

WUNDERWERK

Ausgabe 4
März 2010

Online

Inhalt dieser Ausgabe:

<i>Editorial</i>	<i>Seite 2</i>
<i>Raumhafen Adamant</i>	<i>Seite 3</i>
Urlaub auf Adamant & Die Luoimar	
<i>Der Stab der Atlantaner</i>	<i>Seite 5</i>
Ein Hollow Earth Expedition Abenteuer	
<i>Hexenzirkel der Fischerin am Raschtulswall</i>	<i>Seite 15</i>
Eine DSA Spielhilfe	
<i>Anima Tactics - Taktiktipps</i>	<i>Seite 20</i>
Spieltipps für jede Fraktion	
<i>Das Licht im Bornwald</i>	<i>Seite 26</i>
eine DSA Kurzgeschichte	
<i>Schneeläufer</i>	<i>Seite 31</i>
ein Held für Freelancer Hexxagon	
<i>Angela Bianchi</i>	<i>Seite 33</i>
ein Geisterjäger für das John Sinclair RSP	
<i>Militärische SF bei Space Gothic</i>	<i>Seite 35</i>
<i>Allip und Riesennameisenlöwe</i>	<i>Seite 40</i>
zwei Monster für das Pathfinder RSP	
<i>Kleine Helden</i>	<i>Seite 43</i>
<i>Impressum</i>	<i>Seite 44</i>

Editorial

Wie schnell doch zwei Monate vergehen, wenn man Spass hat :o)

Wieder einmal ist es soweit - eine neue Ausgabe der Wunderwerk Online erscheint.

Diesmal mit einem bunten Mix an Artikeln zu verschiedensten unserer Spiele. Von Fantasy über Pulp und Horror bis hin zu Science Ficiton sollte für jeden was dabei sein.

Damit das auch so bleibt, brauchen wir natürlich weiterhin neues Material - also hier nochmal der Aufruf an alle:

Bitte schickt mir euer Material.

Vor allem können wir Artikel, Abenteuer, Regelerweiterungen zu unseren Nicht-DSA-Systemen brauchen.

Natürlich wird DSA auch weiterhin in der Wunderwerk Online einen Platz finden, aber wir haben im Moment genug DSA Beiträge für die nächsten Ausgaben.


Zur Erklärung hier mal die gar nicht so kleine Liste der Rollenspielsysteme neben DSA, zu denen wir Artikel abdrucken würden:

Deadlands
 Freelancer
 Hollow Earth Expedition
 Iron Kingdoms
 John Sinclair
 Pathfinder
 Raumhafen Adamant
 Space Gothic

Aus aktuellem Anlass möchte ich noch darauf hinweisen, dass wir mit dem Ullisses-Blog eine weitere Quelle für Neuigkeiten unsere Produkte betreffend aufgemacht haben. Man findet den Blog auf der Seite www.ulisses-spiele.de unter dem Menüpunkt „Blog“ (originell, was?)

So - aber jetzt genug der Hilfsaufrufe und Fimeninfos - viel Spass bei dieser Ausgabe der Wunderwerk Online!

Grüße bis zum nächsten Mal


 Patric „Silent Pat“ Götz

DIE HELDIN DES MONATS



Urlaub auf Adamant

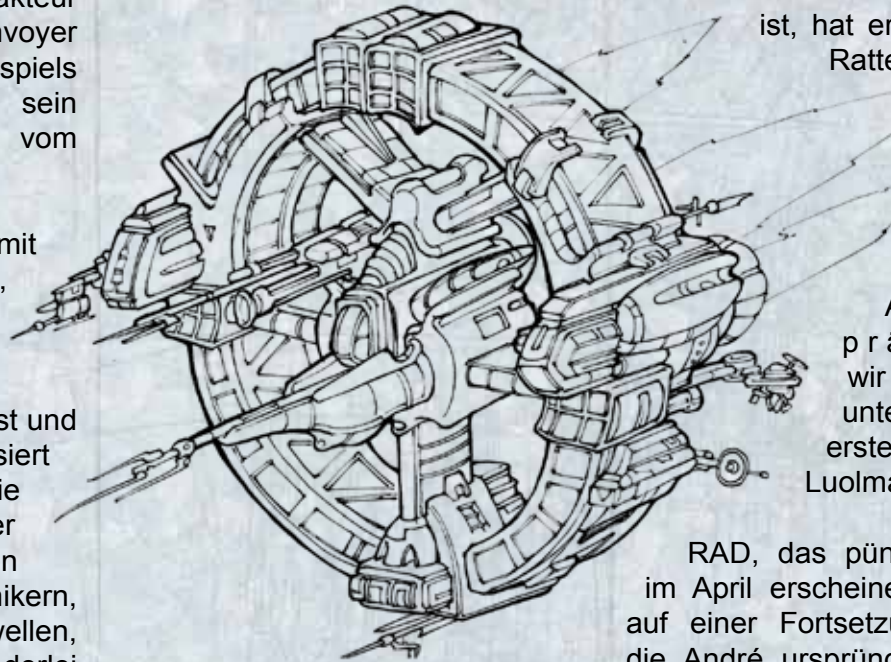
Wir freuen uns, mit Raumhafen Adamant (RAD), dem aktuellen Rollenspiel des bekannten Wuppertaler Autors André Wiesler, ein neues Mitglied in der Ulisses-Familie begrüßen zu dürfen.

Viele von euch kennen André sicher als Autor zahlreicher Shadowrun- und DSA-Romane oder als ehemaligen Chefredakteur des Rollenspielmagazins Envoyer und des Unterwasserrollenspiels LodlanD. Mit letzterem hat sein neues Werk aber - schon vom Umfang - wenig Ähnlichkeit.

RAD ist ein Actionrollenspiel mit Science-Fiction-Hintergrund, wobei das Science regelmäßig aus dem Raumschiffenster geworfen wird. Wenn es cool und bunt ist und Bumm macht, wen interessiert da, ob solche Kleinigkeiten wie physikalische Gesetze oder Logik über den Haufen geworfen werden? So kommt es zu Psionikern, Mutanten, Verlagerungswellen, Suspensionsstrahlen und derlei mehr.

Damit man beim einfachen, aber originellen Regelsystem nicht ebenfalls die Logik vergessen muss, hat sich André dafür mit

David Grashoff einen erfahrenen Spieleentwickler ins Boot geholt, der mit Spielen wie Ratten! oder Funky Colts schon bewiesen hat, dass er weiß, wie unterhaltsam geht und praktischerweise auch gleich noch das Layout miterledigt. Die beiden haben unter anderem den Actionpunkt eingeführt, den sich die Spieler gegenseitig zuschieben und der bei besonders rasanten oder lustigen Aktionen Boni bringt.



Die 100 vollfarbigen Seiten von RAD liefern dem Spieler kurz, knackig und lustig alles, was er zum

Spielen braucht, angefangen bei der Beschreibung des vielseitigen Urlaubsplaneten Adamant über gleich elf Spezies, diverse Ausrüstung und Raumschiffe bis hin zu einem ausgearbeiteten Abenteuer und zahlreichen weiteren Abenteuerideen.

Für die Bilder zeichnet Volker Konrad verantwortlich, der im Rollenspielbereich auch kein unbeschriebenes Blatt ist, hat er doch u.a. bei

Ratten! gezeigt, dass er nicht nur Menschen zeichnen kann. Als kleinen Appetitanreger präsentieren wir euch weiter unten schon eine erste Spezies, die Luolmar.

RAD, das pünktlich zur RPC im April erscheinen wird, basiert auf einer Fortsetzungsgeschichte, die André ursprünglich auf seiner Homepage

www.andrewiesler.de

veröffentlicht hat, und die praktisch die Vorgeschichte Adamants auf



seinem Weg vom Bergbau- zum Vergnügungsplaneten beschreibt - und wie dabei beinahe das gesamte Universum ausgelöscht wird.

Diese Geschichte haben wir zwischen zwei Buchdeckel gebracht und präsentieren sie euch unter dem Titel „Raumhafen Adamant - Die vergessene Schlacht“ voraussichtlich im September als Roman.

Jetzt aber ohne weitere Vorrede die erste von elf Spezies:

Luolmar

„Luolmar? Diese Irren kommen hier alle paar Monate durch und zerballern mir die Androiden. Was mich das kostet!“

- Therak For, Betreiber der „Automatischen Bar“ auf dem Raumhafen Korul

„Mann, ich habe da einen an der Hand, der kann dir alles besorgen, alles, sage ich dir! Wenn der Preis stimmt.“

- Mmem, Straßenhändler

Typische Konzepte: Androidenjäger, Händler, Schmuggler, Diplomat, Prospektor, Schiffdesigner

Luolmar besitzen ein Geschlecht. Die Fortpflanzung findet willentlich und durch natürliche Klonung statt. Sie besitzen vier untere und zwei obere Extremitäten und sechs kreisförmig angeordnete, an der Kopfvorderseite liegende, pupillenlose Augen. Der dreieckige Mund verbirgt mehrere scharfkantige Beißschienen. Luolmar werden zwischen 170 und 270 Zentimeter groß, wiegen 100 bis 250 Kilogramm und erreichen ein durchschnittliches Alter von 120 Jahren.

Heimatplanet: Ramja, ein von Höhlensystemen und Kavernen durchzogener Felsenplanet.

Namen: Die Luolmar besitzen einen einzelnen Namen, der an beliebiger Stelle ein GR enthält.

Beispiele: Magrun, Pegran, Kasagru, Grautam, Igramul

Kultur: Früher war das Leben auf Ramja vollautomatisiert. Die Fortschritte in der Androidenteknik und bei künstlichen Intelligenzen erlaubten den Luolmar ein sorgenfreies und faules Leben. Bis die Androiden unter der Führung der KI Haljamar beschlossen, sich aus der Sklaverei zu befreien. Sie richteten unter den unvorbereiteten Luolmar ein Massaker an und flohen mit zahlreichen Schiffen. Seit diesem Tag hegt das Volk einen irrationalen Hass auf alles, was nach künstlicher Intelligenz oder allzu autarken Robotern aussieht.

Da ihr Heimatplanet wenige Bodenschätze zu bieten hatte und nie wirklich fruchtbar war, mussten die

Luolmar schon immer intensiven Handel betreiben. In den Jahren seit dem Aufstand ist dies zu einem Schwerpunkt des Lebens geworden und Ramja ist zu Recht als einer der

Hauptumschlaghafen (auch für illegale Güter) des Universums bekannt.

Luolmar mit einem eigenen Schiff verdingen sich nicht selten als Händler oder Schmuggler und es ist ein treffendes Sprichwort, dass ein Luolmar sogar einem heißblütigen SulSchamo eine Heizung für sein Haus auf dem Vulkanplaneten verkaufen kann. Unter anderem deswegen sind viele einflussreiche Posten in kriminellen Organisationen mit Mitgliedern dieser Spezies besetzt.

Technik: Der Schwerpunkt der Forschung der Luolmar lag einmal auf Robotik und KIs, aber seit dem Aufstand beschäftigen sie sich vorrangig mit Gegenmaßnahmen gegen jede Art von künstlichem Leben und der Entwicklung von Schiffssystemen.

Maximalwerte: Kraft 5 (I), Geschick 4, Konstitution 5 (I), Ausstrahlung: 5 (I), Verstand 5 (I), Wille 5

Startgaben: Erweiterte Sinne: Echolot



DER STAB DER ATLANTANER

Szenario von Alex Spohr

Zusammenfassung

In dem Abenteuer **Der Stab der Atlantaner** müssen die Abenteurer die Spuren einer guten Freundin verfolgen, der Archäologin Megan Erikson von der *Royal Geographic Society*, welche von einem skrupellosen Konkurrenten entführt wurde, der im Dienste von *Terra Arcanum* steht. Die Reise führt bis nach Island, wo es einen Einstieg durch ein Höhlensystem zur Hohlwelt gibt. Dort angekommen, müssen die Entdecker sich den Gefahren der Hohlwelt stellen, ihre Freundin aus den Händen des Schurken befreien und ein altes Geheimnis der Atlantaner lüften.

Archetypen

Im Prinzip sind alle Archetypen für dieses Abenteuer geeignet. Da Professor Megan Erikson durchaus einigen der Charaktere bekannt sein kann, ist es gut möglich, dass die Gruppe selbst schon Interesse an den Hinterlassenschaften der Atlantaner gezeigt hat. Akademiker,

HOLLOW EARTH EXPEDITION

Wissenschaftler und Forscher sind sicherlich ebenso wie Soldaten leicht in die Geschichte einzubinden, ein Starlet aus Hollywood könnte eine Freundschaft zu Misses Erikson aufgebaut haben und eher unkonventionell mit in die Geschichte hineinschlittern. Im Folgenden finden Sie eine kleine Auswahl an Archetypen und ihre Einbeziehung in die Geschichte.

Akademiker: Die Society kann auch einen der ihren ausschicken oder auf die Hilfe eines Spezialisten zurückgreifen wollen, so dass es kein großes Problem ist, Akademiker einzubinden. Er wird jedoch in erster Linie ein Theoretiker sein.

Abenteurer: Der Abenteurer mag ein Freund von Megan sein oder hat einfach bereits einen gewissen Ruf, was ihn für die Society bei Expeditionen interessant macht.

Arzt:

Entweder mag der Arzt Megan persönlich kennen oder wurde wegen seines Spezialgebietes für die Expedition angeworben.

Forscher: Für ihn gilt in etwa das Gleiche wie für den Akademiker. Er mag jedoch unabhängiger als der Akademiker sein und hat bereits praktische Erfahrung gemacht.

Geldgeber: Der Geldgeber ist der Leiter der Expedition und braucht Megans Hilfe, deshalb will er sie finden. Er wird dabei vermutlich sehr eng mit Professor Connely zusammenarbeiten, der für die Forschungsaspekt der Expedition verantwortlich ist.

Reporter: Da die Society gerne auch handfeste Beweise ihr Eigen nennt, haben sie einen Reporter engagiert. Oder er ist der vermissten Megan auf der Spur und stößt zufällig in die Ereignisse.

Motivationen

Auch unter den Motivationen lassen sich die meisten sinnvoll für

das Abenteuer einsetzen. Sie finden nun einige Beispiele aufgelistet, welche Motivationen in Frage kommen können, die als Einstiegshilfe für das Abenteuer dienen. Selbstverständlich lassen sich auch andere Motivationen einbinden, dies hier stellt nur eine kleine Auswahl dar.

Ehre: Es mag eine reine Ehrensache sein, die verschwundene Professorin zu suchen oder der Society zu helfen.

Ruhm: Auch Ruhm kann eine Motivation sein, immerhin ist Misses Erikson und die Royal Geographic Society recht bekannt und sollte mehr hinter der Sache stecken als angenommen, kann es sein, dass man später als Held gefeiert wird.

Entdeckung: Die Nachforschungen der Professorin sind so interessant, dass eine große Entdeckung nur eine Frage der Zeit ist. Und wenn man schon die Chance hat dabei zu sein, will man sie sich auch nicht entgehen lassen ...

Gewinn: Die Society bietet Geld an und an Geld ist man immer interessiert. Das man dabei auch noch was Gutes tut, ist ein kleiner Bonus.

Liebe: Megan war eine gute Freundin, Familienmitglied oder Geliebte. So ist es vollkommen klar, dass man ihr helfen will, nein MUSS.

Die Geschichte

Vor sehr langer Zeit, auf dem Höhepunkt seiner Macht, hatte das *Volk von Atlantis* die Hohlwelt beherrscht. Von diesem Zeitalter zeugen noch heute Relikte, Artefakte und Ruinen, die von mutigen Archäologen und Entdeckern gefunden werden können. Eines jener Artefakte ist eine Strahlenwaffe von zerstörerischem Ausmaß gewesen. Diese Waffe wurde in einem Tempel aufbewahrt und durch die dortige Priesterschaft kontrolliert. Doch mit dem Ende des Zeitalters gerieten auch der Tempel und die Waffe in Vergessenheit. 1933 gelang es der klugen Alturforscherin *Megan Erikson* in Griechenland einige Relikte aus der Zeit der Atlantiker für die *Royal Geographic Society* (RGS) zu bergen. Eines der zentralen Artefakte war dabei ein zerbrochener Stab, ein Schlüsselartefakt, welches die Öffnung des Tempels in der Hohlwelt gestattete. Die Professorin begann in jahrelanger Kleinstarbeit viele wichtige Informationen zu sammeln und hatte bald ein recht genaues Bild von den Atlantikern, dem Stab und der Waffe (ohne wirklich die Kultur als die von Atlantis zuerkennen). Natürlich galten ihre Theorien als verschoben

und unglaublich und sie war sich dessen bewusst. Deshalb versuchte sie auch mehr oder weniger alleine die Suche fortzusetzen und es gelang ihr auch den Eingang zur Hohlwelt zu finden: ein erloschener Vulkan auf Island, welcher ein Höhlensystem beinhaltete, das ins Erdinnere führte, zur Hohlwelt. Sie schaffte es ihren alten Mentor *Moses Connely* zu überzeugen, die Society zu einer Ausgrabung auf Island zu überreden. Doch noch bevor sie aufbrechen konnten, benötigte Megan noch ein Schlüsselartefakt, welches im Britischen Museum aufbewahrt wurde.

Doch noch bevor sich alles klären konnte, hatte ein Konkurrent Wind von der Sache bekommen. Und anders als viele ihrer Kollegen glaubte er sehr wohl an die Atlantiker und die Waffe. *Richard Alleister*, seines Zeichens Professor für Frühgeschichte und Mitglied von *Terra Arcanum*, einer Organisation, die sich mit dem Erbe der Atlantiker bestens auskannte. Er ließ Megan beschatten und wollte verhindern, dass sie die Waffe der Atlantiker in ihre Hände bekommt. Da er jedoch selbst Interesse an den Hinterlassenschaften des alten Volkes hatte, reifte in ihm ein Plan, Megan zu entführen, ihr Wissen

für sich zu nutzen und schließlich selbst in die Hohlwelt zu reisen. Also ließ er Megan Erikson entführen und nach Schottland verschleppen, während sie versuchte, von ihrem Kollegen, Professor *Timothy Warren* in London die letzten Steine des Stabes zu erlangen und zusammen mit ihrem Lehrer *Moses Connely* eine Expedition nach Island zu unternehmen. Und nun kommen die Abenteurer und Entdecker ins Spiel, sie müssen verhindern, dass Alleister seine Pläne vollendet.

Freunde von Megan Erikson

Die Charaktere der Geschichte sollten zumindest teilweise eine persönliche Beziehung zu Megan haben. Somit wird ihre Motivation größer, diese zu finden und zu retten. So könnte Megan eine alte Studienfreundin, Geliebte oder Verwandte der Charaktere sein. Es ist jedoch nicht notwendig, dass alle Charaktere Megan kennen. Einige von ihnen können auch direkt von der britischen Society angeworben sein oder ebenso Spezialisten im Bereich der Atlantikforschung und somit ebenfalls potenzielle Ziele von *Terra Arcanum* sein.

KAPITEL 1 DIE ANKUNFT IN LONDON

Die Einladung

Die Gruppe wird von der *Royal Geographic Society* eingeladen nach London zu kommen, um dort über Megans Verschwinden und die Forschungsreise zu sprechen. Zunächst erhalten die Mitglieder der Gruppe eine Einladung per Telegramm, Boten oder einen klassischen Anruf. Es scheint sehr eilig zu sein, so dass die Mitglieder der Society, welche die Charaktere benachrichtigen ein wenig unruhig sind. Weitere Informationen erhalten die Charaktere zunächst nicht. Sobald die Abenteurer in London angekommen sind, werden sie in einer Limousine in ein Regierungsgebäude gefahren. Unterwegs können sie, sofern sie gleichzeitig angekommen sind, sich ein wenig unterhalten und kennenlernen. Nachdem sie den Treffpunkt erreicht haben, ein kleines, städtisches Herrenhaus der RGS, werden sie von Professor Dr. *Moses Connely* empfangen, seines Zeichens Experte für antike Kulturen und Anthropologie. Er ist einer der Mentoren von Professorin Erikson

gewesen und macht sich seit ihrem Verschwinden ernsthafte Sorgen. Sie sollte eigentlich seine Forschungsexpedition nach Island begleiten, leider fehlt von ihr jedoch jede Spur. Die Polizei tappt bislang im Dunkeln.

Besprechung mit dem Professor

Connely ist der Leiter der Expedition und ein guter Freund, sowie der ehemalige Mentor von Megan. Früher glaubte er ihren Theorien nicht so recht, dennoch schätze er sie als große Hilfe und gemeinsam wollten sie eine Expedition in Island unternehmen. Mittlerweile ist er jedoch mehr und mehr ins Schwanken geraten, was ihre Forschungen betrifft, denn ihr Verschwinden gibt manches Rätsel auf.

Er wird die Abenteurer zunächst begrüßen, ihnen dann aber sehr schnell schildern, was passiert ist und warum man sie her gebracht hat.

Die wichtigsten Informationen sind:

— Megan Erikson wurde vor etwa einer Woche entführt. Sie befand sich im Museum für Geschichte und besprach sich dort mit ihrem Kollegen, Professor *Timothy Warren*. Nachdem sie das Gebäude verlassen hat, verschwand sie.

— Augenzeugen wollen gesehen haben, dass sie von zwei Leuten in eine Limousine gezogen wurde gegen ihren Willen.

— Die Abenteurer wurden deshalb hier hergerufen, weil in den Aufzeichnungen von Megan sie als vertrauenswürdig bezeichnet wurden (das gilt natürlich nur für die persönlichen Freunde von Megan unter den Abenteurern) und man von ihnen Hilfe erwartet. Alternativ sind die Abenteurer von Connely für die Expedition ausgewählt worden und es gilt zunächst Megan zu finden.

— Professor Erikson arbeitete an einem sehr interessanten Forschungsgebiet: Waffentechnologien der antiken Kulturen. Sie glaubte, dass einige längst untergegangene Kulturen Waffen besaßen, die den heutigen in nichts nachstanden oder gar überlegen waren (jedoch sehr selten waren). Connely vermutet, dass dies etwas mit ihrer Entführung zu tun haben könnte.

Nachdem die Besprechung um ist, bittet Connely die Abenteurer Megan zu suchen. Er händigt ihnen Ersatzschlüssel zu ihrer Wohnung aus und gibt ihnen eine kleine Kiste mit einigen Aufzeichnungen mit.

Der Hintergrund der Expedition

Connely und einige seiner Kollegen planen eine ausführliche Suche nach einer alten unbekanntem Kultur auf Island. Sie haben in einigen anderen Grabungsstätten auf dem Festland Hinweise erhalten, dass es offenbar auf Island eine wichtige Kultur noch vor Ankunft der Wikinger gab. Die Spuren entsprechen der Wahrheit, sind es doch Relikte der Atlantaner, die auf Island wohl eine Stadt oder einen Stützpunkt hatten, ganz in der Nähe eines Zugangs zur Hohlwelt.

Diese Spuren zu verfolgen ist nicht ganz einfach und so braucht Connely für die Society einige Experten, die ihn und Megan bekleiden. Und deshalb sind die Entdecker, die Charaktere, mit von der Partie.

Die Kiste

In der kleinen Kiste befinden sich einige Aufzeichnungen von Artefakten verschiedener antiker Kulturen und mehrere Reiseberichte und Aufzeichnungen aus Megans Forschungen. Daraus wird schnell klar, dass sie tatsächlich glaubt, dass es Völker mit höherer Waffentechnologie gab. Das Wort Atlantaner wird jedoch nie erwähnt.

Im Museum

Suchen die Abenteurer das Museum auf, so können sie dort Professor Warren vorfinden. Der freundliche alte Herr ist immer noch ganz schockiert darüber, dass seine junge Kollegin scheinbar entführt wurde. Er kann sich keinen Reim darauf machen. Er ist gerne bereit, der Gruppe alles zu erzählen was er weiß. Er hatte schon seit mehreren Monaten Kontakt mit Megan, da sie ihn immer wieder wegen einiger seiner älteren Funde in Schottland anrief. Sie wollte sich einige Steine ansehen, die aus der Jungsteinzeit stammten. Professor Warren entdeckte sie vor einigen Jahren bei Ausgrabungen eines keltischen Dorfes, maß ihnen jedoch keine sonderlich große Bedeutung zu, da er sich ziemlich sicher war, dass sie aus der Jungsteinzeit stammten und höchstens eine religiöse Bedeutung besaßen. Er ahnt nicht, dass es sich dabei um Objekte aus dem Zeitalter der Atlantaner handelt. Wenn die Gruppe darauf besteht, dass sie zu den Steinen geführt wird, hilft ihnen Warren gerne weiter. Er führt sie in das Lager des Museums, doch dort finden sie nur noch eine leere Kiste vor. Der Professor ist völlig überrascht und berichtet, dass die Kiste gestern noch die Steine beinhaltete.

Die Steine, welche tatsächlich zum Stab der Atlantaner gehören, wurden von einem Mann von Alleister gestern entwendet, nachdem Megan gestanden hat, dass sie ein Teil des Stabes sind und vermutlich wichtig für die Waffe sind.

Es gibt noch einige Spuren zu entdecken, z.B. ein wenig Schmutz, den der Dieb mit in das Lager getragen hat durch seine Stiefel. Diese verraten auch den ungefähren Weg den er genommen hat. Allerdings verliert sich die Spur dann außerhalb des Museums.

Megans Haus

Das Haus der Professorin befindet sich in einem kleinen Vorort von London, wo es eine Reihe kleinerer Häuser gibt und viel Parkgelände vorzufinden ist. Im Haus werden die Abenteurer zunächst weitere Artefakte und Aufzeichnungen vorfinden, jedoch nichts wirklich Interessantes. Doch Megan hat in der Tat einige Aufzeichnungen verborgen. In ihrem Schreibtisch hat sie in der ersten Schublade einen doppelten Boden eingebaut, wo sie einige Dokumente versteckt hat. Dort befinden sich detaillierte Aufzeichnungen über ihre Vermutungen einer alten, noch unbekanntes Kultur (den

Atlantanern) und einer geheimen Waffe, die sie in einem Tempel aufbewahrt haben. Der Stab soll angeblich der Schlüssel zur Aktivierung dieser Waffe sein. Die Lokalisierung des Tempels wird zwar angedeutet, jedoch der exakte Standort in den Aufzeichnungen nicht erwähnt.

Der Überfall

Während die Gruppe Megan Aufzeichnungen erforscht, sind zwei Leute von Alleister, die das Haus die ganze Zeit beobachtet haben zu dem Entschluss gekommen, dass die Gruppe zu viel weiß, also ausgeschaltet werden muss. Sie dringen in das Haus ein, bedrohen die Abenteurer mit ihren Waffen und wollen die Aufzeichnungen haben. Was nun geschieht liegt völlig in der Hand der Gruppe:

— Sie können um ihr Leben fürchten und die Terra Arcanum-Mitglieder entkommen lassen. Somit fallen die Aufzeichnungen in Alleisters Hände (was nicht schlimm ist) sie müssen sich etwas überlegen, um der Spur weiter zu folgen

— Sie bekämpfen die Schläger und töten sie. Ach hier müssen sie sich etwas einfallen lassen, um weiter am Ball zu bleiben.

— Sie überwältigen die Kerle und können sie verhören. Somit erhalten die Abenteurer zuerst die Information, was dahinter steckt und wo Megan ist.

Sollten die beiden Kerle zu unterliegen drohen, werden sie versuchen zu fliehen. Hier können Sie eine spannende Verfolgungsjagd konstruieren (quer durch den Park). Sollte sie verhört werden, so werden sie ihren Auftraggeber verraten und auch, wo sie Megan zu Zeit aufhalten soll: Island. Die beiden Agenten von Terra Arcanum sind zwei Studenten der Geschichte von Richard Alleister beauftragt. Sie heißen *Bill Wightman* und *Charles Kerrington*. Von den großen Verwicklungen ihres Professors in die Aktivitäten von

Terra Arcanum-Agent

Archetyp: Akademiker Motivation: Macht
Stil: 0 Gesundheit: 5

Primäre Attribute

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

Sekundäre Attribute

Größe: 0 Initiative: 6
Bewegung: 5 Abwehr: 5
Wahrnehmung: 6 Betäubt: 2

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Schwindeln	2	4	6	(3)
Schusswaffen	3	3	6	(3)
Geschichte	3	1	6	(3)
Diebstahl	3	3	6	(3)
Linguistik	3	1	4	(2)
Heimlichkeit	3	3	6	(3)

Talente

Begabung (+2 Geschichte)

Ressourcen

Rang 1 (Terra Arcanum: +2 sozialer Bonus)

Schwächen

Verfolgungswahn (+1 Stilpunkt wann immer seine Paranoia ihn übermannt)

Waffen	Wert	Größe	Angriff	(Durchschnitt)
.38 speziell	2 L	0	8 L	(4) L
Schlag	0 N	0	0 N	(0) N

Terra Arcanum haben sie keine Ahnung, wohl aber von seinen Plänen mit der Expedition und der Entführung von Megan Erikson.

Das weitere Vorgehen

Die Gruppe sollte nach ihren Recherchen wissen (entweder durch eigene Erfolge, im Zweifel kann auch Connely und die RGS weitere Informationen erhalten), Megan entführt wurde, sie nach Island gebracht wurde und der Forscher Richard Alleister dahinter steckt, ein Mitglied der Terra Arcanum (wobei diese Mitgliedschaft zunächst auf jeden Fall geheim bleibt). Alles scheint sich um eine Entdeckung zu drehen, die Megan gemacht hat, eine alte Zivilisation, die angeblich über eine Superwaffe verfügte. Connely vermutet, dass Alleister für einen anderen Staat, vielleicht gar für Nazideutschland, die Geheimwaffe finden will. Zwar glaubt Connely, dass es besser wäre, die Polizei einzuschalten, doch überlässt er das weitere Vorgehen auch den Abenteurern.

KAPITEL 2 ISLAND

Lagebesprechung

Der alte Professor ist der Meinung, dass man gemeinsam mit einem Flugzeug nach Island fliegen sollte, um dort sowohl Megan und Alleister zu suchen, als auch sich dem Ziel

der Expedition zu widmen. Die Gruppe kann abermals von der RGS ausgestattet werden und auch ein Flug nach *Reykjavik* stellt kein Problem dar.

Ankunft auf der Insel

Einige Stunden später sind die Abenteurer bereits in Reykjavik angekommen und beginnen mit der Spurensuche.

Folgende Informationen können Sie erhalten:

—Am Flughafen wurde die Maschine von Alleister gesehen, er ist hier. Auch eine hübsche Frau begleitete ihn und das Flughafenpersonal hatte nicht unbedingt den Eindruck, als ob die beiden sich mögen würden. Begleitet wurden die beiden von einigen Männern, transportiert haben sie Kisten. Wohin sie allerdings gegangen sind, weiß niemand.

—In der Stadt lässt sich herausfinden, dass Alleister wohl in einschlägigen Kneipen Bergsteiger und erfahrene Fremdenführer gesucht hat. Immerhin können die Charaktere durch Bestechung oder Überredungskünste erfahren, wohn die Gruppe gereist ist: zum *Skorn-Tal*, einer alten Geysir-Landschaft

Der Berg ruft

Zwei Autostunden von Reykjavik entfernt befindet sich das Gelände, wohin Alleister gefahren ist. Die Gegend ist vollkommen unberührte Natur, es gibt hier einige Geysire und auch noch Wildtiere. Die Spuren der Alleister-Expedition sind nur von einem erfahrenen Fährtenleser zu finden, jedoch ist der erloschene Vulkan, ein großer Berg, der einzige in der näheren Umgebung. So werden die Abenteurer wohl zwangsweise dort suchen müssen. Und tatsächlich, sie finden dort zwei zurückgelassene Leute der Expedition und einige Kisten. Sollte es ihnen gelingen die beiden Kerle (Studenten von Alleister) zu überwältigen, erfahren sie, dass Alleister vor ein paar Stunden in eine Höhle hineingegangen ist. Megan befindet sich ebenfalls in seinem Gewahrsam, ansonsten sind noch 8 weitere Leute bei ihm.

KAPITEL 3 ABSTIEG INS UNBEKANNTE

Hinab in die Tiefe

Die Höhle ist auf keiner bekannten Karte auch nur erwähnt. Dennoch ist Connely zuversichtlich, dass alle den Abstieg dorthinunter

schaffen werden. Es braucht natürlich ebenfalls Licht, Seile und Kletterausrüstung, aber Connely hat eigentlich alles dabei (notfalls kann man sich auch der zurückgelassenen Kisten bedienen – dort ist auch Ersatzausrüstung). Der Abstieg zieht sich zunächst ein paar Stunden hin. Lassen Sie den Trupp auf einige gefährliche Kletterpartien stoßen, vielleicht ein paar Spuren der Alleister-Expedition (Seile, einen toten Fremdenführer). Doch spätestens nach 3 Stunden passiert etwas Seltsames ...

Orientierungslosigkeit

Die Gruppe hat die Hohlwelt erreicht, oder genauer: sie haben die Grenze passiert, wo ihre Instrumente anfangen, verrückt zu spielen. Sollte es keiner der Charaktere bemerken, so wird sich Connely wundern und dies anmerken, als er einen Kompass sich genauer ansieht. Doch noch bevor Zeit bleibt, darauf wirklich zu reagieren, geschieht das nächste Unglück.

Der Einsturz

Die Gänge sind derart instabil, dass es zu einem Einsturz kommt. Die Entdecker sollten nicht dem Gestein begraben werden, aber es sollte

durchaus die Gefahr bestehen, dass sie Schaden erleiden, z.B. von einzelnen Steinen, die sie doch erwischen. Allerdings ist eines viel Wichtiger: der Rückweg scheint versperrt zu sein, hier geht es nicht mehr raus. Ein Gefühl von Angst wird sich vermutlich breit machen, zumindest bei Connely.

Die ersten Anzeichen einer Kultur

Nach dem erste Schock dieses Unglücks finden die Abenteurer jedoch etwas Merkwürdiges. Einige der Wände der Gänge zeigen deutliche Spure von Bearbeitung. Die seltsamen Zeichen sind von den Atlantanern gemacht worden, jedoch kann niemand sie wohl lesen (es sind im Grunde nur Wegmarkierungen, nichts weiter). Gerade als die Gruppe die Zeichen genauer studiert, greift der erste Bewohner der Hohlwelt sie an, eine junge Riesenspinne. Das Tier wird die Abenteurer angreifen und muss überwältigt werden. Keiner der Charaktere wird

Riesenspinne (jung)

Archetyp: Tier Motivation: Überleben
Stil: 0 Gesundheit: 5

Primäre Attribute

Konstitution: 2 Charisma: 0
Geschicklichkeit: 3 Intelligenz: 0
Stärke: 3 Willenskraft: 3

Sekundäre Attribute

Größe: 0 Initiative: 4
Bewegung: 6 (12)* Abwehr: 5 (7)**
Wahrnehmung: 6 Betäubt: 2

Fertigkeiten Basis Stufen Wert (Durchschnitt)

Waffenlos	2	2	4	(2)
Heimlichkeit	4	3	6***	(3)
Überleben	0	4	6	(3)

Talente

Aufmerksamkeit 1 (+2 Wahrnehmung)
Begabung (+2 Überleben)

Ressourcen

keine

Schwächen

Tier (Charakter kann nicht kommunizieren oder Werkzeuge benutzen)

Waffen Wert Größe Angriff (Durchschnitt)

Biss	1 L	0	8 L	(4) L
Venom		5 N	-	Special

*Wesen mit vier oder mehr Beinen verdoppeln ihren Bewegungswert, wenn sie rennen. Riesenspinnen können sich an steilen Oberflächen und sogar die Decke entlang mit ihrer normalen Klettergeschwindigkeit bewegen.

**Riesenspinnen erhalten durch ihren festen Panzer einen +2 Abwehrbonus gegen Angriffe von Vorne, von Oben oder von den Seiten. Angriffe von Hinten oder gegen den ungeschützten Bauch ignorieren diesen Bonus.

***Riesenspinnen erleiden eine -1 Größenerschweris für Proben auf Heimlichkeit.

so eine riesige Spinne bisher gesehen haben, umso größer sollte die Überraschung und Verwirrung sein.

KAPITEL 4 DIE UNTERWELT

Tageslicht? Tageslicht!

Nur unweit der Stelle mit der Spinne entfernt wartet bereits die nächste ungewöhnliche Entdeckung auf die Gruppe. Sie bemerken eine Lichtquelle. Und tatsächlich: sie sind endlich am vorläufigen Ziel ihrer Reise angekommen, die Hohlwelt liegt vor ihnen. Vermutlich werden die Charaktere nicht schlecht staunen, als eine dicht bewaldete Dschungellandschaft vor ihnen liegt. Sie selbst kommen aus einer Höhle heraus und befinden sich am Fuß eines kleinen Berges.

Weitere Spuren

Was immer die Forscher zunächst tun werden, irgendwann werden sie die Spuren der Alleister-Expedition weiter



verfolgen und diese

auch finden. Es sind die einzigen Fußspuren, die ebenfalls von der Höhle aus weiterführen. Schon bald wird die Gruppe mit einem ernstem Problem konfrontiert. Während die junge Riesenspinne noch recht harmlos war, so ist es das Rudel der hungrigen Säbelzahnkatzen nicht. Und genau auf diese stoßen die Entdecker nun. Es handelt sich dabei um 12 Tiere, wobei nur etwa 2-3 Tiere zunächst die Charaktere entdeckt haben und sie beginnen einzukesseln. Verhalten sich die Charaktere zunächst ruhig, so werden auch die Säbelzahnkatzen zunächst abwarten. Nach 3 Runden wird eine (oder zwei) von ihnen die Charaktere angreifen. Im Anschluss taucht jedoch der Stamm der Sampa auf und vertreibt die Tiere.

Säbelzahnkatze

Archetyp: Tier Motivation: Überleben
 Stil: 0 Gesundheit: 7

Primäre Attribute

Konstitution: 3 Charisma: 0
 Geschicklichkeit: 5 Intelligenz: 0
 Stärke: 3 Willenskraft: 4

Sekundäre Attribute

Größe: 0 Initiative: 5
 Bewegung: 8 (16)* Abwehr: 8
 Wahrnehmung: 6 Betäubt: 3

Fertigkeiten Basis Stufen Wert (Durchschnitt)

Waffenlos	3	5	8	(4)
Heimlichkeit	5	1	6	(3)
Überleben	0	4	6	(3)

Talente

Aufmerksamkeit 1 (+2 Wahrnehmung)
 Begabung (+2 Überleben)

Ressourcen

keine

Schwächen

Tier (Charakter kann nicht kommunizieren oder Werkzeuge benutzen)

Waffen Wert Größe Angriff (Durchschnitt)

Biss	2 L	0	10 L	(5) L
Klaue	0 L	0	8 L	(4) L

Der Stamm der Eingeborenen

Am Ende der 3. Runde erscheinen die Jäger der Sampa. Die Abenteurer werden als Menschen erkannt, man ist sich jedoch nicht recht einig, ob sie eine Gefahr darstellen oder harmlos sind. So werden sie zunächst dank der großen Überzahl der Jäger (etwa 20) in das Dorf der

Sampa gebracht. Notfalls, wenn nicht freiwillig, auch unter Androhung oder gar Einsatz von Waffengewalt. Falls sie Werte für die Eingeborenen brauchen, können Sie sich an denen der Edlen Wilden orientieren (HEX 207).

Audienz beim Häuptling

Häuptling *Gofa* scheint sich nicht sicher zu sein, ob die Abenteurer Freund oder Feind sind. Die Alleister-Expedition hat sich als nicht allzu freundlich erwiesen als man sie aufnahm und

mit Waffengewalt sich ihre Freiheit erkämpft, so dass man nun abwarten will. Nach einer kurzen Besprechung mit dem Schamanen des Dorfes will *Gofa* die Götter entscheiden lassen und lässt einen der Charaktere eine Prüfung unterziehen. Die Art der Prüfung kann ganz unterschiedlich

ausfallen, je nach Art der Archetypen:
 —Ein Arzt könnte versuchen den kranken Sohn des Häuptlings vor einer Krankheit zu heilen.
 —Ein Abenteurer muss sich vielleicht einer Geschicklichkeitsprobe oder einem Zweikampf gegen den besten Krieger des Dorfes stellen.
 —Ein Reporter mag ein Foto machen und somit das Magieduell mit dem Schamanen gewinnen usw.

Hilfe des Stammes oder Probleme

Wenn die Charaktere den Respekt des Stammes gewonnen haben, so werden die Sampa ihnen vermitteln, dass Alleister hier und in Richtung eines heiligen Ortes gezogen ist. *Mna* lässt sie gehen und zeigt ihnen die Richtung. Zudem erklärt man ihnen noch, dass der Ort verflucht sei von den Geistern des Himmelvolkes (Himmelvolk bezieht sich auf die Atlantaner). Sollte man bei den Prüfungen versagen, so wird man eingesperrt in ein Zelt und soll am darauf folgenden tag geopfert werden. Den Abenteurern bleibt nur noch die Möglichkeit eine Flucht zu planen und sich auf eigene Faust durchzuschlagen.



KAPITEL 5 DER TEMPEL DER ATLANTANER

Die Anlage

Der Atlantanertempel ist gut verborgen, etwa 1 Tagesreise von dem Stammessitz der Sampa entfernt. Es handelt sich nicht um einen wirklichen Tempel, sondern eher um eine Art Wehranlage oder Waffenarsenal, dass jedoch von seinem Aussehen wirklich eher an einen zeremoniellen Ort gehalten wird. Überall stehen und liegen riesige Säulen, die aussehen wie eine Mischung aus griechischer und römischer Architektur. Die Außenanlage, die durch diese

Säulen gestützt wurde, ist längst zerfallen, so dass in der Umgebung mancher große Gesteinbrocken zu finden ist. Einige Statuen sind ebenfalls in der näheren Umgebung zu sehen, doch sind auch sie nur teilweise erhalten. Besonders auffällig ist die Zerstörung der Gesichter und Gliedmaßen der Wesen. Meist ist nur ihr Rumpf und einige Arm- und Beinstummel vorhanden. Es scheint sich um eine absichtliche Zerstörung zu handeln. Im Inneren der Anlage ist der Tempel noch recht erhalten. Man kann Mosaike und Bilder erkennen und die Architektur geht eher in den Stil der Maya, Azteken und Inka über.

Alleisters Expedition

Richard Alleister und seine übrigen 4 Leute (der Rest der halt überlebt hat) sind hier, ebenso Megan Erikson. Momentan sind sie dabei das große Durchgangsportal zu untersuchen und eine Möglichkeit zu finden es zu öffnen. Er befindet sich im hinteren Bereich des Tempels, dort wo es zum Allerheiligsten geht (was für die Atlantaner wohl einfach eher der Tresor mit der Superwaffe war). Die Lösung ist recht einfach: Der Stab der Atlantaner, den Megan und

Richard haben, muss nur in eine bestimmte Öffnung der Tür gesetzt werden, um diese zu öffnen, es gibt jedoch wesentlich mehr Öffnungen in dem Portal als erwartet. Richard versucht Megan zu zwingen die richtige auszusuchen. Megan ist sich auch sicher, will aber die Waffe nicht in Richards Hände fallen lassen, so dass sie vorhat, eine falsche Öffnung zu wählen. Das würde den verbliebenen Wächter der Anlage aktivieren, einen Roboter ...

Die Sicherheit der Anlage

Der Tempel an sich verfügt über keine erwähnenswerten Sicherheitsvorkehrungen oder Artefakte. Die Atlantaner haben entweder alles beseitigen können, oder die Artefakte wurden von jemand anderem gestohlen. Was immer passiert ist, man wird wohl die ganze Geschichte nie herausfinden. Eine Sicherheitsvorkehrung ist jedoch noch aktiv: ein gewaltiger Roboter, der den Tresorraum bewacht. Sobald Megan oder jemand anderen das falsche Loch besitzt (es gibt 6 verschiedene Löcher), so wird eine Geheimtür geöffnet, in deren Kammer sich der Roboter befindet, er wird alle Wesen

angreifen, die sich im Tempel befinden. Wenn dies geschieht, werden 2 von Alleisters Leuten fliehen, die übrigen den Roboter angreifen. Wenn sie tot sind, wird er sich den Abenteurern und Megan widmen. Sollten die Charaktere nicht über genügend Feuerkraft verfügen den Roboter auszuschalten, so dürfte die Flucht oder ein Trick die beste Methode sein. Eventuell kann man eine der Säulen (gekennzeichnet auf dem Plan mit A) umstürze und so den Roboter zerschmettern. Falls sie die Werte der übrigen Mitglieder von Alleisters

Sicherheitsroboter

Archetyp: Artefakt
Stil: 0
Motivation: keine
Gesundheit: 10

Primäre Attribute

Konstitution: 6
Geschicklichkeit: 3
Stärke: 5
Charisma: 0
Intelligenz: 6
Willenskraft: 3

Sekundäre Attribute

Größe: 1
Bewegung: 8
Wahrnehmung: 8
Initiative: 9
Abwehr: 8
Betäubt: 6

Fertigkeiten Basis Stufen Wert (Durchschnitt)

Sportlichkeit	5	5	10	(5)
Waffenlos	5	5	10	(5)
Ingenieurswesen	6	4	10	(5)
Schusswaffen	3	5	8	(4)
Geschütze	6	3	9	(4+)
Mechaniker	6	4	10	(5)
Nahkampf	5	4	9	(4+)

Talente

Riese (+1 Größe)
Intelligent (+1 Intelligenz)
Zäh (+1 Konstitution)

Ressourcen

Artefakt 1 (eingebaute Gatling)

Schwächen

Automat (-2 Abzug auf jeden Wurf, der eigenständiges oder kreatives Denken erfordert)

Waffen Wert Größe Angriff (Durchschnitt)

Gatling* 4 T	-1	11 T	(5+) T
Schwertarm	4 T	-1	12 T (6) T
Schlag 1 N	-1	10 N	(5) N

* Waffe beherrscht Autofeuer

Expedition brauchen so können Sie sich an denen eines Nazi-Soldaten orientieren (HEX 200).

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Wie das Abenteuer verläuft und endet kann niemand sagen. Im besten Fall haben die Protagonisten der Geschichte es geschafft den Terra-Arcanum-Agenten auszuschalten, den Roboter zu besiegen und Megan zu befreien. Eine Geheimwaffe gibt es nicht mehr, sie wurde von den Atlantanern bereits am Ende ihres Zeitalters zerstört.

Wie die Helden der Geschichte aus der Hohlwelt entkommen und welche Abenteuer sie noch erleben, wird ein anderes Mal erzählt werden. Bis dahin können sie getrost viele weitere Abenteuer in der Hohlwelt erleben.

PERSONEN DER HANDLUNG

Richard Alleister

Dr. Richard Alleister ist ein kleiner, unscheinbarer Mann. Normalerweise trägt er eine dicke Brille und der Rest seiner Kleidung scheint aus dem letzten Jahrhundert zu entstammen. Er ist ein angesehener Professor des Britischen Museums. Doch sein Geheimnis ist wesentlich interessanter als seine Tarnidentität:

er ist ein ranghohes Mitglied von Terra Arcanum und überwacht alle Aktivitäten von Menschen, die über das Museum hinter das Geheimnis der Atlantaner kommen wollen. Sein Ergeiz erwacht, als er Megans Forschungsergebnisse liest, Von nun an kennt er nur noch ein Ziel: er will den Tempel und die Waffe finden und selbst erforschen.

Megan Erikson

Schon früh in ihrem Leben begann sich Misses Erikson für alte Gräber und geheime Tempel zu interessieren. In ihrem Fokus lagen stets die Relikte der antiken Welt. Während ihres Studiums der Archäologie entdeckte sie in Ägypten und Griechenland Reste der atlantischen Kultur. Bisher war es ihr nicht vergönnt, das Rätsel zu lösen und in einen Zusammenhang mit Atlantis zu stellen, doch nach einem erneuten Fund in Schottland scheint es ihr langsam zu dämmern, dass sie auf der Spur einer Superkultur ist, die älter noch als die frühesten schriftlichen Aufzeichnungen ist. Megan ist noch recht jung und so etwas wie die zu rettende Prinzessin aus den Klauen des Drachen, nur das hier der Drache Richard Alleister ist.

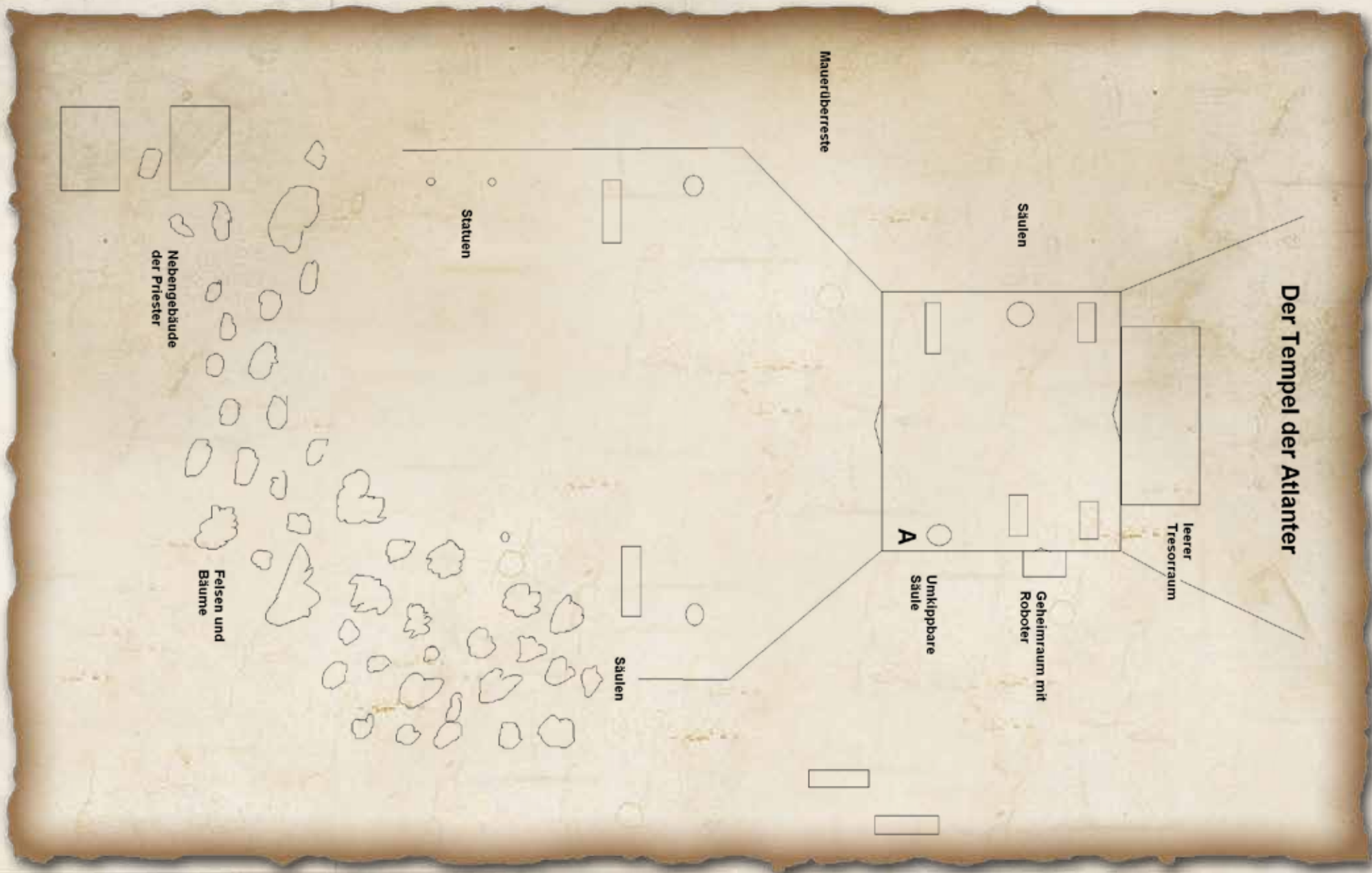
Moses Connely

Der Mentor von Megan ist der Begleiter der Helden. Er ist etwas tollpatschig und sehr naiv, besticht aber durch große Bildung und auch seine freundliche Art lässt ihn viele Sympathien gewinnen. Er kümmert sich um die Gruppe und fühlt sich als Leiter der Expedition, wobei er niemals herrisch oder rechthaberisch auftritt. Von den Ereignissen und Entdeckungen wird er förmlich überrollt und wäre ohne die Hilfe der Abenteurer verloren.

Bei den Werten der Personen können Sie sich an die von *Abigail Hall* orientieren (**HEX 202**)



PLAN FÜR DEN SPIELLEITER



DER HEXENZIRKEL DER FISCHERIN AM RASCHTULSWALL

**Eine kleine Spielhilfe rund um Hexen
und einen ihrer Zirkel von Alex Spohr**

„Diese fliegenden Weiber auf ihren Besen und Zaunpfählen! Sie spinnen nur schreckliche Zauber um das einfache Volk zu verderben. Sie machen das Korn Faul und die Tiere unfruchtbar. Ihre Flüche lassen hübsche Frauen entstellt wirken und machen die Männer zu ihren willenlosen Sklaven. Der Herr Praios gebe es, dass sie gestraft werden!“

—Praioibur von Wulfingen, Inquisitor

„Wir sind weder böse noch gut, sondern wir sind was wir sind. Manchmal zornig und hasserfüllt, wenn man uns wehtut oder uns strafen möchte. Manchmal freundlich und liebevoll, wenn wir gut behandelt werden. Keine von uns ist gleich. Wie auch? Ist denn jeder Magier gleich? Jeder Bauer? Jeder Geweihte des Praios? Wenn es so ist, dann glaube ich, dass die Praioten allesamt Schurken sind.“

—Weise Worte des Zahori Madayano

Kurzcharakteristik und Zweck

Der Hexenzirkel vom Amran Zuljasch (einem kleinen Berg an den Hängen des

nördlichen Raschtulwalls) ist ein sehr kleiner, dafür umso persönlicher Zirkel der Töchter Satuarias. Er kennt eigentlich kein Ziel außer dem Austausch und dem Zusammenhalt der einzelnen Mitglieder. Er eignet sich insbesondere als der Heimatzirkel einer Spielerhexe. Die zentrale Lage mitten im Herzen Aventuriens lässt es fast problemlos zu, dass Hexen von überall hierher kommen können. Außerdem kann der Zirkel auch den Rest der Gruppe in eine Geschichte einbinden, nicht nur allein die Spielerhexe.

Geschichte

Der kleine Zirkel besteht erst seit wenigen Jahren, obwohl sein Ursprung in ferner Vergangenheit liegt. Vor einigen hundert Jahren existierten im Kosch mehrere machtvolle, größere Zirkel von Hexen. Einer jener Zirkel war sich bewusst darüber, dass die Kirche des Praios, aber auch der Adel ihnen gegenüber immer noch feindselig gesinnt waren. Doch anders als bei vielen anderen Hexenzirkel war dieser Zirkel keineswegs nur auf Heimlichkeit bedacht, sondern hatte keine Skrupel, ihre Magie auch gegen ihre Feinde zu benutzen. Also versuchten sie stets ihren

Das Schwarze Auge

Gegnern Paroli zu bieten und griffen ab und an einen Tempel des Praios an, verfluchten den verhassten Baron oder ließen sich andere Dinge einfallen, um ihren Feinden Schaden zu zufügen. Dieses Spiel ging über Jahrzehnte gut, bis sich ein junger Garethischer Inquisitor namens **Praioibur von Wulfingen** im Zuge der Borbaradinvasion für die Geschehnisse im Kosch mehr als nur zu interessieren begann. Praioibur glaubte, dass die Hexen mit dem Dämonenmeister im Bunde stehen würden und so organisierte er zusammen mit einigen leidgeplagten Adligen der Region eine große Hetze gegen den Zirkel. Tatsächlich gelang es ihm die meisten der Hexen bei einem ihrer Feste zu überraschen, tötete sie oder sperrte sie ein, bis ein Gericht sie aburteilen konnte.

Eine der Hexen, die alte **Selinde**, verlor bei dem entsetzlichen Angriff ihre Mutter und ihre Tochter und somit auch einen Teil ihres Verstandes. Dennoch war ihre Kraft so stark, dass es ihr gelang in den nächsten Jahren einen neuen Versammlungsort zu suchen. So wurde sie zu der neuen Oberhexe ihres eigenen Zirkels. Nach und nach

begannen sich aus der Umgebung weitere Töchter Satuarias sich ihrem kleinen Zirkel anzuschließen, denn Selinde mochte nicht bei klarem Verstand sein, dennoch war sie eine mächtige Zauberin und kannte viele alte Geheimnisse, welche die anderen zu begierig in Erfahrung bringen wollten. In den letzten Jahren scheint sie langsam aber sicher Vorbereitungen zu treffen und sich ihrer finsternen Rache hingeben zu wollen. Die übrigen Hexen sind zwiegespalten. Während einige auf keinem guten Fuss mit den Dienern des Praios stehen sind andere eher zurückhaltend oder gar offenkundig gegen Vergeltung (insbesondere, da sie nicht selbst betroffen sind).

Der Hexenzirkel heute

Weit oben auf einem Berg er nördlichen Ausläufer des Raschtulswalls, in einem kleinen Wäldchen gelegen, befindet sich der Tanzplatz des Hexenzirkels der Fischerin.

Der Platz ist von alten und mächtigen Blutulmen umgeben und befindet sich auf einem nur schwer zugänglichen Ort. Selbst fliegend, mit ihren hölzernen Fluggeräten, ist der Gipfel nur schwer zu erreichen, herrschen um das Gebirge doch starke Winde.

Die Hexen des Zirkels treffen sich mindestens an zwei Nächten im Jahr, zu außergewöhnlichen Anlässen schickt die Zirkelmeisterin den übrigen Mitgliedern auch eine Nachricht, so dass sie sich außer der Reihe treffen.

Da der kleine Zirkel der Fischerin sich dem weitaus größeren Zirkel der **Raxan Schattenschwinge** verbunden fühlt, kann es auch gut vorkommen, dass man sich bei Raxans Festen trifft und ein eigenes auslöst. Je nach Wichtigkeit und Laune.

Der Zirkel am Raschtulswall ist an sich ein sehr typischer Zirkel. Die Mitglieder, welche aus verschiedenen Schwesternschaften stammen, haben sich dort eingefunden, um Satuarria zu huldigen, ihr Flugsalbe zu brauen und Neuigkeiten, Informationen, Zauber und Flüche auszutauschen. Dem Zirkel ist jedoch bewusst, dass sie wie alle übrigen Hexen in großer Gefahr schweben. Alle Mitglieder hatten schon die eine oder andere schlechte Erfahrung mit den Dienern des Praios oder Adligen gemacht, so dass sich die Gemeinschaft selbst dazu entschlossen hat, gegen diese beiden Gruppen vorzugehen (falls nötig). Flüche oder lästige Zauber sind das Mittel ihrer Wahl, um das Leben von Geweihten oder bösen Baronen so schwer wie möglich zu machen. Vor der Tötung eines Menschen schrecken sie jedoch allesamt zurück, auch wenn es in ihrer Macht liegen würde.

Struktur

Seit seiner Gründung wird der Zirkel von einer Zirkelmeisterin geleitet. Das Amt der Schwester soll stets die älteste unter den Mitgliedern des Zirkels inne halten, bis zu ihrem Tod. Sie ist es, die als Streitschlichterin zwischen die

anderen Töchter Satuarrias tritt, sie ist es, welche die Rituale beginnt und beendet. Diese Regelung hat Selinde von ihrer Mutter und ihrem ehemaligen Zirkel einfach übernommen, diese wird aber auch von niemand in Frage gestellt.

Ansonsten haben die Hexen des Zirkels keine nennenswerte Hierarchie.

Es legt an ihrem Wesen, dass ihnen so etwas eher fremd ist. Geachtet werden die Schwestern, die Macht haben, sich durch Weisheit auszeichnen oder einen starken Willen besitzen.

Der Platz des Zirkels ist eigentlich auf sieben Hexen festgelegt, auch wenn es einfach eher eine Tradition als Regel ist. Eine der Hexen fragt meist die Zirkelmeisterin um Erlaubnis, eine neue Schülerin oder aussichtsreiche Kandidatin aufzunehmen, was meist auch gewährt wird.



Die Mitglieder des Hexenzirkels

—**Selinde** die Oberhexe sieht so aus, wie sich Kleinalrik immer eine Hexe vorgestellt hat. Das alte Weib ist bucklig und trägt langes, verfilztes Haar. Ihre Eule *Nafta*, angeblich ebenso alt wie sie, trägt sie ständig auf ihrer Schulter. Selinde spricht schon seit Jahren eher in Rätseln und wirkt verwirrt, doch noch immer ist sie eine große *Seherin von Heute und Morgen* und ihre Prophezeiungen treffen stets zu. Deshalb ist sie immer noch die Zirkelmeisterin und einzige wirkliche Autorität des Zirkels. Sie schafft es immer noch, den Zirkel zusammen zuhalten.

Was einst passieren wird, wenn sie stirbt, ist zweifelhaft. Sie lebt eigentlich als Fischerin in Angbar (deshalb wird sie auch Fischerin genannt). Sie entkam als eine der wenigen Hexen dem Massaker ihres alten Zirkels baute in den Jahren danach ihren Zirkel neu auf, mit sich als Oberhexe.

—**Avaris** ist eine noch immer gutaussehende Mittvierzigerin. Die Zahori der Espadín-Sippe ist einst die

Schülerin der Selinde gewesen. Von ihr hat sie alle Geheimnisse der Hexenkunst erlernt und auch deren Weitsicht und Klugheit. Was ihr jedoch fehlt ist die Kälte notfalls auch zu handeln, sie ist eher von einem gutmütigen Charakter geprägt. Ihr Spezialgebiet ist das Brauen von zauberhaften Tinkturen und wenn sie bei ihrer Sippe ist spielt sie die Rolle einer Wahrsagerin. Selinde würde es gerne sehen, dass sie einst den Zirkel weiterführt und Avaris wäre dazu auch bereit. Doch wissen beide darum, dass es einen Streit mit der jähzornigen und ehrgeizigen Dylemar geben wird. Ihr Vertrautentier ist die Al-Anfanerin *Zipiq*, ein verschmustes, aber auch eigensinniges Tier.

—**Scherzade** ist die gute Seele der Gruppe. Die hübsche Rashdulerin ist eine *Nachtschöne* und wo immer sie hinget, folgt ihr ihre anhängliche Hexenkatz *Djamila*. Sie ist zu allen übrigen Hexen des Zirkels ausgesprochen freundlich. In Dylemar hat sie eine Geliebte gefunden und glaubt an deren gutes Wesen, auch wenn sie manchmal Dinge tut, die selbst Scherzade nicht gut findet. Sie gilt als ausgesprochen gute Lehrmeisterin und geduldige Zuhörerin. Seit Jahren lebt sie bereits unerkannt in Punin.

—Die Aranierin **Dylemar** ist eine schwarzhaarige Schönheit mit betörenden Aussehen. Sie gehört der *Schwesternschaft der Wissenden* an und ist immer in Begleitung ihrer kleinen Pechnatter *Slis*. Dylemar ist

eine sehr fähige Beherrscherin und ebenso ein fachkundige Dämonologin. Sie ist die Geliebte der friedlichen Scherzade und wohnt eigentlich in Gareth. Doch sie ist auch sehr rach- und eifersüchtig. Wer immer ein näheres Interesse an Scherzade zeigt, den beobachtet Dylemar genauestens. Ihre Eifersucht sorgt auch dafür, dass sie sich manchmal unberechenbar verhält. Insbesondere gegenüber den beiden Zahori Avaris und vor allem Madayano verhält sie sich abweisend, ja geradezu feindselig, da er und Scherzade gute Freunde sind und ihre Eifersucht aus ihr spricht. Im Grunde ihres Herzens ist sie eigentlich nicht böse, aber sie neigt zu rachsüchtigem Verhalten.

—Unter den Hexen des Zirkels ist **Madayano** der einzige Mann. Er ist der Schüler von Avaris und ebenso wie sie gehört er der Zahori-Sippe der Espadins an. Madayano kam für Avaris als einziger in ihrer Sippe als Schüler in Frage, da er über die notwendige magische Gabe verfügte. Den Hexer zeichnet sein fröhliches, aber auch entschlossenes Wesen aus. Im Zirkel wurde er erst verhalten begrüßt, doch nachdem er sich mit seinen Fähigkeiten den notwendigen Respekt verschafft hat ist er ein akzeptiertes Mitglied des Zirkels (und der erste Hexer den der Zirkel je aufnahm). Einzig mit Dylemar versteht er sich nicht, da die jähzornige Aranierin glaubt, dass er sich an ihre Geliebte Scherzade heranmachen will. Der Hexer hat sicherlich das

ungewöhnlichste Vertrautentier von allen: einen aus einem Zirkus entlaufenen, abgerichtete Geparden namens *Shira*.

—Die noch sehr junge **Linara** mit ihren vollen roten Haaren ist so etwas wie das Nesthäkchen des Zirkels. Ihr Vertrautentier ist eine kleine verspielte Katze namens *Rohaja* (die junge Windhagerin liebt die Kaiserin abgöttisch). Sie wird von keiner anderen Schwester aus dem Zirkel sonderlich beachtet oder ernst genommen, ihre magischen Kräfte sind noch sehr wenig ausgebildet und sie muss noch viel lernen. Meist ist sie sehr zurückhaltend, wenn es um Entscheidungen des Zirkels geht. Beim Tanz jedoch zeigt sie jedoch ihre Verspieltheit und ihr Können. Mit ihrer jugendlichen Unbekümmertheit hat sie es sogar geschafft, Madayanos Interesse an ihr zu wecken.

—**Shayariel** ist eine der seltenen Spinnenhexen und stammt aus dem Horasreich. Sie kleidet sich stets in schwarze Gewänder, ist von einer morbiden Schönheit und verfügt über einen sehr sarkastischen, manchmal gar tiefschwarzen Humor. Trotz ihrer scheinbaren Kälte und Boshaftigkeit ist sie im Grunde ein freundlicher Mensch und sehr kinderlieb.

—**Andra**, eine Krötenhexe aus dem Süden, verließ vor einiger Zeit den Zirkel. Warum und wieso weiß niemand außer ihr. Sie war stets eine zurückhaltende Frau und sehr kundig,

was das Wissen über Echsenzauber anging. Die Rothaarige war eine Freundin von Dylemar und seit ihrem Verschwinden ist die Aranierin noch gereizter. (Eine Spielerhexe mag Andras Platz übernehmen, ansonsten bleibt dieser zunächst leer)

Der Amran Zuljasch

Der Treffpunkt des Hexenzirkel ist der Amram Zuljasch, ein regnerischer, bewaldeter Hügel im wilden Land von Zul'Djerim. Um dort hin zu gelangen, muss man gewagte Kletterpartien in Kauf nehmen (*Klettern*-Probe+6, bei Scheitern droht Sturz aus 2W5 Schritt Höhe).

Der Zirkel hat sich eine Lichtung mitten im Wald ausgesucht, wo sie stets ein kleines Lagerfeuer entzünden und darüber ihre Flugsalbe brauen. Menschen gibt es hier weit und breit nicht, jedoch sehr viele Wildtiere, die die Hexen jedoch in Ruhe lassen. Ganz in der Nähe befindet sich ein kleiner Bergsee mit erfrischendem Wasser, den die Hexen oftmals als Badegelegenheit nutzen und sich erfrischen.

Rituale

Der Zirkel nutzt in erster Linie die Chance zum Austausch von Wissen bei seinen Treffen. Die erste Hexe die stets eintrifft ist die alte Selinde. Sie begrüßt die Neuankömmlinge meist einige

Stunden vor Sonnenuntergang, denn sobald die Praiosscheibe verschwunden ist, führen sie ihre Rituale auf. Zunächst scheinen die Hexen wie in Trance, in das Feuer starrend ein Gebet an ihre Göttin zu richten. Nach einer Weile beginnen sie dann aber sich über die wichtigsten Neuigkeiten zu unterhalten, besprechen sich, tauschen ihre Flüche aus, bereiten Essen zu. Zur Mitternacht beginnen sie dann mit ihrem Tanz, an dem alle bis auf die alte Selinde teilnehmen. Sie selbst überwacht den Kessel mit der Hexensalbe und erfreut sich des Schauspiels, dass sich ihr bietet. Am Ende des meist levthansgefälligen Tanzes ziehen sich die Töchter Satuarias zurück, verbleiben bei ihren Geliebten in dieser Nacht oder legen sich schlafen.

Kurz vor Sonnenaufgang holt Selinde alle zusammen, damit die Fluggeräte neu gesalbt werden und so ihre magischen Kräfte entfachen.

Die Vertrauten der Hexe sind während den ganzen Zeremonien entweder bei ihnen oder halten still im Wald Wache (eine Wache ist eigentlich immer aufgestellt).

Die Hexen des Zirkels verfügen über praktisch alle existierenden Flüche, wobei insbesondere Selinde und Dylemar die Spezialistinnen der Fluchmagie sind. Sollte eine Spielerhexe einen bestimmten Fluch begehren, wird sie unter den anderen Hexen also gewiss eine Lehrmeisterin finden.

Eine kleine Hilfe zur Sichtweise männlicher Hexen

Oftmals wird die Frage gestellt, welche Rolle männliche Hexen in einer Gemeinschaft haben, die praktisch nur aus Frauen besteht und deren Göttin und Magie absolut weibliche Attribute vertreten. An dem Beispiel Madayano Espadins soll dieser Frage hier kurz nachgegangen werden:

Madayano ist einer der seltenen männlichen Hexer. Sein Schicksal hat er sich nicht selbst ausgesucht, sein magisches Erbe wurde von seiner Lehrmeisterin Avaris erkannt und für ihre Zwecke genutzt. Es war zwar ungewöhnlich einen Mann in die Kunst der Hexerei zu unterweisen, aber Mangels Alternativen und eine starke Bindung zwischen den Zahori funktionierte es trotzdem.

Als Mann hat man es in einem Zirkel von weiblichen Hexen nicht unbedingt leicht. Satuarua ist eine Göttin, die meist eher das Weibliche anspricht. Und nicht jeder Hexe hat eine große Sympathie für Levthan.

Unter den anderen Zirkelschwestern wird Madayano deshalb meist ein wenig belächelt, für schwächer gehalten und muss sich immer auf Neue beweisen, auch wenn seine Fähigkeiten dem der anderen in Nichts nachstehen.

Dennoch sieht keine der Hexen ihn als weiblich an. Er verhält sich auch nicht so, sondern sieht in Satuarua die Göttin des Lebens, der Tiere und des Waldes.

Diese Aspekte stehen für ihn als männlichen Hexer im Vordergrund. Weibisches Verhalten ist ihm fremd, aber er gibt sich auch nicht als der Hahn im Korb (vielleicht sein Wunschtraum, aber die Realität sieht anders aus).

Levthan gegenüber empfindet er eine gewisse Abscheu, dennoch kann er seine Emotionen nachvollziehen (ohne sie gutzuheißen). Und Emotionen ist auch das, was ihn mit den weiblichen Hexen am meisten verbindet: Wenn er liebt, den liebt er vollkommen, wenn er hasst, den hasst er aus ganzem Herzen.

Dies ist eine mögliche Deutung, wie Hexen ihre männlichen Mitschwestern sehen könnten und wie sie sich selbst sehen. Es gibt sicherlich ebenso viele Deutungen wie Hexer in Aventurien.

Rolle im Spiel

Der Hexenzirkel der Fischerin eignet sich hervorragend dafür zum Zirkel einer Spielerhexe zu werden. Einer der Plätze ist noch frei und somit der Hexe einer Spielerin freigehalten

worden. Im Zirkel selbst gibt es durch die verschiedenen Ansichten der unterschiedlichen Hexenschwestern genug Konfliktpotenzial, um jedes Treffen zu einem aufregenden Erlebnis für die Heldin zu machen. Sie kann

hier neue Freundschaften schließen, sich Zauber oder Flüche aneignen, aber es kann natürlich auch zu einem Streit mit einer oder einigen ihrer Mitschwestern kommen. Intrigen können gesponnen und Feindschaften auf ewig geschlossen werden, wenn es sein muss.

Selbstverständlich ist es auch möglich, den Zirkel als einen Antagonisten für die Gruppe darzustellen. Besonders die Pläne und Ziele von Andra und Dylemar könnten den einen oder anderen Helden auf den Plan rufen, um deren Ziele zu vereiteln. Aber auch Selindes Vergangenheit und ihre Vergehen gegenüber Praioten oder Adligen mag hier einen Ansatz bieten. Schlussendlich mag der Zirkel auch als Auftraggeber der Helden dienen. Eine oder mehrere der Hexen könnten die Helden beauftragen, etwas für sie zu erledigen, was sie selbst nicht vermögen, sei es die Befreiung einer von Praioten gefangenen Mitschwester oder die Suche nach einem den Hexen wichtigem Gegenstand oder Artefakt.

Szenariovorschläge

—Für eine Junghexe in der Heldengruppe mag es sich anbieten, dass sie von einem der Zirkelmitglieder eingeladen wird, an dem nächsten Hexentreffen teilzunehmen. Alternativ kann sie sich, von Gerüchten über den Zirkel der Fischerin, selbst auf die Suche

nach dem Tanzplatz machen. Dabei wird sie ihre erste Hexennacht erleben, Flugsalbe brauen, tanzen und vielleicht gar ihren ersten Fluch erlernen.

—Während des Hexenfestes schließen Scherzade und die Spielerhexe Freundschaft. Dylemar, die eifersüchtig über ihre Freundin wacht, wird ab diesem Zeitpunkt immer wieder Streit mit der Spielerhexe suchen und ihr indirekt drohen. Sollte sich die Chance ergeben, so wird Dylemar auch weiter gehen (aber nicht so weit, extreme Gewalt einzusetzen – eher kleine, störende oder erschreckende Zauber, kleinere Intrigen u.ä.).

—Madayano und Avaris bieten sich an, eine Spielerhexe mit der Kultur der Zahori bekannt zu machen und laden sie vielleicht zu einer Reise mit der Sippe der Espadins ein. Die beiden Hexen reisen zusammen mit ihrer Sippe quer auf der Reichstraße durch Almada, bis hin nach Gareth und anschließend wieder zurück durch das Horasreich. Bei dieser Reise bieten sich natürlich viele Möglichkeiten in Abenteuer verwickelt zu werden.

—Die vor kurzem verschollene Andra mag den Helden in Südaventurien oder den Tulamidenlanden begegnen. Sie ist eine Krötenhexe mit durchaus finsternen, man könnte gar sagen sinistren Plänen. Insbesondere die Hinterlassenschaften der Echsen interessieren sie und sie wird von dunkelsten Geheimnissen angezogen. Sie mag Gegenspielerin oder Auftraggeberin sein, jedoch wird sie

nicht wirklich auf der Seite der Helden stehen. Die Gruppe kann durch Zufall auf sie treffen, oder werden von der alten Selinde gebeten, sie zu suchen. Auch als Bitte an eine Spielerhexe mag Andras Verschwinden als Aufhänger dienen.

—Der Zirkel hat in Almada einen Baron/Magnaten, der seine Bauern eher schlecht behandelt, mit einem schrecklichen, permanenten Fluch (*Warzen sprießen*) belegt. Er ruft die Helden zu Hilfe, um erstens den Fluch von ihm zu nehmen (falls einer der Helden dazu in der Lage ist – ansonsten lässt er einen Praioten zu sich rufen) und zweitens, die Hexen zu finden, die dafür verantwortlich sind. Dabei sollten die Helden bemerken, dass der Baron der eigentliche Schurke ist und die Hexen ihn wegen seiner Misstaten verfluchten. Ob die Helden die Hexen im Raschtulswall finden und wie sie aufeinander reagieren, hängt sehr von dem Vorgehe der Helden ab.

—Praioibur von Wulfingen hat mittlerweile erfahren, dass eine der Hexen aus dem Kosch entkommen ist. Es gelingt ihm Linara zu finden und festzunehmen von der er weiß, dass sie dem Zirkel angehört. Er will sie verhören, um den Tanzplatz der anderen Hexen zu finden. Die Helden könnten in die Sache verwickelt werden, indem sie Zeuge von Praioburs Tat werden und Mitleid mit Linara bekommen (vielleicht ist es gar ihre Freundin?) oder sie von dem Zirkel angeworben werden Linara zu befreien.

—Dylemar plant eine Intrige gegen ihren Zirkelfeind Madayano. Sie lässt in Punin den armen Kerl in einige Schwierigkeiten geraten (Raubüberfall, Schlägerei, Intrige) und die Helden sind dabei entweder Dylemar angeworbene Helfer, oder Freunde des Hexers die ihm in dieser Situation beistehen können.

—Der Zirkel braucht einen alten Kultgegenstand der Satuaria, will aber selbst das Risiko nicht tragen und wirbt die Helden an, den Gegenstand zu finden. Dieser könnte sich in der Nähe des alten Ritualplatzes im Kosch befinden, oder im Satuaria-Tempel von Fasar. Schwierigkeiten könnten sich durch wilde Tiere oder Tempeldiener ergeben.

—Praioibur wirbt die Helden im Namen der Praioskirche an, um den Zirkel endgültig zu finden und zu vertreiben. Ob die Heldengruppe dem Praiosdiener am Ende Folge leistet oder nicht, bleibt abzuwarten.



AZUR ALLIANZ

Nachdem zu Anfang die Azur Allianz primär aus Streunern und Assassinen bestand, hat diese Armee mittlerweile doch einiges an Profil gewonnen. Also Zeit uns mit den taktischen Gesichtspunkten dieser Armee zu beschäftigen. Die Armee hat einige bemerkenswerte Fähigkeiten die man in anderen Armeen überhaupt nicht findet, und gerade aus diesen zieht sie ihren Vorteil. Vor allem die Möglichkeit mittels der Arbitr Befehle zu verteilen, und somit kostenlose Angriffe, Bewegungen, oder Aktionsmarker zu bekommen ist nicht zu verachten. Einige ihrer Tricks öffnen ihre wahre Bandbreite auch erst beim zweiten oder dritten Hinschauen.

Im Groben gibt es vier verschiedene Einheiten bei der Azur Allianz:

Arbitr: Die Anführer und Befehlsgeber. Sie sind oftmals das Zentrum um das sich die restlichen Truppen scharen. Sie sind auf der einen Seite selber gute Kämpfer, auf der anderen Seite können sie mittels der Befehle aus ihren Truppen noch das Letzte herausholen. (*Alastor, Arkeid*)

Kämpfer: Die Kämpfer sind in der Regel solide und haben oft auch eine einzelnen Fernkampfoption. Ihre Gesamtzahl ist aber recht gering im Vergleich zur gesamten Armee. (*Deadmoon, der Coronel, Ligori*)

Assassinen: Diese Meuchelmörder können sich tarnen und aus dem Hinterhalt angreifen. Einige haben noch ne zweite Angriffsfähigkeit mit der sie sich zu helfen wissen. (*Harod, Jerome, Kyler*)

Spezialisten: Innerhalb der Azur Allianz gibt es eine ganze Menge Spezialisten deren Fähigkeiten einzigartig und oftmals nicht zu verachten sind. Sei es nun ein Mystiker wie Reinhold, ein Fernkämpfer wie Kirsten, oder Hel als jemand die mit viel Glück Charaktere mit einem Mal vom Spielfeld fegen kann. (*Reinhold, Kirsten, Hel*)

DIE EINZELNEN PUNKTE

1. Positive Statusveränderungen: Bedenke dass diese Armee im Augenblick

keine eigenen Supporter besitzt (und bis Ende Saga 2 keinen richtigen bekommt). Das heißt keine positiven Statusveränderungen.

2. Negative Statusveränderungen: Viele Charaktere von Azur besitzen als Nebeneffekte ihrer Angriffe negative Statusveränderungen. Sie können einem das Spiel erleichtern wenn sie funktionieren, allerdings sind die Effektwürfe zu niedrig um eine wirkliche Gefahr für den Gegner zu sein. Man sollte sich nicht darauf verlassen, aber kann sich freuen wenn es doch klappt.

3. Heilung: Auch wenn einige wenige Charaktere spezielle Heilfertigkeiten besitzen, verlass dich nicht auf sie, da

sie oft einen anderen Charakter in Mitleidenschaft ziehen, oder im Spiel kaum zum Tragen kommen. Verlass dich also nicht auf die Heilung deiner Charaktere solange du nicht durch Vorteilskarten selbst dafür sorgst.

4. LE & Rüstung: Die meisten Einheiten sind etwas schwach auf der Brust. Also ist es für sie meist besser sich gar nicht erst treffen zu lassen. Einige der Charaktere werden zwei ordentliche Schläge nicht überleben. Dies betrifft gerade die Assassinen. Nennenswerte Rüstung besitzen nur die Arbitr. Und die anderen Kämpfer in der Regel nur einen Punkt.

5. Arbitr Befehle: Azur besitzt sie... Azur sind die einzigen die so was haben... Also nutz sie. Du hast bei der Aufstellung dafür bezahlt! (Alastors Arbitr Befehle machen 15 Stufen seiner Punktekosten aus) Da sie sich jede Runde regenerieren, hau sie also auch ruhig jede Runde raus. Bedenke, dass Arbitr keinen anderen Arbitern Befehle geben können (mit der Teamkarte ist der Coronel ein Arbitr) und auch sich selbst keine Befehle geben dürfen. Nicht zu vergessen ist, dass der Coronel Arbitr-Befehle anderer Arbitr mit seinen Aktionsmarker bezahlen kann. Befehle die auf diese Weise gegeben werden, dürfen auch auf andere Einheiten außerhalb des Teams „die Jäger“ verteilt werden.



6. Fächerung: Halte die Gruppe wenn möglich zusammen. Und zwar so, dass jeder Charakter jederzeit innerhalb des Einflussbereiches des Arbiters ist.

7. Fernkampf: Einige Charaktere haben eine einzelne Distanzattacke, in der Regel aber ohne zusätzliche Angriffsboni, womit Azur es in diesem Gebiet bei weitem nicht mit Wissenschaft oder Samael aufnehmen kann.

8. Assassinen: keine andere Armee hat solch eine große Auswahl an Charakteren die sich tarnen können und aus dem Hinterhalt angreifen wie Azur. Desweiteren ist Azur die einzige Armee die Infiltration beherrscht. Hier sollte man nur eine Regel beachten. Bleib außerhalb der Kontrollzone von Charakteren die einen ohne Würfelwurf aufdecken können. Nimm nicht zu viele Assassinen in die Truppe auf. Schau, dass die Jungs auch noch ein zweites Standbein für deine Taktik sein können (z.B. Kyler um einen Gegner zu erschöpfen), da man oftmals nicht mehr als ein oder zweimal in einem Spiel meucheln kann. Und sei dir bewusst, dass die Jungs nicht viel aushalten, also lass sie nicht allein auf weiter Flur herumstehen.

300 PUNKTE ARMEELISTE (+30 VORTEILSPUNKTE)

Hoher Richter Alastor: 80 Punkte
(+ Stichwaffen: 5 Punkte)
Der Coronel: 50 Punkte
(+ Kombiniertes Angriff: 5 Punkte)
Reinhold: 45 Punkte
(+Kontrollband: 5 Punkte)
Kyler: 40 Punkte
(+Nue: 5 Punkte)
Kirsten: 40 Punkte
Ligori: 45 Punkte
(+ Raphaels Geschenk: 5 Punkte)

Teamkarte: Die Jäger: 5 Punkte

KAISERREICH

Das Kaiserreich besteht primär aus Frontkämpfern in dicker Rüstung. Erst in letzter Zeit kamen einzelne Figuren hinzu die auch einen anderen Zweck im Spiel erfüllen können. Das Kaiserreich hat dadurch keine große Bandbreite an Einheiten, was aber den Spielstil recht simpel halt: Dran, drauf, drüber. Spezielle Kräfte und komplexe Sonderregeln wie bei Azur Allianz oder Kirche sucht man in der Regel vergebens. Im Groben gibt es drei verschiedene Einheiten beim Kaiserreich:

Frontkämpfer: Die Frontkämpfer sind in der Regel dick mit Rüstung bepackt und haben nicht viele Fähigkeiten aus denen sie wählen können. Sie bekommen keine Boni auf ihr Angriffsattribut sondern primär immer auf den Schaden. Sprich, das sie treffen ist nicht einfach, aber wenn sie es tun, tut es weh. Doch selbst wenn der Gegner nicht ausweicht, ist es noch immer schwer Wissenschaft oder Azur Einheiten (Verteidigung 9 und 10) überhaupt zu treffen. Die Parade ist annehmbar, aber die wahre Stärke der Verteidigung liegt bei der Rüstung und der hohen Lebensenergie. (*Kronen, Duncan, Janus, Odin, Griever*)

Elitekämpfer: Wie schon die Frontkämpfer sind auch die Elite Kämpfer gut gerüstet und haben eine gute Lebensenergie, die allerdings bei weitem nicht so exorbitant wie bei einigen Frontkämpfern ist. Der eigentliche Unterschied ist aber, dass sie besondere Fähigkeiten besitzen, die ihnen einen zweiten strategischen Nutzen geben. (*Samiel, Claire, Yuri*)

Spezialisten: Die Spezialisten sind Unikate unter den Kaiserreichstruppen.

Charaktere die es so nur einmal gibt aber gerade dadurch wichtige Lücken in den Linien des Kaiserreichs schließen und die Möglichkeit bieten die Taktik zu variieren. Bei diesen Spezialisten sind mit einem Male Supporter, Fernkämpfer oder auch Meuchelmörder vorhanden.

Da jeder ein Unikum ist, kann man schwer etwas allgemein Gültiges über sie sagen. Trotzdem sollte man sich gerade mit ihren Fähigkeiten genau auseinander setzen. Denn oftmals sind gerade sie das Zünglein an der Waage im Kampf. (*Vayl, Daniella, Lilian*)



DIE EINZELNEN PUNKTE

1. Positive Statusveränderungen: Diese sind recht rar gesät innerhalb des Kaiserreichs, was aber nicht heißt dass es sie nicht gäbe. So kann sich Duncan z.B. selber Schutz geben, Vayl kann seinem Team Hast verpassen und Lilian sogar heilen.

2. Negative Statusveränderungen: Hier sieht es noch magerer aus als bei den positiven. Also nichts worauf man Taktiken aufbauen kann. Viel schlimmer

ist, dass der Widerstand im Kaiserreich allgemein recht gering ist, was diese Armee für negative Statusveränderungen anfällig macht. Gerade mit dem was Samael und Azur Allianz auffahren, ist dies eine Schwachstelle auf die geachtet werden muss.

3. Fernkampf: Es gibt nur einen einzigen Charakter der auf Distanzangriffe spezialisiert ist (Daniella), und einen weiteren der einen besitzt (Samiel). Das war es. Nicht gerade die Voraussetzung um Gegner aus der Entfernung schon nieder zu schießen. Daniella kann zwar richtig eingesetzt enorme Löcher in die feindlichen Linien reißen, aber ohne die Frontkämpfer sollte man keine Wunder erwarten. Nein, beim Kaiserreich wird die Schlacht im Nahkampf entschieden.

4. LE & Rüstung: wie schon mehrfach angesprochen, hier liegt der große Vorteil des Kaiserreichs. Keine andere Armee hat durchgängig solch hohe Rüstwerte, und eine Lebensenergie die bei keiner Einheit unter 12 liegt. Es dauert also bis jemand vom Kaiserreich in die Knie geht. Vorsicht vor Ausrüstung oder Gegnern die Rüstung oder einen Teil der Rüstung ignorieren. Denn so würde dieser größte Vorteil des Reiches schnell negiert werden.

5. Bewegung: Der Nachteil der dicken Rüstungen ist, dass das Kaiserreich mit Abstand die langsamste Organisation im

Spiel ist. Die Frontkämpfer haben alle eine Bewegung von 6/10, während die anderen eine von 8/12 besitzen. Dies macht sich natürlich bemerkbar. Und kann bei Wettlaufmissionen tödlich sein.

6. Aufstellung: Das Kaiserreich ist eine sich langsam vorwärtswälzende Barriere. Langsam aber effektiv. Gerade aus diesem Grund sollte man die Einheiten nicht zu weit auseinander fächern, da gerade die Frontkämpfer ewig brauchen um über das Gelände zu marschieren um befreundeten Einheiten zu helfen. Desweiteren sind die Spezialisten oft auf einen lebenden Schutzschild angewiesen, sonst können sie verflucht schnell vom Gegner ausgeschaltet werden.

300 PUNKTE ARMEELISTE (+30 VORTEILSPUNKTE)

Griever: 70 Punkte
(Kombinierter Angriff: 5 Punkte)
Lilian Virgil: 45 Punkte
(Präsenz: 10 Punkte)
Samiel: 50 Punkte
(Kugel der Macht: 5 Punkte)
Daniella: 45 Punkte
Vayl: 40 Punkte
(Raphaels Geschenk: 5 Punkte)
Janus: 45 Punkte
(Kombinierter Angriff: 5 Punkte)

Teamkarte: Team Cerberus: 5 Punkte

KIRCHE

Die Kirche ist eine der Armeen im Spiel die am umfangreichsten einsetzbar ist und mit die meisten Sonderfähigkeiten hat. Regeneration, Ungreifbar, Fliegen, Beschwören. Alles in ihren Reihen vorhanden. Dies macht die Kirche auf der einen Seite unglaublich angreifbar, auf der anderen aber auch extrem mächtig. Diese Mischung aus Supportern die unermüdlich die eigenen Truppen stärken und den Inquisitoren von denen eigentlich jeder einen speziellen Trick gegen irgendeine Art von Gegner hat, ist ein ziemlich tödlicher Cocktail.

Im Groben gibt es drei verschiedene Einheiten bei der Kirche:

Beschwörer:

Ihre Aufgabe ist es Kreaturen zu beschwören und somit immer wieder neue frische Einheiten auszuspucken. Sie selber halten allerdings wenig aus. (*Heilige Hazael*)

Heilige: Sie sind die Supporter der Organisation. Ungeschützt auf dem Feld sind sie leichtes Futter, können aber richtig eingesetzt die Inquisitoren regelrecht überpowern. Die meisten Gegner werden dementsprechend versuchen die Heiligen

außer Gefecht zu setzen so schnell wie es nur geht. (*Hohe Heilige Elienai, Heilige Astraega, Evangeline*)

Inquisitoren: Sie sind die Kämpfer der Kirche. Sie entspringen jeder Fraktion, und sind sich in ihren Fähigkeiten recht unterschiedlich. Auch wenn alle gute Kampfattribute haben, kann man doch sonst wenig Gemeinsames über sie aussagen, da fast jeder Inquisitor eine spezielle Organisation, Charakterklasse oder Fraktion als Ziel hat. Diese Extrem Spezialisierung ist aber auch der Schwachpunkt der Kirche. (*Azriel, Aliss Testarossa, Damien, Xavier, Justina, Damien, Romeo*)

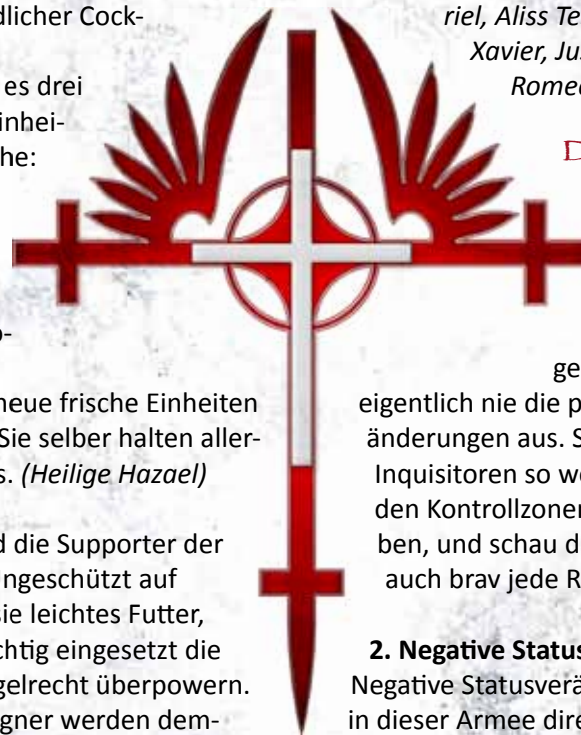
DIE EINZELNEN PUNKTE

1. positive Statusveränderungen:

Durch die Heiligen gehen dieser Armee eigentlich nie die positiven Statusveränderungen aus. Sorge dafür dass die Inquisitoren so weit wie möglich in den Kontrollzonen der Heiligen bleiben, und schau dass diese ihre Boni auch brav jede Runde ausschütten.

2. Negative Statusveränderungen:

Negative Statusveränderungen gibt es in dieser Armee direkt eigentlich wenig wenn dann eher als Nebeneffekte von



Angriffen der Inquisitoren. Also nichts worauf man sich zwingend verlassen sollte, was aber schick ist, wenn es klappt. Angenehm ist auch der hohe Widerstand der Kirchen-Einheiten was dafür sorgt dass die Jungs (und Mädels) nur selten die Statusveränderungen des Gegners zu schmecken bekommen.

3. Glaskrieger: Viele der Inquisitoren müssen sehr gezielt eingesetzt werden da sie sonst umsonst in die gegnerische Klinge laufen. Dies gilt wohl gemerkt nicht für alle Inquisitoren, sollte aber trotzdem bedacht werden. Versuch also die Inquisitoren genau gegen die Einheiten einzusetzen bei denen sie ihre Fähigkeiten am besten nutzen können, bedenke dies auch beim Zusammenstellen gegen eine Armee. (Bsp.: Damien gegen Charaktere mit Rüstung, Justina gegen Mystiker, Nero gegen Finsternis Charaktere, Xavier gegen lichte Charaktere)

4. Heilung: Kircheneinheiten kommen schon in Blistern mit Vorteilskarten die es ermöglichen zu heilen. Die Heiligen können sich selbst oder andere heilen, und die Kirche ist die einzige Armee die Tote wieder auferstehen lassen kann. Das sollte man niemals vergessen. NIEMALS! Denn es ist vermutlich die wahre Macht der Kirche. Jemals gegen einen Gegner gekämpft der ständig regeneriert? Kann ziemlich frustrierend werden.

5. Fernkampf: Es gibt zwar einige Einheiten die Distanzangriffe beherrschen, aber es ist kein gutes Standbein der Kirche, ebenso wie das Kaiserreich schauen sie ihrem Gegner lieber in die Augen wenn sie diese vom Feld fegen.

6. Beschwören: Bedenke dass du beschworene Kreaturen ebenso am Anfang bezahlen musst wie alle anderen auch. Lass nicht zu, dass deine Kreaturen durch den Gegner ausgeschaltet werden, da sonst dein Beschwörer Lebenspunkte einbüßt. Der Vorteil von Beschworenen Kreaturen ist, dass sie weniger Stufenpunkte kosten, als sie eigentlich wert sind. Ihr wahrer Wert kann man am Atman ablesen.

7. Fliegen: Kirche ist die Armee mit den meisten fliegenden Einheiten. Auf den ersten Blick sieht das alles furchtbar toll und nett aus, nur leider müssen die Kämpfer die fliegen können in der Regel auch einen Preis bezahlen, der meistens direkt oder indirekt ihre eigene Lebensenergie ist. Ergo wenn fliegende Charaktere eingesetzt werden, sollten sie weise genutzt werden. Die Fähigkeit zu aktivieren ohne effektiven Nutzen aus ihr zu ziehen, bedeutet oftmals Lebensenergie sinnlos zu verschwenden

300 PUNKTE ARMEELISTE (+30 VORTEILSPUNKTE)

Hohe heilige Elienai: 65 Punkte

(+Kontrollband: 5 Punkte)

Heilige Astraega: 40 Punkte

(+ Präsenz: 10 Punkte)

Damien: 45 Punkte

Justina: 45 Punkte

(+ Nachbild: 5 Punkte)

Azriel: 50 Punkte

(+ Raphaels Geschenk: 5 Punkte)

Nero: 50 Punkte

(+ Gabriels Geschenk: 5 Punkte)

Teamkarte: Damien und Justina: 5 Punkte

SAMAEEL

Samael ist eine der solidesten Armeen die es im Spiel gibt. Die Jungs haben fast alles innerhalb ihrer Reihen womit dieses Spiel aufwarten kann. Desweiteren sind sie die stärkste Armee wenn es um Distanzangriffe und Beschwören geht. Im Groben gibt es vier verschiedene Einheiten bei Samael:

Beschwörer: Ihre Aufgabe ist es Kreaturen zu beschwören und somit immer wieder neue frische Einheiten auszuspuken. Sie selber halten allerdings wenig aus. (*Gemna*)

Kämpfer: Die meisten Kämpfer von Samael sind grundsoldid was ihre Angriffe angeht. Lebensenergie ist meistens auch in Ordnung. Allerdings haben sie keine Rüstung. (*Shinigami Ayl, Dark Chesire, Kairos, Gefallener Engel Ophiel*)

Kampfkolosse: Die Kolosse sind die großen Brüder der Kämpfer. Sie haben Rüstung und sie haben weit mehr Lebensenergie als der durchschnittliche Anima Charakter. Allerdings sind sie Schadensresistente Wesen und können sich somit nicht verteidigen. (*Konosuke, Morrigan*)

Unterstützung: Die Aufgabe der Supporter und Caster ist es nicht in der vordersten Linie mitzumischen, sondern von hinten den Gegner zu behindern und den eigenen Kämpfern zu helfen. Sie selber sind allerdings eher nicht kampfstark und halten auch nichts aus. (*Bael, Aoi Inukai, Janiel, Gefallener Engel Dinah*)

DIE EINZELNEN PUNKTE

1. Statusveränderungen: Nutze die Supporter um die eigenen Truppen zu schützen oder zu heilen, während Mystiker negative Veränderungen auf die Feinde feuern könne, um diese kurzfristig außer Gefecht zu setzen. Die Anfälligkeit der eigenen Einheiten für negative Effekte ist recht gering, da Samael in der Regel gute Widerstandsattribute besitzt.

2. Beschwören: Bedenke dass du beschworene Kreaturen ebenso am Anfang bezahlen musst wie alle anderen auch. Lass nicht zu, dass deine Kreaturen durch den Gegner ausgeschaltet werden, da sonst dein Beschwörer Lebenspunkte einbüßt. Der Vorteil von Beschworenen Kreaturen ist, dass sie weniger Stufenpunkte kosten, als sie eigentlich wert sind. Ihr wahrer Wert kann man am Atman ablesen.

3. Distanzangriffe: Jeder bei Samael hat einen. Nutze sie also auch, schon in der Bewegung auf den Gegner zu am besten einen vor den Latz ballern. Jeder Charakter der gerade nichts sonst zu tun hat, sollte irgendwo auf einen Feind schießen. Am besten welche die nicht im Nahkampf sind.

4. Kampfkolosse: Samael besitzt mit Konosuke und Morrigan richtige Jugernauts, denen die wenigsten gerne zu nahe kommen. Sie haben gute Angriffs-



werte, Rüstung und eine hohe Lebensenergie. Ihr Nachteil ist, dass sie sich nicht verteidigen können. Also braucht man auch keine Aktionen für die Verteidigung sparen. So groß und mächtig diese Schwergewichte auch sind, sollte man sie trotzdem nicht allein auf weiter Flur belassen wenn man an ihnen hängt. Wenn man sie mit Supporter kombiniert steigert das oftmals noch ihre Gefährlichkeit.

5. Varianz: Kaum eine andere Armee kann so flexibel sein wie Samael. Mehrere der Charaktere sind Allrounder und fast alles was man im Spiel braucht, ist in dieser Armee vorhanden. Einige der Charaktere offenbaren ihr wahres Potential einzelner Fähigkeiten sogar erst nach einigen Testspielen. Durch eine interessante Mischung bleibt Samael auf einem simplen Level spielbar und doch den Vorlieben des Spielers anpassbar.

300 PUNKTE ARMEELISTE (+30 VORTEILSPUNKTE)

Gefallener Engel Ophiel: 70 Punkte (Magische Waffe: 10 Punkte)
 Bael: 45 Punkte (Kontrollband: 5 Punkte)
 Dark Chesire: 50 Punkte
 Aoi Inukai: 40 Punkte (Präsenz: 10 Punkte)
 Janiel: 40 Punkte
 Konosuke: 55 Punkte (Raphaels Geschenk: 5 Punkte)

WISSENSCHAFT

Wissenschaft ist eine fragile Armee. Eine bei der ein falscher Schritt zum Verlust des ganzen Spiels führen kann, dementsprechend, muss man hier ganz genau wissen was man tut, und am besten zwei oder drei Notfallpläne in der Hand haben, falls die Würfel einem nicht gewogen sind
 Im Groben gibt es drei verschiedene Arten von Einheiten bei Wissenschaft:

Die Kämpfer: Sind meistens gut im Ausweichen und können oft mehrere Angriffe hintereinander starten. Sie sind verdammt schnell in ihrer Bewegung, und halten nicht viel aus. (Celia, Feng Yi, Rayne, Lorenzo, XII)

Die Gears: Die Kampfmaschinen von Wissenschaft bringen Feuerkraft und sind das Rückgrat der Armee. Wissenschaft ist zwar auch ohne sie spielbar, allerdings können sie einiges im Spiel extrem erleichtern. Ihre Nachteile sind, dass sie nicht ausweichen können und sich nur langsam auf dem Feld bewegen. (Goethia, Gromorium, Solomons Vermächtnis)

Die Spezialisten: sowohl die Scharfschützen als auch die Diebin Veronica sind nicht unbedingt eine grundlegend nötige Aufstellung einer Wissenschaftsarmee aber immer ein nettes Ass im Ärmel. Allerdings sollte man nicht zu viele von ihnen aufstellen, da sie wertvollen Platz für Kämpfer oder Gears in der Armeeliste blockieren. Je nach Armeegröße reichen in der Regel eine oder zwei Spezialisten. (Alessa, Cordelia, Veronica)

DIE EINZELNEN PUNKTE

1. Unterstützung: Wissenschaft besitzt keine Supporter oder Taktiker. Dies heißt dass die Truppe auf sich angewiesen ist solange man keinen Wanderer aufnimmt der diese Lücke füllt. Der einzige positive Status den einige der Einheiten selber erzeugen können, ist Hast. Das sollte man nicht aus dem Auge verlieren. Denke auch daran, dass Wissenschaft keine Möglichkeit hat, dem Gegner negative Statusveränderungen entgegen zu schleudern.

2. Hit and Run Taktik: Wissenschaft ist wohl die schnellste Truppe die es gibt. Die Sniper haben eine hohe Reichweite. Dies prädestiniert diese Armee dazu alle Einheiten immer auf einen Gegner zu konzentrieren und nach dessen Vernichtung die Truppe sofort wieder zurück zu ziehen. Manko dieser Taktik sind die Gears, die zu langsam sind. Dafür sind diese ebenfalls mit Distanzattacken ausgestattet um Unterstützungsfeuer zu bieten.

3. Gears: Wissenschaft ist die einzige Organisation die auf diese Einheiten zurück greifen kann. Sie gehören mit zu den größten Einheiten im Spiel. Sie besitzen Rüstung und anständige Lebenspunkte. Sie können keine Vorteilskarten besitzen und sind schadensresistente Figuren. Das einige von ihnen fliegen können, ist nicht zu verachten, auch wenn ihre Schnelligkeit eher zu wünschen übrig lässt. Ebenfalls zu beachten ist, dass Gears keine Charaktere sind, und im Gegensatz zu diesen auch mehrmals aufgestellt werden können. Allerdings darf jeder Pilot nur einmal im Spiel ist, egal welchen Gear er steuert.

4. Scharfschützen: Lasse sie nie allein auf dem Feld stehen. Denn sollte doch mal ein Gegner bei ihnen auftauchen können sie sich kaum verteidigen. Hab also immer einen Kämpfer oder Gear in der Nähe der sie verteidigt. Denn ein guter Treffer reicht oftmals um sie vom Spielfeld zu fegen.

5. Vorteilskarten: Bis auf die Gears kann jede Wissenschaftseinheit 2 Vorteilskarten besitzen. Etwas was man nicht vergessen sollte. Vor allem wenn man mit Veronica auf Beutezug geht um die Ausrüstungskarten des Feindes zu klauen.

300 PUNKTE ARMEELISTE (+30 VORTEILSPUNKTE)

XII: 60 Punkte
(Kombinierter Angriff: 5 Punkte)
Lorenzo: 50 Punkte
(Kugel der Macht: 5 Punkte)
Rayne: 45 Punkte
Goethia mit Valeria Strauss: 60 Punkte
Cordelia: 45 Punkte
Veronica: 40 Punkte
Teamkarte: Das Sturmkommando: 5 Punkte
Übernatürliche Fallen: 10 Punkte
Geheimauftrag: 5 Punkte



DAS LICHT IM BORNWALD

von Sabrina Eberl

Der Schnee knirschte unter Filyinas Füßen. Seit dem vorigen Tag schneite es unaufhörlich, und es schien auch in nächster Zeit nicht aufhören zu wollen. Längst schon war der Abend, mit all seiner schrecklichen Kälte, angebrochen und das Mädchen sah mitfühlend auf ihren kleinen Bruder herab, den sie fest an der Hand hielt. Noch wollte Filyina sich nicht eingestehen, dass sie sich verlaufen hatten und so gingen sie ohne zu sprechen weiter. Den Mund zu einem schmalen Strich verzogen, kämpfte sie sich mit zusammengekniffenen Augen durch das dichter werdende Schneetreiben und stellte für ihren Bruder, Alrik, einen Schutzschild dar. Nun kam ein eisiger Wind auf und zerrte an ihrem längst steif gewordenen Körper.

Eine unheimliche und bedrohliche Schwärze legte sich über den Wald, kroch auf die Geschwister zu, wie die dünnen Finger einer gierigen Klaue, um

Das Schwarze Auge KURZGESCHICHTE

nach ihnen zu greifen und sie auszulöschen. Filyina presste die Augen fest zu und schüttelte heftig den Kopf. Dieser Gedanke ließ ihr Herz bis zum Halse schlagen, sie musste ihn loswerden! „Alles wird gut ... wir brauchen keine Angst zu haben ... alles wird gut.“ Fast wie ein Gebet kamen diese Worte über ihre Lippen und als sie die Augen wieder öffnete, war die Dunkelheit zwar nicht verschwunden, dafür schien sie aber nicht mehr so böse gesinnt zu sein.

„Filyina, ich bin müde“, klagte Alrik nun mit schwacher Stimme.

Sie waren schon seit Stunden ohne Unterbrechung unterwegs. Aber hier eine Pause zu machen, wäre töricht. Filyina kniete sich vor ihren Bruder und sah ihm in die immer kleiner werdenden Augen.

„Ich weiß. Komm, ich trage dich. Klettere auf meinen Rücken!“ Sie drehte sich um und ihr Bruder klammerte sich fest an sie, als er

auf ihren Rücken stieg. Lange würde sie so nicht durchhalten, aber daran wollte sie noch nicht denken. Eines nach dem anderen, sagte ihr Großvater immer.

Die Ifirnssterne fielen unaufhörlich vom Himmel und hatten den Wald unter einer riesigen weißen Daunendecke verborgen. Jeder neue Schritt bereitete Filyina größere Schwierigkeiten, denn schon reichte ihr der Schnee bis zu den Knien.

Plötzlich hörte sie, nicht weit entfernt, ein sonderbares Geräusch. Es waren Pfeiflaute, aufgeregt und ängstlich. Das Mädchen wusste, was das bedeutete. Es war das Warnsignal der Pfeifhasen! Hastig hob sie ihre Beine aus dem schweren Schnee und stapfte leise wimmernd weiter. Ihr Bruder schien immer schwerer zu werden und obwohl ihr schon alles wehtat, gab sie nicht auf.

Bald schon war es so finster, dass sie nichts mehr erkennen konnte, ein Fortkommen unmöglich schien. Weshalb bloß hatten die Pfeifhasen gewarnt? Ihr Atem wurde schneller und das Herz pochte laut. Viel zu laut, dachte sie. Angestrengt spähte sie ins Dunkel und erstarrte plötzlich.

Vor ihnen, in nicht allzu großer Entfernung, wandelte eine weiße Gestalt zwischen den Bäumen umher. Filyina wagte nicht, sich zu bewegen. Sie war nicht einmal imstande zu schreien. Wie erstarrt beobachtete sie das Wesen. Es nahm keine Notiz von den beiden Kindern und ohne anzuhalten oder langsamer zu werden, ging es weiter, bis es schließlich ganz aus ihrem Blickfeld verschwand.

„Bei den Zwölfen, was war das?“, flüsterte Filyina zähneklappernd. „Ich will hier weg.“ Mit diesen Worten setzte sie ihren Weg fort. „Nur nicht stehen bleiben.“

Ihr Bruder war bereits eingeschlafen und auch sie fühlte, wie sich eine sanfte Müdigkeit über sie legte. „Filyina, du kannst dich nicht ausruhen. Du musst Alrik in Sicherheit bringen“, sagte sie mit strenger Stimme zu sich selbst.

Dann ging sie schweigend weiter. Das Reden ermüdete sie zusätzlich. Tapfer setzte sie einen Fuß vor den anderen. Den Blick auf den Boden gerichtet kämpfte sie gegen den frostigen Wind an, der ihnen unbarmherzig entgegen blies.

Die Zeit schien still zu stehen. Außerdem hatte sie das Gefühl, sich gar nicht von der Stelle zu bewegen. Nun rannen ihr doch heiße Tränen über ihre Wangen, welche sich sofort in kleine Eiskristalle verwandelten. Immer öfter geriet sie ins Straucheln, bis sie schließlich erschöpft zusammenbrach.

„Ich kann nicht mehr. Ich kann nicht mehr“, wimmerte sie mit gebrochener Stimme. Ihre Glieder schmerzten, in ihren Lungen pochte und stach es. Für einen Moment tanzten schwarze Sterne vor ihren Augen. Filyinas Sinne vernebelten sich und sie glaubte, finstere Gestalten wahrzunehmen, die sich drohend über ihren Körper beugten.

Hinzu kam die Angst um ihren Bruder. Er schien zu schlafen, aber vielleicht war er bereits in Borons Reich aufgestiegen? „Nein“, schluchzte sie leise auf, das durfte nicht sein! Sie ließ es bei dem Gedanken, dass er schlief, denn das

erschien ihr tröstlicher und war für sie der Rettungsanker, sich nicht selbst endgültig aufzugeben.

Irgendwo, in nicht allzu weiter Ferne, heulte ein Wolf. Zumindest hörte es sich so an, denn Filyina wusste, dass es im Bornwald so manch seltsames Wesen gab.

Nur kurz ausruhen, dachte sie und blickte über die Schulter zu ihrem Bruder. Sie sank herab auf die einladende weiche, weiße Decke und gerade, als sie die Augen schließen wollte, spürte sie einen warmen Hauch in ihrem Gesicht, der sie mit einem sanften Streicheln umfing und durch ihren Körper strömte.

„Was war das?“, rief sie erschrocken. Ihre zarte und geschwächte Stimme kam kaum gegen den Wind an.

Wieder spürte sie diesen Hauch, der das Mädchen nun nach vorne drängte, als wollte er sie zum Gehen ermutigen. Endlich sah sie auf und entdeckte in einiger Entfernung ein kleines Licht. Verschwommen zunächst, denn sie musste ihre Augen zwingen, ihren Dienst wieder aufzunehmen. Dann erkannte sie, dass es die Flamme einer Kerze war. Schon alleine vom Anblick wurde ihr

warm und plötzlich erwachten ihre Lebensgeister, die ihr neue Kräfte schenkten und sie mit ihrem Bruder auf dem Rücken weitergehen ließen. Dort musste sie hin, dort waren andere Menschen, die ihr helfen würden!

Da sie nun ein Ziel vor sich sah, schien es ihr nicht mehr so, als würden sie sich nicht von der Stelle bewegen. Sie hatten noch ein gutes Stück, doch Filyina gab nicht auf. Das Licht kam immer näher, bis es nur noch ein paar Schritte entfernt war. Plötzlich verschwand es und das Mädchen sah etwas anderes. Ein Holzhaus. Sie war vor einem Holzhaus angekommen. Aber darin brannten keine Lichter. Der Rauch, der aus dem Kamin kam, war das einzige Zeichen dafür, dass es bewohnt war.

Filyina sammelte ihre letzten Kräfte und ging zur Haustür, um kräftig dagegen zu klopfen.

„Ist jemand daheim?“, rief sie. „Kann mich jemand hören?“

Niemand antwortete ihr.

Sie rüttelte an dem Türknauf, doch auch dieser Versuch blieb erfolglos. Die Tür war verschlossen. Verzweifelt ließ sie sich auf die Knie nieder und setzte ihren Bruder ab. Sie bettete seinen

Kopf behutsam auf ihren Schoß, lehnte sich, leise schluchzend, gegen die Tür und schlief vor Erschöpfung beinahe sofort ein.

Irgendwann spürte sie Wärme auf ihren Wangen und roch den Duft einer köstlichen Suppe. Eine Decke hüllte ihren steif gewordenen Körper ein und brachte ihr nach und nach die verloren geglaubten Lebensgeister zurück. Die frostige und feindselige Finsternis des Waldes war verschwunden, stattdessen umgab sie ein warmes Licht, indem sie sich wohl und geborgen fühlte. Erinnerungsfetzen von ihrer langen Wanderschaft geisterten in ihrem Kopf umher. Beinahe wäre sie wieder eingeschlafen, da fiel ihr Alrik ein. Wo war er? Wie ging es ihm? Lebte er noch? Heftig schlug sie die Augen auf und saß mit einem schnellen Ruck aufrecht im Bett.

„Alrik, wo bist du?“, rief sie von Sorge gepackt.

„Ah, ich sehe du bist endlich aufgewacht. Das freut mich.“ Ein Mann kam lächelnd auf sie zu. Es war ein robuster, kräftiger Mann mittleren Alters. Seine dunklen Augen strahlten unendliche Güte und Freundlichkeit aus. Die

Augenbrauen waren in der Mitte zusammen gewachsen. Wie bei Großvater, dachte das Mädchen. In einer Hand hielt er eine Schüssel mit dampfender Suppe.

Filyina sah ihn an, und war im ersten Augenblick nicht fähig ihm zu antworten. Hatte dieser Mann sie und Alrik Borons Armen entrissen?

„Iss erst mal! Du wirst sehen, dass es dir danach wieder viel besser geht. Es ist eine kräftige Suppe. Sie wird dir gut tun.“

Wie in Trance nahm sie die Suppe an. Sie spürte den heißen Dampf auf ihrer Haut, der schon nach wenigen Sekunden nasse Spuren hinterließ.

„Wo ist mein Bruder?“, fragte sie nun endlich.

„Dein Bruder also. Dachte ich mir schon.“ Er deutete mit seinem Kopf in den hinteren Teil des Hauses. „Er schläft noch. Der Sturm hat euch ganz schön erwischt. Beinahe wärt ihr erfroren.“

„Geht es ihm gut?“

„Er wird durchkommen. Bald wird auch er aufwachen und wenn ihr wieder bei Kräften seid, bringe ich euch in das nächste Dorf. Aber das hat Zeit. Iss, bevor die Suppe kalt wird.“

Filyina nickte und lächelte dankbar. Sie hatte noch so viele Fragen, aber zuerst wollte sie essen. Sie fühlte sich immer noch müde und erschöpft und die Suppe roch einfach köstlich.

Nachdem sie die Schale bis auf den letzten Tropfen geleert hatte, nahm ihr der freundliche Fremde diese ab und sagte: „Schlaf noch ein wenig. Du kannst jetzt sowieso nichts tun. Ich werde über euch wachen. Ruhe dich aus und dann reden wir weiter.“

Sie lehnte sich zurück und schloss die Augen. „Filyina.“

„Wie bitte?“, fragte der Mann.

„Mein Name“, antwortete sie schon fast schlafend. „Mein Name ist Filyina.“

„Ein sehr schöner Name. Nun schlaf, Filyina, möge Boron über dich wachen.“

Sie hörte noch die letzten Worte und glitt hinfort. Ihr Schlaf war traumlos und erholsam. Als sie das nächstemal aufwachte, wusste sie sofort, wo sie sich befand. Vorsichtig setzte sie sich auf, rieb ihre Augen und ließ ihren blinzelnden Blick durch das Haus schweifen. Der Boden war mit Fellen ausgelegt. Im Kamin prasselte ein gemütliches Feuer, welches dem Raum eine

wohlige Wärme schenkte. Ein dampfender Kessel hing über dem Feuer und auf dem Tisch standen drei Teller. Von ihrem Retter allerdings war nichts zu sehen. Auf der anderen Seite des Hauses stand ein zweites Bett, in dem ihr Bruder lag.

Filyina schlug die Decke zurück und ging zu Alrik. Er sah so klein und verloren aus, doch sein Gesicht hatte bereits wieder Farbe und sein Körper fühlte sich warm an.

Plötzlich ging die Tür auf. Erschrocken drehte Filyina sich um.

„Du musst keine Angst haben“, sagte der Mann, der beim Eintreten Schnee von seinen Schuhen schüttelte. Er ging hinüber zum Feuer und legte den Stapel Brennholz nieder, den er wohl aus einem trockenen Unterschlupf geholt hatte. „Wie hast du geschlafen?“

„Sehr gut“, antwortete Filyina und sah ihn lächelnd an. „Ich bin Euch überaus dankbar, dass Ihr meinen Bruder und mich vor dem Erfrieren gerettet habt.“

Der Mann winkte lächelnd ab. „Ich bin nur froh, dass ich euch beide retten konnte. Ihr habt mir einen ganz schönen Schrecken eingejagt.“

„Wie ist Euer Name?“

„Ich bin Erican, der Jäger“, gab er zur Antwort.

„Wir hatten großes Glück, dass Ihr nach Hause gekommen seid.“

„Fürwahr, fürwahr. Ich war gerade auf der Jagd und als ich zurückkam, traute ich meinen alten Augen kaum. Zwei Kinder, schlafend im Schnee. Zuerst dachte ich, ihr seid tot.“ Er legte einen großen Scheit auf das Feuer, das ihn gierig verschlang. „Ich frage mich, wie ihr es bis hierher geschafft habt.“

„Wir sahen Euer-“ Filyina wollte gerade erzählen, da bewegte sich ihr Bruder und öffnete seine Augen.

„Filyina“, sagte er mit leiser und schwacher Stimme. „Wo sind wir?“

Sie setzte sich neben Alrik und drückte ihn liebevoll. „Wir sind bei einem Freund. Sein Name ist Erican. Er hat uns das Leben gerettet.“

Alrik sah Erican mit großen Augen an. „Ich danke Euch“, sagte er schüchtern.

Der Jäger nickte und lächelte ihn freundlich an.

Später, als sie alle zusammen saßen und von Ericans reichhaltigen Vorräten tranken und aßen, schüttelte der Jäger ungläubig den Kopf.

„Was treibt zwei Kinder alleine in den Bornwald?“, fragte er verwundert, und ließ dabei Filyina nicht aus den Augen.

„Wir haben uns verlaufen“, erzählte sie. „Unser Großvater hat uns noch davor gewarnt, nicht zu tief im Wald zu spielen, aber ...“ Filyina senkte traurig den Kopf. Nun wusste sie selbst, dass es töricht gewesen war, dem Großvater nicht zu folgen.

„Was für ein Glück ihr doch hattet, dass ihr trotz des Schneefalls und trotz der mächtigen Größe des Bornwaldes zu meinem Haus gefunden habt.“

„Ich verstehe nicht ganz“, begann Filyina. „Was meint Ihr mit Glück?“

Erican blickte sie stirnrunzelnd an.

„Ihr wart es doch, der uns den Weg hierher geleuchtet hat. Ohne den Schein der Kerze, die ihr ins Fenster gestellt hattet, wären wir verloren gewesen“, erklärte sie weiter.

„Bei den Zwölfen!“, rief er erstaunt. „Ich war es nicht. Wie ihr wisst, habe ich euch vor meiner Haustüre gefunden, als ich von der Jagd heimkehrte.“

„Aber wie kann das sein?“

Wem gehörte dann dieses rettende Licht?“ Filyina sah von Erican auf Alrik, als ob er eine Antwort wüsste, doch der kleine Junge hielt sich aus dem Gespräch raus. Er war ohnehin mit dem saftigen Braten beschäftigt, der seine ganze Aufmerksamkeit verlangte.

„Nun ja, es gibt da eine Geschichte ...“, begann Erican nun. Er stockte kurz und runzelte die Stirn „Ich hätte sie nicht für wahr gehalten.“

„Was für eine Geschichte?“, fragte Filyina neugierig.

„Ich will sie euch erzählen. Es ist schon viele Jahre her. Ihr müsst wissen, ich habe nicht immer in diesem Haus gelebt.“

Er machte eine Pause, während der er sich Met nachschenkte. Filyina wollte ihn nicht drängen und sprach nicht. Geduldig saß sie da und beobachtete den Jäger. Sie seufzte - nicht viele hätten zwei fremde Kinder so überaus fürsorglich aufgenommen und teilten selbstlos in diesen harten Wintermonaten Speis und Trank mit ihnen. Sie wusste nur zu gut, dass im Bornwald schreckliche und grausame Kreaturen lebten, die sie hätten finden können. Die beiden hatten überaus großes

Glück gehabt, zu Ericans Hütte geführt worden zu sein.

„Früher wohnte hier ein Ehepaar“, sagte dieser plötzlich und riss Filyina aus ihren Gedanken. „Sie hatten zwei Kinder, die waren grad so wie ihr. Die Familie war glücklich und zufrieden, sogar der Bornwald schien Rücksicht auf sie zu nehmen. Das Glück war perfekt, doch eines Tages legte ein dunkles Schicksal seine Hände über die Familie. Es war an einem Tag wie an jenem, als ich euch gefunden habe. Die Ifirnssterne fielen zu Tausenden vom Himmel und hüllten den Wald in eine weiße Pracht.“

Nun hatte auch Alrik aufgehört zu essen und wurde in den Bann der Geschichte gezogen. Er rückte näher an Filyina und kuschelte sich an ihre Schulter. Das Feuer prasselte im Kamin und verbreitete eine angenehme Wärme im Raum. Trotzdem lief Filyina ein Schauer über den Rücken, bei der Vorahnung auf den Verlauf der zu erzählenden Geschichte.

„Eines Tages bat der Vater, der sehr schwer erkrankt war, seine Kinder in das Dorf zu gehen.

Normalerweise hätte er sie bei diesem dichten Schneetreiben nicht vor die Tür gelassen, aber an diesem Tag konnte er nicht anders. Er lag immer noch mit hohem Fieber im Bett und die Mutter war bei ihrer Schwester, die im Kindbett lag und wäre erst am übernächsten Tag nach Hause zurückgekehrt. Er aber brauchte seine Medizin dringender als alles andere, sonst hätte er die Nacht nicht überstanden. Also schickte er die Kinder und betete, dass sie gesund wieder zurückkehrten. Er lag wach in seinem Bett, Stunde um Stunde, und hörte nicht auf zu beten. Als die Nacht bereits hereinbrach und die Kinder immer noch nicht Zuhause waren, war er außer sich vor Sorge. Er stand auf, schleppte sich ans Fenster und stellte dort eine Kerze auf. Er entzündete sie und hoffte, dass seine Kinder den hellen Schein sehen würden und so den Weg heim fanden. Obwohl das Fieber immer höher stieg und er immer schwächer wurde, verharrte er am Fenster und blickte starr nach draußen, in die kalte Finsternis.

Als er es vor lauter Angst und Sorge nicht mehr aushielt warf er sich einen Mantel über und

obwohl er nicht mehr richtig gehen, sondern nur kriechen konnte, machte er sich auf die Suche nach seinen Kindern. Die Kerze ließ er am Fenster zurück und drehte sich immer wieder um, um sich zu vergewissern, dass die Flamme noch leuchtete.“

Erican seufzte und nahm einen Schluck heißen Mets aus seinem Becher.

Filyina schluckte schwer. „Was ist aus der Familie geworden?“, fragte sie leise.

Alrik hatte die Augen geschlossen, aber Filyina wusste, dass er nicht schlief. Sicher dachte er an Mutter und Vater ...

Der Jäger schüttelte traurig den Kopf. „Er hat sie nicht weit vom Haus entfernt gefunden. Sie waren bereits auf dem Heimweg. Die Medizin in ihren kleinen Händen haltend, lagen sie eng umschlungen im Schnee. Sie waren erfroren. Der Vater brach zusammen und rief immer und immer wieder tränenerstickt die Namen seiner Kinder. Doch sie blieben tot und die Rufe verklangen ungehört in der kalten Winternacht. Er schwor, dass er nicht eher ruhen werde, bevor er seinen Fehler wieder gut gemacht habe. Dann legte er sich neben seine

geliebten Kinder, schloss die Arme um ihre kleinen, kalten Leiber und schlief für immer ein.“

Niemand sprach ein Wort. Filyina fühlte eine große Traurigkeit, die schwer auf ihr lastete und ihre Augen füllten sich mit Tränen. Sie versuchte, die Gefühle des verzweifelten Vaters nachzuempfinden; sein schlechtes Gewissen musste ihm das Herz zerrissen haben. Lebend hätte er sicher nicht damit fertig werden können, so große Schuld auf sich geladen zu haben. Auch fühlte sie mit den Kindern. Wenn sie sich vorstellte, dass ihr Bruder in diesem tiefen und finsternen Wald gestorben wäre ... Weiter konnte und wollte sie nicht denken.

„Was wurde denn aus der Mutter?“ Diesmal war es Alrik, der sich mit leiser, schüchterner Stimme zu Wort meldete. Seine Augen waren mit Tränen gefüllt und in ihnen spiegelte sich die Flamme der Kerze wider, die auf dem Tisch stand.

„Als sie davon erfuhr, wollte sie nicht mehr in ihr Zuhause

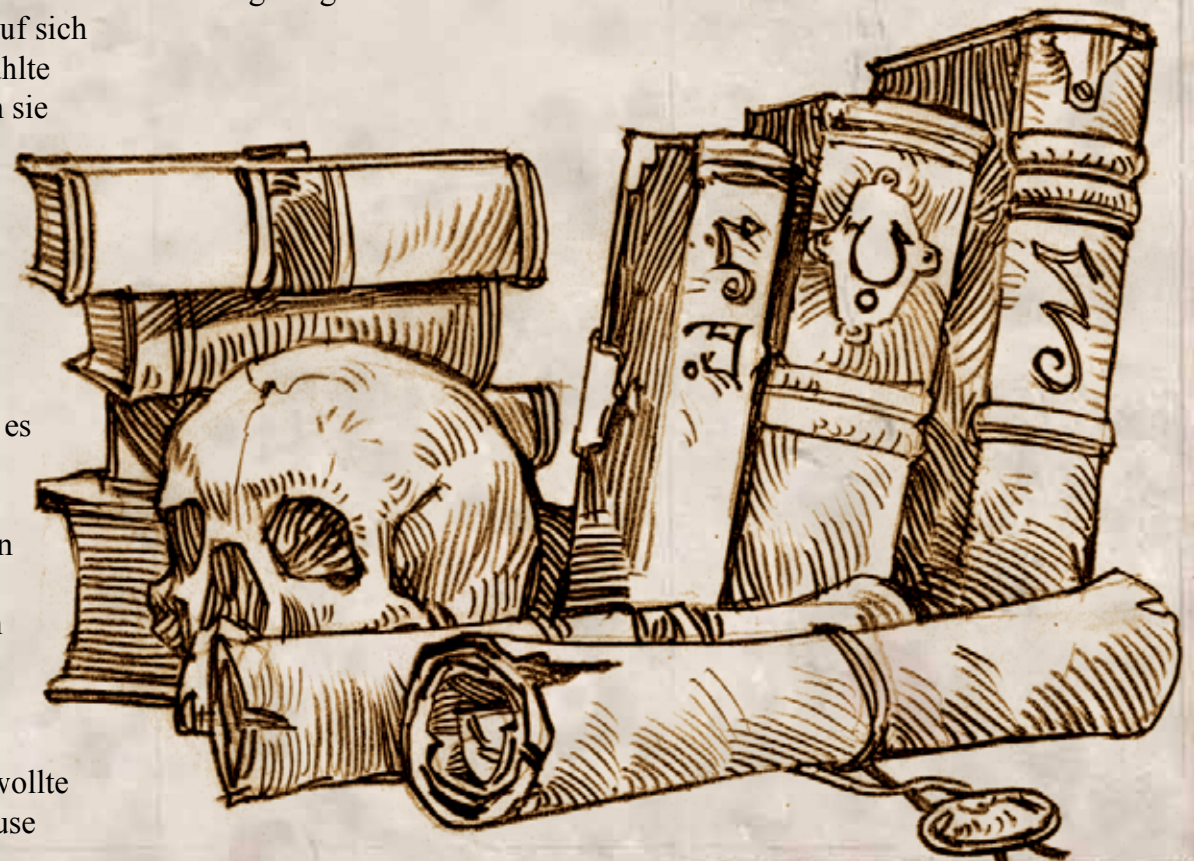
zurückkehren und blieb bei ihrer Schwester und deren Familie. Aber schon im nächsten Winter, folgte sie ihren Kindern und ihrem Mann freiwillig in Borons Reich nach.

Erican lehnte sich zurück und trank noch einen Schluck.

„Er hat uns das Leben gerettet“, hauchte Filyina. „Er erfüllte seinen Eid, indem er Alrik und mir den Weg zu diesem Haus geleuchtet hat. Wir sind nicht gestorben. Er hat dafür gesorgt.“

Erican nickte wissend. „Nun kann er in Borons Reich einkehren und dort für immer mit seiner geliebten Familie verweilen.“

Filyina erhob sich und trat ans Fenster. Lächelnd blickte sie in das schwächer werdende Schneetreiben hinaus. „Vielen Dank, guter Mann! Vielen Dank, dass du uns ein Licht in der Dunkelheit warst.“ Von tiefstem Glück erfüllt, kehrte sie zu Alrik und Erican an den Tisch zurück.



SCHNEELÄUFER

„Is it cool in here, or is it just me?“

Der Schneeläufer ist ein grimmiger Held, der in die Kälte hinausmarschiert und gänzlich darin aufgegangen ist. Er ist ein eiskalter Krieger, dessen bloße Gegenwart die Umgebungstemperatur spürbar sinken lässt. Er ist ein Erbe uralter Götter des Frostes und der Kälte, vor denen die Menschen schon seit Jahrtausenden erzittern und sich ängstlich um ihre Herdfeuer scharen. Wie eine Lawine bricht er über seine Feinde herein und schickt sie in ein kaltes Grab. Seine Verbündeten tun gut daran, sich warme Sachen einzupacken.

Henshin: Für das Henshin ist ein Eisdolch erforderlich, der vom Schneeläufer aus gefrorenem magischen Wasser (üblicherweise vom Corps zur Verfügung gestellt, Gerüchten zufolge existieren aber auch einige Quellen in Hexxagons Festung) geschnitzt wird. Dieser Herstellungsprozess verwendet die Regeln für Waffenbau (*Freelancer Hexxagon*, Seite 62), wobei anstelle der Waffenbau- auch die Steinbearbeitungs-Fertigkeit zum Einsatz kommen kann. Der Eisdolch ist ein zerbrechlicher, wärmegefährdeter Gegenstand und muss mit entsprechenden Sicherheitsvorkehrungen transportiert werden. Beim Henshin ergreift der Schneeläufer den Dolch mit seiner Hand und ritzt sich damit in die Stirn. Dies kostet eine Handlung und 5 Aktionsmarken. Wenn der Schneeläufer über die Orkan-Spezialfähigkeit verfügt (siehe unten), dann kommt es, nachdem die Verwandlung abgeschlossen ist, aber noch bevor die Aktivierung des

FREELANCER

HEXXAGON

KÖLN DUNGEON MONSTERJÄGER

Schneeläufers endet, zu einem Orkan-Angriff, der keine Aktionsmarken kostet und dessen Schablone sich auf den Schneeläufer zentriert. Der Schneeläufer selbst ist immun gegen die Auswirkungen dieses Angriffs.

AUTOMATISCHE FÄHIGKEITEN

Lebenspunktebonus: Der Schneeläufer erhält einen Bonus in Höhe seiner aktuellen Formstufe x4 auf seine Lebenspunkte. Dieser Bonus wird beim Henshin sowohl auf sein Lebenspunktemaximum als auch auf seine aktuellen Lebenspunkte addiert. Wenn die Verwandlung endet, wird das Lebenspunktemaximum wieder auf den Ursprungswert reduziert. Anschließend werden die aktuellen Lebenspunkte auf das neue Lebenspunktemaximum gesenkt, sofern sie nicht bereits einen niedrigeren Wert haben.

Eisdolch (aktiv): Solange der Schneeläufer in seine Form verwandelt ist, besitzt der Dolch die normalen Eigenschaften einer stabilen Waffe seines Typs (WL 1, Sch 4, Pr GE+15), allerdings verursacht er Kälteschaden und der Vektor ist KK. Der Dolch

darf aus der Hand gelegt und auch von anderen Charakteren benutzt werden, ohne seine Eigenschaften zu verlieren. Sobald die Verwandlung des Schneeläufers endet, verwandelt sich der Dolch aber wieder in seine zerbrechliche Form zurück. Sollte der Dolch

in seiner zerbrechlichen Form beschädigt werden oder teilweise schmelzen, dann reduziert sich sein Schadenswert in stabiler Form auf 2 und seine Präzision beträgt nur noch GE+10.

Kälteaura (aktiv): Die Körpertemperatur des Schneeläufers liegt immer bei -10° Celsius oder bei der aktuellen Umgebungstemperatur, je nachdem was niedriger ist. Der Radius seiner Kälteaura beträgt eine Anzahl Felder in Höhe seiner Formstufe (bzw. Formstufe x 3 m). Wenn

die Umgebungstemperatur über 0° Celsius liegt, dann fällt sie innerhalb der Kälteaura spürbar niedriger aus und lässt alle Lebewesen, die an Wärme gewöhnt sind, frösteln.

Schutz vor Kälte (aktiv): Der Schneeläufer bekommt einen Bonus auf seine Verteidigungswürfe gegen Kälteschaden in Höhe seiner Formstufe. Niedrige Temperaturen haben keine negativen Auswirkungen auf ihn.

Hitzeempfindlichkeit (aktiv): Der Schneeläufer erleidet einen Malus von -20 auf Verteidigungswürfe gegen Feuerschaden.

Schneebedeckte Felder: Der Schneeläufer darf Felder in seiner Umgebung mit verschiedenen Methoden (siehe unten) in

SCHNEELÄUFER



Automatische Fähigkeiten

Lebenspunktebonus (LE +4/St.), Eisdolch, Kälteaura, Schutz vor Kälte, Hitzeempfindlichkeit, Schneebedeckte Felder

Stufe Auswahlfähigkeiten

- | | |
|----|---|
| 1 | Eingeschnit, Orkan(1), Schneetarnung(1) |
| 2 | Schneefall, Neuschnee(1), Lawine(1) |
| 3 | Schneelauf, Blizzard(1), Verbesserter Kälteschutz(1) |
| 4 | Kältewandel, Orkan(2), Schneetarnung(2) |
| 5 | Neuschnee(2), Lawine(2), Blizzard(2) |
| 6 | Orkan(3), Schneetarnung(3), Verbesserter Kälteschutz(2) |
| 7 | Neuschnee(3), Lawine(3), Blizzard(3) |
| 8 | Orkan(4), Schneetarnung(4), Verbesserter Kälteschutz(3) |
| 9 | Neuschnee(4), Lawine(4), Blizzard(4) |
| 10 | Orkan(5), Schneetarnung(5), Verbesserter Kälteschutz(4) |
| 11 | Neuschnee(5), Lawine(5), Blizzard(5) |
| 12 | Orkan(6), Schneetarnung(6), Verbesserter Kälteschutz(5) |

schneebedeckte Felder verwandeln und von diesen profitieren. Ein schneebedecktes Feld behält seine eigenen Eigenschaften und zählt zusätzlich als schwieriges Gelände, wenn es bis dahin als offenes Gelände gewertet wurde. Schneebedeckte Felder zählen für den Schneeläufer immer als offenes Gelände, selbst wenn sie durch ihre anderen Eigenschaften schwieriges Gelände darstellen würden. (Unpassierbares Gelände bleibt allerdings unpassierbar.) Innerhalb der Kälteaura eines Schneeläufers halten schneebedeckte Felder unbegrenzt an, außerhalb davon schmelzen sie je nach Umgebungstemperatur in 1 bis 2 Minuten, lassen dabei aber kein Schmelz- oder Verdunstungswasser zurück.

AUSWAHLFÄHIGKEITEN

Eingeschneit (aktiv): Das Feld, in dem sich der Schneeläufer nach seiner Bewegung aufhält, verwandelt sich in ein schneebedecktes Feld.

Schneefall (aktiv): Für jeden Angriff des Schneeläufers mit Kälteschaden, der beim Ziel mindestens halben Schaden verursacht, darf er das Feld, in dem sich das Ziel befindet, oder ein daran angrenzendes Feld in ein schneebedecktes Feld verwandeln.

Kältewandel (aktiv): Der Schneeläufer darf eine Handlung und 1 Aktionsmarke einsetzen, um bei einem angrenzenden Ziel (Verbündete und Feinde) beliebige Zustandsmarken in Erschöpfungsmarken zu verwandeln. Die Anzahl der pro Handlung umgewandelten Zustandsmarken darf die Formstufe des Schneeläufers geteilt durch

2 (abrunden) nicht überschreiten. Wirkt nicht bei Giftmarken und schweren Erschöpfungsmarken.

Schneelauf (aktiv): Während einer Gehen- oder Laufen-Bewegung darf sich der Schneeläufer zusätzlich um eine Anzahl Felder in Höhe der Formstufe bewegen, solange diese Zusatzbewegung ausschließlich über schneebedeckte Felder erfolgt.

Orkan (aktiv): Magischer Angriff (Aw 4, Rw S, Sch 11+Grad, Pr HW+Grad x 3, Vt KK, Kälteschaden, Schleudern)

Blizzard (aktiv): Der Eisdolch des Schneeläufers bekommt die Eigenschaft „Tückisch (+Grad x 2)“. Diese Eigenschaft gilt auch, wenn der Dolch von einem anderen Charakter geführt wird.

Neuschnee (aktiv): Für eine Handlung und 2 Aktionsmarken darf der Schneeläufer eine Anzahl Felder in Höhe des Grades innerhalb seiner Kälteaura in schneebedeckte Felder verwandeln.

Schneetarnung (aktiv): Solange er sich in schneebedeckten Feldern aufhält, bekommt der Schneeläufer einen Bonus von Grad x 5 auf Heimlichkeitsproben und einen Bonus von Grad x 2 auf Verteidigungswürfe gegen Fernkampfangriffe.

Lawine (aktiv): Wenn der Schneeläufer aus einem schneebedeckten Feld heraus angreift, erhalten seine Angriffe mit Kälteschaden einen Bonus in Höhe des Grades auf ihren Schadenswert.

Verbesserter Kälteschutz (aktiv): Der Schneeläufer erhält einen zusätzlichen Bo-

nus auf Verteidigungswürfe gegen Kälteschaden von Grad x 10. Er darf außerdem jederzeit 1 Aktionsmarke investieren, um einem verbündeten Charakter in seiner Kälteaura einen Bonus auf Verteidigungswürfe gegen Kälteschaden von Grad x 10 zu verleihen.



ANGELA BIANCHI

Die schöne Italienerin wusste schon als Kind sehr genau, was sie werden wollte: Ein Star! Und mit dem ihr eigenen Willen arbeitete sie sich nach oben, bis das jüngste Kind einer römischen Arbeiterfamilie schließlich zu Weltruhm gelangte. Zumindest sieht sie das so, auch wenn einige Kritiker ihre schauspielerischen Leistungen als eher mager einstufen oder ihre Kolleginnen immer behaupten, sie würde nur wegen ihres Äußeren gecastet werden. Na ja, und Weltruhm ist vielleicht auch ein wenig übertrieben, aber zumindest ist sie über die Grenzen ihres Heimatlandes hinaus bekannt und bekommt inzwischen auch (kleine) Angebote aus den USA und Großbritannien.

Bei einem Dreh in einem schottischen Geisterschloss passierte es dann auch, dass Angela Bianchi mit dem Übernatürli-

GEISTERJÄGER JOHN SINCLAIR

Das Abenteuerspiel

chen in Kontakt kam. Auf dem Set geschahen mehrere unerklärliche Unfälle und einige Kollegen begannen von einem Geist zu reden. Zunächst lachte die blonde Römerin nur über diesen Aberglauben, doch dann versuchte der vor über 400 Jahren verstorbene Burgherr doch tatsächlich sie zu entführen und zu seiner Geisterbraut zu machen. Ungeheuerlich!

Zum Glück kam die Hilfe von Scotland Yard in Gestalt des schmucken Inspektor Griffin rechtzeitig um das Ganze zu verhindern. Aber ohne ihre unbeugsame Willenskraft hätte sie es wohl nicht geschafft dem Geist lange genug widerstehen zu können und auch die Flucht

durch die Katakomben des Schlosses wäre nicht möglich gewesen, wenn sie nicht in einer herausragenden körperlichen Verfassung wäre. Schließlich dreht sie alle Stunts selbst!

Seit diesem Zwischenfall nutzt sie die reichlich vorhandene freie Zeit zwischen den Drehs gerne, um Inspektor Griffin und seinem Team bei seinen Fällen zur Seite zu stehen (gerne auch sehr nahe). Ihre Erfahrungen helfen ihr schließlich maßgeblich bei der Verbesserung ihrer Schauspielerei. Ganz klar, Angela Bianchi ist die *Screamqueen* des nächsten Jahrzehnts.

BERUF: Schauspielerin

KÖRPER 3: Athletik 1, Nahkampf 0, Widerstand 1

GEIST 2: Fernkampf 0, Heimlichkeit 0, Nachforschung 0, Okkultismus 0, Reflexe 1, Technik 0, Wissen 0

SEELE 4: Charisma 1, Intuition 1, Willenskraft 0

AUSDAUER 4

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Gewinnbringendes Lächeln, Kontakte (High Society), Kontakte (Medien), Unbeugsam, In letzter Sekunde

AUSRÜSTUNG

Schicke Kleidung, Verkleidungsset, Fernglas, Silberdolch, Handy, Schminkspiegel

JOHN SINGAIR

Geisterjäger-Akte

Angela Bianchi

Name

Schauspielerin

Beruf

Abenteurerpunkte

Körper **KÖRPER**

Athletik

Nahkampf

Widerstand

Geist **GEIST**

Fernkampf

Heimlichkeit

Nachforschung

Okkultismus

Reflexe

Technik

Wissen

Seele **SEELE**

Charisma

Intuition

Willenskraft

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Gewinnbringender Lächeln

Kontakte (High Society)

Kontakte (Medien)

Unbeugsam

In letzter Sekunde

AUSRÜSTUNG

Schicke Kleidung

Bonus 5 AP

Verkleidungsset

Bonus 3 AP

Fernglas

Bonus 2 AP

Handy, Schminkspiegel

Bonus AP

Bonus AP

Bonus AP

Silberdolch

50 AP

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

AP

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

AUSDAUER

SCHICKSALSPUNKTE

MILITÄRISCHE SCIENCE FICTION BEI SPACE GOTHIC

von Gerhard Winkler

Space Gothic, von Kritikern zuweilen auch als „das tödliche System mit den dicken Wummen“ bezeichnet, ist ein Rollenspiel, das Elemente von **Space Opera** wie *Kampfstern Galactica* oder *Star Wars*, **Horror** wie *Alien*, *Event Horizon*, *Hellraiser* oder *Resident Evil* und **Military Science Fiction** wie *Starship Troopers*, *Soldier* oder *Aliens – Die Rückkehr* miteinander verbindet. In diesem Artikel möchte ich den Aspekt der militärischen Science Fiction einmal näher beleuchten.

Bei **Space Gothic** können wir Angehörige verschiedener militärischer Einheiten wie *Kreuzritter*, *Samurai*, *Wölfe des Mahdi*, *SEK*, *Planetengarde* oder *Schwarze Garde* spielen. Wenn diese auch von ihrem Hintergrund und ihrer Motivation her unterschiedlich sind, so ist ihnen allen doch gemeinsam,

SPACE GOTHIC

dass sie eine militärische Struktur darstellen, die mehr oder weniger hierarchisch gegliedert ist. Mit anderen Worten, es gibt eine Hackordnung oder *Befehlskette* mit einem Oberkommandierenden an der Spitze, die sich wie ein weitverästelter Baum bis nach unten hin zu den Frontschweinen – unseren Spielercharakteren – erstreckt. Das sollte man beim Spielen auch im Hinterkopf behalten. Wir wollen nicht Offiziere in tadellos sitzenden Uniformen verkörpern, die in ihrem gemütlichen Generalstabsbunker Fähnchen und Modelle hin und her schieben. Wir wollen raus ins Gefecht und unsere Ärsche für das Wohl der TSU oder des BUP im Kampf gegen eklige Riesenspinnen, blutgierige Raumsaurier, Amok laufende Kampfroboter, das organisierte Verbrechen und skrupellose Rebellenschweine riskieren. Und das heißt, dass alles, was unsere Abenteurer tun,

von höherer Stelle beobachtet wird. Das bedeutet zwar nicht, dass wir nicht selbst über unsere Handlungen entscheiden können. Wir müssen aber damit rechnen, dass es unangenehme Konsequenzen haben kann, wenn wir gegen die Anweisungen unserer Vorgesetzten verstoßen.

DER ANFÜHRER

Militärische Gruppen brauchen einen Befehlshaber. Neben den höherrangigen Vorgesetzten, die vom Spielleiter dargestellt werden und die Art der Einsätze bestimmen, auf die unsere Abenteurer geschickt werden, benötigt unsere Gruppe auch noch einen direkten Anführer, in der Regeln einen niedrigrangigen Offizier oder einen Unteroffizier, der von einem Spieler verkörpert wird. Das ist eine verantwortungsvolle und wichtige Aufgabe, und daher sollten wir das auch nicht auf

die leichte Schulter nehmen. In Stresssituationen muss unser Anführer schnell und möglichst kompetent Entscheidungen treffen, von denen das Wohl und oft auch das Überleben der ganzen Gruppe abhängen kann. Und nach dem Abschluss der Mission ist er es auch, der den Kopf hinhalten muss, wenn es schiefgegangen ist. Mit anderen Worten, er muss ein harter Hundesohn mit Nerven aus Stahl sein, der seinen Willen durchsetzen kann, unser kampflustiges Pack einigermaßen unter Kontrolle hält und dafür sorgt, dass die Befehle der feinen Herren in ihren Maßuniformen auch durchgeführt werden.

AUSWAHL

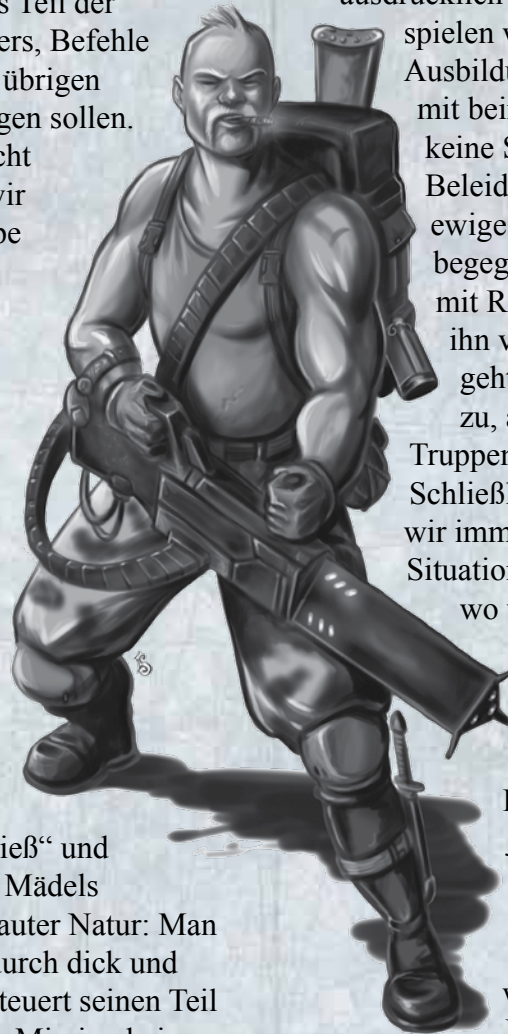
Nachdem sich unsere Gruppe entschieden hat, welcher militärischen Organisation sie angehören will, sollten wir gemeinsam überlegen, wer die Rolle des Anführers am besten darstellen könnte. Dabei hat der Spielleiter zwar auch ein Wort mitzureden, aber er ist auch nur ein gleichberechtigter Partner, wenn es darum geht, einen geeigneten Kandidaten vorzuschlagen. Verkörpern darf er den Anführer nicht. Finden sich

mehrere willige Kandidaten, so sollte jeder eine kurze Ansprache halten, in der er darlegt, warum er sich besonders gut für diese Rolle eignet. Dabei sollte er dann auch vortragen, in welcher Art er den Anführer zu spielen gedenkt. Eher als Kumpel, der seine Untergebenen als Freunde betrachtet, denen er nur ab und zu mal in den Arsch treten muss, um sie wieder auf die richtige Spur zu bringen? Oder einen coolen, aber autoritären Typen wie *Sergeant Apone* aus *Aliens – Die Rückkehr*? Auf jeden Fall sollte er eine besondere Eigenschaft haben, die seine Mitspieler bewundern, fürchten oder auch hassen können. Falls sich mehrere oder gar keine geeigneten Kandidaten finden, so können wir natürlich, je nach Geschmack, die Würfel entscheiden lassen oder eine Abstimmung durchführen.

Stellt sich im Verlauf des Spiels heraus, dass ein Spieler mit der Rolle des Anführers überfordert oder die Gruppe unzufrieden ist, so sollten wir auf jeden Fall offen darüber reden und überlegen, ob es nicht besser für alle Beteiligten wäre, wenn ein anderer die Rolle des Anführers übernimmt.

BEFEHL UND GEHORSAM

Natürlich ist es Teil der Rolle des Anführers, Befehle zu geben, die die übrigen Abenteurer befolgen sollen. Man darf aber nicht vergessen, dass wir eine kleine Gruppe von Spezialisten verkörpern, von denen jeder mit der Fähigkeit selbstständigen Denkens ausgestattet ist (oder es zumindest sein sollte), und nicht etwa hirnlose Killermaschinen. Das Verhältnis zwischen dem „Sarge“ oder „Spieß“ und seinen Jungs und Mädels ist meistens vertrauter Natur: Man geht zusammen durch dick und dünn, und jeder steuert seinen Teil zum Gelingen der Mission bei. Kein Anführer, der etwas auf sich hält, ignoriert nützliche Hinweise seiner Untergebenen. Man darf auch nicht den Fehler machen, sich



den Anführer beispielsweise wie den Drill Sergeant aus *Full Metal Jacket* vorzustellen. Wenn wir nicht

ausdrücklich eine Kampagne spielen wollen, die die Ausbildung der Soldaten mit beinhaltet, gibt es keine Schreiereien, Beleidigungen und ewiges „Sir, ja Sir“. Man begegnet dem Anführer mit Respekt (wenn er ihn verdient), aber es geht viel vertraulicher zu, als auf dem Truppenübungsplatz. Schließlich werden wir immer wieder in Situationen kommen,

wo wir gemeinsam in der Scheiße sitzen und auf die anderen angewiesen sind.

Insofern sollte jeder dem Anführer Anregungen geben, und es ist auch durchaus okay, wenn man über Befehle diskutiert.

Dann sollten wir aber auch kenntlich machen, wann wir aus Sicht unseres Abenteurers und wann aus unserer eigenen Sicht sprechen.

Wir könnte beispielsweise kurz die Hand heben oder mit dem Finger schnippen, wenn wir signalisieren möchten, dass wir nun nicht in der Rolle des Untergebenen, sondern von Spieler zu Spieler sprechen möchten.

Falls der Anführer in einer wichtigen Situation einen Befehl erteilt, mit dem die Mitspieler nicht einverstanden sind, kann es natürlich dazu kommen, dass sich die Soldaten weigern, den Befehl ihres Anführers auszuführen. Das sollte aber die Ausnahmesituation darstellen. Noch einmal: Wenn wir eine militärische Gruppe wählen, muss uns auch klar sein, dass es eine Rangordnung gibt. Wenn unablässig über Befehle diskutiert wird, wäre es vielleicht angebrachter, stattdessen eine Söldnergruppe darzustellen. Der Spielleiter hat die Aufgabe, hier ein realistisches Flair zu vermitteln. Wenn wir auf einmal mitten im Gefecht in wilde Diskussionen über den Sinn und Unsinn von befehlen ausbrechen, wird der Feind diese Gelegenheit natürlich nicht ungenutzt verstreichen lassen. Und im Zweifelsfall gilt: Lieber eine falsche Entscheidung treffen, als gar keine.

Ist es im Einsatz zu einer Rangstreitigkeit gekommen, so sollten wir überlegen, wie wir

nach dem Ende der Mission damit umgehen. Falls der Anführer einer übergeordneten Stelle eine Befehlsverweigerung meldet, ist der betroffene Soldat natürlich in ziemlichen Schwierigkeiten. Eine Disziplinarstrafe ist noch das angenehmste, was ihm dabei droht. Wir müssen aber auch beachten, dass es kein gutes Licht auf einen Anführer wirft, wenn er seine Untergebenen nicht unter Kontrolle halten kann. Häufen sich solche Vorfälle, so wird man ihn an höherer Stelle einer genauen Überprüfung unterziehen und gegebenenfalls von seinem Posten abberufen. Ein schlauer Anführer wird daher versuchen, Rangstreitigkeiten gruppenintern zu regeln, beispielsweise mit einem Gespräch unter vier Augen (das einer der Beteiligten mit einem blauen Auge verlässt).

AUFGABENGEBIETE

Was tut unsere militärische Gruppe denn eigentlich den lieben langen Tag? Keine Sorge, wir werden uns bestimmt nicht langweilen, denn die TSU ist ein Pulverfass, und an jeder Ecke kann eine Explosion stattfinden. Ob es nun eklige Fremdwesen, feindliche Agenten,

Rebellen oder aufständische Kolonien sind: Irgendjemand tanzt immer aus der Reihe. Und es ist unsere Aufgabe, dafür zu sorgen, dass alles wieder rund läuft.

Üblicherweise wird unser Team *Patrouillen*, also kleine, zeitlich begrenzte Aufgaben, durchführen. Die folgenden Abschnitte sollen dem Spielleiter einige Anregungen und uns einen Vorgeschmack bieten, was auf solchen Patrouillen passieren kann. Spieler, die mehr auf Überraschungsmomente als auf Spannungsbögen stehen, können diesen Abschnitt überspringen und bei **Konfliktpotential** weiterlesen.

AUFKLÄRUNG

Diese Art von Mission findet häufig statt, wenn unsere Einheit in einem Kampf- oder Krisengebiet stationiert ist. Das Team erhält den Auftrag, einen bestimmten Sektor zu erkunden und Daten darüber zu liefern. Es könnte beispielsweise um die Kartographierung eines Gebiets gehen, das nicht mit Satelliten oder Kameradrohnen beobachtet werden kann (zum Beispiel ein Höhlensystem). Weitere Möglichkeiten:

- Ein Raumschiffswrack treibt scheinbar herrenlos am Rand eines Sonnensystems und soll

erkundet werden. Möglicherweise wurde das Schiff von Piraten geentert, vielleicht sogar von völlig fremdartigen Lebewesen. Die Besatzung könnte auch einer seltsamen Krankheit zum Opfer gefallen oder für entsetzliche Experimente missbraucht worden sein.

- Der Funkkontakt zu einer entlegenen Siedlung oder Fabrikanlage ist abgerissen. Das Team soll die Lage erkunden und herausfinden, was mit den Siedlern/Arbeitern geschehen ist. Möglicherweise haben Shark-Rebellen ihre Hand im Spiel. Oder die Siedler sind auf ein unbeschreibliches, außerirdisches Grauen gestoßen, dem die Spieler nun gegenüber treten müssen.
- Das Team soll möglichst unbemerkt in einen feindlichen Stützpunkt (zum Beispiel



ein Rebellencamp oder eine Piratenstation) eindringen und Informationen über die Stärke des Gegners beschaffen. Die Planung des Einsatzes wird einen Großteil des Abenteuers ausmachen, und es ist besonders wichtig festzuhalten, welche Ausrüstung mitgenommen wird.

- Das Team erhält den Auftrag, sich in eine rebellische Stadt oder Region einzuschleichen und die Stimmung in der Bevölkerung zu sondieren. Sind die Menschen anfällig für Propaganda? Gibt es Widerstandsbewegungen, die man unterstützen kann? Wo kann man Nachschubdepots und Operationsbasen für die eigenen Leute einrichten? Wichtig ist natürlich, nicht aufzufallen und nicht in die Hände des gegnerischen Militärs zu geraten.

KAMPFEINSATZ

Hier geht es richtig zur Sache. Unser Team wird in ein Kampfgebiet geschickt, um etwas zu zerstören, eine wichtige Position einzunehmen oder so viel Schaden wie möglich anzurichten. Und dabei nach Möglichkeit am Leben zu bleiben. Ein paar Beispiele:

- Tief im Dschungel befindet sich eine Drogenplantage, ein geheimes Versuchslabor oder eine illegale Waffenfabrik. Der Auftrag ist es, die Anlage zu zerstören und den feindlichen Anführer gefangen zu nehmen. Dabei haben die Soldaten möglicherweise nicht nur die Verbrecher, sondern auch eine äußerst aggressive Flora und Fauna gegen sich.

- Eine gut geschützte Funkstation koordiniert die Streitkräfte und die Artilleriestellungen einer rebellierenden Kolonie. Das Team erhält den Auftrag, sie zu zerstören.
- Eine finstere Sekte hat in einer Siedlung paramilitärische Strukturen aufgebaut und verbreitet ihre unheiligen Botschaften von dort aus über den ganzen Planeten. Das Team soll dem Spuk ein Ende bereiten, ohne dass dabei Zivilisten zu Schaden kommen.
- Kolonisten auf einer neu erschlossenen Welt werden immer wieder von extrem aggressiven Tieren wie Monsterspinnen, Riesenkäfern, Raubechsen oder ähnlichem angegriffen. Das Militär schickt kleine Trupps los, um die Nistplätze der Biester, die nicht aus der Luft zerstört werden können, zu neutralisieren.

ESKORTE

Unser Team wird als Begleitschutz für eine wichtige Persönlichkeit oder einen Konvoi eingesetzt. Folgende Missionsmöglichkeiten bieten sich an:

- Das Team muss einen Politiker beschützen, der auf einer unruhigen Kolonie, wo es von Aufständischen

wimmelt, eine Ansprache halten will.

- Ein Gefangenentransport durch unsicheres Gebiet ist zu bewachen. Natürlich versuchen Freunde des Gefangenen, diesen zu befreien und attackieren die Eskorte.
- Ein streng geheimes Objekt (z.B. eine intelligente außerirdische Lebensform) muss zu einem Laborkomplex transportiert werden, ohne dass jemand etwas davon merkt. Feindliche Geheimdienste versuchen, das Objekt in ihre Gewalt zu bekommen.
- Ein Konvoi von Handelsraumern muss unsicheres Gebiet durchqueren. Da man mit Enterversuchen von Piraten rechnet, werden auf jedem Schiff Soldaten stationiert, um etwaigen Eindringlingen einen heißen Empfang zu bereiten.

WACHDIENST

Im Gegensatz zur Eskorte ist das zu bewachende Objekt oder die zu bewachende Person stationär. Häufig handelt es sich um eine militärische Einrichtung, wie beispielsweise einen Flughafen, eine Gefechtsstellung oder ein Waffendepot. Während einer

Wachmission ist selbstverständlich damit zu rechnen, dass feindliche Einheiten versuchen, in das bewachte Objekt einzudringen oder die bewachte Person zu entführen oder zu töten. Besonders interessant wäre es, in eine Wachdienst-Mission einen Verräter (vielleicht sogar einen vorgesetzten Offizier) einzubauen, der mit den Angreifern zusammenarbeitet und entlarvt werden muss.

KONFLIKTPOTENTIAL

Einfach nur dröges Aneinanderreihen von Patrouillen wird auf die Dauer langweilig. Wir sollten uns daher auch der Entwicklung der Persönlichkeit unseres Abenteurers widmen. Welchen Einfluss haben die Erlebnisse auf ihn? Werden Kriegstraumata verstärkt oder abgebaut? Wie geht er mit dem Tod seiner Gefährten um? Wie damit, im Grunde genommen einem unmenschlichen, totalitären System zu dienen? Das sind Fragen, die wir uns stellen können und sollten, wenn wir nicht nur eine actionhungrige Mordmaschine verkörpern wollen. Jedes Individuum geht anders mit den Schrecken des Krieges um. Als Inspiration für diejenigen, die ihren

militärischen Charakteren mehr Tiefe verliehen wollen, empfehle ich Filme wie *Platoon*, *Full Metal Jacket*, *Apocalypse Now*, *Der schmale Grat*, *Der Soldat James Ryan* oder die

Serie *Band of Brothers* – *Wir waren wie Brüder*.

Zum Thema Mordmaschine: In jeder Armee der TSU ist Mord an Zivilisten ein Verbrechen, das nach



dem Militärrecht die Todesstrafe nach sich zieht. Soldaten töten – von wenigen unrühmlichen Ausnahmen abgesehen – nicht aus Freude oder als Selbstzweck, sondern um ein militärisches Ziel zu erreichen oder ihr Leben zu verteidigen. Zivile Opfer sind auf jeden Fall zu vermeiden, schon allein deswegen, weil sie eine schlechte Presse geben, und das Regime in der Öffentlichkeit selbstverständlich mit einem strahlenden Image dastehen will. Was hinter den Kulissen passiert, steht dann auf einem anderen Blatt.

Im Auge behalten sollten wir auch das allgemeine Verhältnis zu unseren Vorgesetzten. Unser Anführer hat einen übergeordneten Offizier, dem er nach jeder Mission Bericht erstatten muss, genauso wie der Spielführer eines Fußballteams nach dem Match von seinem Trainer auseinandergenommen wird, der wiederum dem Manager Rede und Antwort stehen muss. Falls das Team zu viele Aufträge in den Sand setzt, wird man es einer schärferen Beobachtung unterziehen und unter Umständen zu Strafdiensten abkommandieren. Auch hier bietet sich ein hervorragender Ansatzpunkt für konfliktreiches Rollenspiel. Unsere Abenteurer erwerben sich mit der Zeit einen Ruf, zum Guten oder zum

Schlechten. Ernten sie bewundernde Blicke, wenn sie die Kantine betreten? Oder fangen die Kameraden von den anderen Trupps an, hinter vorgehaltener Hand zu tuscheln?

Im Kampagnenspiel sollte der Spielleiter die Offiziere und wichtigen Unteroffiziere, mit denen die Spielergruppe regelmäßig konfrontiert wird, näher ausarbeiten und sich Notizen zu ihren Charakterzügen und der grundsätzlichen Einstellung zur Abenteurergruppe machen (die sich natürlich im Verlauf der Kampagne, je nach den Handlungen des Teams, auch ändern kann). So kann sich ein anfangs als kaltherziger Sesselfurzer verschriener Major im Lauf einer Kampagne als Freund und Gönner herausstellen, oder ein anfangs sympathisch wirkender Stützpunktkommandant als psychopathischer Sadist.

UND JETZT AUFSITZEN, SOLDATEN!

Genug vom theoretischen Gebrabbel, die Menschheit braucht uns! Marsch, die Würfel in die Hand, den Sturmkarabiner durchladen und die schleimigen Tentakelmonster aus der Hölle kräftig in den Hintern treten!

ALLIP

Eine böartige Schattenwolke wabert durch die Luft und bildet skelettartige Schlünde aus, die unablässig schnattern und schreien. Klauen aus Finsternis wallen aus der sich ständig wandelnden Form und langen nach den Lebenden.

ALLIP

HG 3 (EP 800)

CB Mittelgroßer Untoter (körperlos)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7

Aura Geplapper (18 m; SG 15)

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 13 (+3 Ablenkung, +1 GE)

TP 30 (4W8+12)

REF +4, **WIL** +4, **ZÄH** +4

Immunitäten wie Untote;

Verteidigungsfähigkeiten

Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +2

WATTFINDER

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (perfekt)

Nahkampf Körperlose Berührung +4 (1W4 WE-Schaden)

Besondere Angriffe Hauch des Wahnsinns

SPIELWERTE

ST –, **GE** 12, **KO** –, **IN** 11, **WE** 11, **CH** 16

GAB +3; **KMB** +3; **KMV** 17

Talente Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Einschüchtern +10, Fliegen +16, Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +7

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Wahnsinn

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3-5)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Geplapper (ÜF) Ein Allip murmelt unablässig und führt jammern Selbstgespräche, die eine hypnotische Wirkung entfalten. Alle geistig gesunden Kreaturen in einem Umkreis von 18 m um einen Allip müssen einen Rettungswurf (Willen, SG 15) schaffen oder sind für 2W4 Runden fasziniert. Solange eine Kreatur fasziniert ist, kann der Allip herbei schweben, ohne diesen Effekt zu brechen. Ein Angriff des Allips bricht den Effekt jedoch. Es handelt sich hierbei um einen auf Schall beruhenden,

geistesbeeinflussenden Zwang. Kreaturen, denen der Rettungswurf gelingt, werden während der nächsten 24 Stunden nicht von diesem Effekt betroffen. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Wahnsinn (ÜF) Jeder, der einen Allip als Ziel für Gedankenwahrnehmung oder -kontrolle oder telepathische Fähigkeiten auswählt, gerät in direkten Kontakt mit diesem gepeinigten Geist und erleidet 1W4 Punkte Weisheitsschaden.

Weisheitsverlust (ÜF) Die Berührung eines Allips richtet 1W4 Punkte Weisheitsschaden an. Ein erfolgreicher kritischer Treffer verursacht 1W4 Punkte Weisheitsschaden und 1 Punkt dauerhaften Weisheitsentzug (anstelle doppelten Weisheitsschadens). Bei jedem erfolgreichen Angriff erhält ein Allip 5 temporäre Trefferpunkte.

Gelegentlich geht jemand, der dem Wahnsinn verfiel und sich das Leben nahm, auf den Wegen ins Jenseits verloren und bleibt zwischen Leben und Tod gefangen. Diese Unglückseligen sind als Allips bekannt. Sie leiden unter dem unheilbaren, gewalttätigen Wahn, dem sie im Leben ausgesetzt waren und lassen ihren Schrecken, ihre Verwirrung und ihren Zorn an den Lebenden aus. Sie wenden sich gegen jeden, dem sie begegnen, möglicherweise herumwütend, aber vielleicht auch nicht ihres zerstörerischen Wesens bewusst. So bereiten sie Sterblichen ein gewaltsames Ende und verbreiten genau den Irrsinn, der zu ihrem eigenen vorzeitigen Tod führte. Im Kampf greifen Allips gnadenlos das nächstbeste Lebewesen an und verlassen sich dabei auf ihr Geplapper, bevor sie in den Nahkampf übergehen, um die Fähigkeit Weisheitsverlust einzusetzen. Manchmal scheint es, als triebe sie erst der Schrecken, den ihre gespenstische Gestalt oder die

Unberührbarkeit ihres körperlosen Zustandes bei Lebewesen auslöst, zur Raserei. Opfer, die durch von Allips verursachten Weisheitsschaden bewusstlos werden, bleiben katatonisch. Oft verhungern sie und werden selbst zu Allips. Manche Allips streben auch danach, jenen zu schaden, die Schuld an ihrem Wahnsinn waren: grausame Pfleger, unbarmherzige Herren oder gewalttätige Ehepartner. Wenn Allips jemandem, dem sie die Schuld an ihrem Irrsinn geben, gegenüberstehen, ignorieren sie alle anderen Gegner, bis sie ihren Peiniger bis zu einer stumpfsinnigen Leere ausgesaugt haben. Unglücklicherweise, so stellt es sich oft heraus, bringt auch eine solche Rache dem Allip keine Ruhe, sondern treibt seinen Wahnsinn nur weiter an, wenn er erkennt, dass er sich nun in einer Welt gefangen findet, die ihm nicht einmal mehr die Genugtuung der Vergeltung bieten kann.



AMEISENLÖWE, RIESEN-

Diese riesige gepanzerte Kreatur sieht aus wie eine Ameise mit einem übergroßen Unterkörper. Ein Paar langer, hakenbewerter Fühler ragen aus seinem flachen, breiten Kopf hervor.

**RIESENAMEISENLÖWE
HG 5 (EP 1.600)**

N Großes Ungeziefer
INI +0; **Sinne** Dunkelsicht, Erschütterungssinn 18 m; **Wahrnehmung** +0

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 19 (-1 Größe, +10 natürlich)

TP 60 (8W8+24)

REF +2, **WIL** +2, **ZÄH** +9

Immunitäten

Geistesbeeinflussende Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Graben 3 m

Nahkampf Biss +10 (2W8+7 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m

Reichweite 1,50 m

Besondere Angriffe

Sandtrichterfalle

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 11, **KO** 17, **IN** -,

WE 11, **CH** 10

GAB +6; **KMB** +12 (+16 Ringkampf); **KMV** 22 (+30 gegen Zu-Fall-bringen)

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Wüsten

Organisation Einzelgänger oder Nest (2-4)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Sandtrichterfalle (AF) Ein Riesenameisenlöwe kann in Sand oder in weicher Erde einen 18 m durchmessenden Fangtrichter errichten (siehe unten). Es dauert eine Stunde, diese Falle zu errichten. Ein Riesenameisenlöwe kann gegen jede Kreatur, die auf den Grund seines Trichters rutscht, einen Gelegenheitsangriff ausführen. Riesenameisenlöwen

können sich mit normaler Geschwindigkeit über Fangtrichter hinweg bewegen und sind immun gegen deren Wirkung.

Die Riesenameisenlöwen sind eine Furcht einflößende Bedrohung für Reisende in der Wüste. Sie machen Jagd auf nahezu alle kleineren Lebewesen. Sie bauen sich als Behausung riesige Fangtrichter im Sand, die nach nichts anderem als einer Bodensenke aussehen. Wer aber auf eine solche Senke tritt, muss schnell reagieren oder er rutscht schnell bis auf den Boden des Trichters, wo üblicherweise ein gefräßiges Raubtier-Insekt auf ihn wartet.

SANDTRICHTERFALLE HG

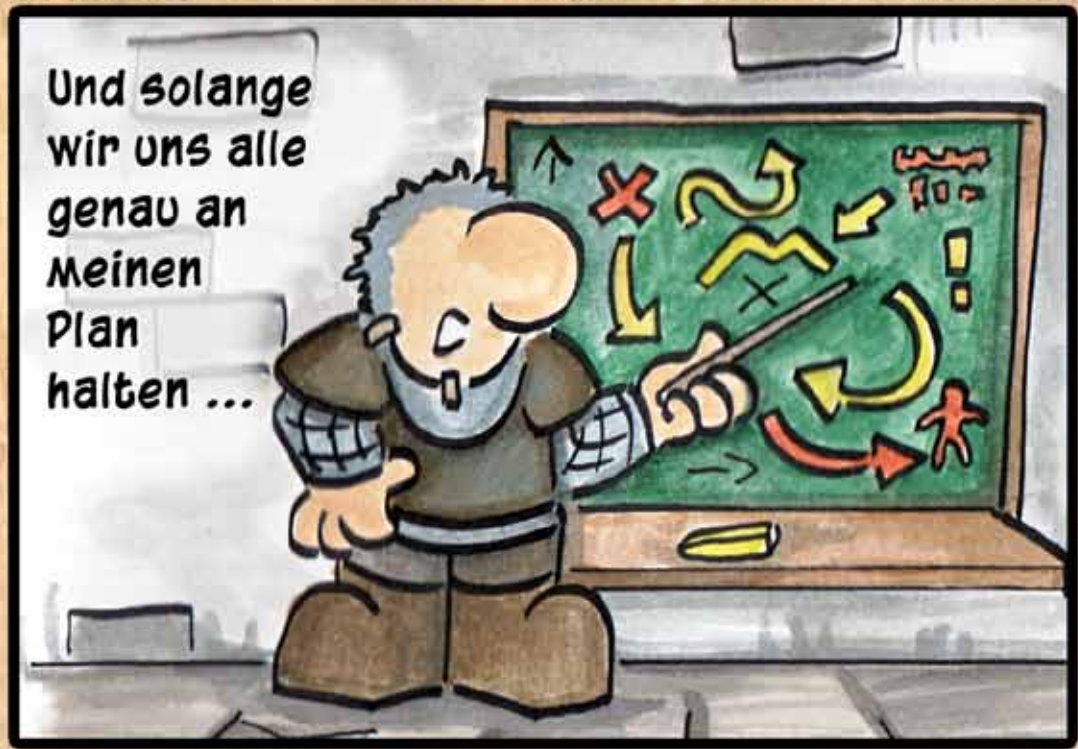
-
Typ mechanisch;
Wahrnehmung SG 15;
Mechanismus ausschalten -
EFFEKTE
Auslöser Ort; **Rücksetzer** manuell
Effekt 6 m tiefer Trichter mit 18 m Durchmesser (Kreaturen rutschen auf den Grund und nehmen keinen Schaden); **Reflex** (SG 15) keine Wirkung; Herausklettern erfordert einen Wurf für Klettern (SG 20).



KLEINE HELDEN

Der kleine Dämonenbeschwörer

Die richtige Taktik



Impressum

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

Redaktion: Patric Götz

Cover: Slawomir Maniak

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Laura Balzer, Sabrina Eberl, Patric Götz, Kevin Lietz, Christian Lonsing, Markus Plötz, Malte aus dem Siepen, Alex Spohr, André Wiesler, Gerhard Winkler

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

Die Wunderwerk Online erscheint ungefähr zweimonatlich © 2010 by Ulisses Spiele GmbH, 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 über unsere Homepage www.ulisses-spiele.de abonniert oder einzeln heruntergeladen werden.

Fragen zur Mitarbeit bitte an folgende Emailadresse richten:

wwo@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 4, Copyright 2010, Ulisses Spiele GmbH, www.ulisses-spiele.de. Alle Rechte vorbehalten.