



# Wunderwerk

Ausgabe 5  
Mai 2010

Online

## Inhalt dieser Ausgabe:

<b>Editorial</b>	<b>Seite 2</b>
<b>Gestrandet auf einer mysteriösen Insel</b>	<b>Seite 3</b>
ein Hollow Earth Expedition Abenteuer	
<b>Herthstein</b>	<b>Seite 12</b>
ein Dorf in Weiden	
<b>Umbauanleitung für Anima Miniaturen</b>	<b>Seite 16</b>
<b>Viva la Gorilation</b>	<b>Seite 20</b>
Ein Space Gothic Abenteuer	
<b>Drei gar schröökliche Frauen</b>	<b>Seite 24</b>
für das John Sinclair Abenteuerspiel	
<b>Ascomoider und Axtschnabel</b>	<b>Seite 29</b>
zwei Monster für das Pathfinder RSP	
<b>Kleine Helden</b>	<b>Seite 32</b>
<b>Impressum</b>	<b>Seite 33</b>

## Editorial

Der Mai ist gekommen und mit ihm die neueste Ausgabe der WunderWerk online. auch diesmal wieder mit Abenteuern und Quellenmaterial für viele unserer Rollenspielsysteme.

In der letzten Ausgabe habe ich an dieser Stelle auf die Rollenspielsysteme hingewiesen, für die wir Artikel suchen.

Dabei habe ich unsere Tabletop Systeme unter den Tisch fallen lassen, für die wir natürlich auch gerne Artikel annehmen:

Anima Tactics  
Armalion  
Götterdämmerung  
Hordes  
Infinity  
Urban War / Metropolis  
Wargods of Aegyptus  
Warmachine

Desweiteren möchte ich kurz voller Stolz vermelden, dass Ulisses Spiele und der Uhrwerk Verlag auf

der RPC diverse RPC Awards abgeräumt hat.

*Jury Award für*

„Neue Ansätze in einem Pen&Paper-Rollenspiel ohne große Einstiegshürden für Neulinge“

**John Sinclair Abenteuerspiel**

*Kategorie*

„Rollenspiel-Basiswerk“

**Platz 2 - Hollow Earth Expedition**

*Kategorie*

„Rollenspiel-Quellenband“

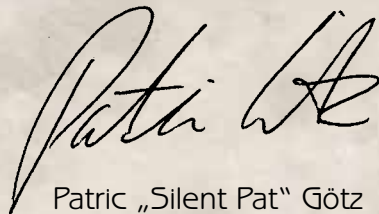
**Platz 2 - Wege des Meisters**

*Kategorie*

„Tabletop & Miniaturen“

**Platz 1 - Warmachine Prime**

So - das war´s erstmal - bis in zwei Monaten und viel Spass mit dieser Ausgabe :)

  
Patric „Silent Pat“ Götz

## DIE HELDIN DES MONATS



**Dasinoë Ithanatiel**  
Wüstenelfische Kämpferin,  
geb. 941 BF

Eine der letzten Shiannafey, die auf Aventurien zurückblieb, um sich einem entscheidenden Kampf mit der Legatin des Namenlosen zu stellen.

## **GESTRANDET AUF EINER MYSTERIÖSEN INSEL**

von Frank Sauer

### **KURZE ÜBERSICHT ÜBER DAS ABENTEUER**

Auf dem Weg nach Südamerika gerät das Flugboot der Helden in einen plötzlich aufziehenden Sturm, wird beschädigt und muss notwassern. Mit letzter Kraft erreicht das Flugboot eine Insel. Am Strand der Insel erfolgt ein Angriff von Flugsauriern, eine sichere Zuflucht vor ihnen bietet nur der dichte Dschungel. Im Urwald stoßen die Charaktere auf ein Forschungslager der Nazis mit merkwürdigen Apparaturen und hier bietet sich auch – je nachdem, ob die Gruppe in der Hohlwelt bleiben soll oder wieder nach Hause finden soll – ein Weg aus der Hohlwelt heraus an. Scheuen Sie sich nicht, das Abenteuer an ihre Gruppe anzupassen. Sind es weniger Spieler und sind sie nicht sehr wehrhaft, setzen Sie ihnen weniger Gegner entgegen, geben sie ihnen mehr Hilfsmittel (z. B. Handgranaten oder Sprengstoff im Flugzeug im Gepäck eines NSC Verbrechers) oder fördern einen gewaltloseren Spielstil, bei dem fehlende Muskeln (oder Waffen)

# HOLLOW EARTH EXPEDITION

durch Schläue und Raffinesse ausgeglichen wird. Ist die Gruppe groß oder besonders wehrhaft, vergrößern Sie ruhig die Gegnerzahl oder schaffen Sie weitere Herausforderungen. Das Wichtigste ist, dass alle Beteiligten Spaß am Abenteuer haben und eine spannende Geschichte erzählt und gespielt wird. Das Abenteuer eignet sich sowohl für einen One-shot, einem Kennenlernausflug in die Hohlwelt oder als Beginn einer Kampagne. Dieses Szenario ist für alle Archetypen geeignet. Und nun viel Vergnügen beim Ausflug in die Hohlwelt!

### **DAS ABENTEUER BEGINNT**

Die Charaktere befinden sich zu Beginn des Abenteuers in einem Dornier „Wal“ Flugboot auf der Reise nach Südamerika. Sprechen Sie vor dem Abenteuer mit den

Helden ab, weshalb Sie diesen Flug unternehmen. Mögliche Gründe für die Reise:

Dschungelpfarrer, Doktoren und Naturforscher können unterwegs sein zu einer Missionsstation, um dort ihren Dienst anzutreten.

Entdecker, Reporter, Abenteurer und Wissenschaftler können auf dem Weg zu einer Ausgrabungsstätte oder einer Kartographierungsmission sein. Schmuggler, Hochstapler oder Verbrecher können einfach auf der Flucht vor dem Gesetz, einem Betrogenem oder einer konkurrierenden Bande sein und vorhaben, erst einmal in Südamerika unterzutauchen.

Berühmtheiten und Geldgeber können unterwegs sein, um einen Filmschauplatz oder eine geplante Forschungsstätte in Augenschein zu nehmen.

Stellen Sie vor dem Abenteuer fest, welche Fremdsprachen die Charaktere beherrschen (im weiteren Verlauf des Abenteuers ist es wichtig,

ob jemand dabei ist, der der deutschen Sprache mächtig ist).

Sie können den Spielern auch noch NSC als Mentoren oder Reisebegleiter geben, die diese Reise mit ihnen zusammen angetreten haben. Damit wirkt das Flugboot nicht so „leer“, wenn außer den Helden noch Passagiere anwesend sind. Zudem können diese NSC verletzt werden oder sterben, um die Stärke des Sturmes oder die Gefährlichkeit der Hohlwelt zu demonstrieren. Mögliche Mentoren sind: für Dschungelpfarrer, Ärzte, Akademiker und Forscher beispielsweise ein älterer Jesuitenpater, vorgesetzter Professor oder Studienleiter. Für Reporter oder Jäger kann dies der Verleger oder Chefredakteur der Zeitung sein, der einen besonderen Artikel oder Bericht über Südamerika oder eine Expedition schreiben möchte und dabei vom Großwildjäger oder dem jungen Reporter begleitet wird. Bei Abenteurern, Berühmtheiten und Geldgebern kann der Reisebegleiter ein langjähriger Partner sein. Allerdings sollten dies keine Gönner oder Verbündete aus der Charaktererschaffung sein. Für den Spieler ist es sonst nur ärgerlich, wenn er seine Ressourcen bei



der Charaktererschaffung ausgibt und diese dann gleich beim Abenteurereinstieg verloren ist.

**WAS SCHWIMMT DENN DA?**

Auf dem offenen Meer, ein paar Stunden vor der geplanten Ankunft, können die Helden ein aufgetauchtes U-Boot auf dem Ozean sehen. Auf Deck und am Turm des U-Boots sind seltsame Apparate angebracht und auffallend viele Antennen, Schüsseln und einige Zylinder, die im Sonnenlicht orange glänzen. Die Charaktere können beobachten, wie die Wache im Turm des U-Boots auf

das Flugboot deutet. Kurz darauf öffnen sich Luken an Deck und Besatzungsmitglieder kommen an Deck und bedienen die merkwürdige Apparatur, dann ist das Flugboot vorbeigeflogen und lässt das U-Boot hinter sich.

Kurze Zeit später wird das Flugboot durchgeschüttelt. Eine Lautsprecherdurchsage bittet die Passagiere, sich auf ihre Plätze zu begeben und anzuschnallen. Heftiger Gegenwind verursacht Turbulenzen. Der vormals blaue Himmel zieht sich mit grauen Wolken zu. Nach und nach werden die Wolken dunkler,

das Flugboot wird immer wieder von starken Böen durchgeschüttelt. Es wird durch die schwarzen Wolken dunkler und dunkler, die elektrische Beleuchtung im Kabinenraum ist inzwischen angegangen. Dann bricht heftiger Regen aus den Wolken und wird durch den Wind prasselnd an die Kabinenfenster gepetscht. Die Sichtweite geht gegen Null. Ein Blitz erhellt kurz die ganze Kabine, gleich darauf ist das Grollen des Donners zu hören. Ein schweres Gewitter kommt auf, die Blitze kommen in immer kürzeren Abständen. Plötzlich erschüttert ein Schlag das Flugboot, ein Krachen ist zu hören und das Splittern einer Scheibe. Ein Blitz hat in das Flugboot eingeschlagen! Das Flugboot neigt sich zur Seite und sackt nach unten ab. Die Passagiere werden durcheinander geschleudert. Jedem Spieler, dem keine Geschicklichkeitsprobe (2) gelingt, wird aus dem Sitz geworfen oder schlägt mit dem Kopf heftig an die Scheibe (Schaden 1 N). Hier können Sie auch schildern, wie NSC Passagiere sich verletzen, um den Sturm schön dramatisch zu gestalten. Die Triebwerke heulen auf, dann geht das Flugboot in unkontrollierten Sturzflug über und schlägt auf der Meeresoberfläche auf. Die Passagiere werden bewusstlos.

**IST DAS DA VORNE EINE INSEL?**

Als sie zu sich kommen, hat sich das Unwetter gelegt. Der Himmel ist wolkenlos und blau, die See spiegelglatt. Ein paar Passagiere sind regungslos auf ihren Plätzen, sie haben das Unglück nicht überlebt (oder sind schwer verletzt, ganz nach ihrer Maßgabe). Knapp über der Wasserlinie befindet sich ein Leck, etwa kürbisgroß. Im Cockpit fehlt die Verglasung, der Pilot hält sich stöhnend den Kopf, er hat auf der Stirn eine blutende Platzwunde, der Copilot hängt zusammengesunken in seinen Sitzgurten, sein Kopf sitzt unnatürlich schief auf dem Hals – der Aufprall aufs Wasser hat ihm das Genick gebrochen.

Der Spieler, dem eine Wahrnehmungsprobe (3) gelingt, entdeckt einen Dunststreifen im Osten- eine Insel.

Das Flugboot ist flugunfähig, der Sturm hat es zu stark beschädigt. Eines der beiden Triebwerke funktioniert noch mit halber Leistung, genug um sich auf dem Wasser langsam der Insel zu nähern. (Verfügt einer der Charaktere über Ingenieurs- oder Mechanikfähigkeiten, so gönnen Sie ihm den Triumph, das Triebwerk zum Laufen zu bringen.)

## GESTRANDET

Unter dem Tuckern des Triebwerkes nähert sich das Flugboot der Insel.

Durch das Leck im Passagieraum – wenn es die Spieler nicht irgendwie gestopft haben – schwappt immer wieder Wasser herein und muss per Hand ausgeschöpft werden.

In der Mitte der Insel ragt ein sehr hoher Berg auf. Die Insel ist üppig grün bewachsen und von einem schmalen, schwarzen Sandstreifen umgeben.

Das Flugboot läuft auf den Strand auf und wird mit gemeinsamen Kräften auf den Strand mit dem schwarzen Sand gezogen. Der Maschinist macht sich an die Arbeit und befasst sich mit der Reparatur der Triebwerke. Das Funkgerät funktioniert nicht und die Kompassnadel kreiselt nur wild mal im, mal gegen den Uhrzeigersinn. Die Pflanzenwelt des Dschungels besteht aus Pflanzen, die die Charaktere noch nie vorher gesehen haben.

Ein schriller, hoher Schrei lässt die Leute aufschauen. Von oben stürzen sich Kreaturen, wie man sie bisher nur im Naturkundemuseum gesehen hat, auf die Passagiere am Strand - große Flugsaurier, mit einer Spannweite von gut 30 Fuß!

### Pterodaktylus

Archetyp: Dinosaurier

Stil: 0

#### Primäre Attribute

Konstitution: 6

Geschicklichkeit: 4

Stärke: 6

#### Sekundäre Attribute

Größe: 2

Bewegung: 10 (5)\*

Wahrnehmung: 4 (8)\*

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	Durchschnitt
Waffenlos	6	4	10	(5)
Heimlichkeit	4	2	4***	(2)
Überleben	0	4	6	(3)

#### Talente

\*\*Geschärfter Sinn (+4 Bonus auf Wahrnehmungsproben, die auf Sicht basieren)

Begabung (+2 Überleben)

#### Ressourcen

Keine

#### Schwäche

Tier (kann nicht kommunizieren oder Werkzeuge benutzen)

Waffen	Wert	Größe	Angriff	Durchschnitt
Biss	2T	-2	10T	(5T)
Klaue	4T	-2	12T	(6T)

Letztendlich sollte es den Spielern gelingen, die Flugsaurier zu besiegen – aber trotzdem sollten die Saurier es schaffen, den Maschinisten auf der Tragfläche zu erwischen und tödlich zu verletzen; sind noch weitere NSC-

Motivation: Überleben

Gesundheit: 12

Charisma: 0

Intelligenz: 0

Willenskraft: 4

Initiative: 4

Abwehr: 8

Betäubt: 6

Passagiere am Leben, so sollte es auch unter ihnen Opfer geben. Die Aufgabe der Flugsaurier ist es, den Spielern begreiflich zu machen, dass es am Strand nicht sicher ist, und sie in den Dschungel zu treiben. In der Ferne sind weitere Flugsaurier zu sehen, die am Himmel kreisen – die doppelte Anzahl wie die, mit denen sie sich eben

auseinandergesetzt haben. Das eben war nicht der einzige Schwarm! Im Flugboot finden sich unter anderem Vorräte – sowohl frische Lebensmittel als auch Konserven, eine Signalpistole, Karbidlampen,

Decken und Werkzeug. Den Spielern sollte genug Zeit bleiben, um sich mit allem Notwendigen zu versorgen. Falls erforderlich, lässt sich hier auch noch die ein oder andere Waffe finden und Munition (Revolver des Piloten, im Gepäck eines NSC ein Gewehr...).

Kaum sind die Charaktere in den Dschungel eingedrungen, hören sie Maschinengeräusche vom Meer her. Auf dem Ozean nähert sich das U-Boot, dem sie auf dem Herflug begegnet sind. Es läuft auf die Stelle zu, an der das Flugboot auf dem Strand liegt. Die Helden können Befehle hören, dann schwenken das 8,8 cm Deckgeschütz und die 20 mm Vierlingsflak in Richtung Flugboot und gleich darauf schlagen die ersten Salven in das Wrack des Flugbootes ein. Der restliche Treibstoff entzündet sich und das Flugboot beginnt zu brennen. Dann können die Charaktere beobachten, wie ein Schlauchboot auf dem Deck des U-Bootes bemannt wird und ablegt. Ein Trupp von 8 Soldaten in feldgrauen Uniformen macht sich auf den Weg zum Strand – Deutsche! Fauchend explodiert der letzte Treibstoffrest und eine Flammensäule hüllt die Überbleibsel des Flugbootes ein.

## Nazisoldat

Archetyp: Nazisoldat  
Stil: 0

Motivation: Pflichterfüllung  
Gesundheit: 4

### Primäre Attribute

Konstitution: 2  
Geschicklichkeit: 2  
Stärke: 2

Charisma: 2  
Intelligenz: 2  
Willenskraft: 2

### Sekundäre Attribute

Größe: 0  
Bewegung: 4  
Wahrnehmung: 4

Initiative: 4  
Abwehr: 4  
Betäubt: 2

### Fertigkeiten Basis Stufen Wert Durchschnitt

Waffenlos	2	2	4	(2)
Sportlichkeit	2	2	4	(2)
Schusswaffen	2	2	4	(2)
Einschüchtern	2	2	4	(2)
Nahkampf	2	2	4	(2)

### Talente

Autofeuer 1 (+1 Bonus auf Autofeuer)

### Ressourcen

Keine

### Schwäche

Vorurteile (+1 Stilpunkt, wenn er jemand dazu bringt, das Gleiche zu hassen wie er selbst)

### Waffen Wert Größe Angriff Durchschnitt

MP 38 SMG	2T	0	6T	(3T)
Luger P 08	2T	0	6T	(3T)
Dolch	1T	0	5T	(2+T)
Schlag	0N	0	4N	(2N)

Das Schlauchboot fährt ein ganzes Stück vom brennenden Wrack entfernt auf den Strand. Ein Zweiertrupp mit Maschinengewehr

gebracht (siehe „Das Nazilager“) und dort eingesperrt. Es sollte den Helden dann über kurz oder lang

sichert die anderen 6 Soldaten, die sich am Strand umschauen und wohl auch bald die Fußspuren der Charaktere entdecken, die in den Dschungel führen. Zeit zu verschwinden!

### GEFANGEN, WAS NUN?

Stellen sich die Spieler zu dumm an, dann scheuen Sie sich nicht, sie gefangen nehmen zu lassen. Am Ablauf des Abenteuers ändert sich grundsätzlich nichts. Sie werden dann direkt ins Lager

gelingen dort auszubrechen, sich im Dschungel zu verstecken und das Nazilager gleich oder später zu zerstören.

### IM DSCHUNDEL

Der Dschungel ist so dicht, dass die Charaktere vor den Flugsauriern sicher sind. Wenn sie nicht zulange warten, sollte es den Spielern auch gelingen, der Nazipatrouille zu entkommen oder sich im dichten Grün zu verstecken (die Patrouille besteht nur aus Soldaten und nicht aus ausgebildeten Spurenlesern). Im Dschungel stoßen die Helden auf viele Pflanzen und Tiere, die ihnen gänzlich unbekannt sind. Naturforscher können Tiere und Pflanzen aus der Frühzeit der Erde bestimmen, die es seit Millionen von Jahren nicht mehr gibt. Die Gruppe sollte auch mindestens einmal auf Ruinen stoßen. Von den Pflanzen schon lange überwuchert, sehen sie große Steinquader und Säulenreste aus einem merkwürdigen Gestein, Nach all den Jahren weißt es keinerlei Verwitterungsspuren auf und fühlt sich metallisch-glatt an. Von welcher Kultur mag das stammen?

Im Dschungel können auch weitere Begegnungen mit Dinosauriern stattfinden. Hier bietet sich z. B. ein

Rudel Velociraptoren an (Spielwerte auf der nächsten Seite).

### IST ES HIER WARM ODER BIN ICH DAS?

Die Spieler können, je näher sie sich dem Mittelpunkt der Insel nähern, immer wieder Stellen auf dem Erdboden finden, die deutlich wärmer sind als der Rest des Bodens. Manche dieser Stellen sind nur einen Quadratmeter groß, andere vier bis fünf. Je weiter sie sich dem Zentrum der Insel nähern (und damit auch dem Berg, das Gelände steigt leicht an), desto öfter treffen sie auf dieses Phänomen. Zum Zentrum der Insel hin lassen sich auch richtige „Wege“ dieser warmen Stellen finden: etwa 1 bis 2 Meter breit und zwischen 10 und 30 Meter lang. An manchen Stellen – wie Sie diese gerade brauchen und es dramaturgisch passend ist – kann es durch die Bodenwärme auch richtig schön dampfig und dunstig werden und die Sichtweite bis auf Armlänge reduziert werden. Genau richtig, um plötzlich Dinosaurier oder fleischfressende Pflanzen auftauchen zu lassen, sich vor Nazis zu verstecken oder die Fremdartigkeit der Insel herauszustellen. Auch hier bieten sich wieder Wahrnehmungs- oder Überlebensproben an, um große

## Velociraptor

Archetyp: Dinosaurier

Stil: 0

### Primäre Attribute

Konstitution: 3

Geschicklichkeit: 5

Stärke: 3

### Sekundäre Attribute

Größe: 0

Bewegung: 8 (16)\*

Wahrnehmung: 6

Fertigkeiten

Waffenlos

Heimlichkeit

Überleben

### Talente

Aufmerksamkeit 1 (+2 Wahrnehmung)

\*Sprinter (doppelter Bewegungswert beim Rennen)

### Ressourcen

Keine

### Schwäche

Tier (kann nicht kommunizieren oder Werkzeuge benutzen)

### Waffen

Biss

Klaue

Motivation: Überleben

Gesundheit: 6

Charisma: 0

Intelligenz: 1

Willenskraft: 3

Initiative: 6

Abwehr: 8

Betäubt: 3

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	Durchschnitt
Waffenlos	3	5	8	(4)
Heimlichkeit	5	1	6	(3)
Überleben	1	5	6	(3)

Waffen	Wert	Größe	Angriff	Durchschnitt
Biss	0T	0	8T	(4T)
Klaue	2T	0	10T	(5T)

## DIE TRASSE

Auf dem Weg

durch den

Dschungel –

gerade, wenn

sich die Gruppe

beginnt zu

langweilen –

treffen sie auf

eine Schneise.

Sie ist gute 4

Meter breit,

der Pflanzen-

bewuchs wurde

mit scharfen

Messern

entfernt – es

sieht aus, als

hätte hier

jemand einen

Weg in den

Dschungel

gefräst. Am

Boden sind

zwei Raupen

(Panzer-)spuren

zu sehen, gut

60 bis 70 cm

breit und recht

tief. Die Spur ist nicht frisch, sie ist

schon mehrere Tage (Wochen?) alt.

Folgen die Spieler der Spur, so führt

sie diese zu dem Forschungslager der

Nazis.

Sie können die Spieler auch durch

ein Rudel Velociraptoren in Richtung

der Trasse treiben lassen.

## DAS FORSCHUNGLAGER

Am Fuß des Berges, auf einer

künstlich geschaffenen Lichtung,

liegt das Forschungslager der Nazis.

Am Rand des Lagers sind auch

wieder Ruinen zu sehen, wie sie

die Gruppe schon im Dschungel

entdeckt hat.

Das Lager besteht aus zwei großen

Armeezelten, die jeweils 12 Leuten

Platz bieten, und drei kleineren

Zelten. Am Fuß des Berges befindet

sich eine seltsame Apparatur.

Das Herz der Maschine ist eine

Metallkammer, ungefähr zwei Meter

hoch, drei Meter lang und einen

Meter breit. Die Maschine besteht

aus einem glänzenden, orange

schimmernden Metall. Es sind viele

Zahnräder und Handkurbeln zu

erkennen und einige Zylinderförmige

und bauchige „Aufsätze“ oder

„Schlote“. An der Front der

Maschine sind etliche Kristalle zu

erkennen, die in weißem, gelbem

und violetterem Licht schimmern.

Mehrere beidicke Schläuche führen

von der Apparatur direkt in den

Berg hinein. Von der Maschine geht

ein beständiges Rattern, Zischen,

Klappern und Blubbern aus.

2 Wissenschaftler mit Klemmbrett

und weißen Kitteln arbeiten an der

Maschine: sie schreiben, beobachten

und messen ständig irgendetwas.

Im Lager steht auch der

Verursacher der breiten Trasse

durch den Dschungel: ein

großer Panzerkampfwagen. Auf

Grund des Versailler Vertrages

(Rüstungsbeschränkung für

Deutschland nach dem ersten

Weltkrieg) dürfte Deutschland so

ein Fahrzeug gar nicht besitzen

oder entwickeln. Gute drei Meter

hoch und breit, acht Meter lang

und mit zwei Türmen ein wahres

Ungetüm. Am Bug befindet

sich eine Vorrichtung mit drei

„Kreissägenblättern“ mit einem

Durchmesser von 2,5 Meter – damit

wurde wohl die Schneise in den

Dschungel gefräst. Zu dem Panzer

führen von der Apparatur auch zwei

dicke Schläuche. In unregelmäßigen

Abständen entweichen zischend

Qualmwolken vom Heck des

Kampfwagens. Wenn den Spielern

eine Wahrnehmungsprobe (4)

gelingt, dann können sie ein hohes

Summen hören, das sowohl von der

merkwürdigen Maschine als auch

von dem Panzer ausgeht (etwa wie

von einem Hochspannungstrafo).

Am gegenüberliegenden Ende der

Lichtung ist ebenfalls eine Trasse,

Saurierfußspuren zu entdecken  
oder fleischfressende Pflanzen, die  
Lianen wie Fallstricke auslegen  
oder Blattrichter besitzen, in die  
unaufmerksame Opfer stürzen.

wie sie die Spieler schon kennen, in den Urwald geschnitten worden (sie führt zum Strand und dort liegt an einem provisorischen Kai das bekannte U-Boot vertäut.)

Im Lager verteilt sind viele Holzkisten in allen Größen, manche so groß wie ein Tisch, andere zwei auf zwei Meter groß.

Am Panzer sind zwei Techniker in Schutzanzügen, zwei weitere Wissenschaftler in weißen Kitteln laufen herum und insgesamt können die Spieler 12 Wachsoldaten in feldgrauen Uniformen, mit Maschinenpistolen und Gewehr K98 bewaffnet, zählen. Der offensichtliche Anführer ist ein großgewachsener, blonder Mann in schwarzer Uniform (Versteht einer der Charaktere deutsch, und beobachten sie das Lager eine Weile, so können sie den Namen des Mannes herausfinden: Obersturmbannführer von Rappendorf).

Die Spieler werden, nachdem sie sich einen Überblick verschafft haben, vermutlich diskutieren, was sie als nächstes unternehmen. Lassen Sie sie sich ruhig beraten, Vermutungen anstellen und Pläne entwerfen. Sobald sie irgendetwas unternehmen wollen, kommt es zu folgender Szene:

## **INDIANER!**

Plötzlich kommt Bewegung in das Lager: Alarmrufe ertönen, Wachen machen ihre Waffen fertig und gehen in Stellung, die Techniker am Panzer klettern in das Fahrzeug, Kommandos werden gebellt und aus einem der Zelte kommen weitere Soldaten. Aus dem Urwald auf der anderen Seite der Lichtung stürmen „Wilde“ auf die Lichtung. Sie sind im Schnitt 1,50 m bis 1,60 m groß, haben dunkle Haare und ihre Haut hat einen kupferfarbenen Ton. Sie schwingen primitive Speere und schleudern Steine auf die Lagerbewohner. Wer darauf achtet, kann feststellen, dass sie zu der Maschine am Fuß des Berges gelangen wollen. Die Nazis sind überrascht, einige gehen von Steinen getroffen zu Boden. Doch dem Gewehr- und Maschinenpistolenfeuer haben die Wilden nicht viel entgegenzusetzen, sie werden in den Busch zurückgedrängt. Dann kommt aus einer anderen Stelle des Dschungels ein weiterer Trupp der Angreifer hervorgebrochen – der Angriff war nur ein Ablenkungsmanöver! Für sie ist der Weg zu der Apparatur am Berg frei. Sie haben schon die halbe Distanz dorthin überwunden, als ein lautes Summen und zorniges Zischen

von dem Kampfpanzer erklingt. Die beiden Türme sind Richtung des Trupps der Ureinwohner geschwenkt und von beiden Geschützen löst sich – so etwas haben die Spieler bisher noch nie gesehen – jeweils ein greller Lichtblitz. Die Helden, die in Richtung Panzer geblickt haben, sind erst einmal kurz geblendet (als wenn sie in einer Nacht bei Gewitter direkt in den Blitz schauen). Die beiden Schüsse schlagen mitten in den Trupp der Angreifer ein, Rauchwolken steigen auf und kleine Flämmchen tanzen über den Boden, verbrennen, was an Bodenbewuchs dort vorhanden ist, und erlöschen dann, wenn sie kein brennbares Material mehr zur Nahrung haben. Zurück bleiben nur die verkohlten, noch rauchenden Leichen der Angreifer. Die restlichen Wilden verziehen sich zurück in den Dschungel.

Der Mann in der schwarzen Uniform (Obersturmbannführer von Rappendorf) bellt ein paar Befehle. Dann sitzen er und sechs weitere Soldaten auf dem Panzer auf, der die Verfolgung der Wilden aufnimmt und - sich eine Schneise schneidend – im Dschungel verschwindet. Zwei der Wissenschaftler und zwei Soldaten kümmern sich um vier Verletzte, schaffen sie zu den Zelten

und versorgen sie. Ein Offizier gibt Befehl, die Leichen der Wilden fortzuschaffen. Dem Befehl kommen drei Soldaten nach, sie beginnen die Leichen in den Dschungel zu schleifen.

## **WIE GEHT ES WEITER?**

Die Gruppe konnte soeben beobachten, dass die Nazis hier wohl eine Waffe mit sehr großem Zerstörungspotential haben und sich nicht scheuen, diese gegen die Eingeborenen einzusetzen. Normalerweise sollte die Gruppe den Entschluss fassen, diese Anlage zu zerstören. Charaktere mit der Motivation „Ehre“ können bestrebt sein zu verhindern, dass diese Waffe in das Arsenal des Dritten Reiches wandert. Spieler, deren Motivation „Überleben“ ist, können auch auf diesen Gedanken kommen. Die Gelegenheit ist günstig: einige Wachen versorgen in den Zelten die Verletzten, der Panzer ist weg im Dschungel, ein Trupp Soldaten schleift Leichen aus dem Lager... Eine mögliche Vorgehensweise wäre, den Soldaten, die die Leichen in den Dschungel schaffen, aufzulauern, sie lautlos zu überwältigen und sich auf diese Weise Uniformen zu verschaffen und verkleidet ins Lager zu gehen. Auch möglich, aber

schwieriger: die Spieler schleichen sich zu den Zelten und überwältigen dort die Soldaten, die die Verletzten versorgen und kümmern sich dann um den Rest der Wachen. Oder sie folgen erst einmal dem Panzer, seine Spur ist ja unübersehbar, übernehmen ihn und zerstören mit ihm die Forschungsstation. Lassen Sie die schleichenden Proben auf Heimlichkeit ablegen, Sportlichkeit, wenn gesprintet werden muss, und natürlich Nahkampf oder Waffenlos für das Überwältigen. Wichtig ist, dass alle Beteiligten Spaß haben und Sie ihnen eine spannende Szene liefern. Zur Not können die Eingeborenen auch als rettende Kavallerie auftauchen oder eine Ablenkung zur richtigen Zeit bieten – falls eine wichtige Heimlichkeitsprobe danebenging oder die Kampfwürfe nun gar nicht klappen. Möglicherweise wollen sie auch das Lager umgehen, um Kontakt mit den Eingeborenen aufzunehmen. Dann geht es weiter mit dem Kapitel „Bei den Wilden“.

Kampfwerte für Nazisoldaten siehe weiter oben bei „Gestrandet“, Werte für die Eingeborenen und Wissenschaftler/Techniker finden Sie im Anhang.

### **HEIMAT ODER HOHLWELT?**

Nachdem es der Gruppe gelungen ist, das Lager zu zerstören, bleibt für den Spielleiter die Frage: war das Abenteuer nur mal so für Zwischendurch, dann kann die Gruppe mittels des U-Bootes, dass am anderen Ende der Trasse an einem provisorischen Kai vertäut liegt, wieder zurück in die Heimat, mit dem Wissen um die Hohlwelt und dem Interesse der Nazi an jener. In dem Fall geht es weiter beim Abschnitt „Home, sweet home“ Soll dieses Abenteuer der Einstieg für eine Kampagne in der Hohlwelt sein, dann können sie als nächstes Kontakt mit den Wilden aufnehmen, siehe Abschnitt „Bei den Wilden“. In dem Lager können Sie dann Kampagnenrelevante Ausrüstung oder Entdeckungen platzieren. Zum Beispiel kann im Zelt von Obersturmbannführer von Rappendorf ein alter Kürass und spanischer Morion liegen, wenn in Ihrer Kampagne eine Splittergruppe gestrandeter Konquistadoren vorkommen soll, oder eine Karte die zum nächsten Ziel führt oder ähnliches. Wollen Sie ein wenig Licht in das Geheimnis des Apparates bringen, dann können die Spieler Aufzeichnungen über eine „Geothermische Lichtbündelungsvorrichtung“ finden.

### **HOME, SWEET HOME**

Aus dem Lager führt eine ältere Trasse weiter durch den Dschungel. Folgen die Spieler dieser Trasse, so gelangen sie nach einer guten Stunde an den Strand auf der gegenüberliegenden Seite der Insel. An diesem Strand liegt das altbekannte U-Boot an einem primitiven Kai vertäut. Je nach Zustand der Gruppe kann es hier noch zu Kämpfen kommen: sind die Helden noch fit oder sind Sie der Meinung, die Spieler wurden bisher zuwenig gefordert oder ein wenig mehr Aktion kann nicht schaden, dann kann hier noch eine Wachmannschaft der Nazis platziert werden, um den Charakteren einen schönen und spannenden Kampf um die „Fahrkarte“ in die Heimat zu liefern. Soll es nicht zu fordernd werden, können nur ein oder zwei Wachen am oder auf dem Boot sein. Kriechen sie schon auf dem Zahnfleisch, dann haben sie Glück und finden das Boot unbewacht vor oder bekommen Hilfe von den Eingeborenen, die sich zu erkennen geben, wenn diese feststellen, dass die Helden auch Feinde der „Teu-zen“ sind.

Befinden sich Charaktere mit technischen Fertigkeiten in der Gruppe, so ist deren Sternstunde

nun gekommen. Mit ein wenig herumprobieren sollten sie es schaffen, das U-Boot in Fahrt zu bringen. Der Kompass funktioniert nicht, Sterne zur Navigation gibt es nicht, da es nie Nacht wird, und die Sonne bewegt sich nicht vom Fleck... Egal welchen Kurs sie nehmen, es wird der richtige sein. Irgendwann allerdings geht die Sonne doch unter – auf einer ungewohnten Seite, es wird Nacht, aber ohne Sterne, es ist einfach nur stockfinster. Schließlich geht die Sonne wieder auf und der Kompass funktioniert wieder. Sie erreichen dann irgendwann heimatliche Gestade. Schließt die Zusammensetzung der Gruppe vollkommen aus, dass einer der Charaktere das Boot in Gang bringen und steuern kann, dann kann sich im U-Boot ein Maschinist aufhalten, der von den Helden überrascht wird und es vorzieht, das Boot „heim“ zu steuern, anstatt alleine in der Hohlwelt ausgesetzt zu werden.

### **BEI DEN „WILDEN“**

Wollen die Helden Kontakt mit den Wilden aufnehmen und begeben sich in den Dschungel, dann werden sie früher oder später auf eine Abordnung Jäger treffen. Befindet sich unter den Charakteren ein guter Spurenleser (Überlebenprobe 3),

dann lassen Sie ihn die Eingeborenen finden. Je nachdem, wie sich die Gruppe bei dem Angriff aufs Lager verhalten hat, werden sie misstrauisch oder freundlich begrüßt. Die Wilden erkennen aber auch so ganz schnell, dass die Spieler nicht zu den Nazis gehören. Hier kommt es wieder darauf an, aus welchen Archetypen sich die Gruppe zusammensetzt. Hat jemand die Fertigkeit Sprachkenntnis oder Linguistik, so gönnen Sie dem Spieler den Erfolg, die Sprache der Eingeborenen zu entschlüsseln. Beherrscht ein Akademiker z. B. altgriechisch, dann erinnert der Dialekt der Wilden an diese Sprache. Hat jemand die Fertigkeit Körpersprache, so kann er damit eine Kommunikation beginnen usw. Zur Not haben die Wilden genügend deutsch aufgeschnappt, um sich so zu verständigen. Die Wilden können folgende Geschichte berichten: irgendwann kamen die „Teu-zen“ auf die Insel. Anfangs waren sie freundlich und kamen gut miteinander aus. Die deutsche Forschungsgruppe entdeckte das „macht-Licht-an-Feuerberg“, untersuchte es und setzte es in Gang. Durch die Experimente mit der Maschine öffneten sie alte Schächte, die die Wilden als

Wohnhöhlen hatten, und „fluteten“ sie mit Dampf, vertrieben sie also dadurch unbewusst aus ihrem Lebensraum. Seitdem versuchen die Wilden, die Maschine zu zerstören, kommen aber nicht gegen die „Teu-zen“ an. Mittlerweile sollten durch die Aktionen der Spieler die Maschine und das Lager ja zerstört sein, falls nicht, dann haben sie nun eine Motivation, dies zu tun. Verbleiben die Spieler in der Hohlwelt, dann haben sie nun mit dem Stamm der Wilden einen Kontakt und werden auch eingeladen, dort zu verweilen.

Wie geht es in der Hohlwelt weiter? Die Spieler können die Insel weiter erforschen und auf andere Ruinen, Atlantistechnologie oder weitere Bewohner der Insel (Amazonen, Tiermenschen, Kannibalen?) stoßen. Vielleicht sind aus dem Lager einige Deutsche entkommen und können sich mit den Spielern auseinandersetzen? Oder zur Zeit der Vernichtung des Lagers war eine deutsche Patrouille im Dschungel unterwegs, die nun die Helden sucht? Über kurz oder lang wird ein weiteres U-Boot oder Flugboot auf die Reise zur Insel geschickt werden, um nachzuforschen, was mit der Expedition von Oberstrumbannführer

von Rappendorf geschehen ist; seine Berichte waren doch so vielversprechend... Zudem gibt es auf der Insel sicher noch die ein oder andere gefährliche Spezies mit spitzen Zähnen und großen Appetit...

### Wissenschaftler/Techniker

Archetyp: Forscher  
Stil: 0

Motivation: Entdeckung  
Gesundheit: 4

### Primäre Attribute

Konstitution: 2  
Geschicklichkeit: 2  
Stärke: 2

Charisma: 2  
Intelligenz: 2  
Willenskraft: 2

### Sekundäre Attribute

Größe: 0  
Bewegung: 4  
Wahrnehmung: 4

Initiative: 4  
Abwehr: 4  
Betäubt: 2

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	Durchschnitt
--------------	-------	--------	------	--------------

Waffenlos	2	0	2	(1)
Schusswaffen	2	0	2	(1)

### Talente

Keine

### Ressourcen

Rang 1

### Schwäche

keine

Waffen	Wert	Größe	Angriff	Durchschnitt
Walther PPK	2T	0	4T	(2T)

**Wilder**

Archetyp: Eingeborener Motivation: Überleben  
 Stil: 0 Gesundheit: 4

**Primäre Attribute**

Konstitution: 2 Charisma: 2  
 Geschicklichkeit: 2 Intelligenz: 2  
 Stärke: 3 Willenskraft: 2

**Sekundäre Attribute**

Größe: 0 Initiative: 4  
 Bewegung: 5 Abwehr: 4  
 Wahrnehmung: 4 Betäubt: 2

**Fertigkeiten Basis Stufen Wert Durchschnitt**

Waffenlos	3	1	4	(2)
Sportlichkeit	3	2	5	(2+)
Nahkampf	3	2	5	(2+)
Heimlichkeit	2	2	4	(2)
Sportlichkeit	2	3	5	(3)

**Talente**

Stark (+1 Stärke)

**Ressourcen**

Keine

**Schwäche**

Primitiv (-2 Abzug auf Würfe mit Technologiebezug)

**Waffen Wert Größe Angriff Durchschnitt**

Speer	3T	0	8T	(4T)
Speer (gew.)	3T	0	8T	(4T)
Dolch	1T	0	6T	(3T)
Schlag	0N	0	4N	(2N)

**Obersturmbannführer Siegbert von Rappendorf**

Archetyp: Okkultist Motivation: Macht  
 Stil: 3 Gesundheit: 7

**Primäre Attribute**

Konstitution: 3 Charisma: 4  
 Geschicklichkeit: 3 Intelligenz: 4  
 Stärke: 2 Willenskraft: 4

**Sekundäre Attribute:**

Größe: 0 Initiative: 7  
 Bewegung: 5 Abwehr: 6  
 Wahrnehmung: 8 Betäubt: 3

**Fertigkeiten Basis Stufen Wert Durchschnitt**

Waffenlos	3	2	5	(2+)
Schusswaffen	3	3	6	(3)
Einschüchtern	4	4	8	(4)
Nahkampf	2	2	4	(2)
Ermittlung	4	3	7	(3+)
Diplomatie	4	4	8	(4)
Linguistik	4	3	7	(3+)

**Talente**

Atlantisch 1 (Grundsätzliches Sprachvermögen und die Fähigkeit, Ein-Wort-Befehle zu erteilen)

**Ressourcen**

Rang 3 in der Thule Gesellschaft (+6 sozialer Bonus und die Fähigkeit der Ressourcenbeschaffung)

**Schwäche**

Rechthaberisch (+1 Stilpunkt, wann immer er seine Überlegenheit beweisen kann)

**Waffen Wert Größe Angriff Durchschnitt**

Luger P 08	2T	0	8T	(4T)
------------	----	---	----	------

## HERTHSTEIN EIN DORF IN WEIDEN

Herthstein ist ein größeres weiden'sches Angerdorf in der Baronie Moosgrund. Besonders an diesem Dorf ist die große Zahl Freier, die den größten Teil der Einwohner stellen. Acht größere Höfe und einige kleine Hütten bilden das Dorfbild. Das einzige Haus, das über ein schindelgedecktes Dach verfügt und sogar zwei Stockwerke hoch ist, ist das alte Gasthaus. In der Mitte des Dorfes finden sich eine Dorfscheune, in der die auf der Allmende erwirtschafteten Güter eingelagert werden, und ein halboffener Peraineschrein. Gegenüber des Peraineschreines findet sich die Dorfulme, die von einer hölzernen Bank umgeben ist. Dazwischen ist der Dorfbrunnen gelegen. Etwa einen Schritt hohe Feldsteinmauern trennen die einzelnen Gehöfte voneinander. Östlich des Dorfes finden sich eine Wassermühle an einem Bach sowie der kleine Boronsanger. Direkt an der Straße gelegen befindet sich auch der große Herthstein. Etwa auf der Hälfte der Strecke zwischen Rhodenstein und Moosgrund gelegen, wird Herthstein von sanften Hügeln im Norden

# Das Schwarze Auge

und dichten Wäldern im Süden begrenzt. Die Siedlung ist mit Feldsteinmauern umfriedet, um vor Angriffen marodierender Orks und Räubern sicher zu sein. Dennoch hat sowohl dies als auch die Nähe zu den Rondrianern Herthstein im Jahre 1026 BF wenig genutzt, als Ausläufer des Orkheeres die Region verwüsteten. Die umliegenden Höfe der Bauern wurden fast vollständig zerstört, darunter auch das Gut der Vogtfamilie, die daraufhin in das dörfliche Gasthaus zog. Das Dorf hat kaum Schäden genommen, so dass es seinen malerischen Charme behalten hat. Doch dieser Charme täuscht über einen Konflikt hinweg. Nachdem die Familien von den umliegenden Höfen zu ihren Verwandten ins Dorf gezogen waren, eskalierte eine bereits schwelende Familienfehde. Herthstein lebt hauptsächlich von der Rinderzucht, doch auch der Apfelmot hat über die Grenzen Moosgrunds hinaus einen guten Ruf. In den Hügeln nördlich des Dorfes

leben einige Schäferfamilien weit verstreut, so dass man tagelang durch die Region ziehen kann, ohne einen einzigen Menschen zu treffen. Nur die großen Rinderherden sind weithin erkennbar und immer von Kuhburschen begleitet, um sie vor den Orks zu schützen.

### GESCHICHTE DES DORFES:

ca. 1000 v. BF: Ein Meteorit geht auf das Derenrund herunter. Er reißt einen großen Krater und Splitter verteilen sich in der Umgebung. Der Herthstein hat seinen Ursprung gefunden.

ca. 600 v. BF: Orks siedeln um den Herthstein und verehren ihn als Heiligtum. Blutige Opfer werden durchgeführt.

141 v. BF: Nach der Schlacht von Saljeth sind die Orks aus der Region vertrieben.

1 BF – 599 BF: Immer wieder ist das Gebiet umkämpft, Orks versuchen immer wieder zum Herthstein zu gelangen

600 BF: Ein Soldat erschlägt vier Orks am Herthstein und rettet mehreren Adligen das Leben. Abelmir Ulmenwacht erhält die Ehrenritterwürde und darf sich nun von Herthstein nennen.

609 BF: Gründung des Dorfes Herthstein durch Abelmir Ulmenwacht von Herthstein. Es wird ein Gasthaus am Handelsweg errichtet.

Ab 609 BF: Verschiedene Familien siedeln sich an

623 BF: Bärfried erschlägt seinen Bruder Ortfried im Streit. Ihre Nachkommen stehen seitdem in einer Fehde.

1011 BF: Als Orks den Nordhag und den Finsterkamm überschreiten, ziehen viele Herthsteiner Seite an Seite mit der Familie Nordfalk in den Krieg

1026 BF: Im zweiten Orkensturm wird die gesamte Baronie Moosgrund überrannt. Die umliegenden Höfe Herthsteins werden ausnahmslos zerstört, und nur weil Eorlan Ulmenwacht die Tore des Dorfes öffnen lässt, entgeht das Dorf der vollen Zerstörung. Zu diesem Zeitpunkt sind nur Alte im Dorf, wer Waffen tragen konnte, eilte der Baronin zur Seite. Frauen und Kinder verschanzten sich in Baliho. 1032 BF: Der Konflikt eskaliert mit

dem Tode Ebelried Oxners, kann aber mit Hilfe reisender Fremder gemildert werden.

## VOM HERTHSTEIN

Der Herthstein ist ein großer brüchiger rotbrauner Stein etwa 20 Schritt östlich des Dorfes. In den etwa vier Schritt hohen und 5 Schritt durchmessenden monolithischen Stein sind längst verwitterte Stufen gehauen, über die man auf den Stein gelangen kann. Ringsum ist der Stein mit seltsamen Gravuren versehen, die Stiere darstellen, die aufrecht gehen und Werkzeuge und Waffen benutzen. In der Nähe des Steines ist manchmal ein leises Pfeifen zu vernehmen, dessen Ursprung nicht bekannt ist. Splitter aus dem gleichen Stein sind auch in der gesamten Umgebung zu finden. Die Herthsteiner sehen den Fels als Geschenk Ingerimms an

Peraine und schreiben ihm die hohe Fruchtbarkeit und den Überfluss des Dorfes zu. Bei Festen werden sowohl die Dorfulme als auch der Herthstein bunt geschmückt und die Gaben zum Erntedankfest werden, bevor sie im Peraineschrein dargeboten werden, um den Herthstein herumgetragen. Im Sommer treffen sich die jungen Heiratsfähigen des Dorfes abends am Herthstein zum Tanz.

## VOM KONFLIKT

Die Familienfehde zwischen den Familien Oxner und Berengard ist fast so alt wie das Dorf selbst. Als das Dorf an der Straße gegründet wurde, stritten zwei Brüder um die Verteilung der Äcker und Weiden um das Dorf. So entstanden zwei Familien, die sich bald auch durch verschiedene Namen unterschieden. Über lange Zeiten schwelte der Konflikt, brach aber höchstens in Schlägereien

aus oder zeigte sich im Ehrgeiz bei dörflichen Aktivitäten. Da die Bewohner des Dorfes sehr stolz auf ihre Freiheit sind und der Baronin und ihrer Familie inbrünstig dienen, schicken besonders die Familien Berengard und Oxner immer wieder Männer und Frauen in den Dienst der Familie Nordfalk. Insbesondere der militärische Dienst wird hierbei besonders geehrt, so dass die Familien viel Geld für Waffen und Rüstungen benötigen, das sie gemeinschaftlich für ihre Verwandten aufbringen. Entlohnt wurde den Familien diese Treue durch immer umfangreichere Landschenkungen, die jedoch oft für den Erwerb der Schild und Wehr wieder der Familie Nordfalk veräußert werden.

Als die Orks im Jahr 1026 über Weiden herfielen, zerstörten sie dabei auch die Ausliegerhöfe der Familien in Herthstein. Die Bewohner flohen zu ihren Verwandten in Herthstein und mussten so sehr eng zusammenrücken. Beide Familien gaben sich die Schuld für die Vernichtung gegenseitig, da keine bereit war, den anderen bei der Verteidigung der Höfe mitzuhelfen. Nicht alle Familienmitglieder sind mit dem Streit zufrieden,

so hilft die alte Peranka Oxner allen Einwohnern des Dorfes bei Krankheit und Verletzung und ist als Hebamme auch für alle da. Und auch Alram Berengard, der Jäger des Vogtes, hält sich aus dem Konflikt heraus. Allzu oft wäre die Situation in jüngster Zeit eskaliert, wäre da nicht die Familie Riesländer, die sich schlichtend betätigt. Der Schmied Thoralf Riesländer und sein Bruder Tjark nutzen ihre Präsenz bei Versammlungen, um Schlimmeres zu verhindern.

## PERSÖNLICHKEITEN DES DORFES

**Eorlan Ulmenwacht** ist der Vogt des Dorfes. Er ist hager und hat ob seiner 60 Jahre nur noch einen weißen Haarkranz. Bekannt ist er für seine Strenge aber auch Gerechtigkeit, denn der Vogt ist ein sehr praiostreuer Mann. Er residiert seit der Zerstörung des Gutshofes im Norden des Dorfes im Gasthaus, das ebenfalls der Familie Ulmenwacht gehört. Dieses wird von seiner zweiten Frau **Tamina** (40) und seinem Sohn **Marbert** (17) geleitet. Die Tochter des Vogtes, **Praida** (21), ist zur Erziehung bei Ihrer Tante in Baliho.



Auch der Schmied des Dorfes, **Thoralf Riesländer** (41) ist ein Mann, der sofort auffällt. Genau wie seinem Bruder **Tjark** (36) sieht man ihm das thorwalsche Erbe deutlich an. Beide sind breit wie hoch und tragen ihre roten Bärte mit gebührendem Stolz. Thoralfs Sohn **Tjalf** (18) sieht man bereits an, dass er seinem Vater dereinst in nichts nachstehen wird.

Viel Zeit im Wirtshaus verbringt in letzter Zeit das Oberhaupt der Oxnersippe, **Ebelried Oxner** (58), dem man sein Alter mehr als deutlich ansieht. Oft liegt er über seine Abwesenheit im Streit mit seinem Sohn **Hargord** (35), der seinem Vater vorhält, dass er seinen älteren Bruder **Ailfir** in die Dienste der Baronin hat treten lassen, wo dieser im Kampf verstarb. Ebelrieds Schwester **Peranka** (51) ist die gute Seele des Dorfes und die Hebamme, die sowohl den Menschen als auch den Tieren des Dorfes bei der Geburt zur Seite steht. Ihre uneheliche Tochter **Walpurga** (19) folgt ihr in den Aufgaben würdig nach.

Die Sippe der Berengards wird von **Gille Berengard** (49) streng geführt. Der jähzornige Mann wird nur von seinem Bruder **Alram** (38) zurückgehalten, der von dem Konflikt nichts hält.

Ein weiterer Dauergast ist der Müller **Nolle Grünfink** (44), der wohl im Dorfkrug schlafen würde, wenn seine Frau **Herdlinde** (48) ihn nicht an seinen abstehenden Ohren zur Mühle schleifte. Auch der Sohn des Müllers, **Lingmar** (16), ist nicht gerade ein Ausmaß der Moral, wenn er Durchreisende im Dorfkrug beim Boltan von ihrer schweren Geldlast befreit.

Die Familien **Orkentodt** und **Wiesenbaum** führen eher ein Leben am Rande der Dorfgemeinschaft, auch wenn sie mit ihren Apfelhainen einen wichtigen Bestandteil zum Dorfleben beitragen. Traditionell ist die Familie Wiesenbaum mit der Pflege des Schreines und die Familie Orkentodt mit der Reinigung des Brunnens beauftragt.

## HELDEN AUS HERTHSTEIN

Helden aus Herthstein haben ausnahmslos ländliche Professionen. Die Rasse ist Mittelländer und die Kultur Mittelländische Landbevölkerung (Weiden).  
Mögliche Professionen:  
Reisende Professionen: Fuhrfrau, Grenzjäger, Hirte, Jägerin  
Gesellschaftliche Prof.: Wirt  
Handwerks- und Wissensprof.: Bauer (alle außer Feldsklave,

Gärtner und Gutsherr), Handwerker (Grobschmied, Brauer), Tierbändiger (Zureiter), Wundärztin (Hebamme)  
Magische Prof.: keine  
Geweihete Prof.: keine

Helden aus Herthstein (bzw. der näheren Umgebung) kennen meist nur das Dorf und das Umland, Vielleicht waren sie mal auf dem Viehmarkt in Moosgrund oder gar Baliho, aber sicher nicht weiter fort. Die meisten Herthsteiner beherrschen den Umgang mit dem Langbogen zumindest in Grundzügen und können sich auch im Nahkampf wehren. Orks sind in der Umgebung häufig, weswegen auch viele Herthsteiner ihre Sprache zumindest in Grundzügen verstehen können. Da in den Auwäldern südlich Herthsteins einige Elfen leben, weiß man auch einiges von ihnen und handelt sogar manchmal mit diesen, da der Kunstschatz der Elfen bei durchfahrenden Händlern gutes Geld bringt.

## Das Dorf Herthstein für den eiligen Leser

*Einwohner: ca. 100*

*Wappen: Silberner Stern vor rotem Kreis auf weißem Grund*

*Herrschaft: Vogt Eorlan*

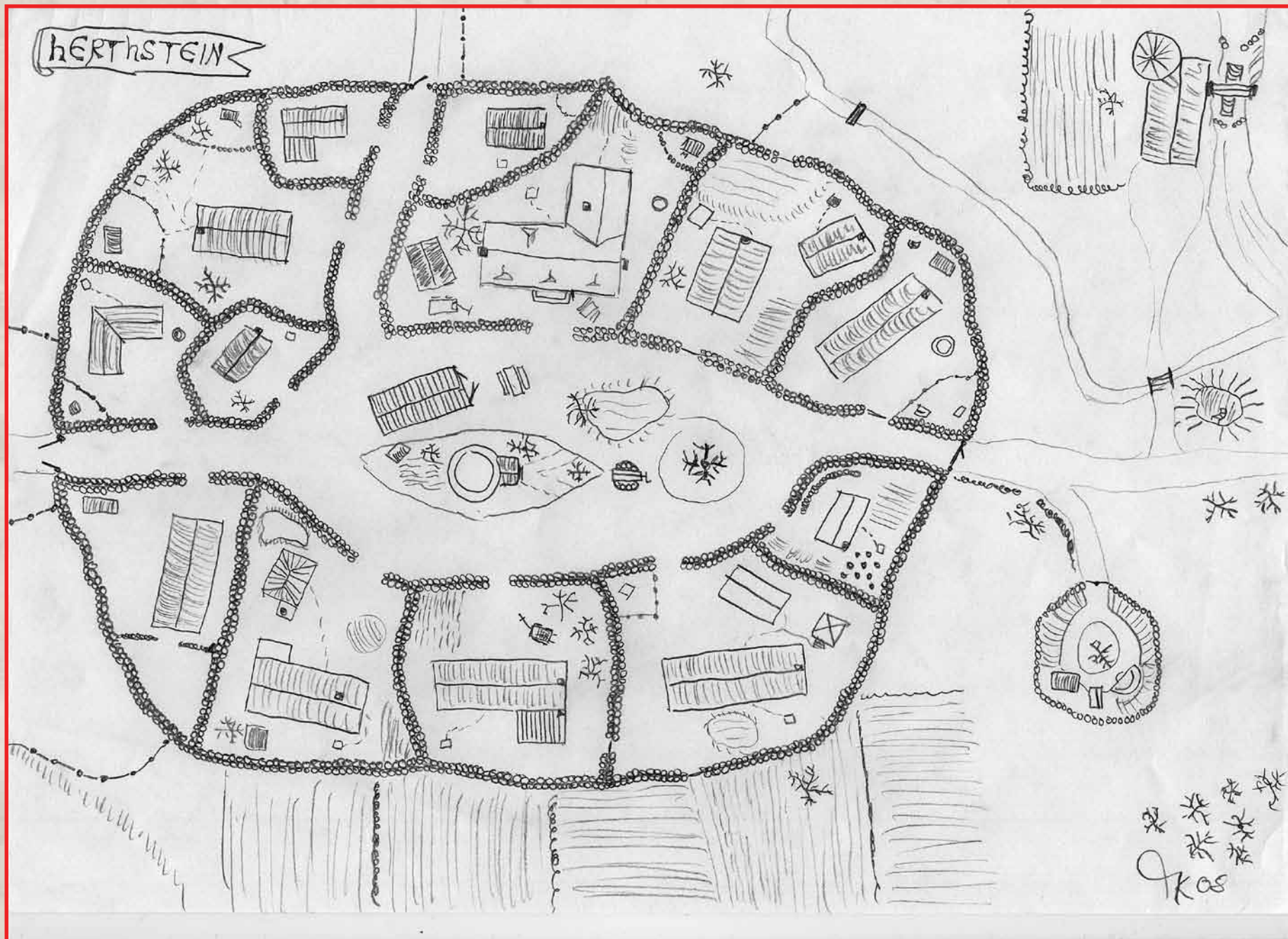
*Ulmenwacht von Herthstein für Baronin Ardariel Nordfalk von Moosgrund*

*Besonderheiten: Der Herthstein, Apfelhain nordöstlich des Dorfes, Gutshof eine Stunde nördlich (derzeit im Wiederaufbau)*

*Stimmung: Angespannt bis feindlich untereinander, gastfreundlich gegenüber Fremden, feindselig Orks gegenüber*

**Und in der nächsten Ausgabe der WunderWerk Online gibt passend zu der Dorfbeschreibung es ein Abenteuer in Herthstein:**

**Der Herthstein-Komplott**



# Umbauanleitung für Anima-Figuren

## Teil 1: Werkzeug

Das absolute Minimum für ein bisschen Umbau und Basing sollte wie folgt aussehen:

- 1 Feile (gibt es meistens im 3er bis 5er Set für ein paar Euro im Baumarkt)
- 1 Seitenschneider (die „Miniaturversion“ bekommt man für etwa 4 bis 5 Euro im Bastelladen)
- 1 Rundzange oder etwas Ähnliches mit runden Kanten zum schonenderen Biegen von Metall (ebenfalls im Bastelladen erhältlich)
- 1 Miniaturbohrer ist zum Stiften, Aushöhlen und auch beim Geländebau notwendig
- 2-3 verschiedene Stärken Draht, am Besten orientiert an den Spitzen des Bohrers (0.5mm und 0.8mm sind gut zum Stiften und Stabilisieren, 0.3mm für sehr feine Gliedmaßen oder Verzierungen)
- Modelliermasse ist eigentlich immer notwendig zum Fugen füllen, kleinere Unreinheiten ausbessern, etc. Hier gilt wieder



persönliche Vorliebe. Es gibt grobe, feine, lufthärtende und nicht lufthärtende, einfach zu bearbeitende und eher stabilere Varianten, daher sollte sich die Wahl am Projekt orientieren.

- 1 Set Modellierbesteck (alternativ ist auch Zahnarztbesteck sehr beliebt) - wichtig ist dabei, dass euch dabei sowohl harte Werkzeuge als auch ein oder zwei weiche (Silikon)Werkzeuge zur Verfügung stehen.
- 1 gutes Bastelmesser oder Skalpell - das ist relativ wichtig. Auf keinen Fall solltet ihr auf die Idee kommen, Einmalskalpelle o.ä. zu benutzen! Die Hebelwirkungen, die manchmal auch unbewusst beim Miniaturenbau zustande kommen, lassen diese Skalpelle

sehr schnell brechen. Dasselbe gilt für medizinische Klingen. Das Messer sollte am Besten einen massiven Metallgriff haben. In der Regel gibt es hier 3 Größen, einfach ausprobieren. Klingensform ist ebenfalls Geschmackssache, von Vorteil sind eher gerade Klingen.

- Guter Modellbaukleber sollte natürlich auch nicht fehlen (sowohl ein Kunststoff/Acrylkleber als auch ein Holz/Bastelkleber).

Optional sollte Folgendes mit der Zeit Einzug in das Inventar halten:

- 1 Metallsäge spart langfristig Geld, weil nicht jedes Mal eine Skalpellklinge verhunzt wird, wenn man eine Miniatur zerlegt
- 1 Feinmechanikerlupe (gibt es zum Beispiel ab und zu bei Conrad für ein paar Euro, inklusive Fuß und Halterung)
- 1 kleiner Schraubstock
- 1 Tageslichtlampe hilft in erster Linie beim Bemalen
- Vaseline als Schmiermittel für Formen



### Die Wahl des Arbeitsplatzes:

Eigentlich sollte einleuchtend sein, dass ihr sowohl für Umbau als auch zum Bemalen gute Lichtverhältnisse und frische Luft braucht. Auf der anderen Seite ist der Balkon oder Garten evtl. nicht unbedingt die beste Wahl. Besonders beim Feilen von *Resin* solltet ihr darauf achten, den Staub nicht einzuatmen. Unter Umständen lohnt es sich, dafür einen Mundschutz oder zumindest ein Tuch vor dem Mund zu tragen.

**Wichtig:** Klebt niemals *Styrodur* oder ähnliches Material mit Sekundenkleber! Da der Kleber aggressiv ist und Lösungsmittel enthält, greift er das *Styrodur* an und entwickelt dabei ein paar ungesunde Dämpfe.

Ob man an demselben Platz baut und malt, ist wieder eine Frage der persönlichen Vorliebe. Falls das der Fall sein sollte, eignen sich einfache Werkzeugkoffer oder auch selbstgebaute Kästen, um Ordnung zu halten und innerhalb kurzer Zeit vom einen Arbeitsschritt zum anderen zu wechseln.

## Teil 2: Material und Methoden

### Was in diesem Schritt benötigt wird:

- Eine Base. Denn das ist meist der erste Schritt, um einer Miniatur eine persönliche Note zu verleihen.
- Zusätzliche Gegenstände, die auf die Base oder an die Miniatur angefügt werden sollen.
- Modelliermasse, um die Lücken und Fugen zu füllen.
- Draht, um die Miniatur und etwaige zusätzliche Gegenstände zu stiften.
- Kleber
- evtl. Streu, Flocken, Steinchen, Kies, etc
- Eine Miniatur
- evtl. Seitenschneider, Feile und Messer

Abhängig von der Base, die ihr gewählt habt, passt die Miniatur nicht mehr darauf, ohne dass ihr den Fußbalken entfernt. Oft reicht es völlig, den Balken mit dem Seitenschneider abzuknippen und danach den Rest abzufeilen. In manchen Fällen, besonders bei komplexen oder mehrteiligen Miniaturen könnt ihr gezwungen sein, mit dem Messer zu arbeiten.

Beim Arbeiten mit dem Messer solltet ihr immer folgende Hinweise beachten:

- Schneidet immer von Euch weg, nie zu Euch hin. Falls ihr einmal abrutscht, landet das Messer nämlich schlimmstenfalls auf der anderen Seite des Zimmers und nicht in Eurem Arm.
- Wechselt die Klingen regelmäßig. Falls ihr oft Metall schneidet, könnt ihr auch ein oder zwei Klingen dafür zur Seite legen und für andere Schneidarbeiten (Holz, Papier, Modelliermasse) eine separate Klinge benutzen.
- Auch mit einem Bastelskalpell solltet ihr nicht allzu sehr hebeln, denn auch hier kann die Klinge brechen. Für so etwas habt ihr eine Zange oder Modellierwerkzeug.
- Lasst das Messer nicht „irgendwo“ auf dem Tisch herumliegen und benutzt keine Kappen (damit schneidet man sich tendenziell öfter in die

Finger als bei irgendwas sonst). Hebt das Messer und die Klingen in einer gesonderten Box o.ä. auf.



Falls ihr die Base verzieren wollt, eignet sich zum Befestigen am Besten lufthärtende Modelliermasse. Im Falle von vorgefertigten Bases könnt ihr die Verzierungen auch stiften und die Fugen mit Streu oder Kies füllen.

Wenn ihr eine ganze Base selbst modellieren wollt, lohnt es sich, in „Stufen“ zu arbeiten, also ein Detail nach dem anderen hinzuzufügen. Für größere Strukturen (Felsen, Kisten, Fässer, etc) ist es oft einfacher, einen ähnlichen Gegenstand (LEGO™ zum Beispiel) zu Grunde zu legen und dann Modelliermasse zu verwenden, um den gewünschten Effekt zu erzielen.

Auch ein Drahtgerüst kann vor allen



Dingen für Bäume oder Sträucher hilfreich sein. Nehmt euch die Zeit und lasst die Modelliermasse und den Kleber aushärten. Falls ihr Streu oder Flocken verwendet habt, solltet ihr die Base auch etwas später noch mal abschütteln und evtl. mit einem trockenen Pinsel abstreichen.

Abhängig von eurer persönlichen Vorliebe könnt ihr die Miniatur vor dem Bemalen oder erst danach auf der Base befestigen. Allerdings sollten Stiftlöcher schon vor dem Bemalen gebohrt werden, denn danach tut ihr euch damit keinen Gefallen und beschädigt unter Umständen sogar den Farbfilm.

### Teil 3: Ran ans Werk!

Ihr habt jetzt eine Base, die zur Miniatur passt. Unter Umständen habt ihr dabei auch schon selbst Hand angelegt oder sogar die gesamte Base selbst gestaltet. Was noch fehlt ist, die Miniatur auf der Base in Szene zu setzen. Besonders bei ungewöhnlichen Bases soll dennoch das Hauptaugenmerk auf der Miniatur liegen und nicht auf dem Drumherum. Sucht euch daher ruhig dramatische Posen oder ungewöhnliche Befestigungspunkte aus. Alis Testarossa und Li Long aus der **Anima:Tactics** Miniaturensérie eignen sich hierfür beispielsweise sehr gut.



Darüber hinaus besteht natürlich noch die Möglichkeit, die Miniatur selbst ein wenig (oder auch ein wenig mehr) zu verändern. Beliebt sind dabei einfache aber eindrucksvolle Methoden wie Kopftausch oder alternative Waffen.

Wichtig ist dabei, dass ihr auf Ausgewogenheit achtet. Die Miniatur sollte immer noch zum Rest Eurer Truppen passen. sonst habt ihr zwar eine schöne Figur auf dem Tisch stehen, aber der Gesamteindruck wird getrübt. Bei kleineren Truppenverbänden, wie zum Beispiel Skirmish Games à la Anima:Tactics, ist das unter

Umständen einfacher zu balancieren als bei großen Tabletop Spielen mit Dutzenden von Modellen. Nehmt euch Zeit und arbeitet mit dem Material, das ihr habt. Es macht wenig Sinn, für jeden Umbau das Rad neu zu erfinden oder euch in Unkosten zu stürzen, weil es unbedingt genau dieser Schädel auf der Base sein soll. Manchmal ist es auch einfacher, selbst Hand anzulegen und mit ein wenig Modelliermasse kleinere Unreinheiten zu übertünchen oder Details hinzuzufügen.





Wenn ihr mit dem Resultat zufrieden seid, stellt es an einen sicheren Ort und lasst aus aushärten oder trocknen. Kaum etwas ist

so zermürend wie mit einer unbedachten Bewegung die Arbeit von zwei Stunden zunichte zu machen.

Wenn ihr unsicher seid, gebt euch selbst eine Pause und schaut euch die Miniatur unter neuem Licht noch mal an. Manchmal hilft auch eine einfache Repositionierung auf der Base. In allererster Linie sollte das Auge immer auf die Figur und nicht auf den Untergrund gezogen werden!

Das fertige Gesamtwerk könnt ihr getrost erstmal auf Euch wirken lassen, bevor ihr es anmalt.

Gelegentlich ergeben sich noch kleinere Verbesserungswünsche, die nach dem Aufbringen von Farbe unter Umständen nicht mehr realisierbar sind.

*Viel Spaß beim Basteln und natürlich beim Spielen!*



## Unter Affen und Rebellen

oder

## ¡Viva la gorilation!

Ein Abenteuer für Space Gothic auf Sikh II von Michel Kustak

Geeignet für: F&D-Teams, SEK, IntSic, Polizeieinheiten

<snip> *Schnitt auf eine große Wohnung mit Ausblick auf weite grüne Dschungelflächen – Ein Mann indischer Herkunft sitzt auf einer Terrasse und trinkt ein dampfendes Getränk* </snip>

*Es ist ein warmer Sommertag auf Sikh II, eigentlich ist es immer Sommer auf Sikh II, dem Paradies seiner Einwohner. Heiß und Schwül, genau wie die einheimische Fauna und Flora es gewöhnt ist. Raoul Singh, Kapitän der Elster, rührt in seinem heißen Tee und wundert sich, warum diese blassen verwöhnten Auswärtigen immer so jammern müssen. Genüsslich nimmt er einen Schluck des würzigen Getränks, dass er in seinem Garten von seinen Eltern angebaut hat. Einen letzten Schluck nehmend erhebt er sich, wendet sich seinem Vater zu und*

# SPACE GOTHIC

*verbeugt sich ehrerbietig, als er geht. Auf dem Weg zur Tür tauschen beide noch ein paar Abschiedsworte auf indisch aus.*

*Singh betritt die Garage des terrassenförmigen Wohnkomplexes um mit seinem kleinen Gravgleiter zum Spaceport zu fahren. Auf dem Weg wurde er nur zwei mal angehalten, was für ihn eine kleine Sensation war, bei den Sicherheitsmaßnahmen, die seit den letzten Anschlägen aufgefahen wurden. Nur dank seines Starfleet-Passes konnte er problemlos weiter.*

*Singh parkt seinen Wagen in der Garage für Angestellte und macht sich auf den Weg zu seinem Schiff. Auf dem Weg durch den Terminal fallen ihm noch zwei junge Frauen auf, die sich nervös umschaun, doch da ist es bereits zu spät...*

<snip> *Eine hübsche dunkelhaarige Nachrichtensprecherin rückt ins Standbild, im Hintergrund der erschrockene Singh* </snip>  
*Raoul Singh, Kapitän der Elster, sowie 30 Zivilisten wurden heute bei einem feigen Bombenattentat getötet. Es gab etwa 100 Verletzte, viele davon schwer. Nur durch das Eingreifen tapferer PTI-Mitarbeiter konnte schlimmeres verhindert werden. Bisher hat sich noch niemand zu dem Attentat bekannt, es wird jedoch erwartet, dass wie zuvor SHARK-Rebellen an dieser feigen Tat beteiligt waren. Die Polizei benötigt zur Ermittlung weitere Hinweise. Bitte wenden Sie sich mit Ihrem PIN direkt an Ihre lokale Polizeistelle, wenn Ihnen nützliche Hinweise vorliegen. Beachten Sie bitte, dass für Hinweise, die zur Ergreifung von Straftätern führen auch weiterhin Sachpreise für Sie winken.*

Im tiefen undurchdringlichen Dschungel von Sikh II haben sich schon länger Rebellen verschanzt. Da diese Nester nur schwer auszuheben sind, ist man dazu übergegangen nur noch die Ballungsgebiete zu schützen.

Auf einer kleinen Insel im südlichen Meer befindet sich nicht nur eines dieser Rebellenester (von dem PTI nichts weiß) sondern auch eine einzigartige Flora und Fauna, die sonst nirgends auf dem Planeten zu finden ist. Das hat die Aufmerksamkeit von Prof. Rahyan Singh erweckt, der als Biologischer Leiter des Wissenschaftlichen Dienstes auf Sikh II die Pflanzenwelt erforscht.

Unter anderem sind Insekten gefunden worden, die urtümlicher wirken als auf dem restlichen Planeten. Da die Insel unbewohnt ist, wurde eine Forschungsstation eingerichtet, in der die Wissenschaftler für Ihre Forschungen unterkommen.

### Die Anwerbung

Am Einfachsten ist die Anwerbung, wenn die Charaktere beim SEK oder beim Wissenschaftlichen

Dienst arbeiten. Dann werden sie einfach mit einem Auftrag in der Forschungseinrichtung betraut. Denkbar ist auch eine gemischte Gruppe, bei der sich dann auch gut Spione unterbringen lassen. Auch der eine oder andere PTI-Agent könnte als Forscher oder Assistent mitgehen. Die Expedition soll insgesamt vier Wochen dauern.

Die folgenden Personen begleiten die Expedition (\* bedeutet, dass diese NSC durch entsprechende SC ersetzt werden können)

### Forschungspersonal:

- Prof. Saptajit Singh (Biologie), männlich, 58 (asketisch, spirituell, weltfremd)
- Dr. Dylan Gramberg (Biochemie), männlich, 47 (dicklich, nervös, übereifrig)
- Dr. Sylvana von Schaumburg (Biologie), weiblich, 48 (schnippisch, elegant, verwöhnt)
- Dr. Ruhan Singh (Biogenetik), männlich, 32 (nerdig, verschoben, freundlich)
- Siegfried von Demelsberg (Biologie), männlich, 25 (stolz, groß, blond) \*
- Chaaya Kaur (Gentechnik), weiblich, 23 (schüchtern, zurückhaltend, knabenhaft) \*

### Wachpersonal:

- Vilas Singh (SEK Field Lieutenant), männlich, 26 (gelassen, cool, höflich) \*
- Bhumika Kaur (SEK Private), weiblich, 20 (stämmig, ruhig, langsam) \*
- Randhir Singh (SEK Private), männlich, 21 (tapfer, kriegerisch, draufgängerisch) \*

### sonstiges Personal:

- Jonas DiMarco (Koch), männlich, 21 (faul, genervt, unfreundlich) \*
- Michael Singh (Techniker), männlich, 24 (zurückgezogen, fachmännisch, hager) \*
- Bhanu Kaur (Technikerin), weiblich, 23 (sonnenscheu, niedliches Lachen, frohsinnig) \*

Weitere Optionen hier aufzuzählen würde sicherlich den Rahmen sprengen.

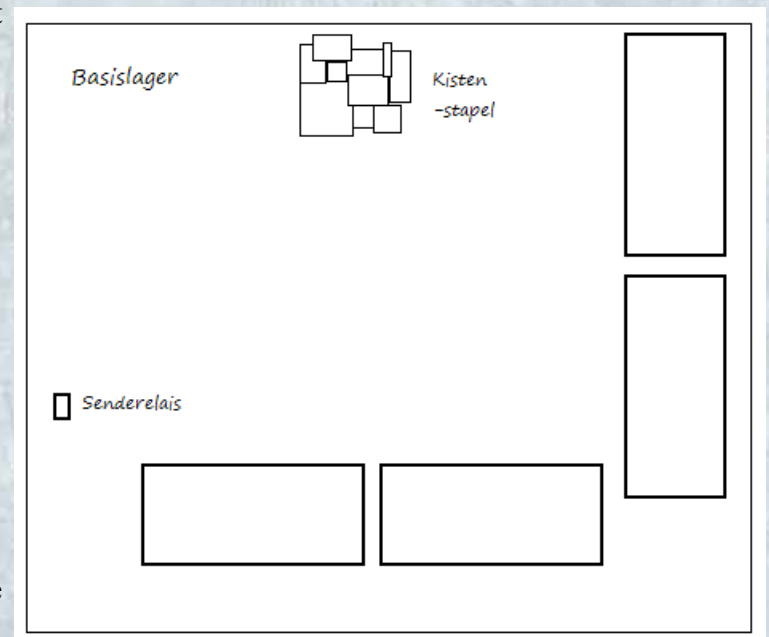
Die Forschungsgruppe wird von einem Chopper zu der Insel geflogen (ein etwa 12-stündiger Flug) wo dann die alte Gruppe wieder zurückgeflogen sind. Während der letzten zwei Wochen, so können die begleitenden SEKler berichten (aber

nur auf Nachfrage von Kollegen) gab es vereinzelte Sichtungen von Rebellen, aber keine Übergriffe. Außerdem warnen die Forscher ihre Kollegen vor den seltsamen affenähnlichen Tieren, die einen manchmal mit Unrat oder großen Früchten bewerfen. Sonstige Gefahren sind die großen Pflanzenfresser, die den irdischen Elefanten ähneln, jedoch statt des Rüssels mehrere Tentakeln am Kopfende tragen. Für gewöhnlich sind sie zwar harmlos, doch wehe man kommt ihren Jungen zu nahe...

### Das Lager

Das Lager besteht aus vier großen Containern, die mit Lücken in einem V zusammenstehen. Das gesamte Lager ist von einem großen Zaun umgeben, der mit Stacheldraht gesichert ist. Die Lage ist etwa einen Kilometer von der Steilküste der Insel entfernt

auf einem grasbewachsenen Hochplateau. Es steht dem Team ein kleiner Chopper (maximal drei Personen) zur Verfügung sowie ein robuster ausgemusterter PTF für die Vorstöße in den Dschungel. Die beiden inneren Container bilden die Wohneinheit (jeder hat eine Schlafkoje) und den Aufenthaltsbereich. Der erste Außencontainer beinhaltet eine kleine Küche sowie einen Essraum. Die andere Hälfte und der verbliebene Container sind mit allerlei Forschungsmaterial vollgepackt. Im gesamten Lager herrscht eine Unordnung aus Kisten und Baumaterialien.



## Der Tagesablauf

Gegen 7 Uhr morgens wird generell geweckt. Frühstück gibt es dann um 7.30 Uhr, da um 8 Arbeitsbeginn ist. Forscher, die außerhalb tätig sind, nehmen ein Lunchpaket mit, für das Personal vor Ort gibt es Mittag um 13 Uhr. Beim Abendbrot um 19 Uhr gibt es eine Tagesabschlussbesprechung. Der Rest ist Arbeitszeit, ist ja auch kein Freizeitausflug.

## Geschehnisse

Folgende Geschehnisse werden so eintreffen, wenn die Charaktere dagegen nichts unternehmen.

Tag 1: Dr. von Schaumburg stellt klar, dass sie es nicht einsieht, die waffenstarrenden SEKler ständig zu sehen und fordert diese auf, sich gefälligst aus ihrem Sichtfeld zu halten.

Tag 4: Prof. Singh, Dr. Gramberg und Dr. Singh werden auf einer Dschungelexpedition von den seltsamen affenähnlichen Kreaturen mit Mist beworfen und müssen sich zurückziehen.

Tag 5: Einer der Charaktere beginnt, sich von den Kreaturen beobachtet zu

fühlen (vergleichender Glückswurf, höchster Wurf gewinnt). Auch wenn er andere darauf aufmerksam macht, kann keiner diese Beobachtung bestätigen.

Tag 8: Professor Singh, Dr. von Schaumburg und Dr. Gramberg machen eine Expedition in den tieferen Dschungel und werden dort von Rebellen entführt. (Angriffstrupp von 6 Guerilleros mit AK bewaffnet) Am Abend wird eine Forderung zur Freilassung von Häftlingen an PTI gestellt

Tag 9: PTI gibt den SEKlern die Aufgabe, das Rebellenest aufzuspüren

Tag 13: Die SEK haben das Nest aufgespürt und machen einen unüberlegten Angriff, bei dem außer Dr. Gramberg und Private Bhumika Kaur keiner überlebt. Beide geraten auf der Flucht erneut in Gefangenschaft.

Tag 16: PTI schickt einen größeren Kampftrupp auf die Insel. Die restlichen Forscher werden fortgebracht und die Insel komplett bombardiert. Dabei kommen alle Rebellen sowie die Gefangenen ums Leben.

Doch zum Glück sind ja unsere tapferen Spielercharaktere da, die dieses Blatt auch wieder wenden können. Die Beobachtung der Krakenaffen (siehe Anhang I) ist nicht umsonst, da diese ziemlich intelligent sind und nur auf die Bedrohung durch die Rebellen hinweisen wollen.

Mögliche Änderungen durch die Charaktere sind zum Beispiel, dass sie die Entführung von Anfang an verhindern wollen. Oder aber sie sind die SEK-Mitglieder und stürmen das Camp nicht. In ersteren Falle werden die Rebellen das Lager überfallen. Hier sind zwar die Verteidiger vorerst in der

Vormachtsstellung, die Rebellen werden jedoch mit mindestens 12 Mann angreifen. Sollte nach dem ersten Überfall Verstärkung angefordert worden sein, trifft diese dann erst in letzter Sekunde ein, diese Entscheidung sollte jedoch belohnt werden.

Wichtig ist auf jeden Fall, dass der beobachtete Charakter bemerkt, dass diese seltsamen Tiere etwas von ihm wollen. Wenn die SEK-Führung mitbekommt, dass ein wichtiges Rebellenest auf der Insel ist, wird diese ohne großes Zögern bombardiert. Dabei kommt die wahrscheinlich einzige intelligente Art des Planeten um, da die Krakenaffen nur auf der kleinen Insel leben.

## Mögliche Lösungsansätze:

### SEK-Charaktere:

- Das Rebellenest könnte sicher kreativ ausgeräuchert werden. Nur ein Frontalangriff sollte ganz klar keine Alternative sein und zum garantierten Scheitern führen. Hier ist militärische Kreativität gefragt.
- Wenn die Forscher gefangen genommen wurden ist es durchaus auch möglich, diese erst heimlich zu befreien.



- Möglich wäre auch, durch gezielte Angriffe ein Zermürben und damit Aufgeben der Rebellentruppen zu erzeugen.

- Elegant wäre es, mit den Krakenaffen zusammenzuarbeiten um die Rebellen zu besiegen.

### **Forschungsdienst:**

- Man könnte vorschlagen, die Krakenaffen umzusiedeln bevor bombardiert wird. Durch deren (geringe) Intelligenz könnte eine Verhandlung möglich sein.

- Die Bombardierung sollte verhindert werden, da diese zum Tod vieler Kreaturen führt.

- Eine Verhandlung mit den Krakenaffen könnte dazu führen, dass diese den Angriff des SEK unterstützen und somit zum Erfolg führen.

### **Der Abschluss:**

Je nach Lösung des Konfliktes sollten auch die Erfahrungspunkte vergeben werden.

Zusätzlich zu den im Regelwerk vorliegenden Punkten sollte es einen Extrapunkt geben, wenn die Krakenaffen überleben. Wenn sie sogar in ihrer angestammten Heimat bleiben können und eine Kommunikation mit ihnen

ermöglicht wird, so sollte es einen weiteren Extrapunkt geben. Sollte die Forschung bis zum

### **Anhang I: Kreaturen und Kommunisten**

#### **Die Krakenaffen:**

Die Krakenaffen sind eine landlebende Kopffüßerart, ähnlich den irdischen Kraken, nur dass sie sich von Baum zu Baum schwingen. Sie sind ziemlich intelligent (etwa auf dem Niveau eines dreijährigen Kindes) und haben eine Art primitive Kultur entwickelt.

Ihr Habitat sind die Baumkronen der kleinen Insel, in denen sie sich kleine Nester bauen und in Kolonien zusammenleben. Normalerweise gibt es immer ein dominantes Weibchen, das die Kolonie anführt und wichtige Entscheidungen trifft.

Die Tiere sind etwa so groß wie ein Luchs und haben zwar keine natürlichen Waffen, können aber mit primitiven Werkzeugen umgehen, die sie teilweise auch selbst bearbeiten. Generell sind sie friedliche Wesen, die jedoch, wenn sie gereizt werden, sehr brutal reagieren können. Da die Rebellen bei der Errichtung ihres Lagers einige

Bäume gefällt haben, auf denen eine Kolonie der Krakenaffen lebte, sind diese ziemlich schlecht auf die Rebellen zu sprechen. Mit den Wissenschaftlern können sie nicht viel anfangen, da diese seltsame Dinge machen. Wenigstens fällen sie keine Bäume. Die Krakenaffen würden die Rebellen auch von sich aus angreifen, haben aber sehr große Angst vor den Waffen, die auf Entfernung töten.

Sie verständigen sich untereinander mit Pfeiflauten, die komplizierte Muster erzeugen können. Mit entsprechender Ausrüstung könnte man so mit ihnen eine Kommunikation aufbauen. Sonst ist es auch denkbar, dass man ihnen zeigt, was man will. Sie werden dann entsprechend mit ihren Tentakeln versuchen zu antworten.

Werte: FIF 40-60    GES 50-80  
GLK 40-60    INT 25-40    KON  
30-40    STK 30-50    WAH 60-80  
WIK 30-40    AUS -

Ausweichen GES/2+30,  
Klettern GES/2+60, Schleichen  
GES/2+50, Springen GES/2+50  
Tarnen GES/2+80  
(Chamäleoneffekt)

#### **Die Rebellen:**

Die Guerilla sitzt auf der Insel in einem wilden Lager mitten im Dschungel. Etwa 30 Rebellen haben sich dort unter Winston von Geldern zusammengetan um den Umtrieben von PTI ein Ende zu setzen. Sie haben dort zum Leben alles, was sie benötigen und haben sogar einen kleinen Chopper, mit dem sie in bewohnte Gebiete vordringen können. Bewaffnet und verzweifelt versuchen sie alles um den Bruder ihres Anführers, Dankwart von Geldern, freizupressen. Mittlerweile sind die meisten zwar nicht mehr ganz vom Sinn des Unterfangens überzeugt, folgen ihrem Commandante, wie sie ihn nennen, jedoch von ganzem Herzen.

Werte: am Besten den Kampfwerten der Charaktere anpassen, sie sind keine Elitekämpfer, können jedoch in großer Zahl gefährlich werden.

## Bibeth Pringel Die Schlangenhexe

„Die Schlange sieht und weiß alles. Sie ist der Tot, den du erst hörst, wenn sie dich beißt.“

Bibeth wuchs in einem kleinen Dorf in der Nähe von York, bei ihrer Großmutter Agnes Pringel auf. Ihre Mutter starb, als sie mit Bibeth im achten Monat schwanger war an einem Schlangenbiss, doch das Kind kam wohlbehalten in einer Notoperation zur Welt.

Ihr Vater ergab sich nach dem Verlust seiner Frau dem Alkohol und wollte nichts von dem Mädchen wissen. Er verstarb ebenfalls während Bibeth Kindheit unter seltsamen Umständen. Angeblich soll er im Suff zusammengebrochen und in der kalten Nacht erfroren sein, doch seine Augen waren Schreck geweitet als man ihn fand.

Bibeth wuchs normal auf, ging zur Schule und war ein unauffälliges Kind bis zu dem Tag ihres elften Geburtstages. Die Feier im Garten war gerade in vollem Gange, als sich eine große Schlange durch den Garten schlängelte und genau auf Bibeth zu kam, die gerade mit Topfschlägen an der Reihe war.

# GEISTERJÄGER JOHN SINCLAIR Das Abenteuerspiel



Und Bibeth hörte den Ruf der Geschuppten, das leise Zischeln und spürte ihre Macht über die Schlange. Eine Macht die sie schon bald einsetzte um sich alles zu nehmen,

was sie begehrte und die diejenigen zu beseitigen, die ihr im Weg waren.

Heute zieht sie durch die Welt und bleibt nie lange an einem Ort. Sie nimmt sich was ihr gefällt und achtet

darauf, nicht allzu viel Aufsehen zu erregen. Doch manchmal packt sie eine unstillbare Gier und sie verfällt für 10 Tage in eine Art Bluttausch und die hemmungslose Gier überkommt sie.

### Abenteuerideen

In verschiedenen Gebäuden wurde eingebrochen ohne das es Spuren gibt.

Die Bewohner vermissen nur Kleinigkeiten wie Schmuck, seltene Münzen oder kleinere Wertgegenstände.

In zwei der Fällen, fanden die Ermittler Schuppen, doch als diese später im Labor geprüft werden sollten, waren diese nur noch Staub von Menschlichen Zellen.

Eine Mysteriöse Serie von Bissen mit zwei Einstichwunden durchzieht einen kleinen Ort und Superintendent Powell geht davon aus das es sich um Vampire handelt.

Doch schnell stellt sich heraus, dass die Opfer nicht Blut leer sind.

**Bibeth Pringel (Schlangenhexe)**

**Schwächen:** Physisch, Geweiht

**Angriff** 3 (gegen Körper+Widerstand). **Schaden** 1 (Biss mit ausfahrenden Giftzähnen), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** 3, **Okkult** 4

**Besondere Eigenschaften**

**Lähmendes Gift (Schaden)**

Jedes Mal, wenn die Schlangenhexe einen Geisterjäger erfolgreich beißt, injiziert sie ihm einige Tropfen eines lähmenden Giftes. Hierdurch erleidet der Geisterjäger bis zum Ende der Szene einen kumulativen Malus von -1 auf alle Herausforderungen.

**Schlangeneruf (Erzähleraktion / Beschwörung -2 ESP)**

Bibeth hebt die Hände in die Höhe und zwischen ihren Fingern tanzen Lichter. Plötzlich ertönt ein vielstimmiges Zischen und die Geisterjäger werden wie aus dem Nichts von gefährlichen Schlangen angegriffen.

Bibeth beschwört (Anzahl der Geisterjäger) dämonische Schlangen. Diese Aktion muss zu Beginn einer Runde angesagt werden und die Schlangen erscheinen direkt bei den Geisterjägern und können von diesen auch in dieser Runde schon angegriffen werden. Außerdem greifen auch die Schlangen bereits in dieser Runde an. Bibeth steht in dieser Runde keine Handlung mehr zu.

**Bibeth dämonische Schlangen**

**Schwächen:** Geweiht, Magisch

**Angriff** 3 (gegen Körper+Widerstand). **Schaden** 1 (Schlangengebiss), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** 2, **Okkult** 3

**Besondere Eigenschaften**

**Haut der Schlange (Verwandlung)**

Wenn die Schlangenhexe sich eine Handlung lang konzentriert, kann sie sich am gesamten Körper Schlangenschuppen wachsen lassen. Bis zum Ende der Herausforderung erleiden alle nicht-magischen Angriffe gegen sie einen Malus von -1.

**Schlangenform (Verwandlung)**

Die Hexe ruft die Schlange aus ihrem Inneren hervor und wird zu dieser Schlange. Diese Aktion muss zu Beginn einer Runde angesagt werden und tritt sofort in Kraft. In dieser Gestalt ist die Hexe enorm schnell und beweglich, kann sich durch enge Röhren schlängeln oder durch kleine Ritzen winden. Wenn die Geisterjäger sie nicht bis zum Ende der Runde unschädlich machen, entkommt sie.

**Lady Tot**

„Seit Jahrhunderten steht die Alte Burg auf den Hügeln von Schottland, thront über dem kleinen Dorf, in denen Nachts die Menschen die Häuser nicht verlassen.“

Kady Mc Swan, wurde im 16. Jahrhundert geboren, Sie wuchs in der Burg derer von Mc Swan als 5. von 6 Kindern Kind auf. Sie hatte keine schöne Kindheit, denn ihre Eltern waren grausame Menschen, die nicht nur ihre Leibeigenen, sondern auch ihre eigenen Kinder zum Vergnügen quälten.

Mit 16 wurde Kady verheiratet und sie war froh, als sie die Burg ihrer Vorfahren verlassen durfte. Ihr Gatte, ein reicher Kaufmann, behandelte sie in den ersten Jahren gut und liebevoll. Sie schenkte ihm drei Kinder, die aber alle binnen eines Jahres starben. Dies brach ihrem Mann das Herz, so dass er sich von ihr abwandte und zurückzog.

Verbittert darüber, wieder zurückgewiesen zu werden, suchte sich Kady während der langen Reisen ihres Gatten Abwechslung. Sie nahm Künstler auf, Barden, Maler und Poeten.

Eines Abends erhielt sie Besuch von einem jungen Literaten aus

dem fernen Frankreich. Er bat um Unterkunft für die Nacht, als Gegenleistung versprach er eine unvergessliche Zeit. Dies war die Nacht, in der Kadys Leben endete und ihr untotes Leben begann.

Als Geschöpf der Finsternis kehrte sie in ihr Elternhaus zurück und rächte sich, für das Leid, welches ihr als Kind angetan wurde. Nur um anschließend noch viel grausamer über den Landstrich zu herrschen, bis sie von den Bewohnern des Dorfes vertrieben wurde. Zumindest sagt man das...

**Abenteuerideen**

In der Umgebung des Dorfes, werden Blut leere Leichen gefunden, alles Männer, alles gut aussehende Männer mit künstlerischer Neigung.

Lady Tot nährt sich von diesen und findet sie über Kontaktanzeigen im Internet.

Immer wieder verschwinden im Dorf kleine Kinder, die nicht mal ein Jahr alt sind. Die Bewohner sagen dann immer „Kady Mc Swan hat wieder zugeschlagen“. Alter Aberglaube...oder?

**Lady Tot, Kady Mc Swan (Ältere Vampirin)**

**Schwächen:** Geweiht, Magisch, Feuer, Pflöck

**Angriff** 3 (gegen Körper+Widerstand). **Schaden** 1 (Schlag mit den Klauen), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** 3, **Okkult** 3

**Besondere Eigenschaften**

**Sonnenlicht (Leichte Schwäche)**

Die Haut des Alten zieht sich zusammen wie ein Muskel, wenn sie auf Sonnenlicht trifft. Ein Lichtstrahl schon lässt das Monster zurückschrecken und für eine Runde seine Handlung verlieren. Wird es der Sonne vollständig ausgesetzt, erleidet es einen Schadenspunkt pro Runde.

**Hypnotischer Blick (Beherrschung)**

Die Augen eines Alten sind Brunnen in die Unendlichkeit: Wer in sie blickt, ist dem Vampir ein willfähriger Diener.

Der Vampir kann als Handlung versuchen, einen Geisterjäger zu hypnotisieren. Er muss ihm dazu in die Augen schauen. Gelingt dem Geisterjäger daraufhin eine Herausforderung auf Seele + Willenskraft (2), kann er sich losreißen, sonst ist er zu jeder Bewegung unfähig. Angriff und Verteidigung inbegriffen. Als einzige Handlung kann er jede Runde den Wurf wiederholen und so versuchen, den Bann zu brechen.

**Vampirkuss (Angriff)**

Ein Biss nur, gesetzt von einem Vampir – ob alt oder jung -, und es besteht eine große Chance, dass das Blut des Opfers verdorben ist. Es wird sterben und als Vampir auferstehen, befreit von jeglicher Moral, nur getrieben von Blutdurst.

Aber Vampire greifen selten mit ihren Zähnen an. Sie sind Monstrositäten, aber keine tierischen Bestien wie die Werwölfe. Solange die Geisterjäger nicht gefesselt oder ohnmächtig sind, haben sie vor dem Vampirkuss nichts zu befürchten. Doch sind sie unbeweglich und können sich nicht wehren, spüren sie schnell die Zähne am Hals. Nur ein Wunder – oder ihre Freunde – können sie jetzt noch retten. Bleibt es aus, wechseln sie die Seite: Die Dunkelheit nimmt sie auf.

Das Aussaugen dauert eine Runde je Körperpunkt des Opfers. Verstreicht die Zeit, stirbt das Opfer und erhebt sich fünf Minuten später als Vampir. Wird der Kuss dagegen unterbrochen, besteht noch Hoffnung: Wird das Opfer innerhalb der nächsten Stunde durch eine Bluttransfusion gerettet (eine bestandene Herausforderung auf Geist+Wissen (2) mit Sondereigenschaft „Erste Hilfe“ ist erforderlich), überlebt es den Biss und verwandelt sich nicht.

**Finstere Schönheit (Aura)**

Das Äußere dieser Vampirin ist unwiderstehlich. Kaum ein Mann kann sich dazu bringen, sie anzugreifen.

Jeder männliche Geisterjäger, der sie angreifen möchte, muss vorher eine Herausforderung auf Seele + Willenskraft (1) bestehen, oder er verliert für diese Runde seine Handlung.



## Adriana Luis

„Die wahre Macht, liegt in dem Buch, welches auf die Haut von 100 Jungfrauen geschrieben wurde, welches geschrieben wurde, durch ihr eigenes Blut.“

Adriana wuchs in einem alten Haus auf, das an einer kleinen, kaum benutzten Zufahrtsstraße Richtung London liegt. Das Haus war lange verlassen und es konnte kein Käufer gefunden werden.

Die Leute im nahe gelegenen Ort flüsterten, dass es verflucht sei, dass der Geist eines alten Totensprechers in ihm hausen würde.

Adrianas Vater zog mit seiner Familie ein, als das Kind gerade 4 Jahre alt war. Es waren die harmonischsten Zeiten ihres Lebens. Doch geweckt durch fröhliches Lachen und dem Klang von lebenden Herzen, kroch tief unter dem Haus, Tiralf der Totensprecher aus seinem Grab und die Tragödie begann.

Adriana war alleine mit ihrer Mutter im Haus. Ihr Vater war auf Geschäftsreise und Adriana ging es schon seit Tagen nicht gut. Sie war acht und hörte immer wieder Stimmen, litt unter Alpträumen und Angstzuständen. Ihre Mutter machte Witze darüber, versuchte es lächer-

lich zu machen, in der Hoffnung, dass Adriana die Angst vor Ihrer Fantasie verlieren würde. Was wirklich geschah, merkte sie erst, als es zu spät war.

Drei Tage später, fand Adrianas Vater das Kind völlig verstört im Haus. Sie brabbelte etwas von „er hat sie geholt“ und ihr Körper war über und über mit Blut bedeckt. In der Küche fand man nur noch die Reste ihrer Mutter, die von Innen heraus explodiert zu sein schien.

Adriana zog sich zurück, wurde teilnahmslos und redete immer zu mit einer unsichtbaren Gestalt, die sie „Meister“ nannte.

Es vergingen Jahre, immer wieder kam es zu seltsamen Zwischenfällen in Adrianas Umgebung.

Mitschüler die das Mädchen hänselten, brachen sich ohne Einwirkungen von außen Knochen, zwei der Therapeuten, die Adriana besuchen musste, wurden tot aufgefunden. Einem von ihnen, wurde das Herz förmlich in der Brust zerquetscht, wie bei der angeordneten Autopsie festgestellt wurde. Adrianas ersten Freund, fand seine Mutter in der Nacht nach einem Fest in der Schule gehäutet im Bett vor, seine Lippen waren fest aufeinander gedrückt, so dass er nicht schreien konnte.

Doch niemand stellte eine Verbin-

dung zu Adriana her, auch wenn das Mädchen ihren Mitmenschen langsam unheimlich wurde. Ihre Augen verrieten ein Alter, das nicht zu dem Teenager passen wollte.

Adrianas Vater starb, als Sie 16 war. Er fuhr mit einem Auto über den Zubringer nach London und Zeugenaussagen beschreiben, dass er wild im Auto um sich schlug und geschrien hat, als der schreckliche Unfall geschah. Adriana erhielt nach diesem Ereignis die Erlaubnis im Haus zu verbleiben, da Sie schon fast 17 war und recht selbständig wirkte. Angeblich hat ihr Vormund sie in der gesamten Zeit bis zu ihrem 18ten Geburtstag nie bei ihr zu Hause besucht.

### *Abenteueridee*

Nach einem Klassenausflug werden einige der Jugendliche unter rätselhaften Umständen tot aufgefunden. Keiner kann sich erklären, wieso die Jugendlichen sterben und es ist schnelle Aufklärung gefragt. Die Klasse hatte bei einer Wanderung das Haus entdeckt und sind dort eingebrochen. Nun holt sie sich einen nach dem Anderen.

**Adriana Luis (Dämonenbeschwölerin)**

**Schwächen:** Physisch, Geweiht

**Angriff** 3 (gegen Geist+Reflexe). **Schaden** 1 (Schwarzer Strahl aus den Fingern), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** (Anzahl der Geisterjäger), **Okkult** 4

**Besondere Eigenschaften**

**Dämonischer Begleiter**

Adriana hat immer einen Dämon an sich gebunden, der außerhalb unserer Welt neben ihr steht und auf ihre Befehle hört. Adriana kann ihm mit nur einem Wort befehlen zu erscheinen und an ihrer Seite zu kämpfen.

Todesdämon

Siehe Seite 211 John Sinclair das Abenteuerspiel, allerdings ohne die Erzähleraktion „Tote Erwecken“.

**Totengeister beschwören (Erzähleraktion / Beschwörung, -2 ESP)**

Alle Opfer Adrianas sind immer noch an sie gebunden und können jederzeit von ihr gerufen werden.

Sie kann bis zu (Anzahl der Geisterjäger) Totengeister herbeirufen und kontrollieren.

**Totengeister**

**Schwächen:** Magisch, Geweiht

**Angriff** 2 (gegen Seele + Willenskraft). **Schaden** 1 (die Berührung zieht die Lebensenergie aus dem Körper), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 1, **Okkult** 3

**Resistenz:** Geweiht: Gegen Angriffe mit geweihten Waffen, haben die Totengeister eine Verteidigung von 4.



## ASCOMOIDER

*Etwas das aussieht wie ein riesiger Bovist beginnt aus eigener Kraft sich zu bewegen und mit rasanter Geschwindigkeit zu rollen. Ein stetiger Strom an Sporen entweicht aus zahllosen Poren im pilzartigen Gewebe und bildet einen Dunst in der Luft.*

### ASCOMOIDER HG 5 (EP 1.600)

N Riesige Pflanze  
INI +1; Sinne Erschütterungssinn 18 m; Wahrnehmung +0

### VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 16 (+1 GE, -1 Größe, +7 natürlich)  
TP 52 (7W8+21)  
REF +3, WIL +2, ZÄH +8  
Immunitäten wie Pflanzen;  
Resistenzen Elektrizität 10, Feuer 10; SR 10/Stichwaffen

### ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m  
Nahkampf Hieb +8 (2W8+6)  
Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,5 m  
Besondere Angriffe Sporen, Trampeln (2W8+6, SG 17)

### SPIELWERTE

# WATTFINDER

ST 18, GE 13, KO 17, IN -, WE 11, CH 1

GAB +5; KMB +10 (+12 Überrennen); KMV 21 (kann nicht Zu-Fall-gebracht werden)  
Talente Verbessertes Überrennen

### LEBENSWEISE

Umgebung Unterirdisch  
Organisation Einzelgänger oder Schwarm (2-8)  
Schätze Keine

### BESONDERE FÄHIGKEITEN

**Sporen (Ex)** Einmal pro Runde kann ein Ascomoider als freie Aktion einen Strahl tödlicher Sporen in einer 9-m-Linie ausstoßen. Wenn dieser Strahl auf eine feste Oberfläche trifft, wie z. B. eine Wand oder eine Kreatur, erzeugt er eine Wolke von Sporen, die einen Bereich von 3 m Radius ausfüllt. Diese Wolke hält eine Runde lang und löst sich dann wieder auf. Jede Kreatur in der Wolke atmet das Gift des Ascomoiden ein (*Rettungswurf*

ZÄH SG 16; Frequenz 1/Runde für 7 Runden; Effekt 1 KO; Heilung 1 Rettungswurf). Selbst bei gelungenem Rettungswurf leiden Kreaturen in der Wolke unter Übelkeit solange sie darin verweilen. Ascomoiden sind immun gegen Ascomoidensporen. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Ascomoiden sind überdimensionierte Pilze, die man leicht für Bovisten halten kann, bis sie plötzlich beginnen, sich zu bewegen und auf aufgespürte lebende Beute zuzurollen. Nachdem sie ein Opfer zermalmt haben, ziehen sie weiter und hinterlassen ihre Sporen, die den toten Körper als Nährboden nutzen, aus dem neue Ascomoiden wachsen. Ascomoiden kommen mit einem Durchmesser von bis zu 3 m vor, aber nur selten wiegen sie mehr als 400 Pfund. Ascomoiden bevorzugen ein dunkles

und feuchtes Umfeld. Sie benötigen zwar kein Licht für ihr Wachstum, wohl aber einen ständigen Wasservorrat, welchen sie mittels Hindurchrollen aufnehmen. Sie haben keinen festen Bau, sondern ziehen immer wieder durch die gleichen Gegenden und hinterlassen auf ihren Wegen die Knochen ihrer Opfer.



Ascomoiden sind üblicherweise Einzelgänger, aber in Gegenden mit üppiger Feuchtigkeit und großzügigen Nahrungsquellen - in Form von ahnungslosen Passanten - bilden sie gelegentlich gefährliche Zusammenrottungen. Derartige Kolonien von Riesenpilzen lauern oft in großen Höhlen, versteckt im dortigen farblosen Pflanzenbewuchs. Durch ihre Fähigkeit Vibrationen zu spüren, bringt oft schon der leiseste Tritt oder ein sanftes Beben des Bodens sie dazu, sich rollend in Bewegung zu setzen und die Höhlen in einen tödlichen Fleischwolf zu verwandeln. Manchmal dauert es Stunden, bis sich eine Gruppe immer wieder aufeinanderprallender Ascomoiden wieder beruhigt hat, da sie nicht in der Lage sind zwischen der Bewegung ihrer Opfer und dem Rollen ihrer Artgenossen zu unterscheiden. Es sind auch Fälle bekannt von Ascomoiden, die am Gipfel einer Steigung lauern, um auf Kletterer in Form von schrecklichen Lawinen herabzustürzen

Wer von einem Ascomoiden zermalmt wird oder seinen Sporen zum Opfer fällt, dem steht ein scheußliches Ende bevor, bei dem sich der Körper in eine rasant wachsende Pilzkolonie verwandelt. Schon innerhalb von 24 Stunden

bildet sich der erste Bewuchs mit unreifem Ascomoidenschimmel und nach 48 Stunden ist ein Opfer vollends mit diesem braun-grünen Schimmel überzogen. Das Opfer kann ab diesem Zeitpunkt nicht mehr mit *Tote erwecken* ins Leben zurückgeholt werden, da der Körper schon zu gründlich vom Pilzbewuchs verzehrt ist. Nach einem Monat entsteht ein neuer Ascomoider.

## AXTSCHNABEL

*Dieser stämmige Vogel steht aufrecht auf zwei langen muskulösen Beinen, die mit je einer langen geschwungenen Klauen bewehrt sind. Ein Paar zu klein geratener Flügel ragt aus seinem üppigen Gefieder heraus, ebenso ein kräftiger Hals auf dem ein Vogelkopf mit einem grausam gezackten Schnabel sitzt.*

## AXTSCHNABEL HG 2 (EP 600)

N Großes Tier

**INI** +3; **Sinne** Dämmsicht; Wahrnehmung +9

## VERTEIDIGUNG

**RK** 14, **Berührung** 12, auf dem falschen Fuß 11 (+3 GE, -1 Größe, +2 natürlich)

**TP** 2 (3W8+9)

**REF** +6, **WIL** +1, **ZÄH** +6

## ANGRIFF

**Bewegungsrate** 15 m

**Nahkampf** Biss +6 (1W8+6)

**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 3 m

**Besondere Angriffe** Plötzlicher Sturmangriff

## SPIELWERTE

**ST** 18, **GE** 17, **KO** 16, **IN** 2, **WE** 11,

**CH** 10

**GAB** +2; **KMB** +7; **KMV** 20

**Talente** Fertigungsfokus (Wahrnehmung), Rennen  
**Fertigkeiten** Wahrnehmung +9

## LEBENSWEISE

**Umgebung** Gemäßigte Ebenen

**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Schar (3-6)

**Schätze** Standard (glänzende Objekte)

## BESONDERE FÄHIGKEITEN

### Plötzlicher Sturmangriff (AF)

Bei einem Sturmangriff macht ein Axtschnabel einen einzelnen Bissangriff. Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, kann er versuchen, seinen Gegner als freie Aktion zu-Fall-zu-bringen, ohne dass dieses einen Gelegenheitsangriff provoziert. Sollte dieses Manöver misslingen, wird der Axtschnabel nicht zu-Fall-gebracht.

Axtschnäbel sind schlaue und kräftige Raubvögel, die mit Wölfen und Raubkatzen um die Beute der Steppen und Prärie konkurrieren. Sie sind wegen ihrer Verwegenheit und ihres Revierverhaltens gefürchtet, können aber besonders leicht gezähmt werden, so dass man sie als Wachtier, Jagdtier oder gar als Reittier einsetzen kann, wenn man sie immer gut füttert.

Axtschnäbel sind recht gesellige Kreaturen und bilden kleine Gruppen, in denen Hähne und Hennen gemeinsam auf Jagd gehen. Sie bauen ihre Nester in gewaltigen Bergen aus Ästen, Zweigen, Blättern und dem, was sie sonst noch einsammeln können (darunter auch Knochen und Ausrüstung ihrer Fraßopfer). Dabei wird jedes dieser Nester von einer großen Gruppe von Axtschnäbeln benutzt. Eine Henne legt üblicherweise einmal im Jahr ein Gelege von 1W4+1 Eiern, die von den Eltern dann abwechselnd insgesamt zwei Monate lang ausgebrütet werden. Nach Ablauf dieser Zeit schlüpfen die Axtschnabelküken aus ihren Eiern. Die Küken werden dann zwei weitere Monate von ihren Eltern gefüttert, bevor sie schließlich selbst auf Jagd gehen. Ein erwachsener Axtschnabel ist 2,10 m hoch und wiegt bis zu 500 Pfund. Die meisten werden bis zu 50 Jahre alt. Es gibt etliche Sorten Axtschnäbel, deren Gefiederfarbgebung sich von Region zu Region stark unterscheidet. Am häufigsten sind mattbraune oder graue Vögel, aber auch Axtschnäbel mit hellem gelben, blauem, schwarzem oder gar noch exotischerem Gefieder sind belegt.

**Ausbildung eines Axtschnabels**  
 Bevor ein Axtschnabel einen Reiter annimmt, muss er darin ausgebildet werden. Es dauert sechs Wochen einen Axtschnabel zu zähmen und ein erfolgreicher Wurf auf Mit Tieren umgehen (SG 25) ist notwendig. Danach kann man dem Axtschnabel wie üblich Tricks beibringen. Um auf einem Axtschnabel reiten zu können, benötigt man einen exotischen Sattel.

Axtschnabeleier haben im offenen Handel einen Wert von je 1.000 GM, Jungtiere sind 1.500 GM wert. 200 Pfund gelten für einen Axtschnabel als leichte Last, 201-400 Pfund als mittlere Last, und 401-600 Pfund als schwere Last.

**Axtschnabel als Tiergefährten**  
**Start-Spielwerte:** Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 15 m; **Angriff** Biss (1W6); **Attributswerte** ST 10, GE 19, KO 12, IN 2, WE 11, CH 10; **Besondere Eigenschaften** Dämmerlicht.

**Aufstieg auf die 4. Stufe: Größe :** Groß; **RK** +2 natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W8); **Attributswerte** ST +8, GE -2, KO +4; **Besondere Angriffe** Plötzlicher Sturmangriff.



# KLEINE HELDEN

Der kleine Dämonenbeschwörer

## Zukunftspläne



Wenn wir beide  
die Macht  
ergriffen haben,  
heiraten wir !

Mein Kleid wird wunderschön  
und wir werden viele  
Kinder haben ...



Erm .. Pardon ..  
Können wir nicht  
einfach ...  
Freunde bleiben ?!



## Impressum

**Herausgeber:** Ulisses Spiele GmbH, Langgasse 3b, 65529 Waldems Wüstems

**Redaktion:** Patric Götz

**Cover:** Alan Lathwell

**Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Laura Balzer, Michel Kustak, Kevin Lietz, Markus Plötz, Frank Sauer, Verena Schneider, Malte aus dem Siepen

**Satz & Layout:** Patric Götz mit bestem Dank an Ralf Berszuck

Die Wunderwerk Online erscheint ungefähr zweimonatlich in Kooperation von Ulisses Spiele und dem Uhrwerk Verlag. © 2010 by Ulisses Spiele GmbH, Germany und Uhrwerk Verlag, Germany. Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger Genehmigung des Herausgebers sowie des jeweiligen Autoren.

Die Urheberrechte der einzelnen Artikel liegen bei den jeweiligen Autoren.

Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt.

Die Wunderwerk Online kann auf [www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de) abonniert oder einzeln heruntergeladen werden.

**Fragen zur Mitarbeit bitte an folgende Emailadresse richten:**

[ww@ulisses-spiele.de](mailto:ww@ulisses-spiele.de)

### OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

*The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.*

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute,

copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royaltyfree, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity

used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

### 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Wunderwerk Online Ausgabe 5, Copyright 2010, Ulisses Spiele GmbH & Uhrwerk Verlag, [www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de). Alle Rechte vorbehalten.