See‘ ist ein Kampagnenband der Anregungen zu den verschiedensten Abenteuern in dem borbaradianisch beherrschten Perlenmeer gibt.

Die Helden erhalten den Auftrag ein aus dem Pentagonentempel zu Gareth gestohlenes Artefakt, das Dämonenschwert Yamesh-Aquam, zurück zu erobern. Aus sicherer Quelle konnte in Erfahrung gebracht werden wann und wo der Dieb das Schwert an seine Auftraggeber übergeben soll. Die Dunklen Seite hat nur leider erfahren dass ihr Vorhaben verraten wurde und so schickt sie ein beeindruckendes Aufgebot los um das Schwert dennoch zu erringen. Es gelingt den Dunklen Horden durch den Angriff mit einer stark besetzten Dämonenarche das Schwert in ihren Besitz und an Bord der derselben zu bringen. Den Helden bleibt nun nichts anderes übrig als sich an Bord der Arche zu begeben. Dort finden sie nicht nur das Schwert, sondern sehen sich auch vor die Wahl gestellt entweder die Dämonenarche zu vernichten, oder sie mit Hilfe des Schwertes unter ihre Kontrolle zu bringen. Entscheiden sie sich für die Vernichtung, bedeutet dies dass sie



Unter der Lupe...



die Arche versenken und zwangsläufig in Seenot geraten werden. Aus dieser misslichen Lage werden sie von der berühmten ‚Seeadler von Beilunk‘, dem Flaggschiff der Perlenmeerflotte gerettet. Wenn sie die Dämonenarche unter ihr Kommando zwingen haben sie damit eine mächtige Waffe erobert. Für beide Fälle bietet der Kampagnenband nun die verschiedensten Abenteuerideen an. Im Großen und Ganzen drehen sie sich alle darum gegen die Borbaradianer auf See, bzw. entlang der Küste vorzugehen. Die Dämonenarche eignet sich hervorragend um den Spielern die Macht ihrer Gegner und deren pervertierte Ansicht dem Lebendigen gegenüber zu demonstrieren. Nicht nur die Unternehmungen die man mit dieser Arche startet, sondern das Leben auf diesem Unheiligen Etwas an sich, stellen eine nervenaufreibende Aufgabe für die Helden dar. Es wird auch vorgeschlagen anhand dieses Kampagnenband ein Multi-Parallel-Abenteuer zu gestalten, wobei auf diese Möglichkeit etwas zu wenig eingegangen wird. Um Seeschlachten aus zu spielen wird die Möglichkeiten aufgezeigt Armalion einzubinden.

FAZIT:

Dieser Kampagnenband bietet dem Spielleiter erfreulich viel Freiraum seine Spieler durch die blutige See zu lotsen. Um Abenteuer auf diesem grausigen Terrain zu spielen ist dieser Band sicher eine gute Hilfe.

[peti heinig]

Medina

Art:	Brettspiel
Verlag:	Hans im Glück
Spielerzahl:	3 - 4
Preis:	ca. 50,- DM

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

Gesamt:

4

Von der Stadt in der Wüste stehen nur noch die Türme der Stadtmauer, doch die Spieler machen sich gemeinsam an die Auf-

gabe die Stadt wieder aufblühen zu lassen.

Jeder der maximal vier Spieler erhält eine Menge Holzmaterial, das er hinter seinem Sichtschirm verbirgt. In jedem Zug muss er genau zwei Holzteile setzen. Er hat dabei die Wahl zwischen Gebäuden, Stadtmauern, Einwohnern, Ställen oder Dächern. Zwei aneinander gesetzte Gebäude stellen einen Palast dar, der noch durch weitere Gebäude oder Ställe vergrößert werden kann. Mit jedem Gebäude, das einem Palast hinzugefügt wird, wird er wertvoller. Dies geht aber nur solange wie der Palast nicht Besitz eines Spielers ist. Liegt der Palast am Ende des Spiels zudem noch an der Stadtmauer oder an der Handelsstraße bringt er weitere Punkte. Der Moment in dem ein Spieler einen Palast mit einem Dach versieht und somit zu seinem Besitz macht will richtig gewählt sein. Da heißt es Mut zum Risiko zu beweisen aber auch nicht zulange zu warten. Denn sonst ist vielleicht ein anderer Spieler schneller. Je länger das Spiel dauert, desto schwieriger wird es, seine Steine gewinnbringend einzusetzen. Aber genau das macht den taktischen Reiz dieses Spieles aus; einfach noch ein bisschen cleverer und voraussehender als die Mitspieler zu sein. Das Spiel endet, wenn jeder Spieler in jeder der vier Farben einen Palast besitzt.

Das Spielmaterial wiegt fast zwei Kilogramm und stellt somit ein echtes Schwergewicht dar. In unserem Spiel waren leider einige der Holzteile ramponiert, was aber trotzdem der schönen Optik des Spiels keinen Abbruch tat.



FAZIT:

Medina ist, mit einer Spieldauer von circa 60 Minuten, ein relativ schnelles Spiel für Taktik-Fans. Es kommt ohne komplizierte Regeln aus und überrascht nicht nur durch seine unterhaltsame, spielerische Leichtigkeit sondern auch durch seine großzügige Holzausstattung.

[peti heinig]

VORSCHAU



• DIE DRACHENRITTER:

Vorstellung des Webringens mit seiner Geschichte, seiner Aufgabe und seinen Mitgliedern.

• PLATTE(N) KRITIK:

Wir stellen Euch Musik vor, die gut als Hintergrund für Eure Rollenspielabende geeignet ist - oder die man auch „pur“ genießen kann.

• ABENTEUER:

Auch beim nächsten Mal wollen wir Euch wieder zwei Abenteuer vorstellen. Eines davon ist ein mysteriöser Schauplatz für alle Fantasykampagnen, aber besonders für D&D geeignet.

• BELAGERUNGSMASCHINEN:

Über die Geschichte der Belagerungswaffen und ihren Einsatz im Rollenspiel.

• NPCS:

Die Reihe über Nichtspielercharaktere wird fortgesetzt. Wieder wollen wir Euch zwei verschiedene Charaktere für Euer Spiel vorstellen.

u. v. m.



Der Erfinder des Todes

Art: Hardcover
Verlag: Droemer Knauer
Autor: Val McDermind
ISBN: 3-426-19567-4
Preis: 44,79 DM

Gesamt:

5



Was für eine Person kann das nur sein, die Krimiautoren auf die Art und Weise umbringt wie die Autoren es in ihren Büchern beschrieben haben? Fiona Cameron kann ihrem Lebensgefährten Kit Martin, einem bekannten Krimiau-

toren, leider auch keine befriedigende Antwort auf diese Frage geben. Und das obwohl sie eine von der Polizei anerkannte Psychologin und Profilerin ist. Wobei man aber auch zugeben muss, dass die Polizei nicht von einem Zusammenhang der drei Morde ausgeht. Sie behauptet die Taten sein örtlich zu weit getrennt; und bei einem der Fälle konnte man schon einen Tatverdächtigen verhaften, dessen Motiv sich nur auf die eine Person beschränkt. So lauten die Angaben der Polizei mit denen sich Fiona bei ihren Überlegungen zufrieden geben muss. Dennoch ist sie, die schon einmal einen geliebten Menschen an einen Serienmörder verloren hat, Kit und seine Autorenfreunde beunruhigt. Die Drohbriefe die Kit und einige andere Autoren erhalten haben tragen zur angespannten und nervösen Stimmung durchaus ihren Teil bei. Als bei einer Pressekonferenz ein Mann auftaucht der sich öffentlich zu den Morden bekennt scheint die Gefahr gebannt und man kehrt zur Normalität zurück - welch fataler Fehler...

Val McDermind hat einen Krimi geschrieben der nicht spannender und mitreißender sein könnte. Eine intelligente Handlung gepaart mit einem hervorragenden Erzählstil bieten dem Leser pures Lesevergnügen,

dass einem immer wieder einen Schauer über den Rücken jagt. Ein Buch, das man nicht mehr aus der Hand legen möchte, sobald man erst angefangen hat zulesen.

[peti heinig]

Das neunte Leben

Art: Taschenbuch
Verlag: Heyne
Autor: Lisa Smedman
Preis: 14,90 DM

Gesamt:

2



Der Gestaltwandler Romulus arbeitet für die Polizeiorganisation Lone Star, wo er wegen der Tatsache, das er sich gelegentlich in einen intelligenten Wolf verwandelt aber leider niemals ein vollwertiger Polizeibeamter werden

kann. Gestaltwandler haben keine Bürgerrechte, sondern werden als Tiere eingestuft. Wegen dieser Diskriminierung bekommt Romulus keine wichtigen Fälle, sondern darf allenfalls entlaufene Tiere mit magischen Fähigkeiten wieder einfangen. Selbst als er über eine Drogenschmuggler-Bande stolpert, welche tödlich wirkende Irrlichter an ahnungslose Konsumenten verkauft, wird ihm dieser Fall entzogen und er darf statt dessen wieder herumirrende Katzen mit magischen Fähigkeiten jagen. Bei einem solchen Einsatz trifft er eine Frau mit Gedächtnisverlust, hinter der seltsamerweise Diplomaten aus den Elfenlanden her sind. Da er sich zu der Frau hingezogen fühlt, will er sie schützen. Leider vergisst sie ständig, wer er ist und das sie in Gefahr ist...

Die Autorin hat ihren Gestaltwandler mit einigen liebenswerten Marotten versehen. So markiert er selbst dann auf Hundedeck ständig sein Revier, wenn er gerade in menschlicher Form unterwegs ist, steckt beim Autofahren begeistert seinen Kopf aus

dem Fenster oder heult freudig mit, wenn er das Lied einer Polizeisirene hört. Klingt zwar sicherlich mehr nach einem Hund als einen Wolf (und richtig Angst scheint er nicht gerade zu verbreiten), aber das fand ich mal im Vergleich zu diesen andern Shadowrun-Helden mit ihren verkrachten Existenzen recht erfrischend. Von diesem Helden würde ich mir jederzeit noch mehr anhören wollen. Leider ist die Auflösung der Geschichte am Ende etwas unlogisch. Der unkonventionelle Held macht das Buch sicherlich lesenswert, aber das Ende ist einfach schlecht. Und warum das Buch gerade „das neunte Leben“ (und nicht das dritte oder Achtigste heist) habe ich trotzdem nicht rausgefunden.

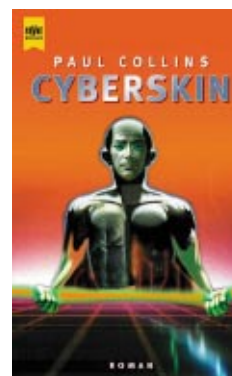
[stefan ohlerich]

Cyberskin

Art: Taschenbuch
Verlag: Heyne
Autor: Paul Collins
Preis: 16,90 DM

Gesamt:

4



Calloway ist der Hauptdarsteller einer Splatter-Filmgesellschaft: Todeskandidaten bekommen Geld dafür, das sie sich vor laufender Kamera in Lebensgefahr begeben. Wenn sie während des Drehs umkommen, erhalten ihre verwandten eine Versicherungsprämie. Calloway ist bekannt dafür, das er auch schon mal Leute am Leben lässt, die er eigentlich laut Drehbuch töten sollte; dies macht ihn bei seinem Produzenten nicht gerade beliebt, da er der Produktion damit unnötig Geld kostet.

Auch Calloway ist ständig in Lebensgefahr, denn sein Tod wäre ein echter Kassenschlager. Die Drehbücher werden immer unfairer für ihn, und die von ihm erbrachten Überlebensleistungen werden immer spek-



takulärer. Calloway will aus dem Geschäft aussteigen, aber man lässt ihn nicht. Und das Militär hängt auch irgendwie mit drin...

Dies ist zwar kein Shadowrun-Roman, aber es könnte (bis auf die Abwesenheit von Magie) gut einer sein. Der Hauptdarsteller ist stark vercybert, jeder verrät jeden, und ein Decker ist auch dabei. Die Welt ist kaputt, und es wird immer schlimmer.

Die ständigen Wechsel der Realitätsebenen fand ich zwar verwirrend, aber auch interessant. Man kann nicht immer unterscheiden, ob es sich gerade um ein virtuelles oder ein echtes Erlebnis handelt, aber schließlich ist das bei der virtuellen Technik auch egal...

[stefan ohlerich]

Kleine grüne Männchen

Art: Taschenbuch
Verlag: Goldmann
Autor: Christopher Buckley
Zeichner: 3442445426
Preis: je 14,90 DM

Gesamt:

3



John O. Banion ist ein einflussreicher Talkmaster im amerikanischen Fernsehen und kann es sich wegen seiner Popularität sogar leisten, den U.S.-Präsidenten zu brüskieren. Er schwimmt auf einer Welle des Erfolges, bis er plötzlich auf einem Golfplatz von Außerirdischen entführt und einer seltsamen Untersuchung unterzogen wird. Nach seiner Rückkehr beginnt er mit einem Feldzug gegen die Gefahr außerirdischer Entführungen, der ihm in der skeptischen Öffentlichkeit schließlich seine Karriere, seinen Job und seine Ehe

kostet.

Während sich Banion in aller Öffentlichkeit lächerlich macht, kennt der Leser von Anfang an die Wahrheit: die „Außerirdischen“ sind Angehörige eines amerikanischen Geheimdienstes, welcher seit Jahrzehnten aus zumindest ihnen einleuchtenden Gründen Kontakte mit Außerirdischen fälscht. Schon die Ereignisse von Roswell gingen auf deren Konto, und eigentlich alle UFO-Sichtungen der letzten Jahre sind Ergebnisse dieser Geheimdienstarbeit. Trotzdem war die Entführung Banions ein Irrtum: ein Agent ordnete diese Aktion im Zustand starker Trunkenheit an. Die Kreuzungsmentalität des Talkmasters in Verbindung mit seiner Popularität führt aber nun zu einer stärkeren Diskussion in der Öffentlichkeit, als es beabsichtigt war. John O. Banion muss zum Schweigen gebracht werden...

Diese Zusammenfassung klingt wie eine Folge von Akte X; damit hat das Buch aber wenig zu tun. Das Ganze ist eher eine Farce als eine Tragödie: es laufen einfach zu viele seltsame Personen herum, um das Ganze noch ernst nehmen zu können. Es geht dem Autor um die humorvolle Schilderung des Washingtoner Mikrokosmos um Politiker, Lobbyisten und Journalismus. Als Nichtamerikaner kann man vermutlich die ganzen Anspielungen auf tatsächlich existierenden Personen der U.S.-Politzene gar nicht verstehen. Richtig abgedreht wird das Ganze, sobald Buckley sich der Subkultur der Ufologen und Esoterikfreaks zuwendet und die herausragenden Exzentriker genüsslich beschreibt. Alles recht witzig, aber leider nicht sonderlich spannend. Selbst die dann doch vorkommenden Schießereien, Verfolgungsjagden und Explosionen werden derartig langweilig geschildert, als wäre man statt bei Akte X bei einer Folge von Derrick gelandet. Außerdem wird die Geschichte gegen Ende doch etwas unlogisch. Man merkt, dass der Autor vom amerikanischen Prozessrecht nur wenig versteht. Das stört nicht weiter, die fehlende Logik dagegen sehr. Aber irgendwie musste man wohl noch zu einem Happy-End kommen, und da geht die Logik schnell mal über Bord...Immerhin erfährt man in diesem Buch endlich, warum die Außerirdischen nur fette Hausfrauen entführen, obwohl sie sich lieber Claudia Schiffer holen würden.

[stefan ohlerich]

Sternengeist

Art: Taschenbuch
Verlag: Lübbe
Autor: Poul Anderson
ISBN: 3404231619
Preis: je 16,90 DM

Gesamt:

4



Ein diktatorisch Regiertes Amerika versucht durch die Übernahme der „Corporation Fireball“, auch ausserhalb der Erde Einfluss zu gewinnen.

Fireball ist die führende Firma für alle Angelegenheiten der Weltraumfahrt und eine Quasi-Regierung für das dortige Personal. Die Fireball-Raumpilotin Davis bekommt den Auftrag, den Gründer von Fireball aus Amerika

herauszuschmuggeln, bevor die Regierung seiner habhaft werden kann. Dies ist nicht einfach, denn dieser Gründer ist längst tot und besteht nur noch aus einem intelligenten Computer-Programm...

Diese Flucht dient als Vehikel, um sowohl die amerikanischen Verhältnisse als auch die Zustände in den ausserirdischen Kolonien auf dem Mond und in Raumstationen zu beschreiben. Dieser erste Teil des Buches erinnert doch (bis auf die freizügigere Sexualität der Hauptfigur Davis) sehr an SF aus den fünfziger Jahren, womit sich Anderson immerhin treu bleibt. Interessanter ist das letzte Drittel des Buches, in dem die Gründung einer Kolonie ausserhalb unseres Sonnensystems beschrieben und deren Schicksal (und schließlicher Katastrophe) über 1000 Jahre fortentwickelt wird, wobei die Siedler immer weniger menschlich werden. Der erste Teil des Buches ist etwas zu langatmig. Hier wäre Weniger Mehr gewesen. Die letzten 180 Seiten waren eine angenehme Überraschung.

[jens peter kleinau]



Leserbriefe



Der kleine Krieger

von Michael aus Mönchengladbach
Gästebucheintrag

Der kleine Krieger grüßt sehr herzlich!

Zwar war ich während und nach der Drachenritter-Bewerbung hier, aber ich hatte mir noch kein Exemplar heruntergeladen. Was ich dann zu sehen bekam, war viel, viel mehr, als ich erwartet hatte. Was Du da alles bietest, ist kostenlos fast zu schade (ich finde es natürlich toll, dass es so ist). Es macht auf jeden Fall Spaß darin zu schmökern. Wenn Du es schaffst, diese Qualität beizubehalten, dann Hut ab! Einen Stammler hast Du jedenfalls gewonnen. :-)

Michael

TOMMY ANTWORTET:

Danke für die lobenden Worte!

Es ist ja nicht, dass wir es nicht versucht hätten, dieses Magazin nicht kostenlos zu verteilen. Dabei stießen wir aber leider nicht auf genügend Käufer, die willens waren, knapp 3,- DM für dafür zu bezahlen. Also gehen wir jetzt den Weg über das Internet und geben das Zine kostenlos raus...

Lob & Kritik

von Thorsten aus München
Gästebucheintrag

Hi,

hier also mein Kommentar zur ersten, einundsechzigsten bzw. achten Ausgabe Eures Fanzines Anduin, X-Zine Anduin bzw. Zytisus. Ich möchte dem Macher Tommy Heinig, Jens Peter Kleinau bzw. Fagamo e.V. gratulieren, eine sehr gelungene Mischung aus gelungenen Artikeln und nichtssagen-den Belanglosigkeiten ins Netz gestellt zu haben.

Man möge mir diesen ersten Satz verzeihen, aber so richtig blicken wohl die wenigsten durch die ganze Sache durch, oder? Soweit ich es verstanden habe macht jetzt Tommy Heinig das Magazin weiter, das Anduin heißt und in irgendeiner alten Zähl-

weise die 61. Ausgabe erreicht hat. Soll mir recht sein, aber bitte haltet es diesmal länger als ein paar Monate durch!

Sehr gut gelungen finde ich das DSA-Abenteuer. Es ist interessant und anständig vom Umfang her (besonders, wenn noch weitere Teile folgen). Zudem bietet es eine gute Mischung aus Rollenspiel und Kämpfen (das sind für mich nämlich zwei verschiedene Dinge!). Auch das Abenteuer um den Abschaum der Menschheit hat mir wirklich gefallen, nur das Ende war etwas seltsam.

Der Artikel über Laser dagegen gehört für mich in den Bereich „Belanglosigkeit“. Wen interessiert schon, wie Laser wirklich funktionieren? Das interessiert um Kino niemanden und im Rollenspiel ebensowenig. Jedes Regelsystem muss um spielbar zu bleiben von der Realität abweichen. Und langsame und lärmende Laserschüsse a la Star Wars sind nun mal wesentlich fetziger als kurze Lichtblitze, die man weder hört noch sieht!

Die Kurzgeschichte und der Bericht über Astra irgendwas dagegen waren wieder sehr gut zu Lesen und haben mich sehr neugierig gemacht. Nachdem ich es wahrscheinlich auf diese Fagamo Con schaffen werde schaue ich mir dort das System mal an.

Hakims Kochecke (im Deutschen ohne das „“ geschrieben!) finde ich eher lästig und was an Brunos Abenteuern so lustig sein soll habe ich auch nicht verstanden. Einzig Fiona weiß ab und zu für einen Lacher zu sorgen. Aber ich bin eh nicht so der Comicfan! Oh, ich habe doch glatt Njoltis (wie spricht man das eigentlich aus?) vergessen, der ist aber wirklich unglücklich zwischen dem Inhalt und den News platziert. Da übersieht man ihn leicht, was aber oft kein großer Verlust ist. Nur diesmal hat er es glatt geschafft und mir aus der Seele geredet.

Vielleicht wird da ja noch was draus. Nur sollte er etwas bissiger werden oder sich mehr Zeit nehmen, an seiner Wortwahl und am Sprachwitz zu arbeiten!

Am Ende gibt es die Rezensionen, die ich selten lese. Wenn ich es aber tue, dann fällt mir immer auf, dass sie sehr gut geschrieben sind. Schön finde ich auch, dass ihr auch mal schlechte Noten vergebte und nicht alles in den Himmel lobt (wobei der Anteil an guten Noten recht hoch ist).

Ganz hinten noch ein paar Sätze zum Artikelschreiben. Sicher sinnvoll, aber bitte

besser korrekturlesen und nicht in jede Ausgabe mit reinpacken (das Zeug ist doch auch online zu finden, oder?).

Fazit: Wenn ihr weiterhin die Abenteuercke gut versorgt und auch mit dem einen oder anderen guten sonstigen Artikel glänzen könnt, dann habt ihr mit mir einen treuen Downloader (gelobt sei DSL!) gefunden. Insgesamt hat mir die 61. Ausgabe gut gefallen, aber es ist auch noch reichlich Spielraum vorhanden, um besser zu werden.

Viele Grüße aus dem nahen München,
Thorsten

TOMMY ANTWORTET:

Mit der Verwirrung um den Namen hast Du natürlich recht. Ich hatte aber gehofft, alle Klarheiten durch das Vorwort in der letzten Ausgabe beseitigen zu können...

Ansonsten vielen Dank für den ausführlichen Brief. In einigen Punkten (z.B. Position von „Njoltis spricht“ stimme ich voll mit Deiner Kritik überein und habe auch bereits in dieser Ausgabe die Dinge geändert. Andere Punkte aber sind reine Geschmackssache (z.B. der Laserartikel oder die Kochecke). Wir schauen einfach, dass wir den noch vorhandenen Spielraum verkleinern. Ganz verschwinden wird er aber nie.

NJOLTIS ANTWORTET:

Wie man Njoltis ausspricht? Hmmm... Am besten klemmst du dir die Zunge hinter deinen Gaumen und lässt den Namen ganz locker über deine Lippen rollen. :-)

Über den großen Verlust lässt sich hier wie immer streiten... Ich kann halt nicht immer jedem aus der Seele reden, aber auf die bisherigen Rückmeldungen, die ich erhalten habe scheine ich doch meistens den Nagel auf den Kopf zu treffen. Ach ja, hiermit meine ich positive, wie negative Nachrichten... Oder hast du schon einmal einen tollwütigen DSA-ler erlebt, der sich maßlos darüber aufregt, dass du mal ein paar DSA-Fehler auflistest? Musst du dir echt mal antun... Es gibt nichts Erfrischenderes... Hmmm... was soll da denn noch draus werden? Wenn ich dir mehr aus der Seele reden soll, dann kannst du dich hierüber auch gerne mit mir per Mail oder bei uns im Forum www.fagamo.midgard-forum.de unterhalten. Vielleicht kommen wir ja auf einen gemeinsamen Nenner... Jaja...



Leserbriefe



Das mit dem bissiger höre ich immer mehr (sagt mal, habt ihr euch eigentlich alle abgesprochen oder was?), aber es ist meistens schwer den Unterschied zwischen bissig und beleidigend zu finden... Tja... schwer ist das Lästerleben... Aber Wortwahl und Sprachwitz? Hmmm... überfordere mich da nicht, ich habe doch nur eine Baumschule absolviert...

Bis dann, vielleicht trifft man sich ja auf dem Con...

Stimmen zur Anduin 61

Verschiedene Meinungen
aus dem Internet

bluemagician - Fagamo Forum:

Also, wenn ihr alle zu faul seid, möchte ich hier mal die Lobeshymnen beginnen. Aus meiner Sicht hat Tommy ein super Online-Fanzine auf die Beine gestellt. Auch der Rest (um nicht zu sagen wir) kann sich stolz auf die Schulter klopfen, die Artikel von Njoltis & Co toppen so manchen aus den vorhergehenden X-Zine Anduins.

Vor allem bei „Hakims Kochecke“ lief mir allein beim Lesen das Wasser im Mund zusammen. Doch vor allem scheint mir die Abenteuersektion gewonnen zu haben, wenn das DSA-Abenteuer so gut ist wie es lang ist...

Jens Peter - Forum der Drachenritter:

Wir reden von der Online Variante, die in bester Bravour die Tradition der Printversion weiterführt. Die Online Variante ist eigentlich ein Heft zum Download. Tommy verlegt sozusagen die Printkosten auf den Drucker der Leser. Du solltest sie Dir mal zu Gemüte führen. Es lohnt sich.

Andre Schönherr - Forum der Drachenritter:

Ich kann Jens nur zustimmen! Die aktuelle Ausgabe ist sehr lohnenswert und verdient gut gelungen.

Jens Peter - GroFaFo:

Auf die Schnelle eine Minikritik, da ich kaum Zeit habe...

Positiv:

- Stil beibehalten und verbessert
- Din-A4 ist viel viel besser
- die Texte erstklassig!!!
- die Abenteuer, gut und ausführlich vor

allen das DSA Ding

- Kurzgeschichte (eine pro Mag muss einfach rein, wenn sie dann auch noch einen direkten RPG Bezug hat, wie diese - um so besser).

Negativ:

- zu viele News und Produkte (macht kein Sinn in einem Jahr ist das Magazin noch im Download), dann kann man ja gleich den Envoyer von vor einem Jahr auspacken

- letzte Seite 2. Ausgabe ist doch eigentlich 62?

- zu viele Rezensionen (wer interessiert sich in einem Jahr noch dafür)

- die Farbe (sehr persönlich, ich mag kein rosalila)

TOMMY ANTWORTET:

Erstmal vielen Dank für die lobenden Worte. News und Rezensionen teilen die Leserschaft ebenso wie Hakim's Kochecke. Die einen schreien nach Rezensionen und haben uns vorgeworfen, viel schlechter als z.B. der Envoyer zu sein, weil wir keine News haben. Die anderen finden das überflüssig und sehen den Sinn nicht.

Wir werden versuchen, den Anteil an Rezis und News auf einen kleinen Anteil am Heft herunter zu fahren (15%?). Aber wie immer kann man es nicht allen recht machen, also machen wir es so, wie es uns gut gefällt. BTW lese ich persönlich gerne alte Rezis, weil z.B. auch ältere Brettspiele ihren Reiz haben. So wurde ich unter anderem auf Cosmic Encounter oder WizWar aufmerksam - zwei Spiele, die ich nun nicht mehr aus meiner Sammlung missen möchte...

Blöder Havok Crain...

von Renata
per eMail

Liebe Anduin-Redaktion!

Durch Zufall bin ich auf eure Seite gestoßen, und habe mir mal eure Zeitung angeschaut. Und ich muss gestehen, daß ich sehr angetan bin von dem, was ihr da anbietet. Das ist, wie ihr schon darunter geschrieben habt, zu gut, um nur so im Internet zu stehen. Sehr gut fand ich den Artikel über das DSA-Abenteuer und auch die Kolumne

„Njoltis spricht...“ hatte humorvolle Aspekte. Da ich aber eher ein Fantasie-Spieler bin (Ja, ich bin eine DSA-Meisterin! Überrascht?), haben mir der Artikel über den Laser nicht so viel gebracht! Blöd hingegen fand ich diese Kurzgeschichte von diesem Havok Crain! Erstens war sie stilgerichtet sehr konfus geschrieben und inhaltlich war mir zu viel Fäkalwitz und dummes Machogehabe involviert! Könnt ihr nicht mal eine schönere Geschichte abdrucken! Aber um den armen Autor nicht ganz nieder zu machen, muss ich sagen, dass dieser Artikel über seine Rollenspiele ganz nett zu lesen war, auch wenn ich, wie bereits erwähnt, nicht viel damit anfangen kann! Bleibt so und ihr werdet es schaffen!

Praios möge über euch wachen!

Wertungssystem

von Dirk
per eMail

Hi Leute,

[...] auch sehr schön finde ich den Kasten „Wie wir werten“ und die meist sehr gut nachvollziehbaren Wertungen der einzelnen Produkte. Nur möchte ich kurz anregen, auf ein System von 1 bis 10 oder noch besser auf ein Prozentsystem bei der Wertung umzusteigen. Das würde eine breitere Fächerung an Noten ermöglichen und man könnte die Produkte noch besser differenzieren. [...]

TOMMY ANTWORTET:

Diese Anregung wurde schon einmal an uns herangetragen. Dennoch wollen wir beim System von 1 bis 5 bleiben. Wir denken, dass eine Wertung von „Totaler Mist“ über „Schlecht“, „Durchschnittlich“ und „Empfehlenswert“ bis hin zu „Einfach genial!“ (also von 1 bis 5) reichen muss. Diese Note ermöglicht eine schnelle Einschätzung ohne uns die Arbeit komplizierter und schwerer zu machen. Außerdem machen Rezensionen ohnehin nur dann einen Sinn, wenn man den Text liest, da nur dort auf die Stärken und Schwächen des Produktes hingewiesen wird. Außer bei der Platte(n) Kritik wollen wir also bei unserem bisherigen System bleiben.



DIE · ABENTEUER · VON BRUNO · DEM · BANDITEN

Die Trillerpfeife der Zeit - Teil 2

Wir erinnern uns: Bruno gelang es (nach einigen Unfällen) die Trillerpfeife der Zeit zu stehlen. Mit dieser ist er in der Lage durch einen kräftigen Stoß in die Pfeife die Zeit für einige Sekunden anzuhalten, sich selbst aber ungestört bewegen zu können. Mit seiner Beute kehrt er nun Heim zu seiner Familie...





DIE · ABENTEUER · VON BRUNO · DEM · BANDITEN

www.brunothebandit.com

Bruno der Bandit ist ein Onlinecomic von Ian McDonald. Ihr findet die neuesten Abenteuer von Bruno und Fiona auch im Internet (auf englisch) unter www.brunothebandit.com bzw. www.keenspot.com. Und wer den Comic gut findet, kann auch eines der beiden erschienenen Comicbücher kaufen (z.B. bei www.amazon.com).

Wo gehst Du hin, Fiona?

Zur rülpenden Hydra. Bruno hat gesagt, daß ich ihn dort treffen soll!

Fiona, was ist los? Was hat Bruno nun schon wieder vor?

Wenn ich das wüßte, Eunyce...

Aber Bruno ist ein guter Dieb. Du kannst Dir sicher sein, daß er größte Vorsicht walten läßt

Mach Platz fuer den Koenig, Du ordinaerer Poebel!!!

In der Rülpenden Hydra...

Boss! Ist das, was ich denke, das es ist???

Aye! Die Krone von Rothland!

Ich komme hierher, um die Bewunderung meiner Kollegen zu gewinnen, indem ich den gewagtesten Diebstahl in der Geschichte Rothlands zur Schau stelle, und was finde ich vor?

Jeder schaut das Endspiel dieser dämlichen Hockey-Serie zwischen Rothland und Flurgulistan!

Na gut, wenigstens bist Du da, um--

KLAPPE ZU!!!

Wir sind am gewinnen!!

Halvorrson ist durchgebrochen!! Das koennte die Entscheidung fuer Rothland sein!!!

ER SCHIESST...

Wir unterbrechen diese Übertragung um über den neuesten Skandal zu berichten: Die Krone von Rothland ist gestohlen worden! Wir geben nun live zu Thom Bruchkiefer der gerade vor dem königlichen Palast steht...

RBC NEWS

SONDER-MELDUNG

Meine Wenigkeit hat die Krone gestohlen! Seht? Nun, wer gibt mir eine Runde aus um--

Ist alles in Ordnung, Boss? Hast Du noch die Krone?

Ja...

Wo ist sie?

Glaub mir, Du willst es nicht wissen...

AUSGABE NR. 63
ERSCHEINT AM
10. AUGUST 2001



Infos unter
www.anduin.de