

anduin



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

Ausgabe 61
Juni 2001

Insel der 1.000 Schlangen

Ein Abenteuer für Das Schwarze Auge

Njoltis spricht

...über Nichtspielercharaktere

L.A.S.E.R.

Wie funktioniert das eigentlich?

Rezensionen

BESM, Matrix, Dragon Lords, u.v.m.

Der Abschaum der Menschheit

Ein Abenteuer in der 7ten See



LESEN & SPIELEN

Njoltis spricht: Die armen NSCs	3
News	4
Insel der 1.000 Schlangen (DSA Abenteuer)	7
Abscham der Menschheit (7te See Abenteuer)	21
Neue Regeln für Big Eyes, Small Mouth	24
Wie funktioniert ein Laser?	25
Die Sirius Kolumne	32
Bruno der Bandit	34
Hakims Kochecke	36

KURZGESCHICHTEN

Die Blase, die Arbeit und der ganze Rest	27
--	----

REZENSIONEN

Stein der Mada	37
Matrix	37
Amerika: In Städten und Wäldern	38
Schwingen aus Schnee	39
Argentium Astrum #5	39
Herr der Ringe: Die Suche	40
Big Eyes, Small Mouth	41
Drakon	43
Mit Mantel und Degen	44

SONSTIGES

Vorwort, Inhalt	2
Stilblüten	26, 33, 35, 38
Impressum	44
Leserbriefe	45
Häufig gestellte Fragen	48

VORWORT

Hier ist sie also, die erste Ausgabe der Anduin. Direkter Nachfolger der X-Zine Anduin, jenem Fanzine, welches wir ja leider kürzlich aufgeben mussten. Nun versuchen wir mit einem kostenlosen eZine im PDF Format eine größere Leserschaft zu finden. Mal sehen, ob das Experiment gelingt.

Im Vorfeld gab es große Diskussionen um den Namen dieses Zines (siehe auch die Leserbriefe). Einige Stimmen wurden laut, dass der zuerst ange dachte Name „Zytisus“ ein Todesurteil für das Zine bedeuten würden. „Das klingt wie eine Geschlechtskrankheit“, sagten die einen und es sei ein Zungenbrecher sagten die anderen. Noch größer als die Zahl der Gegner war dennoch zunächst die Zahl der Befürworter. Denn auf unserer Homepage haben wir über den Namen abgestimmt und sehr viele Besucher haben sich für „Zytisus“ entschieden.

Aber trotzdem hörten die kritischen Stimmen nicht auf und brachten eine weitere Wahl zustande. Und nun heißt das Zine doch wieder Anduin - wie früher. Wer sich für die genauen Ergebnisse interessiert kann diese natürlich immer noch auf unserer Homepage nachlesen.

Ich bin gespannt, wie der Name bei Euch ankommt oder ob er Euch wirklich durch seine Vergangenheit vom Lesen dieses eZines abhalten wird.

Vor wenigen Tagen wurde -endlich- bekannt gegeben, dass die Druckfreigabe für das deutsche D&D Set erteilt wurde. Ich hoffe sehr, dass wir bald die Boxen in den Regalen sehen werden, denn es könnte dem Fantasyschub in Deutschland zusätzliche Kraft geben. Mal sehen, was das Jahr mit D&D, dem Final Fantasy Film und natürlich dem Großereignis Herr der Ringe noch an Überraschungen für uns bereit hält. Ich hoffe, dass wir Euch während dieses Jahres mit der Anduin begleiten können und bitte darum, dass Ihr uns schreibt, was besser gemacht werden könnte und was Euch gut gefallen hat...

[tommy heinig - 21.05.2001]



Njoltis spricht...

DIE ARMEN NSC...

- ÜBER DIE LEIDEN DER NICHTSPIELERCHARAKTERE -

So, erneut ist es soweit, die Nacht bricht herein und ich wurde aufgefordert euch etwas Kurzweil zu bieten. Kann ich eigentlich garnicht verstehen, denn im Grunde interessiert es doch eh niemanden, was ich hier so von mir gebe... Aber egal. Wenigstens kann ich stolz verkünden, dass ich sogar schon einen Leserbrief erhalten habe (bringt mir Wein, Weib und Gesang!). In diesem Sinne auch noch viele Grüße an Guido Müller, dem ergebensten DSA Spieler in ganz Deutschland.

Gut, aber heute begeben sich mich von den eingeschlagenen Pfaden wieder weg um euch mit anderen Dingen zu nerven. Auch wenn wir viele schlimme geschichtliche Ereignisse schon weitestgehend hinter uns gelassen haben (wobei Sklaverei und die Nazi-Zeit nur zwei davon sind) ist es erschreckend, dass wir diese Themen auch heute noch in unserer Welt, ja sogar auch in unserer Freizeit finden. Ich spreche hier von den NSCs (für alle die es nicht wissen: Die Nicht-Spieler-Charaktere, denen manche Spieler kaum Beachtung schenken). Auch wenn jetzt ein paar von euch aufschreien: „Ey, du kannst doch nicht die Hitlerzeit mit den NSC vergleichen, das ist doch vollkommen geschmacklos!“, kann ich euch doch mit den folgenden Gedanken eines Besseren belehren. Fangen wir doch einfach mal mit den typischen NSC's an, die mich erst auf diesen Vergleich gebracht haben. Danach stellt ihr euch gefälligst alle ins Eck und schämt euch.

Die Orks sind ja nun fast schon bedrohte Wesen. Egal, wie friedlich sie sich verhalten, werden sie auf das Schlimmste ausgerottet, sobald eine Heldengruppe auch nur einen von ihnen sieht. Dabei denkt doch einfach mal nach. Nur weil sie anders sind als eure strahlenden Superhelden (ja ja, die PowerGamer sind auch gemeint) sind sie doch nicht unbedingt schlechter. Sie wollen doch auch nur sich und ihre Familie durchfüttern. Bauen Häuser, gehen jagen; eben alles, was Menschen auch tun. Doch was bringt sie derart in Verruf? Ihr Bräuche? Gut, Religion war ja eh schon immer ein Grund sich die Köpfe einzuschlagen doch gleich in solchem Ausmaße? Ist dann doch kein

Wunder, wenn die sauer auf uns sind.

Stellen wir uns doch einmal die typische Heldengruppe vor. Sie laufen so die Ebene entlang und sehen am Horizont ein paar Orks, die gerade ein Reh jagen und es erlegen. Das erste, was der Magier schreit ist: „Ich werfe einen Feuerball auf die Orks.“ Danach dann gleich die Kämpfer: „Wir ziehen unsere magischen Bi-Händer und schlagen auf die hässlichen Viecher ein.“ Und erneut wurden einfache Jäger, die ihre Familie ernähren wollten, einfach ausgelöscht. Keiner denkt an die Hinterbliebenen, für die die Orks vielleicht mehr waren als nur hässliche Viecher. Vielleicht hatte ja einer von ihnen Kinder. Sie werden ihren Vater nie wieder sehen... Und keiner der Helden denkt überhaupt dran... (Na, merkt ihr jetzt mal die Massenvernichtungsparallelen?) Wenn man solche PowerGamer nun fragt, warum sie das getan haben, dann sagen sie: „S'waren eben Orks...“. Wunderbar!

Dann haben wir noch die armen, armen Heiler. Diese werden auf ein Abenteuer mitgeschleppt, ob sie nun wollen oder nicht, und müssen dann halt ihrem Beruf nachgehen... dem Heilen. Ja gut, ihr werdet euch nun denken, dass ist ja alles gar nicht so schlimm, aber hat irgendjemand von euch Parasiten diesem armen Kerl auch nur ein Wort des Dankes gegönnt? Nee. Er wird halt mitgenommen, womöglich noch in die Gefahr vorausgeschickt, dass man selbst bei seinen Abenteuern nicht in eine Falle einläuft und dann bekommt er im Endeffekt nicht einmal was von den gefundenen Schätzen. Nein, wenn der Heiler sich erdreistet etwas derartiges vor sich hinzustottern wie: „Hmmm... also ich hatte ja nun auch einige Unkosten und da wäre es doch angebracht, dass ich auch etwas vom Schatz bekomme und so...“, dann wird er noch böse angeknurr, Schwerter werden gezückt und der arme Kerl darf um sein Leben laufen... Wunderbar!

Dann wäre da noch der typische Informant. Wenn er etwas Glück hat, dann behandelt ihn die Spielergruppe nicht wie Dreck. Mit Pech jedoch... Sagen wir es einfach mal so, dass es der typische PowerGa-

mer auch versteht. Gruppe nimmt Räuber gefangen. Gruppe will wissen wo Räuber versteckt. Räuber will nicht sagen. Gruppe foltert Räuber. Räuber gibt auf und erzählt.

Also wenn euch das so gefällt ist es euer Bier, mir jedoch stinkt das eher vollkommen. Manche Leute gibt es ja, deren perverse Phantasien die Foltermethoden unserer düsteren Vergangenheit noch weiter revolutionieren. Wo es jedem normalen Menschen bereits den Magen umdrehen würde, legen diese noch Eins drauf, grinsen dabei über beide Ohren und reißen noch ihre Witzchen darüber. Jeder Mensch, der mit solchen Dingen real konfrontiert würde, würde stundenlang nur noch kotzen und seine Alpträume für das restliche Leben garnicht mehr losbekommen... Aber diese SCs handeln da ganz anders. Nachdem sie ihre Info erhalten haben gibt es noch einen kleinen, aber tödlichen Schnitt im Körper, so dass „Stirb Langsam“ eine ganz andere Bedeutung erhält. Danach wird der Körper in das nächste Gebüsch geworfen und mit einem fröhlichen Marschlied geht es weiter... Geschmacklos! Aber was sage ich da? Wunderbar!

Doch irgendwie geht das Ganze auch umgekehrt. Wenn die Abenteurer eben wieder einmal bei einem Magus in den verzauberten Turm einsteigen und diesen halbwegs verwüsten, dann kommt er garantiert rein zufällig von seinem dreimonatigem Urlaub in den niederen Höllen oder anderen Dimensionen zurück und findet natürlich diese Gruppe vor. Gut, das Heim wurde zerstört und der Hausdämon geschändet, so kann man es dem Magus ja gar nicht verübeln, wenn er da etwas sauer darauf reagiert. Doch rein zufällig gibt es eine vollkommene und hohe Macht, die sich Spielleiter nennt, die plötzlich feststellt, dass die Spieler dieser „Herausforderung“ doch nicht gewachsen sind und so vergisst der Magus vielleicht den einen oder anderen Zauberspruch, den er keine Sekunde zuvor noch mit solcher Perfektion selbst im Schlaf beherrscht hätte... Aber was soll's. Erneut ein Magier, der jahrzehntelang studiert hatte den Bach runter... Und alles für ein paar Zaubersprüche... Wunderbar!

So, ich hoffe ich konnte einigen von euch zeigen, welche Behandlung ich bei NSCs nie wieder miterleben will... Gut, ich will euch nun nicht sagen, dass ihr ein postapokalyptisches, episches Abenteuer mit einer Tasse grünen Tee und einem guten Gespräch mit dem Oberbösewicht beilegen solltet (ausser ihr spielt Cthulhu, da sichert genau dieses Verhalten euer Überleben...), aber denkt in Zukunft einfach mehr darüber nach, was ihr genau tut.

Doch diese Rüge soll nicht nur an die Spieler gehen, sondern auch an die Spielleiter, die solches Verhalten manchmal eher fördern, als dem entgegen zu wirken. Seid doch ihr auch mal etwas realistischer. Oder glaubt ihr echt, dass die Abenteurer alle paar Meter einem Mega-Magier gegenüberstehen, der allem und jedem schlecht gesonnen ist? Na also... Und selbst wenn die Spieler nach Kämpfen betteln, dann sucht nicht unbedingt den Fehler bei ihnen. Schaut mal auf eure „Meisterleistung“, denn meistens sind diese Spieler dann nur vollkommen unterfordert. Gebt ihnen mehr zum Kauen und schon halten sie ihre Klappe!

So, der Morgen dämmert, die ersten Vögelin beginnen zu zwitschern. Für mich ist es nun an der Zeit doch endlich schlafen zu gehen. Ich hoffe ihr seid auch das nächste mal wieder dabei, wenn es heißt: „WUNDERBAR!“.

In diesem Sinne,
Njoltis

Beschwerden an: Njoltis@FaGaMo.de

[christian dodel]

MAGE KNIGHT



Gerade in den Läden eingetroffen sind die Mage Knight Lancers Booster Packs (ca. 20,- DM). Diese erste Erweiterungsserie zu dem inzwischen recht beliebten Table Top besteht aus insgesamt 142 verschiedenen Figuren. Ein Booster enthält 4 bemalte Figuren. Neben Kavalleriefiguren (Fluglibellen, Riesenschildkröten, Spinnenhybriden, etc.) werden auch erstmalig die drei Fertigkeiten Sturmangriff, Schnellschuß und Unverwundbarkeit präsentiert. Jeder Booster enthält darüber hinaus die obligatorischen Aufkleber für die Figuren. Lancers erweitert die taktischen und strategischen Möglichkeiten der Spieler erheblich.

Am 25.06.2001 beginnt der Verkauf des Elemental Fire Dragon. Streng limitiert wird er nur für kurze Zeit im Handel erhältlich sein. Für 60,- DM bekommt Ihr die 25 cm große Figur.

Noch eine Neuerung: Die Streitwagen kommen! Mage Knight-Helden müssen somit nicht länger über das Schlachtfeld laufen. Der Streitwagen besteht aus verschiedenen Teilen, wie den Zugtieren, den beiden seitlichen Rädern und dem hinteren Fahrgestell, die alle eine Kampfscheibe besitzen, hat einen Wert von ca. 100 Punkten und erscheint im Juli. Der empfohlene Verkaufspreis liegt bei 60,- DM.

Last but not least: Mage Knight-Dungeons ist eine neue Variante des Mage Knight-Systems und verbindet die besten Elemente

des Rollenspiels mit der Einstiegsfreundlichkeit und dem taktischen Tiefgang des Mage Knight-Spiels. Klassische Helden schleichen in Verliese hinab und kämpfen sich ihren Weg durch Fallen und Monster, um Reichtümer und magische Schätze zu ergattern. MK-Dungeons ist voll kompatibel zu der restlichen Mage Knight-Produktserie. Es erscheint Anfang September.

DUNGEONS & DRAGONS

Endlich erfolgte Ende Mai die Druckfreigabe für das deutsche Dungeons & Dragons Spielereset! Nun muss nur noch der endgültige Erscheinungstermin mit dem Drucker abgesprochen werden. Da momentan keine wichtigen Messen anstehen und für Amigo jeder Tag verlorenes Geld bedeutet, kann man wohl mit einem Erscheinen bis spätestens Ende Juni rechnen.

GURPS ATLANTIS

Für GURPS wurde ein Quellenbuch um die sagenhafte im Meer versunkene Stadt angekündigt.

GURPS TRAVELLER

Und noch ein GURPS Quellenband: Alien Races 4 mit 16 außergewöhnlichen neuen Alien-Rassen.

BESM



Ein Meisterschirm für das Animerollenspiel „Big Eyes, Small Mouth“, der neben dem vierseitigen Schirm ein detailliertes Abenteuer erhält, das bereits auf dem GenCon als Einführungsrunde angeboten wurde.

HUNTER



Auf 216 Seiten bietet der Players Guide zu „Hunter: The Reckoning“ alle Informationen die ein Jäger in der Welt der Dunkelheit benötigt. Neben neuen Regeln, Optionen und Ratschlägen

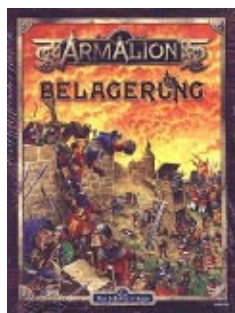


werden die Waffen der Jäger näher vorgestellt. Der Preis für diesen Softcoverband liegt bei etwa 60,- DM.

TRAVELLER

QuickLink Interactive und Far Future Enterprises werden eine d20-Version des altbewährten SciFi-Rollenspiels Traveller des Autoren Marc Miller herausbringen. Erstmals wurde Traveller 1977 veröffentlicht und wuchs in den letzten Jahren zu einer erfolgreichen GURPS-Reihe.

ARMALION



„Belagerung“ ist ein Ergänzungsband für Armalion und bietet umfangreiche Kampagnenregeln, um eine Belagerung mit all ihren vielfältigen taktischen und strategischen Möglichkeiten durchzu-

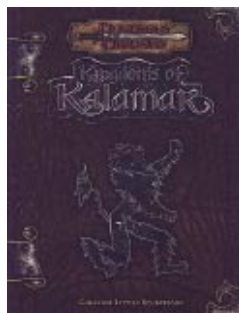
spielen. Nicht nur die verschiedenen Stärken und Schwächen der einzelnen Armeen werden berücksichtigt, sondern auch andere Faktoren wie Truppenmoral, Versorgung, Sappeure, Agenten, Entsatzarmeen, Schwere Geschütze, Sturmgräben und Tunnel. Dazu einen umfangreichen Anhang mit Regelergänzungen (Das Wetter, Dämonenarchen, Riesengolemiden, usw.) und eine farbige Übersicht mit den wichtigsten Regeln. Das Ganze kostet 45,- DM.

DOUGLAS ADAMS

Soeben traf die traurige Nachricht ein, dass Douglas Adams völlig überraschend im Alter von 49 Jahren verstarb. Der Verfasser des Kultromans „Per Anhalter durch die Galaxis“ erlag in Kalifornien überraschend einem Herzinfarkt. Seine Sprecherin bestätigte dem BBC, dass Adams im kalifornischen Santa Monica einem Herzinfarkt erlag. Der Autor hatte unter anderem durch sein 1979 erschienenes Buch „Per Anhalter durch die Galaxis“ Kult-Status erreicht. Auch die Folgeromane, die später eine 5-teilige Trilogie daraus machten, wurden internationale Verkaufserfolge und teilweise im englischen Original sogar an deutschen Schulen im Fremdsprachenunterricht genutzt. Nicht vergessen sollte man aber, dass alles 1978 mit dem Hörspiel „The Hitch-Hikers Guide to the Galaxy“ anfang. Sein bester Roman dürfte allerdings „Dirk Gently's Holistic

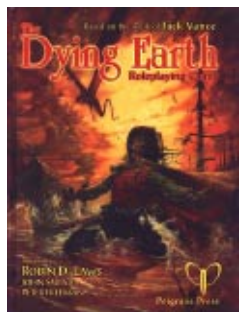
Detectiv Agency“ sein. Dies ist ein holistischer Detektivroman, d.h. alle Geschehnisse sind miteinander verbunden und erst zum Schluß wird für den Leser ein verblüffendes und amüsantes Gesamtbild sichtbar (und es wird sogar erklärt, wie man ein zu großes Sofa in ein Treppenhaus bringt). Adams war verheiratet und hatte eine Tochter.

KINGDOMS OF KALAMAR



Zu einem Preis von etwa 80,- DM ist dieses Hardcover mit 272 Seiten Inhalt erschienen. Damit ist es das erste voll ausgearbeitete Setting für das Dungeons & Dragons Universum basierend auf den d20 Regeln. Die Welt an sich ist klassische Fantasy mit vielen Details ausgearbeitet und unbedingt einen Blick wert. Nur der sehr hohe Preis ist nicht unbedingt gerechtfertigt.

DYING EARTH



Dieses Rollenspiel entstand nach den Werken von Jack Vance. Auf einer Welt, die dem Untergang geweiht ist, kämpfen die Spieler ums Überleben. Neben einfach zu erlernenden Regeln bietet das Hardcover zum Preis von etwa 70,- DM eine komplette Beschreibung der fantastischen Welt von Dying Earth.

WARLORD

Den hohen Anspruch auf der einen Seite anspruchsvoll wie Schach und auf der anderen Seite leicht zu erlernen zu sein erhebt das neue Sammelkartenspiel Warlord. Das Spiel bedient sich einem dem d20 System

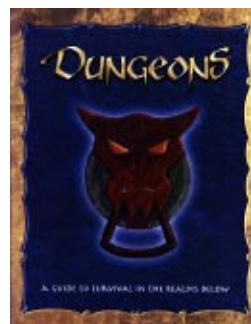


nicht unähnlichen Regelwerk. Das Grundset enthält 100 Karten für zwei Spieler, zwei zwanzigseitige Würfel und ein dickes Regelheft mit Weltbeschreibung zu einem Preis von etwa 45,- DM. Weitere Infos findet Ihr unter www.warlordccg.com (Website des Herstellers).

ENDLAND

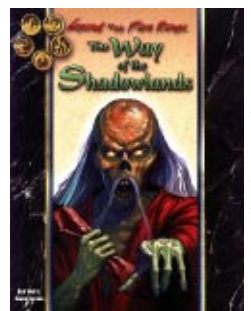
Endland ist als Printversion für 49,90 DM erschienen. Nähere Informationen über das postapokalyptische deutsche Rollenspiel Mad Max meets Waterworld unter www.endland.de.

DUNGEONS



Als ultimativer Führer durch alle Dungeons wird dieses Quellenbuch für Dungeons & Dragons angepriesen. Auf 120 Seiten werden diverse Tipps und Tricks für den Spielleiter geboten, um Eure Verliese noch interessanter und tückischer zu machen. Der Preis wird bei etwa 50,- DM liegen.

LEGENDS OF THE 5 RINGS



The Way of the Shadowlands ist das neue Quellenbuch für L5R. Neben Informationen über die Tainted Lands findet Ihr auf 136 Seiten neue Vor- und Nachteile und Schulen für die Damned, Nameless Ones und auch für die Moto Black Guard.

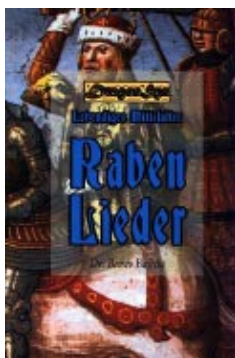
AGONE RPG



Dunkle und epische Fantasy in einem wunderschönen Land, in dem Ihr einen Oger, eine Fee, eine Medusa, einen Minotauren oder anderen fabelhafte Wesen spielen könnt. Das Spiel verspricht schnelle Regeln, eine Welt voller

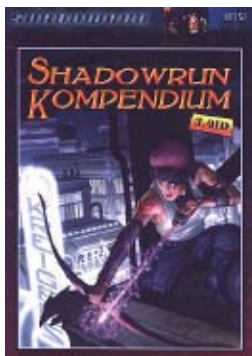
Intrigen und spannenden Abenteuern für 70,- DM (300 Seiten Hardcover). Scheinbar ein Fantasyrollenspiel, das typische Mantel und Degen Abenteurer in eine mystische und detailreiche Welt versetzt. Weitere Infos unter www.multisim.com.

DRAGONSYS



Für alle Freunde des Liverollenspiels gibt es nun die Rabenlieder, eine zünftige Sammlung von Liedern für die Schänke und das Lagerfeuer. Mal romantisch, mal derb, mal besinnlich. Zusammenge stellt und mit Noten versehen. Das 100 Seiten starke Softcover gibt es jetzt für 25,- DM zu kaufen.

SHADOWRUN



Das Kompendium für 3.01D bietet eine erweiterte Charaktererschaffung, neue Spielercharaktere, athletische Leistungen, genauere Regeln für Connections und Feinde, Tipps zur Ausarbeitung eigener Kampagnen und neue Sicherheitssysteme. Also eine Fülle an nützlichen Infos für Spieler und Spielleiter zum Preis von 36,- DM für 136 Seiten.

In Arbeit ist momentan das lange erwartete Year of the Comet, das sich tatsächlich in der Endphase der textlichen Entwicklung befindet, das wohl noch in diesem Jahr erscheinen wird. Eine Übersetzung werden wir dann schnellstmöglich nachliefern.

Desweiteren soll ‚Rigger 3.01D‘ Ende Juni erscheinen

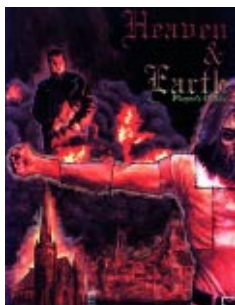
DUNGEONS & DRAGONS

Lange hat es gedauert, bis eine offizielle Kampagnenwelt von den Küstenmagiern für die 3. Edition kam, jetzt ist das Forgotten Realms Campaign Setting da. Die Welt Faerûn wird darin auf 320 Seiten ausführlich vorgestellt. Ebenso dabei sind neue Rassen, neue Fertigkeiten und zwei komplette



Kurzabenteuer für Euren Start in den vergessenen Reichen. Leider hat das Set einen stolzen Preis von 90,- DM, ist aber komplett in Farbe und bringt eine großformatige Karte der Welt mit.

HEAVEN & EARTH



„Heaven&Earth“ ist ein neues Rollenspiel, bei dem die Spieler in den Konflikt zwischen Himmel und Hoelle verstrickt sind. Das Spiel basiert auf dem Tri Stat System, das z.B. auch schon

BESM (Rezi in dieser Ausgabe) verwendet. Das System ist unterteilt in einen Player's Guide und einen Gamemaster's Guide, die beide jeweils 45,- DM kosten und 128 Seiten stark sind.

SPIEL DES JAHRES: DIE AUSWAHLLISTE

Das Amulett von Alan R. Moon und Aaron Weissblum (Goldsieber): Bisher wenig beachtetes Fantasyspiel, das zwar interessante Mechanismen hat, aber auch etwas langatmig ist.

- Babel (Kosmos): Ein abwechslungsreiches Zwei-Personen-Spiel, das aber kaum Chancen aufgrund der Spielerzahl hat.
- Capitol (Schmidt): Ein Bauspiel, das an das Spiel Manhattan erinnert.
- Carcassonne (Hans im Glück): Gilt als Favorit für den Hauptpreis.
- Cartagena (Winning Moves): Ein einfaches Denkspiel, ohne echte Chancen auf den Sieg.
- Drachendelta (Eurogames Descartes): Eine Mischung aus verschiedenen Spielprinzipien, die bei der Kritik und beim Publikum eher nicht so gut ankam.
- Ebbe und Flut (Adlung): Nicht gerade ein überragendes Spiel.
- Die Händler von Genua (Alea): Ein Verhandlungsspiel, das für den Hauptpreis zu komplex ist und eine zu lange Spieldauer hat.

- Hexenrennen (Queen): Ein einfaches Laufspiel für Kinder ab sieben Jahren.
- Land unter (Berliner): Ein einfaches Kartenspiel - eigentlich für Kinder.
- Royal Turf (Alea): Ein Wett- und Rennspiel das Spaß macht.
- San Marco (Ravensburger): Ein großes Brettspiel, das aber stark an El Grande erinnert.
- Zapp Zerapp (Zoch): Ein lustiges Spiel mit Aktionselemente, ab sieben Jahren.

Insgesamt ist dies die längste Liste zum Spiel des Jahres, aber auch eine der fragwürdigsten. Obwohl es einen extra Preis für das beste Kinderspiel geben wird sind zwei Kinderspiele auf dieser Liste. Und einige sehr gute Spiele wurden schlicht übergangen, wie etwa Medina oder Evo. Bei Kritikern gilt aber scheinbar Carcassonne ohnehin bereits als sicherer Gewinner.

RUNE



Das Rollenspielsystem im Hintergrund des gleichnamigen Computerspiels bringt Euch düstere Fantasy in den Ländern der Wikinger. Das Spiel wird gegeneinander gespielt. Jeder Spieler bekommt ja nach Erfolg Punkte und der mit den meisten Punkten gewinnt. Wer dies einmal ausprobieren wil erhält das Hardcover für etwa 70,- DM.

THEATER DER DUNKELHEIT

Die Gesetze der Nacht ist ein kompletter Leitfaden für die Umsetzung der Maskerade im Theater der Dunkelheit. Er richtet sich an Spieler und Erzähler gleichermaßen. Dieser Band soll schnelles Nachschlagen und den Einsatz im Spiel ermöglichen und bündelt alles, was man zum Spielen braucht. Alle Liverollenspieler, die in der Welt der Dunkelheit spielen können die Regeln für 40,- DM auf den neuesten Stand bringen.

[Die hier aufgelisteten News entstammen unterschiedlichen Quellen und sind ohne Gewähr. Unter anderem haben wir die Infos von www.toybox.de, www.rollenspiel-news.de und drosi.tuts.nu]



INSEL DER TAUSEND SCHLANGEN

- EIN GRUPPENABENTEUER FÜR DSA -

KAPITEL I

DIE UNSCHÄTZBAR ALTE: RASHDUL

ALLGEM. INFORMATIONEN

Langsam kommt ihr an der tulamidischen Karawane aus Mherwed, die aus etwa 40 Kamelen, 70 Lastkamelen und 35 Mann bestehen mag, vorbei. Eure Pferde sehnen sich schon nach einer kleinen Rast, denn die Sonne hat ihnen schon den ganzen Tag zu schaffen gemacht, aber trotzdem ist die große alte Stadt Rashdul nicht mehr weit. Beim Vorüberziehen werdet ihr von den braungebrannten Karawanenführern in tulamidisch begrüßt. Nach einer weiteren Stunde seht ihr schon in der Ferne einige goldweiße Zwiebeltürme, die hinter einer großen Mauer hervorscheinen. Schnell geht es weiter auf die Stadt zu, denn Praios färbt sich schon rot und wird bald hinter dem Horizont verschwunden sein. Am ehrwürdigen Mhanadi liegen vor der Stadt einige Lehmdörfer. Kleine Siedlungen, die zum größten Teil aus Lehmhütten bestehen. Die quaderförmigen Lehmbauten sind vom Volk mit weißer und ockerfarbener Farbe gestrichen. Neben den meisten Hütten

liegen kleine Verschlüge, in denen sich einige dürre Ziegen aufhalten.

Viele Menschen sind auf der staubigen Straße nach Rashdul zu sehen. Vom ärmlichsten Bauern bis zu luxuriös gekleideten Krieger. Gerade treiben ein paar Bauern einen gewaltigen Darpatbullen über die Straße, da ertönt der Aufruf des Abendgebets vom Minarett des kleinen aus Lehm und Stein gebauten Rasthullahtempels. Sofort knien die meisten Tulamiden nieder, die reichen rollen einen kleinen Teppich aus. Ihr reitet indessen weiter gen Rashdul und beobachtet jetzt auch die schmutzig gelben Fluten des Mhanadi. Dort sind mehrere kleine Boote zu sehen, deren Besitzer damit beschäftigt sind die ausgeworfenen Netze einzuholen. Ihr wißt, daß es im Mhanadi nur wenige Fische gibt. So zum Beispiel die sogenannte Sandsalzarale. Ihr wollt euch noch mehr umsehen doch da taucht auch schon die alte Stadt Rashdul vor euch auf.

Vor der weißen Mauer stehen viele kleine Lehmhütten. Neben diesen erhebt sich ein großes zweiflügliges Tor, welches zur Zeit von 10 Gardisten, gekleidet in Ringelpanzer und roten Turban, bewacht wird. Diese kontrollieren jeden, der die Stadt betreten will und kassieren logischerweise auch den

Zoll. Vor euch wird ein Wagenkarren kurz und knapp mit den Speeren der Gardisten durchstochen und kontrolliert, danach kommt ihr dran.

MEISTERINFORMATIONEN

Ermitteln sie den Wert der Gegenstände, die die Helden mit sich führen und berechnen sie 10% als Zoll. Sollten die Helden keine Meravedis mit sich führen so nehmen die Wachen auch Dukaten. Sie machen die Charaktere aber auch darauf aufmerksam, dass sie sobald wie möglich einen Münzwechsler aufsuchen sollten, denn in der Stadt werden keine Dukaten genommen.

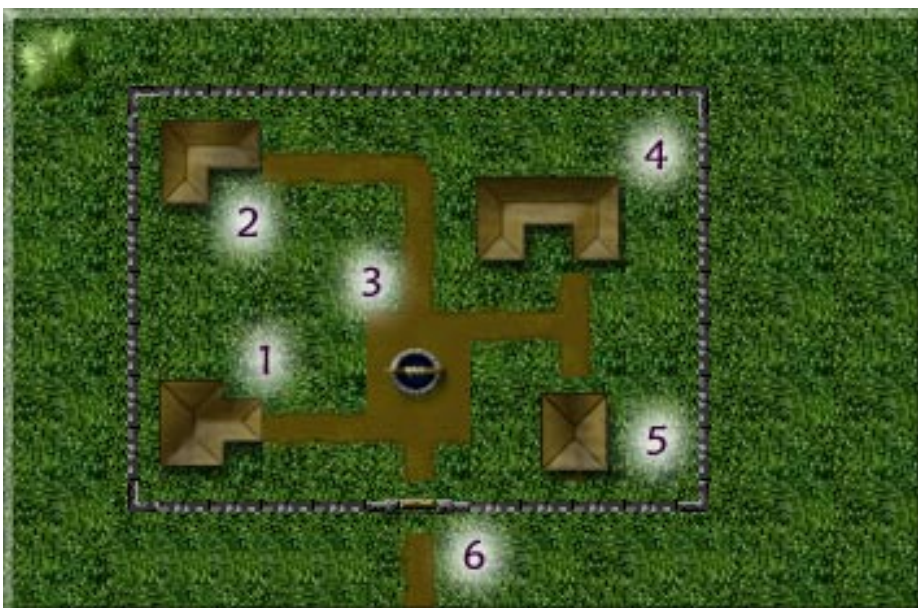
ALLGEM. INFORMATIONEN

Hinter dem Stadttor wimmelt es von Menschen. Nicht nur Tulamiden, sondern auch Zwerge und Nordländer säumen die Straßen. Ja, jetzt am 4. Rahja finden hier die großen Gaukelspiele statt. Neben Dutzenden von Gauklern und anderen Spielmännern, sind auch viele Gardisten hier zu finden, die so manchenm Langfinger einen Strich durch die Rechnung machen.

Gerade als ihr eine Schlangentänzerin begutachtet reiten 6 Männer im vollem Galopp aus der Stadt. Schnell machen die Besucher der Stadt Platz, um nicht von den mit Schmuck behängten schwarzen Pferden niedergetrampelt zu werden. Auch ihr führt jetzt eure Pferde am neuen Rasthullahtempel vorbei und erreicht die Karawanserei der Stadt, wähen Praios immer mehr sein Haupte zum Horizont neigt. Bevor ihr die Karawanserei erreicht riskiert ihr noch einen Blick auf den Mhanadi, dessen gelbe Fluten sich in ein rotgoldenes Wasser verwandelt haben.

MEISTERINFORMATIONEN

Lassen sie jeden Charakter eine Klugheitsprobe +1 ablegen. Gelingt auch nur eine der Proben, so machen sie nochmals darauf aufmerksam, dass es hier Taschendiebe in Hülle und Fülle gibt und (falls ihre Helden gerade daran interessiert sind





ABENTEUER

andere um den schweren Geldbeutel zu erleichtern) erklären sie ihnen auch, dass in Rashdul auf Taschendiebstahl hohe Strafen ausgesetzt sind. Bei gelungener Rechtskundeprobe +3 für Nordländer und -3 für Süd- und Mittelländer geben sie auch die Strafen hierfür bekannt. In Rashdul wird nämlich jeder Dieb mit der Kürzung eines Fingers „belohnt“ bzw. nach mehrmaliger Strafe kann es auch schon einmal die ganze Hand sein. Ebenfalls sollten sie den Helden noch ans Herz legen, dass Rashdul noch vor gut 5 Jahren schwer unter der al'anfanischen Gefahr aus dem Süden zu leiden hatte, aber in den Schlachten kaum etwas zu befürchten hatte. Sollten die Helden fragen, wo es einen Geldwechsler gibt, so können sie von Passanten erfahren, dass sich in jeder Karawanserei diese „Geldhaie“ aufhalten.

DIE RASHDULER KARAWANSEREI

Die Karawanserei ist nach euren Schätzungen wohl eine der kleinsten in Rashdul. Das mit einer 4 Schritt hohen weißen Mauer umgebene Gebäude liegt im äußersten Osten der Stadt, nahe dem Gauklerlager. Im großen Hof des tulamidischen Wirtshauses sind nur Pferde und ein Pony zu sehen, aber keine Kamele. Nachdem ihr eure Pferde abgestellt habt, seht ihr ein paar Männer in Kaftans gehüllt mit großen, buschigen Turbanen über den Hof gehen, sich wild in Tulamidia unterhaltend.

- 1: Lagerhaus und Geldwechsler
- 2: Pferdebund
- 3: Hof mit Springbrunnen
- 4: Schenke „Rasthullahs Pracht“
- 5: Zimmer
- 6: Tor

(siehe Übersichtskarte auf der vorhergehenden Seite)

DER GELDWECHSLER

ALLGEM. INFORMATIONEN

Der Geldwechsler Dunga ibn Rishad ist ein kleiner Mann mittleren Alters. Er trägt die typische Novadikluft und spielt andauernd mit seinem Füllfederhalter herum. Auf einem hölzernen Tisch vor ihm steht ein kleines Fäßchen mit Tinte vor einem weißgelben Pergamentpapier. Die Stube des Geldwechslers ist recht klein, gerade groß

genug, um ihn und maximal noch 2 andere Personen aufzunehmen.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Dunga wechselt beinahe alles, sowohl mittelreichische Dukaten, bornländer Batzen als auch alanfanische Dublonen. Außer dem Geld nimmt er auch Schmuckstücke und andere Gegenstände an sich, die mindestens 20 Meravedi wert sind. Die folgende Tabelle gibt den Wechselkurs an. Dunga nimmt übrigens 5% des gewechselten Geldes für sich.

1 Maravedi (M)	=	2 Dukaten (D)
1 Zechine (Z)	=	2 Silbertaler (S)
wobei 1 M = 10 Z sind.		

MEISTERINFORMATIONEN

Der Geldwechsler ist mit seinen 5% „Steuergeldern“ schon fast ein Halsabschneider. Sollte es zu einem Konflikt mit ihm kommen, so wehrt er sich mit seinem Hieb dolch, den er im Gürtel trägt. Spätestens bei der Verletzung eines Helden, wird ihre Spielgruppe merken, dass der Dolch mit Tinzal vergiftet ist. Nach 5 KR greifen 2 Stadtgardisten in den Kampf ein.

DUNGA IBN RISHAD

(Streuner, der 12. Stufe)

MU: 12 KL: 15 IN: 11 CH: 15 FF: 14 GE: 9 KK: 10 AG: 5 HA: 2 RA: 7 TA: 6 GG: 8 NG: 2 JZ: 0 AT: 16 PA: 17 LE: 60 MR: 1 MK: 20

Herausragende Talente: Falschspiel 15, Münzkunde 16, Taschendiebstahl 5, Bettler 3, Überzeugen/Bekehren 11

Zitate: „Sohn (Tochter) der Einfalt! Bei Rasthullah und Phex! Ich handle fair, aber was ihr für die paar Silberlinge verlangt, ist zu viel!“

Warum Dunga sich noch in dieser kleinen Karawanserei aufhält ist nicht bekannt. Längst hätte er sein Glück in fernen Landen machen können, aber aus unbekanntenen Gründen zieht er dieses Leben auf seine alten Tage vor.

In der Karawanserei halten sich sicher noch mehrere interessante Personen auf, aber es wären zu viele, um alle hier aufzuzählen. Einzig der Wirt sei noch erwähnt. Sein Name ist Hassan ibn Kurmaled.

AUF DEM JAHRMARKT

ALLGEM. INFORMATIONEN

Jetzt, nachdem ihr Gepäck und Pferde in der Karawanserei gelassen habt, wollt ihr weiter den Jahrmarkt und die Stadt erkunden. Viele Menschen säumen die Gassen und viele Gaukler sind unterwegs, genauso die kleinen Taschendiebe, denen man jederzeit auf den Leim gehen kann.

Im Zentrum der Stadt befindet sich der Basar, an dem auch noch jetzt die Händler ihr Waren anbieten. Hoch am Himmel blickt auch die Sichel der Mada wie ihr auf das Geschehen. Neben euch führt eine Schlangentänzerin einen beeindruckenden Tanz auf, während 6 Schritt weiter ein muskulöser Feuerschlucker die Passanten begrüßt und seine Kunststückchen vorführt.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Vor einem großen, blauen Zelt steht eine schwarzhäufige Frau, sie mag wohl um die 30 sein, in ganz und gar schwarzer Kleidung mit mehreren goldfarbenen Sternen darauf. Eine lange weiße Strähne im Haar und viel klimpernder Silberschmuck zielt die offensichtliche Wahrsagerin. Sie tritt auf [Heldenname] zu und beginnt zu sprechen:

„Ich habe das unbestimmte Gefühl dir etwas sagen zu müssen... Komm mit mir in das Zelt!“

MEISTERINFORMATIONEN

Die Wahrsagerin ist Sefira von Rashdul (vielleicht bekannt aus STAUB UND STERNE, Seite 12) und spielt im Abenteuer eine recht große Rolle. Sie ist es, die auf die Gefahren des Abenteuers aufmerksam macht. Nachdem sie die Helden in das Zelt geführt hat wird sie beginnen einen Inrahbaum zu legen.

SEFIRA VON RASHDUL

(Scharlatan der 12. Stufe)

MU: 16 KL: 16 IN: 13 CH: 17 FF: 13 GE: 9 KK: 8 AG: 4 HA: 3 RA: 7 TA: 5 GG: 3 NG: 7 JZ: 1

AT: 8 PA: 16 TP: W (Ringen) LE: 54 AE: 70 MR: 4 MK: 20

Herausragende Talente: Feilschen 5, Prophezeien 16, Heilen Seele 9, Magiekunde 7, Geschichtswissen 14, Lesen 9, Inrah 16, Alchemie 7, Menschenkunde 18, Lügen 17, Zauberfertigkeiten: Odem Arcanum: 14, Analüs Arcanitas 6, Aureolus 15, Oculus Astralis 12, 6. Sinn 18, Eigenschaften 8, In dein Trachten 12, Sensibar 12, Impos-



storis 15, Menetekel 10, Blitz dich find 6, Gliederschmerzen... 7, Das Sinnen... 4, Objectum stumm... 18, Armatrutz 2

Zitate: „Dir stehen große Taten bevor, aber ich sehe einen dunklen Schatten über deinem Pfad...“, „Du solltest mir vertrauen, dafür bin ich ja hier...“, „3 Zechinen natürlich! Denkt ihr ich arbeite umsonst?“, „Du rüdigler Sohn einer Wüstenviper! Tlulacs Fluch über dich!“

DIE PROPHEZEIUNG DER SEFIRA VON RASHDUL

ALLGEM. INFORMATIONEN

Sefira führt euch in ihr kleines Zelt und holt ein Kartenspiel heraus.

„Leg deine linke Hand auf die Karten!“

Nachdem [Name] ihren Anweisungen gefolgt ist beginnt sie die Karten im Kreis zu legen. Sie flüstert: „Es werden 10 Karten sein! Mal sehen, ob die Götter zufrieden mit dir sind!“

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Die erste Karte: Wasser Sieben. „Eine Reise über einen Fluß steht euch bevor. Die Reise wird aber nicht lange währen!“

Sie deckt die 2. Karte auf: Der König des Feuers. „Zorn, Krieg und Streit werden euch zerreißen!“

Die 3. Karte: Nandus, der Weise. „Auf eurer bevorstehenden Reise werdet ihr viel Weisheit und Magie brauchen.“

Die 4. Karte: Hrangarr. „Nur zeitweilig eine Gefahr. Ihr werdet Schlangen und Echsen begegnen und einen Pakt mit ihnen schließen.“

Die 5. Karte: Der Würfel. „Nur mit viel Glück werdet ihr eine große Prüfung schaffen!“

Die 6. Karte: Das As des Windes. „Sieg und Triumph. Entweder für euch oder euren Gegner.“

Die 7. Karte schließt den Kreis: Der Tod. Sefira starrt auf die Karte und spricht mit Entsetzen weiter: „Der Tod ist euer nächster Feind, die Nähe zu ihm ist gigantisch!“

Die 8. Karte legt Sefira in die Mitte: Der Knappe des Erzes. „Das Volk der Zwerge wird euch helfen oder aber auch vernichten!“

Die 9. Karte wird neben die 8. gelegt: Phex, der Gott der Diebe. „Paßt auf! Listen sind gefragt und bei der Reise benötigt!“

Die 10. Karte wird auf die andere Seite

der 8. gelegt: Der Magier des Wassers. „Ihn müßt ihr sowohl enttarnen, ihm aber dann vertrauen!“

Nach der Legung steht Sefira entkräftet auf und bittet euch nach einer Spende von 3 Zechinen zu gehen.

MEISTERINFORMATIONEN

Sefira hat den Schlüssel zur Lösung des Abenteuers in ihren Händen bzw. vor sich auf dem Tisch. Lesen sie daher die Kartenlegung nur ein einziges Mal vor!

Zu den einzelnen Karten:

1. Der Fluß ist der Mhanadi, über den die recht kurze Reise führt (bereits am 4. Tag werden die Helden von al'anfanischen Sklavenjägern ihres Schiffes beraubt).

2. Diese Karte spricht die Verzauberung Flionils an. Der Schwarzmagier Kirath wird den Halbfelfen später dazu bringen, die Helden anzugreifen.

3. Die Weisheit und Magie werden in Hesindes Prüfungen benötigt.

4. Logisch in der Nähe eines Schlangentempels im Dschungel.

5. Darauf basiert DSA...

6. Das zeigt sich im Finale.

7. Die Karte bezieht sich auf die recht gefährlichen Prüfungen im Schlangentempel.

8. Bezogen auf die Probe des Erzes.

9. siehe 7.

10. Wohl die wichtigste Information aus den Karten. Die Helden müssen im Schlangentempel Veroc Arcanias, einen hochstufigen Magier enttarnen, der ihnen bei ihren Aufgaben, sehr gut zur Seite stehen kann.

Sollten die Helden nicht gewillt sein Sefira das Geld zu zahlen, so wird sie einen Helden mit einem „Gliederschmerzen, Nadelstich...“ bedenken und sich danach unsichtbar machen. Sollten die Helden sie sogar angreifen, so werden ihr ein paar Gaukler (W6+4) und mehrere Stadtgardisten (2W6) helfen.

CHARAKTERE AUF DEM GAUKLERFEST

1. STADTGARDISTEN

ALLGEM. INFORMATIONEN

Vor euch steht ein recht großer, braungebrannter Tulamide. Er trägt einen Ringelpanzer, der von einer roten (Gardist),



ABENTEUER



blauen (Offizier) oder rotgoldenen (Hauptmann) Schärpe unterbrochen wird, einen offenen Helm, an dessen Ende ein rotes Fadengeflecht befestigt ist, und lange Pluderhosen. An seinen Füßen seht ihr ein Paar spitze, violette Schuhe. In der Waffenhand hält er einen langen Reiterspeer (Dschadra) mit einem blauem Wimpel kurz vor der Spitze. Ein verzierter Khunchomer ist in den breiten Gürtel gesteckt, wo auch schon ein Hieb dolch seinen Platz hat.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Die Stadtgardisten sind immer in Trupps zu zwei oder vier Personen zu sehen. Ständig patrouillieren 12 Streifen durch die Stadt. Besonders auf dem Basar sind mindestens 3 Staffeln von ihnen zu sehen. Wachablösung ist jede 6. Stunde. Die gut ausgebildeten Krieger sind allesamt in der Garnison, wenn sie nicht gerade auf Streife sind.

MEISTERINFORMATIONEN

Die Gardisten haben neben ihren offenen Waffen noch eine weitere im Ärmel. Jeder von ihnen hat eine kleine Pfeife im Ringelpanzer. Diese Pfeife ist eine Hundepfeife. Wird diese benutzt, so schlagen die Hunde in der Garnison sofort an, werden dann freigelassen, laufen schnellstens zu den Bedrängten und greifen in den Kampf ein. Das ist aber nicht gerade ein perfektes System, denn erst nach W20 SR werden die 2W6 Hunde in den Kampf eingreifen.

GARDIST

(Krieger der 7. Stufe)

MU: 15 LE: 52 RS: 6

Dschadra: AT: 14 PA: 11 TP: W+5

Hieb dolch: AT: 12 PA: 10 TP: W+2

Khunchomer: AT: 15 PA: 13 TP: W+4

MR: 4 AU: 66 MK: 24

WERTE EINES HUNDES

MU: 16 LE: 21 RS: 1

AT: 13 PA: 5 TP: W+2

MR: -3 AU: 80 GS: 13 MK: 12

ZEITTABELLE: AUF DEM GAUKLERFEST

18. Stunde: Die Helden erreichen Rashdul zur 18. Stunde des Tages. Zunächst gilt es, eine Unterkunft zu finden und sich auf den Besuch des Basares vorzubereiten. Spielen Sie diese Szenen nicht zu lange aus, denn der Basar ist interessanter

als die Herbergssuche...

19. Stunde: Von hier an können die Helden sich überall in der Stadt aufhalten. Ab jetzt sollten sie pro halbe Stunde einmal auf die Begegnungstabelle würfeln.

20. Stunde: Treffen mit Sefira von Khunchom. Ansonsten s.o.

21. Stunde: Dunkelheit. Freudenmädchen füllen die Straßen. S.o.

22. Stunde: Der Basar schließt.

23. Stunde: Die notwendige Begegnung „Der Taschendieb“ findet statt.

BEGEGNUNGSTABELLE: AUF DEM GAUKLERFEST

Pro halbe Stunde: W20

1-9 keine Begegnung

10-14 Ein Taschendieb stiehlt den Geldbeutel eines Helden (kann bei gelungener Intuitionsprobe +1 abgewendet werden).

15-16 Ein Scharlatan versucht den Helden einen angeblich magischen Gegenstand oder Ähnliches anzudrehen.

17-18 Ein Händler bezichtigt einen der Helden des Diebstahls.

19-20 Die Helden kommen in einen großen Gauklerumzug und werden mitgeschleppt.

WERTE EINES TASCHENDIEBS

MU: 10 AT: 7 MR: -4

GE: 12 PA: 7 AU: 29

FF: 12 TP: W6 LE: 20

MK: 4

Bei einer Verfolgung sollten sie einige saftige Gewandheitsproben fordern, um nicht in der Menschenmenge stecken zu bleiben. Sollten die Helden den etwa 10jährigen Dieb zu fassen kriegen und an die Stadtwache ausliefern, so erhalten sie ein Entgelt von 1 Zechine. Den Dieb erwartet nun lange Haft in einem Straflager oder in der Sklaverei. Möglich wäre natürlich auch die Kürzung eines Fingers oder einer Hand. Sollten die Helden DAS zulassen, so ziehen sie schon einmal jedem Helden 20 AP ab, wenn die Helden nicht aus den Gebieten derartiger Bestrafung kommen (hierbei sind eigentlich nur Tulamiden und Novadis von dem AP Verlust ausgenommen, denn im Mittelreich würde man nicht gerade einen 10jährigen so hart bestrafen).

DER TASCHENDIEB DARRAC IBN MACHAN

ALLGEM. INFORMATIONEN

[Name] merkt auf einmal, dass sein/ihr Geldbeutel sich wohl verflüchtigt hat und dort hinten seht ihr den Dieb auch schon laufen! Schnell seht ihr zu, wie ihr hinter dem rothaarigen Bürschchen herkommt.

MEISTERINFORMATIONEN

Der Dieb wird versuchen die Helden in der ganzen Stadt zu verlieren. Treiben sie sie von einem Platz zum nächsten. Lassen sie den Dieb manchmal fast in Reichweite sein, um ihn ein wenig später weiter weg zu sehen. Nach gut 10 Minuten Jagd führen sie die Helden zu den Felsengräbern außerhalb der Stadt. Seien sie auf jeden Fall sicher, dass Darrac einen großen Betrag erbeutet hat (wenn es sein muss so klauen sie dem Opfer auch eine gute Waffe), denn diese Begegnung ist ein Schlüsselereignis.

BEI DEN GEBEIFELDER

ALLGEM. INFORMATIONEN

Vor euch stürzt der Dieb auf den Boden. Er muß wohl über einen großen Stein bei den Gräbern gefallen sein. Keuchend und schnaufend erreicht ihr den kleinen Dieb, der genau wie ihr nach Luft schnappt.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Der Dieb ist etwa 12 Jahre alt und hat ein mittelländisches Aussehen. Bei sich trägt er ein Taschenmesser und [Name des bestohlenen Helden] Geldbeutel. Der dürre Junge wehrt sich nicht einmal, als er von einem von euch am Kragen gepackt und etwas duchgeschüttelt wird.

Auf einmal, gerade als ihr ihn verhören wollt, hört ihr aus einer nahen Grabhöhle eine Stimme: „Abdul! Mach hinne! Die Gardisten sind garantiert nahe!“

„Keine Panik! Noch ein, zwei Ohrringe und Ketten von diesem Bastard und wir sind gemachte Leute! Lovvin, Rashin! Habt ihr das Zeug?“

„Ja, haben wir!“

„Na gut, dann los zurück ins Lager zu den anderen!“

MEISTERINFORMATIONEN

Die 4 Männer gehören zu einer Bande von Grabräubern, die schon seit mehre-



ABENTEUER

ren Monden hier in Rashdul ihr Unwesen treibt. Alle vier sind hervorragende Kämpfer und Reiter. Kurz nach dem Gespräch kommen sie dann aus dem Grab zurück, wo die Helden sie hoffentlich erwarten werden. Beschreibungen der Männer entfallen, da man im Dunkeln sowieso nichts erkennen kann. Das einzige was die Helden erkennen sind die wehenden, großen Mäntel der Grabräuber.

ABDUL IBN GORKON

MU: 14 AT: 17 PA: 17
LE: 65 MR: 5 TP: W+8 (Khunchomer)
AU: 83 MK: 35
Werte von Lovvin, Rashin und Nilk
MU: 13 AT: 15 PA: 14
LE: 45 MR: 2 TP: W+5
AU: 61 MK: 27

Die Helden sollten einen der 3 Handlanger gefangen nehmen. Dieser kann ihnen dann den Weg zum Lager der Grabräuber zeigen oder beschreiben.

Das Lager der Grabräuber liegt etwa 1,7 Meilen westlich von Rashdul. Sollten die Helden der Stadtwache den Grabräuber übergeben, so erhalten sie ein Kopfgeld von 3 Meravedi und die Ehre bei der Gefangennahme seiner Komplizen dabei zu sein.

DAS LAGER DER GRABRÄUBER

ALLGEM. INFORMATIONEN

Vor euch, hinter einem kleinem Hügel, seht ihr eine Rauchfahne aufsteigen. Als ihr auf den Hügel klettert seht ihr 7 große Zelte um 3 Feuerstellen verteilt. Etwa 12 bis 20 Männer und Frauen treiben sich im Lager herum.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Alle Räuber scheinen eine eigene Aufgabe zu haben und werden von einem fetten Mann in einem Plattenpanzer kommandiert (Asterixmäßig der fette Kerl im Brust- äh Bauchpanzer).

Die kleine Reitertruppe Rashduls (11 Mann) macht sich zum Kampf bereit und auch ihr wollt ihnen in nichts nachstehen. Und da geht es schon los. Die Pfeile der Rashduler Reiter durchbohren 3 der Räuber und brennende Fackeln fahren in einige der Zelte.

Doch kaum haben die Rashduler ihren

Vorteil ausgekostet, da schlagen die Räuber auch schon zurück. Mit Sklaventoden, Säbeln, Khunchomern und Langschwertern hieben die Grabschänder auf die Reiter und deren Pferde ein. Dabei tut sich ein Krieger besonders hervor.

MEISTERINFORMATIONEN

Die Angriffe der Rashduler Reiter, für den Krieger aus dem Mittelreich ein verabscheuungswürdiger Akt, ist eines der Standardmanöver im tulamidischen Kriegshandwerk. Die Räuber sind zur Zeit des Überfalls ohne Pferde und trotzdem schaffen sie es sich einigermaßen zu halten. Schicken sie jedem der Helden einen Räuber oder eine Räuberin auf den Hals bevor sie sich dem Anführer oder dem Krieger widmen können.

Die Räuber (insgesamt 25 Männer und Frauen) bilden eine sehr große Gefahr für die Reiter und die Helden. Obwohl ihre Bewaffnung eher schlecht ist, sollten sie den Helden gehörig auf die Nerven gehen. Finten und Ausfälle sind bei ihnen an der Tagesordnung. Entscheiden sie selbst was für Waffen die Räuber haben.

(Bitte keine Ochsenherden, Rondra-kämme, Drachenschwänze (4er Morgenstern), Andergaster oder ähnliches).

RÄUBER

MU: 14 LE: 42 TP: je nach Waffe
RS: 1 (Leder) AT: 14 PA: 11
MR: 1 MK: 19 AU: 55

OKEM AL NIAB

MU: 15 LE: 55 TP: W+4 (Schwert)
RS: 4 (Plattenharnisch) AT: 16 PA: 14
MR: 5 MK: 24 AU: 30
(Okem hat seit gut 7 Monaten nicht mehr trainiert)

SHAKIN VON HAVENA

MU: 18 LE: 88 TP: 2W+8 (Kriegshammer) RS: 1 AT: 18 PA: 17
MR: 7 MK: 55 AU: 108

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Überall liegen die Leichen von erschlagenen Räubern und Gardisten. Die wenigen Gefangenen werden von den 6 letzten Reitern abgeführt, die Beute der Räuber abtransportiert. Die Reste des Lagers liegen in Trümmern und nur noch einige schwelende Zeltfetzen liegen am Boden. Das Schlachtfeld sieht aus als ob Xerfais Don-

nerschlag selbst hier den Boden getroffen hätte. Einige neugierige Bauern aus den Vororten von Rashdul erklimmen den kleinen Hügel, um sich das Spektakel anzusehen. Ihr wißt zwar nicht warum, aber irgendwie freut euch dieser Sieg trotz der großen Verluste.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Der Hauptmann der Wache reitet neben eure Seite und beginnt zu sprechen.

„Das war eine exzellente Leistung. Bei Rondra und Rasthullah! Kommt! Wir reiten zurück zur Stadt. Ich habe schon einen der Bauern als Boten geschickt, um unsere Ankunft anzukündigen. Und jetzt los! Wir wollen keine Zeit verlieren!“

MEISTERINFORMATIONEN

Sollten die Helden die Leichen der Erschlagenen untersuchen so können sie immerhin noch 60 Meravedi finden. Einen ganz stattlichen Preis.

Auf dem Ritt zurück wird ihnen Gorgonion, der Führer der Wachen, berichten, dass die Shanja selbst die Helden auf einem großem Fest empfangen wird, welches sie in ihrem prunkvollem Palast halten wird. Sollten die Helden nicht einwilligen so wäre es eine Beleidigung für die Shanja. Wenn sie aber zustimmen, so erinnern sie sie an ein Gastgeschenk und an angemessene Kleidung. (Ein verschlissener Lederpanzer oder eine Gestechrüstung machen sich nicht so gut im Thronsaal einer tulamidischen Königin). Das Gastgeschenk sollte etwas Besonderes sein, was man nicht so einfach in Rashdul und Umgebung erwerben kann (z.B. eine mittelländische magische Vorstellung, oder ein mittelländischer Tanz...). Vorher werden sie allerdings noch eine weitere Heldentat vollbringen müssen...

DER DÄMON

ALLGEM. INFORMATIONEN

Ein in Lumpen gekleideter Bauern kommt euch völlig außer Atem entgegen. Gorgonion stoppt sein Pferd und steigt ab, um zu dem Bauern zu gehen. Dieser ist mittlerweile in den Staub gesunken und schreit etwas Unverständliches.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Der an die 70 Jahre alte Mann, zeigt mehrere Verletzungen an Armen und Beinen



seltene runde Verletzungen. Die Verletzungen sind so angeordnet, dass es wohl ein Octopus war, der ihn zu fassen bekommen hat. Leider leben aber im Mhanadi keine Vielarmigen...

Schnell läuft Gorgonion zu dem Greis und schüttelt ihn wach. Die einzigen Worte, die der Greis noch spricht sind: „Er hat sie alle getötet, der Dämon, alle! Mein Dorf, meine Eltern, alle...“

MEISTERINFORMATIONEN

Der Bauer, sein Name war Bashil ibn Kirrin, war der 12jährige (!) Sohn einer Bauernfamilie in der Nähe Rashduls. Vor gut einer Stunde erschütterte ein gewaltiges Erdbeben (Was nur innerhalb eines Radius von 100 Schritt zu spüren war) die Bauernsiedlung und deren Felder, als ein Riß im Himmel zu sehen war. Der Riß war ausgefranst und zeigte nur ein graues Wabern, doch dann stürzte ein seltsames Wesen aus dem Loch zum Limbus. (Die vorhergehenden Zeilen können sie den Helden auch vorlesen, wenn einem von ihnen ein NEKROPATHIA gelingt).

Aus dem Limbus stürzte der dreiehörnte Dämon Fallarteloth, besser bekannt als Kallaritoth, ein Diener der Charyptoroths, und machte sich über die Lebensenergie der Bauern her. Der Dämon umschlang mit seinen 9 Tentakeln jeweils einen Bauern (während der Dämon in der Luft schwebte), erstach noch einige Unschuldige mit seinem Dreizack und „trank“ die Energie des Opfers. Als er mit seiner Prozedur fertig war, hatte er alle Lebenskraft in sich gebannt und schwebte weiter, während das um viele Jahre gealterte Opfer nach dem LE-Entzug nur noch wenige Minuten zu leben hatte (regeltchnisch heißt das: Die Lebensenergie wird auf 0 gebracht und das Opfer hat dann noch W20 Runden zu leben).

Nun sollten die Helden den Dämon aufsuchen und unschädlich machen. Dazu führt Gorgonion sie zu dem kleinem Dorf in der Nähe der Stadt.

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Ihr blickt von einem Hügel auf eine kleine Bauernsiedlung. Überall liegen tote Menschen auf dem staubigen Boden und auch viele Tiere siechen noch in den Verschlägen der Häuser vor sich hin. Über dem ganzen Schauplatz schwebt eine 3 Schritt hohe, grüngraue Gestalt in etwa 5 Schritt Höhe.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Die Gestalt ist annähernd menschenähnlich. Der graue Oberkörper ist der eines sehr muskulösen Mannes, der in seiner rechten Hand einen blutroten Dreizack hält. Sein Gesicht scheint eherwie ein Octopus mit 8 sehr kurzen Tentakeln. Ein rotglühendes Auge ist auf der Stirn zu sehen, welches dämonisch einherblickt. Der Unterkörper besteht aus 9 mit Saugnäpfen besetzten Tentakeln, welche in einer grünlichen Farbe leuchten. Dort wo alle Tentakel zusammenlaufen klaffen 3 blutrote Hörner hervor, die wie Zähne angeordnet sind.

MEISTERINFORMATIONEN

Der Dämon arbeitet nach einem recht einfachen Prinzip. Zuerst versucht er einen Gegner mit seinen Tentakeln zu fassen, um ihn dann zu den 3 Hörnern zu führen, die das Opfer dann versuchen zu beißen. Mit dem Dreizack hiebt er nach weiteren Opfern. Der Dämon ist im Kampf sehr gefährlich, hat aber eine Schwachstelle:

Er ist extrem magieanfällig. Mit Beherrschungszaubern kann er zwar nicht beeinflusst werden, aber dafür funktionieren Illusions- und Verwandlungszauber exzellent, da der Dämon halbmateriell ist. Der Dämon kann nur von heiligen oder magischen Waffen verletzt werden, Waffen oder Zauber, die mit Feuer zu tun haben, richten den doppelten Schaden an.

FALLARTELOTH

MU: 24 LE: 90 AT: 9x10 (Umschlingen), 14 (Biß), 12 (Dreizack) PA: 10 TP: W+1/W6 Jahre/W+5 RS: 2 GS: 7 MR: 4 Gelingt dem Dämon eine „Gute Attacke“ so raubt er dem Helden sofort W6 Lebensjahre, egal mit welcher seiner Waffen er angegriffen hat. Fallarteloth kann nur mit zweien seiner Attackemöglichkeiten in einer KR angreifen.

Weitere Informationen über den Dämon: Beschwörung: +35 Beherrschung: +14 Wahrer Name: vermutet Dienste und Kosten: Kampf: 25 ASP Wache: 35 ASP Suchen und vernichten: 65 ASP

ZURÜCK IN RASHDUL

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Schon zum zweiten mal reitet ihr durch das große weiße Tor von Rashdul. Hunderte von Menschen säumen die Strassen und heißen euch willkommen. Fanfaren-



ABENTEUER

stöße und Trompeten erklingen von den Türmen. Einige Leute rufen euch in Tulamidia ihren Dank, die Grabräuber gefangen zu haben, aus. Auch die Gaukler vom Vorabend sind überall zu sehen. Verstohlen erkennt ihr auch den kleinen Taschendieb hinter einer Ecke hervorschauen.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Gorgonion ist genau wie ihr äußerst erfreut über die Begrüßung und macht euch darauf aufmerksam, wie gastfreundlich doch die Menschen hier sind. Einen Dieb aber, bestrafen sie sofort nach alttulamidischem Recht. Langsam kommt ihr auf den Palast Rashduls zu. Ein göttliches und zauberhaftes Bauwerk, welches schon auf mehr als 1000 Jahre Vergangenheit blickt. Der weiße Palast, auf dessen Hauptgebäude eine große goldene Kuppel ihren Platz hat, wird durch eine ca. 6 Schritt hohe Mauer gesäumt und ist so, neben seiner nur allzu günstigen Lage auf der Spitze der Rashdulsgräber (eine große Erhebung, um die die Stadt erbaut ist), exzellent gegen Feinde geschützt.

Nach einem recht kurzen Ritt, ihr seid mittlerweile mit Wüstenblumen der Bevölkerung geschmückt, kommt ihr endlich im Burghof an, wo 12 Soldaten (10 Männer und 2 Frauen), gekleidet in die typische Leibgardenuniform, euch die Pferde abnehmen und euch von selbigen herunterhelfen. Die Pferde werden unverzüglich in die prachtvollen Stallungen gebracht, wo ihr auch schon mehrere Pferde angebunden stehen seht.

Ein kleiner untersetzter Mann mit einer blauen Kutte, die mit Sternen und Halbmonden verziert ist, kommt auf euch zu und begrüßt euch freundlich. Er stochert ein paar mal mit seinen Zeremonienstab im Boden herum und spricht euch mit einer recht dunklen aber leisen Stimme an: „Sie erwartet euch! Meine Diener werden euch nun zu euren Gemächern bringen, wo ihr euch säubern und eure Wunden heilen könnt.“

Der Haushofmeister, laut Gorgonion ist sein Name „Grandorion II. von Fasar“ schnippt einmal mit den Fingern und sofort werdet ihr von 10 halbnackten Mohasklavinnen umringt und in das große, weiße Gebäude gezerrt. Hinter den Mohafrauen kommt ebenfalls eine schon recht alte Kammerzofe, nach der Hautfarbe eine Mittelländerin, hinter euch her.

MEISTERINFORMATIONEN

Die Kammerzofe Ariena von Greifenfurth wird die Helden durch den Palast führen und schließlich in ihre Zimmer bringen lassen. Dort werden die Helden (jeder Held bekommt ein einzelnes Zimmer) von den Moha auf alle erdenklichen Arten verwöhnt. Dies reicht vom Baden bis zum Genuß der Gaben Rahjas.

Die Zimmer sind prunkvoll ausgestattet: In der Mitte des Zimmers steht ein kleiner Stufenspringbrunnen neben einem in den Boden eingelassenen Badebecken. Auf dem Boden neben einigen Dutzend herabhängender Schleier steht eine große goldene Schale mit Früchten auf dem Boden. Durch ein Fenster, mit mehreren kleinen Holzgitterchen ausgestattet, können die Helden über Rashdul und die Umgebung blicken. Nach einem Bad mit kostbarsten Ölen, werden die Helden in feine Rashduler Stoffe gefüllt, ihre Waffen werden sorgfältig in den Gemächern aufbewahrt. Jetzt können sie die Helden in den Audienzsaal lassen...

AUDIENZ BEI DER SHANJA VON RASHDUL

ALLGEM. INFORMATIONEN:

Ihr werdet in einen großen Audienzsaal im ersten Stockwerk des Palastes geführt. Mehrere Leibwachen stehen um ein großes Kissen auf dem eine recht schlanke Frau mit verschleiertem Gesicht sitzt. Zu ihren Füßen liegt ein schön gewachsener Khomgepard, der über einen silbernen Teller leckt und anscheinend gerade eine Mahlzeit hatte. Neben der Shanja auf dem Kissen steht der Haushofmeister und eine sehr große Wache, bewaffnet mit einem Doppelkunchomer, den er an seinem rotem Gürtel trägt.

Ein Diener mit einem Zeremonienstab kündigt eure Ankunft an (Name, Vorname, Herkunft, Titel). Die Frau auf dem Kissen beginnt zu sprechen: „Seid begrüßt, ihr Helden aus dem Land der untergehenden Sonne! Ich habe nicht besonders viel Zeit, um euch viele Details zu erklären, deshalb will ich es kurz machen.“

In den alten Schriften der Tulamiden steht geschrieben, dass es eine Zeit geben werde, in der die Schlangen wieder auf Sumus Leib kommen und die Welt vernichten werden. Urtümliche Seeschlangen sollen das Verderben bringen, doch auch die schrecklichen

Leviatanim werden wieder über dieses Land herrschen. Das große Buch der Echsen lehrt uns diese Tatsache. Wir glaubten immer, dies sei nur eine Anmaßung der Krötengezüchter, aber vor wenigen Wochen erfuhren wir, dass es doch einen Weg gibt, der die Schlangenwesen zurück bringt.

In einem alten Buch, dessen Namen wohl nur noch den Göttern bekannt ist, steht der Weg beschrieben, wie und wann die Echsen zurückkehren werden. Das Datum ist das Jahr 10.000 nach dem echsischen Kalender, der sich ebenfalls in dem alten Buch befand. In unserer Zeitrechnung wäre es das Jahr 24. Am 21. Praios werden die Echsen kommen. Laut dem Buch, welches von einem Menschen aus dem Geschlecht der „Alten“ (siehe „Der Bund der Schwarzen Schlange“) niedergeschrieben wurde, kann diese Rückkehr vermieden werden. Dies geschieht dadurch, dass ihr das „Auge der Schlangengöttin“ sucht.

Dieses Auge besteht aus einem goldähnlichem Metall und ist mit 3 Edelsteinen besetzt: Ein Rubin, ein Smaragd und ein schwarzer Diamant. Wird einer der 3 Steine entfernt, so schließt sich das Tor zu einer Nebenwelt, in der die Echsen nun leben, nachdem der Sheik al Sheik sie bezwang. Viele Jahre lang haben sie in jener Nebenwelt, auch Globul genannt, ihre Kräfte gemehrt und sind bereit gegen das Menschengeschlecht zu ziehen.

Dass dieses Globul besteht ist sicher: Bei dem Ritual wird ein gesamter Landstrich von Sumus Leib gebannt und nur die nackten Felsen der Erde bleiben zurück. Die Khom ist das beste Beispiel dafür. Was jetzt zählt ist aber nicht das Vergangene, sondern unsere Zukunft. Ihr seid hier die besten Kämpfer, Zauberer und Diebe der ganzen Umgebung. Wie ich hörte habt ihr schon viele Abenteuer bestanden und wäret bereit ein weiteres zu beschreiten. Aber ich warne euch! Die Reise wird gefahrvoll und mörderisch sein und außerdem sitzt euch auch noch die Zeit im Nacken. Heute ist der 5. Rahja. Das heißt, dass ihr spätestens in 41 Tagen das Auge gefunden und die Edelsteine entfernt haben müsst, ansonsten ist alles vergebens und die Echsen werden aus der Nebenwelt zurückkehren. Zwar wird die Khom nicht wieder ein blühendes Paradies, wie es einst war, aber in der Wüste werden sie auftauchen, irgendwo...

Ihr werdet wie schon gesagt eine lange Reise unternehmen, aber ihr sollt noch ein



ABENTEUER

paar Begleiter bekommen, die euch in der Stunde der Not zur Seite stehen werden. An Bord unseres schnellsten Schiffes sollt ihr in den Osten des Perlenmeeres vorstoßen. Dort werdet ihr die Insel der 1000 Schlangen finden, in deren Zentrum sich eine goldene Pyramide erhebt. In diesem Schrein befindet sich das Auge, wie es das Buch sagt. Mehr Informationen kann ich euch leider nicht geben, ebensowenig kann ich euch für die Reise bezahlen, aber seid gewiß, ihr werdet Erfahrungen machen, die ansonsten noch keiner machen konnte, und vielleicht könnt ihr sogar das Land der Tulamiden vor dem sicheren Untergang retten.

Wenn ihr also bereit seid, so rüstet euch in meiner Waffenkammer aus und geht zum Pier. Dort werdet an Bord der „Rashtuls Atem“ gehen, um mit ihr ins Perlenmeer vorzustößen...“

MEISTERINFORMATIONEN

Das Buch über die Echsen wurde etwa im Jahr 6550 vor Hal von einem Gelehrten der „Alten“ geschrieben. Leider sind in dem Buch sehr viele Übertreibungen. Die Echsen sind von Rashtul Sheik al Sheik vor ca. 3000 Jahren vertrieben worden. In Wahrheit bezieht sich der Weise auf das Volk der Marus, welches in Aventurien fast ausgestorben ist. Vor ca. 10000 Jahren muß anscheinend eine ähnliche Echsenvertreibung stattgefunden haben, die allerdings nichts mit der vor 3000 Jahren zu tun hat.

Trotzdem ist die Lage kritisch: mehr als 6000 Marus in Aventurien könnten für die südlichen Staaten zum Verhängnis werden, deshalb müssen die Helden an der Expedition teilnehmen. Wenn ihre Helden zugestimmt haben, sollten sie sich mit Waffen und Ausrüstung versorgen (nur bitte keinen Handelskonvoi). Danach kommen sie am Pier an und werden das Schiff „Rashtuls Atem“ besteigen.

AN BORD DER RASHTULS ATEM

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Vor euch liegt ein typisches Schiff der Tulamiden: eine Thalukke. Der schlanke, etwa 30 Schritt lange Dreimaster trägt die typischen Dreieckssegel mit denen er fast alle aventurischen Schiffe ausmanövrieren kann. Zur Zeit sind 45 der erfahrendsten Seefah-

rer und Seefahrerinnen an Bord. Ihr Kapitän ist der schon seit Jahren bekannte Maner al Hannij, der schon in der Schlacht vor Kannemünde an Bord einer bornländer Kogge zugegen war.

Als ihr näher kommt erkennt ihr auch schon die Flagge Rashduls am höchsten der 3 Masten flattern: Eine gelbe Flagge mit einem roten Säbel darauf. Lange noch bestaunt ihr das große Schiff und die Gewandtheit der Matrosen, die die Segel wie ihre Hosentaschen kennen. Noch ein letztes mal seht ihr zurück zur Stadt, aber dann betretet ihr die „Rashtuls Atem“.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

An Deck seht ihr den Kapitän, ein noch recht junger Mann für einen solchen, mit 3 weiteren Gestalten neben der langen Ruderpinne stehen. Er unterhält sich mit 2 Männern und 1 Frau über Seekunde, Routen, Gefahren, Mahlströme und vieles mehr. Als ihr euch zu den Vieren stellt richtet er auch das Gespräch auf euch.

MEISTERINFORMATIONEN

Maner ist äußerst erfreut, so bekannte und erfahrene Recken an Bord zu haben. Nach einer kleinen Begrüßung (vorher sollten sie kurz die vier Meisterpersonen vorstellen, s.u.), lädt er die Helden zu einem köstlichen Abschiedsmahl ein, welches in seiner kleinen Kajüte stattfindet. Nach dem Mahl wird das Schiff ablegen. Von da an gelten die Informationen aus Kapitel II.

RASHTULS ATEM:

Takelage: III
Havenisch 1, havenisch 1, havenisch 1
Länge: 29,4 Schritt Breite: 4,7 Schritt
Tiefgang: 2,0 Schritt Besatzung: 45
Schiffsraum: 84 Quader
Frachtraum: 34 Quader
Beweglichkeit: mittel Struktur : 5
Geschwindigkeit (in km/h): 10/16/7
Bewaffnung: 3 schwere Rotzen (Bug + Seiten), 6 Hornissen (jede Seite 3), 1 mitl. Aal (achtern)

KAPITÄN MANER AL HANNIJ

Erster Bootsführer von Rashdul, Träger der Wüstenblume von Unau 1. Grades

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Der Kapitän ist etwa 42 Götterläufe alt,

aber trotz der rauhen See und der Kriege, sieht er noch wie 30 aus. Maner ist schlank und groß gebaut, seine langen schwarzen Haare hängen wild von seinem Kopf herab, was allerdings nicht heißt, daß der Kapitän ungepflegt ist. Der kurze Vollbart weist eine kleine kahle Stelle auf der linken Gesichtshälfte auf, anscheinend eine Narbe aus den großen Kriegen im Land der aufgehenden Sonne.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Neben seinem langen, blauen Kriegsmantel glitzert ein prunkvoller Sklaventod, der mit einigen Edelsteinen besetzt ist. Um den Kriegsmantel hat er eine breite Schärpe aus rotem Damast gelegt, an welcher 2 Dolche befestigt sind. Am Ende der weiten Pluderhose trägt er ein paar Stiefel aus Echsenleder.

Bei genauerem Hinsehen kann man erkennen, dass an dem Mantel mehrere der goldenen Knöpfe fehlen, auch Schnitte und Risse in Hose und Mantel stechen ins Auge. Der Sklaventod ist allerdings in einem exzellenten Zustand.

MEISTERINFORMATIONEN

Das Schwert von Maner stammt aus dem legendären Hort des Shafir, dem Kaiserdrachen, der in den Eternen wohnt und den Paß zwischen Khom und lieblichem Feld bewacht. Vor vielen Jahren war der Kapitän ein Abenteurer wie die Helden auch. Im Alter von 17 Jahre bestritt er sein erstes großes Abenteuer. Später, etwa vor 13 Jahren schlug er Shafir (mit einem Betrug) in einer Partie Boltan und erlangte so den Sklaventod „Veractanil“. Vor 4 Jahren wurde er in die Dienste der Shanja aufgenommen und dient nun schon eine gewisse Zeit Rashdul und seiner bezaubernden Königin. Die Narbe in seinem Gesicht stammt aus der Schlacht vor Kannemünde, wo er auf einer bornländischen Kogge seinen Dienst als Navigator tat. Maner ist bedingt magiebegabt, ein Magiedilettant also. Er beherrscht sowohl den „Klarum Purum“ als auch den „Aeolitus“. Durch diese Begabung konnte er sich schon mehr als einmal das Leben retten.

WERTE:

Seefahrer und Magiedilettant der 17. Stufe

MU: 18 KL: 15 IN: 15 CH: 12 GE: 20



ABENTEUER



FF: 16 KK: 16 AG: 2 HA:4 RA:7 TA:1
 GG: 6 NG: 1 JZ:2
 LE: 106 AE: 40 KE:0
 AT/PA: 18/17 (Veractadil)
 MR: 13

Herausragende Talente: Navigator: 17, Seekunde 14, Sprachen kennen 17, Orientierung 12, Tierkunde 12, Schwimmen 16, Wettervorhersage 13, Wurfaffen 12, Boote fahren 14, Alchemie 12, Fesseln/Entfesseln 15, Lügen 9, Menschenkenntnis 10, Gassenwissen 12, Glücksspiel 8

Zauberfertigkeiten: Klarum Purum, Aeolitus, magisches Meisterhandwerk, Schutzgeist

Zitate: „Bei Efferd und Swafnir! Seid ihr nur dumm oder gar lebensmüde?!“, „Stellt euch nicht so an! Kämpft um euer Leben!“, „Jedem das Seine und mir das Meiste!“, „Magier bringen Unglück auf See, aber du bist ein Unglück an sich!“

Im Kampf verläßt sich Maner nur auf seine Klinge und sein Geschick. Einzig im Kampf mit den Untoten (s.u.), wird die Situation haarig für ihn. Der Kapitän befiehlt die 45 Seefahrer mit harter Hand.

VERACTADIL

(leichter Sklaventod)
 TP: W+10 Gew: 70 BF: 0 WV: 7/6
 Wert (materiell): ca. 300 Dukaten
 Für andere: TP: W+5 WV: 7/5

WERTE DER SEEFAHRER:

MU:13 LE:47 AT: 13 PA:10 TP: W+3 (Entermesser) AU: 60 MR:0 MK:23 RS:1
 Zitate: „Wir lagen vor Kannemünde und hatten den schwarzen Tod an Bord... (Berühmtes Seemannslied)“, „Vor Jahren da hatte ich mal einen Säbel, der war 34 Schritt lang, ja, ohne Witz, überzeugt euch doch selbst...“, „Der Großvater meiner Schwiegermutter hatte einen Neffen, dessen jüngerer Stiefsohn eine Tochter des großen Admirals Daricol Ghamalan zur Frau hatte. Was! Ihr kennt ihn nicht? Landrat...“

ANARA PACCUNIN

Ehemalige Kriegerin des Ordens des schwarzen Raben, Trägerin der Rabenschwinge

ALLGEM. INFORMATIONEN:

Vor euch steht eine junge Kämpferin mit

blasser Haut und wallendem weißblondem Haar. An ihrer Seite hängt ein prachtvolles Bastardschwert mit einem Raben am Ende des Knaufs. Die Frau selbst ist in ein feines, goldfarbenes Kettenhemd gekleidet, dass mit tulamidischem Rüstschild gezeichnet ist. Sie trägt außerdem, neben einem langen ‚schwarzen Cape große Schaftstiefel und Stulpenhandschuhe aus schwarzem Leder. Das Wappenhemd über der Rüstung zeigt eine goldene Krone auf blauem Grund (Trahelien).

SPEZIELLE INFORMATIONEN

An der Sprache der Kriegerin kann man erkennen, dass sie wohl aus einem sehr feinen Hause kommt. Die Rüstung und die Waffe sind mühevoll geschmiedet und sehr gut gepflegt, nur die Klinge des Schwertes ist immer blutrot, egal wie oft man die Schneide reinigt.

MEISTERINFORMATIONEN

Anara ist eine Kriegerin aus der besten Akademie von Al ´Anfa. Dort erlernte sie von einem alten Schwertmeister die Kunst des Wolfsbisses. Die sehr gute Ausbildung und ihr Können, sowohl im Kampf als auch in der Position eines Feldherrn, ließ sie schnell in die höchsten Ränge des Ordens des schwarzen Raben von Al ´Anfa aufsteigen. Im Krieg mit dem Kalifat wurde sie allerdings bei der Schlacht um Mherwed gefangengenommen. Nicht von den Novadis, sondern von ihren eigenen Leuten. Schnellstens wurde sie vor ein Kriegsgericht gestellt und zur Sklaverei abgeurteilt, aus dem Grunde den Mherwedern geholfen zu haben 4 Belagerungstürme niederzubrennen. Die Sklavenkarawane nach Selem kam aber nie an. Sie wurde von mehreren Abenteurern befreit. Anara kehrte nach 5 Jahren, lange war der Krieg vorbei nach Al ´Anfa zurück und tötete die Frau, die sie bezichtigte (die Anklägerin war neidisch auf Anaras Posten) in einem fairem Duell. Von da an zog die junge Frau durch die Lande und war sogar bei den Orkkriegen beteiligt. Jetzt ist die mittlerweile 28jährige in Rashdul, um eventuell neue Abenteuer zu suchen.

WERTE:

Kriegerin der 16. Stufe
 MU:19 KL:17 IN:14 CH:13 FF:13 GE:16

KK: 17 AG:3 HA:3 RA:4 TA:0 GG: 6
 NG: 5 JZ:2 LE: 102
 AU:129 AE: - KE:- AT/PA: 17/17 (Rabenschwinge)

RS: 4 (knielang Kettenhemd + Cape)
 Zitate: „Du bist ein einziger. Wir sind viele. Ergib dich lieber oder BOR wird seine Hand nach dir ausstrecken!“, „Du Wurm! Du wagtest mich zu fordern, hier ist dein Lohn!“, „Marbo steh mir bei! Das war ein zu guter Hieb für mich!“, „Ich bin wie eine Steppenlöwin! Du bist nur eine ekelhafte Ratte!“, „Du willst ein Duell mit mir? Warte! Gevatter Boron wartet schon...“

Anara kämpft nur mit dem Schlangenor Wolfsbiß:

Schlangenbiß: Die Attacke richtet sich gegen die Fußgelenke des Gegners. Wird bei einem solchen Hieb ein Schaden von mehr als 10 SP erzielt, so verliert der Gegner seinen halben Parade- und ein Viertel seiner Attacke. Ausfälle sind nicht mehr möglich. Attackeprobe : +12

Wolfsbiß: Die Attacke richtet sich gegen den Hals des Angreifers. Bei einem Treffer mit Schadenswirkung verliert das Opfer W6 LP pro KR bis es tot zu Boden sinkt oder bis ein Wunder oder ein Heilzauber ihm hilft. Attackeprobe + 10

Persönliche Waffe:

Rabenschwinge (Bastardschwert)
 TP: W+6 (einhändig) Gew.:125 BF:1
 WV: 8/6 Wert (materiell): ca. 80 D

FLIONIL KRÄHENRUF

ALLGEM. INFORMATIONEN:

Vor euch steht ein kräftig gebauter Halbelf. Seine großen schwarzen Augen stechen nur zu sehr unter den langen roten Haaren hervor. Auf dem Rücken hat er einen Köcher mit Pfeilen und einen großen Kompositbogen festgeschnallt. Die Sehne des Bogens ist fein zusammengerollt an seinen Köcher gebunden. An seiner linken Seite trägt Flionil einen Kusliker Säbel von sehr feiner Machart. Ebenso fein, als auch pfleglich ist er wohl mit seiner Kleidung umgegangen. Ihn zieren feinste Bausch- und Seidenkleider, dazu ein kleiner, nach vorne spitz zulaufender Lederhut mit einer Fasnenfeder am Ende.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Der Halbelf ist keineswegs erschüttert dar-



ABENTEUER

über, daß er eine Verbindung zwischen Elf und Mensch ist. Er sieht es sogar als eine große Würde und Ehre an. Über seine Abenteuer und Exkursionen erzählt er allerdings nichts.

MEISTERINFORMATIONEN:

Der Halbelf stammt aus einer kleinen Siedlung der Steppenelfen, nahe Gerasim. Im Alter von 7 Jahren wurden seine Eltern, ein menschlicher Hufschmied und eine Jägerin, von einer Horde Orks überfallen und getötet, dasselbe geschah auch mit den anderen Dorfbewohnern. Weiteres ist nicht bekannt und der Halbelf spricht auch nicht davon, was vor Jahren passiert ist. Für ihn ist es sowieso egal. Mit der Zeit ist er ein mächtiger Magier geworden und ein guter Kämpfer dazu.

WERTE:

Halbelf der 12. Stufe
MU:14 KL:14 IN: 17 CH:13 GE: 19
FF:20 KK:15 AG: 3 HA:2 RA:0 TA:6
GG: 3 NG: 5 JZ:5
LE: 58 AE:114 AT/PA: 18/16 (Kusliker Säbel) MR:8 MK: 49 AU: 73
Herausragende Talente: Schußwaffen: 16, Fährtenuche 17, Alchemie 15, Götter und Kulte 12, Magiekunde 11, Lederarbeiten 10, Körperbeherrschung 12, Schwimmen 16
Zauberfertigkeiten: Fulminictus 18, in allen anderen Elfenzaubern hat er es auf eine ZF von 6 bis 11 gebracht, er beherrscht auch alle gildenmagischen Kampfzauber mit einer ZF von 3 bis 11 (sein liebster Zauber ist der Sensattacco (ZF 11)).
Flionil führt neben seinem Schwert noch 4 Phiolen Heiltrank mit sich (je 10 LP), die er im Kampf auch einsetzen wird. Die 34 Pfeile sind allesamt mit Wurara vergiftet. In seinem Rucksack finden sich ansonsten nur noch 25 Dukaten, 1 Kusliker Rad, 20 Große Oreal und 23 Zechinen (er hat für jedes Land etwas).

KIRATH VON AL'ANFA

Hochmeister der arcanen Künste

ALLGEM. INFORMATIONEN:

Als Gaukler: Ein kleiner aber stämmiger Mann in Gauklerhosen und freiem Oberkörper. An seiner knielangen, lehmfarbenen Hose sind 10 leichte Wurfdolche an

seinem Gürtel befestigt. Der Gesichtsausdruck des Mannes ist fröhlich und heiter. Mehr braucht man dazu nicht sagen.

Als Magier: Ein blonder, junger Mann mittleren Alters. Neben seiner Magierrobe trägt er ZWEI Zauberstäbe mit sich. Die blauschwarze Robe ist mit allerlei Kraken und Tentakeln geschmückt. Ein kleiner, aber prall gefüllter Lederbeutel baumelt an seiner Seite. Der sehr junge Magier hat allerdings nach eurem Ermessen, schon viel Erfahrung gesammelt und scheint damit ein mächtiger Zauberer zu sein...

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Der erste seiner Stäbe ist aus Steineiche und mit vielen Zaubersymbolen geschmückt. An seinem Ende führt er zu einer dreifingerigen Klaue, die eine kleine Kristallkugel hält. Der zweite Stab besteht aus einem durch und durch schwarzen Holz. Von der Spitze des Stabes an sind überall die Zeichen der Dämonen und der 12 dunklen Götter (oder Erzdämonen) zu sehen. Die Runen schimmern in einem blutigen Rot.

MEISTERINFORMATIONEN:

Der Magier Kirath ist einer der besten Schüler der Universität in seiner Heimat gewesen. Kirath wurde von einem der höchsten Oberhäupter Al'Anfas geschickt, um das magische Artefakt (Das Auge der Schlangen...) in den Besitz des Staates zu bringen. Vom 4. Kapitel an versucht er den Helden zu schaden, da er überzeugt ist, dass er das Auge nun allein beschaffen kann. Am Anfang beschränkt er sich auf Vergiftungsversuche mit leichten Giften, bis er schließlich zu Kelmon und Purpurbliitz greift. Dabei lenkt er immer die Schuld auf Flionil.

Kirath ist ein Meister der Beschwörungs- und Kampfzauberei, deswegen wird er den Dämon Shruuf beschwören, der ihm beim Kampf gegen die Helden helfen wird. Nützlich dabei erweist sich der Dämonenstab, ein seltenes Artefakt, welches sich sehr gut zur Beschwörung und Vernichtung von Dämonen, Untoten und Geistern eignet.

Wenn es zum Kampf mit Kirath kommt, wird er den Helden einige gute Beispiele seiner Zauberkunst geben, denn durch einen Zaubertrank hat er alle verlorene Astralkraft wieder in sich gesammelt. Beliebt sind bei ihm vor allem ECLIP-

TIFACTUS, BÖSER BLICK, PLUMBUMBARUM und natürlich KULMINATIO, IGNISPHÄRO und IGNIFAXIUS. Ansonsten verteidigt er sich mit dem Dämonenstab.

WERTE:

Magier der 14. Stufe
MU: 15 KL:18 CH:16 IN:12 GE:12
FF:17 KK:11 AG:1 HA:2 RA:2 TA:1
GG:6 NG:2 JZ:3
LE:56 AE: 105 AU: 67 MR:14 MK:52
AT/PA: 18/17 (Dämonenstab)
Herausragende Talente: Alchemie 14, Magiekunde 15, Pflanzenkunde 12, Götter+Kulte 13, Tierkunde 10, Menschenkenntnis 10, sich Verkleiden 9, sich Verstecken 10, Lügen 17
Zauberfertigkeiten: Kirath besitzt in allen oben genannten Zaubern und in allen gildenmagischen Zaubern eine ZF von 16 bis 18, alle anderen Zauber beherrscht er, je nach Ursprung mit einer ZF von -9 bis 11 (nach Ermessen des Meisters) Außerdem liegen auf Stab und Kugel alle Stab- bzw. Kugelzauber.
Persönliche Waffe:
Dämonenstab
TP: 2W6 Gew: 90 BF: -
Stabzauber: 7 WV: 7/7
Der Dämonenstab erleichtert alle Beschwörungsproben um 1 und alle Beherrschungsproben um 2. Beim Austreiben gibt er einen Bonus von 2.

VEROC ARCANITAS

Magister unbekannter Herkunft, ehemaliger Herrscher vom Vylitrischen Städtebund, erster Vorsitzender des vylitrischen Magistrats

ALLGEM. INFORMATIONEN

Vor euch manifestiert sich die Gestalt eines nackten Mannes mit Lendenschurz. Der drahtige Jüngling steht schnellstens wieder auf, brüllt einen garethischen Fluch und sieht euch ängstlich an. Der Mann hat mittellange blonde Haare und blaue Augen, die das Funkeln der Sterne wiedergeben. Danach wendet er sich an euch.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

„Seid begrüßt! Nun, da ihr meine Dekung habt auffliegen lassen, werde ich mich wohl vorstellen müssen. Mein Name ist



ABENTEUER



Veroc. Veroc Arcanitas. Nun ja. Ich folge euch schon die ganze Zeit lang. Seitdem ihr aufgebrochen seid, habe ich über euch gewacht. Leider konnte ich euch nicht gegen den Gaukler helfen, der euch verladen hat. Ich sollte euch aber sagen, dass er nicht das ist was er zu sein scheint. Sein wahrer Name ist Kirath von Al'Anfa. Er ist gewissenlos und äußerst gefährlich. Sein Auftrag ist es mit dem Auge der Schlangengöttin Tausende von Echsenwesen nach Aventurien zu führen. Dort sollen sie das Heer von Al'Anfa stärken und zu einem neuen Schlag gegen das Kalifat ausholen. Es wäre der Untergang Aventuriens, wenn der Stadtstaat über eine solche Armee verfügen sollte, denn wer das Auge hat gebietet über die Echsen.

Ich habe diese Information von einem meiner Informanten in Al'Anfa bekommen kurz bevor Vlytrien, ein kleiner Städtebund von 4 Städten (Neu Arivor, nördlich des Finsterkamms/Thorm, südlich der Salamandersteine/Vircania, eine Festung im Norden des Orklandes und Albia, eine Elfensiedlung nahe Gerasim), zu Grunde ging (alle Städte wurden durch Thurganitho, eine Erzdämonin zerstört.).

Bevor ich die Reste der Bürgerschaft Vlytrens in eine neue Heimat führe meinte ich, noch diese Reise zu tun. Danach werde ich mit ein paar starken Recken versuchen, das eherne Schwert zu überqueren, um dort eine neue Heimat für mein Volk zu finden. Aber was jetzt zählt ist Handeln. Los! Wir gehen. Laßt uns diesen Prüfungen nachgehen, damit wir das Auge der Schlangengöttin, ich nehme an, dass es H'Ranga ist, finden und unschädlich machen können.“

MEISTERINFORMATIONEN

Nur schon einmal vorab: Sobald Veroc die Insel verlassen hat, wird er wirklich versuchen mit 345 Überlebenden und ein paar lebensmüden Abenteurern, das eherne Schwert zu überqueren. Keiner der Expedition wird jemals lebendig wiedergesehen.

Veroc ist ein Meister des geheimen Bundes der „Schlangen Hesindes“. Er steht in der Rangfolge an einem der höchsten Posten. Der „Bund der Schlangen Hesindes“ besteht aus weißen und grauen Magiern, die mit schwarzmagischen Formeln, die sie allerdings nur im Notfall nutzen, Schwarzmagier und vor allem Borbor-

dianer jagen und zur Strecke bringen. Da, wie sie meinen, die Schwarzmagie keineswegs schlecht sei, haben die Hüter des Bundes sich in ihr geschult und weitergebildet. Ihr Gesetz ist es allerdings, dass jeder Magier sich einmal im Jahr einem magischen Test unterziehen muß, ob er wirklich nicht der schwarzen Seite verfallen ist. Wie der Bund aufgebaut ist und wieviele Magier sich ihm verschrieben haben, würde hier zu weit führen. Zurück zu Veroc: Der Hochmagister hat ein sehr ausgeprägtes Bild von den Helden und auch von Kirath. Er scheint wegen seiner Pläne nicht gerade verrückt zu sein, aber wird trotzdem versuchen die Helden von seinen Plänen zu überzeugen, was zur Folge hat, dass die Helden ihn ins Eherne Schwert begleiten (das letzte Abenteuer für die Helden in Aventurien?...). Veroc wird keinesfalls die Helden betrügen oder belügen. Vielmehr versucht er all sein Wissen mit ihnen und Anara Paccunin zu teilen (Anara wird ihn übrigens ins Eherne Schwert begleiten). Mit Floretten und Degen weiß er vorzüglich umzugehen, aber auch mit Stäben ist er nicht ungeschult...

WERTE:

Magier der 15. Stufe
 MU:20 KL:20 IN:13 CH:16 FF:15
 GE:15 KK:11 AG:0 HA:2 RA:3 TA:3
 NG:1 GG:1 JZ: 3
 LE:56 AE:109 MR: 20
 AT/PA:18/17 (Stäbe/Stichwaffen)

Herausragende Talente: Alchemie 18, Reiten 15, Selbstbeherrschung 7, Bekehren 6, Lehren 9, Lügen 9, Menschenkenntnis 11, Schätzen 12, Pflanzenkunde 8, Tierkunde 11, Alte Sprachen 18, Magiekunde 16, Gefahreninstinkt 8

Zauberfertigkeiten: Antimagie: alle Zauber der Antimagie beherrscht er mit einer ZF von 2 bis 9, Bannbaladin 8, Auge des Limbus 3, Dschinn der Luft 2, Wand aus Luft 0, Skelettarius 10, Foramen 12 Transversalis 7, Balsam 8, Klarum Purum 9, Oculus Astralis 7, Aureolus 6, Auris Nasus 2, Blitz dich 6, Corpofrigo 9, Eisenrost 4, Herzschlag ruhe 0, Ignifaxius 18, Ignisphäro 18, Arcano Psychostabilis 9, Armatrutz 3, Aerofugo 16, Arcanovi 17, Caldofrigo 11, Desintegratus 14, Reversalis 18, Kulminatio 14, Sensattacco 6



ABENTEUER

VEROC ARCANITAS IM SPIEL:

In jedem Raum, den die Helden betreten, kann Veroc entdeckt werden. Die gesamte Zeit über ist er unsichtbar, das Amulett, das er trägt, läßt ihn aber sofort sichtbar werden, wenn er entdeckt wird. Danach löst sich das Amulett auf (warum es als einziger toter Gegenstand die Prüfung beschreiten durfte ist unklar). Lassen sie jeden Helden (auch Anara) eine Intuitionsproube ablegen. Gelingt davon eine „Sehr Gut“ so wird Veroc sichtbar. Mit einem ADLERAUG... wird er sofort entdeckt. Veroc wird den Spielern dann alles erklären und sich vorstellen. Sie sollten auch Hinweise darauf geben, dass sich irgend etwas im Raum bewegt, obwohl außer den Helden keiner da ist. So sollten die Spieler darauf kommen, dass sich noch jemand im Raum befindet, so dass sie den Zauber Adleraug... anwenden werden (Sie dürfen natürlich kleine Hilfen geben). Sollten ihre Spieler so träge sein, dass sie ihn nicht vor der Probe der Erde finden so geben sie noch eindeutige Hinweise (z.B. Ihr hört ein Husten, ein Schnaufen, o.ä.). Wird er entdeckt verlesen sie obigen Text, danach wird der Kampf zwischen den Helden und Kirath beginnen (Shruufs wird Kirath dabei helfen).

WEITERE PERSONEN AUF DER RASHTULS ATEM

MARA DUNGARSDOTTIR

Eine hünenhafte Thorwalerin aus Prem mit langen zu 4 Zöpfen geflochtenen Haaren. Mara ist der erste Maat auf dem Schiff und hat somit alle Hände voll zu tun.

PARVIL KORNBINGER

Ein kleiner Mann mit schwarzem Schnauz- bart. Parvil ist der Schiffsheiler und ein Geweihter der Peraine. Im Gespräch zeigt er sich verschlossen aber ehrlich.

KENNIJAHN IBN DRAMMONN

Der muskulöse, aber recht einfältige Steuermann der Atem. Einige Worte sagen schon alles: Dumm, großkotzig und jähzornig.

ABDUL AL HAANN-URCA

Ein dürrer Mann mittleren Alters. Abdul ist einer der besten Navigatoren an Bord

und im ganzen Morgenland. Beim Gespräch zeigt er sich aber arrogant und zynisch.

KAPITEL II

DIE REISE ZUR SCHLANGENINSEL

MEISTERINFORMATIONEN:

Im folgenden Kapitel werden nur die einzelnen Tage der Reise kurz beschrieben bis die Atem auf der Schlangeninsel ankommt.

6. RAHJA

Die Rashduls Atem läuft aus dem Hafen von Rashdul aus und macht gegen 16 Uhr Halt in Khunchom. Hier können die Helden allerletzte Besorgungen erledigen. Die Rashdul nimmt Nahrung und Wasser auf.

7. RAHJA

Die Atem läuft von Khunchom aus. Am Abend wird die Nordküste Maraskans umfahren.

8. RAHJA (X)

Kein Land mehr in Sicht. Seltsamer Krankheitsfall bei einem Matrosen. Bis hin zum Abend weisen 3 weitere Matrosen die Symptome der Krankheit auf: hohes Fieber, Brechdurchfall, Schüttelfrost.

9. RAHJA (X)1

Angriff eines gigantischen Dekapus (5 Fangarme à 30 LP mit AT 12 und 3W6 TP. Der Körper des Dekapus kann nicht erreicht werden. Bei einer Sehr Guten Attacke wird das Opfer in die Tiefe gesogen und gefressen (sofort tödlich).

10 RAHJA

Meuterei der Matrosen wird nach kurzer Rede der Helden (?) aufgehalten. 4 neue Krankheitsfälle. Erster Todesfall.

11. RAHJA

Der Schiffsarzt und der Käpt'n erkranken mit 12 anderen Matrosen. die Helden sind durch den unsichtbaren Vero Arcanitas vor der Seuche geschützt.

12. RAHJA

5 Todefälle. Der Schiffsheiler identifiziert die Krankheit als „ Duglums Odem“ bzw.

„Cholera“. 15 weitere Erkrankte. Die Helden und Meisterpersonen sind weiterhin geschützt. Die Leichen werden im Meer bestattet.

13. RAHJA

10 Todesfälle. 17 weitere Erkrankte. See- flaute...

14. RAHJA

5 Todesfälle (darunter die Köchin und der Heiler). der Rest der Mannschaft, außer den Helden und den Meisterpersonen erkrankt. Weiterhin Seeflaute.

15. RAHJA

9 Todesfälle.
Ansonsten s.o.

16. RAHJA (X)

Im Wind ist Mishkaras (die Erzdämonin der Pest) Lachen zu hören. Alle Besatzungsmitglieder außer 5 Männern und den Helden sind tot.

17. RAHJA

Tod aller Besatzungsmitglieder. Der Kapitän überlebt durch Verocs Einwirken (Reversalis + Fluch der Pestilenz). Der Wind zieht wieder an. Der Käpt'n bleibt weiterhin im Koma. Die Helden müssen nun das Schiff steuern.

18. RAHJA (X)

Begegnung mit den Geistern des Perlenmeeres (Ruhelose Geisterpiraten, die von unglücklichen Winden in diese Meer geschleudert wurden. Wenn sie als Meister wünschen, dass es zum Kampf kommt, so schicken sie den Helden nur Skelette und eventuell auch Zombies. Die Werte finden sie sowohl im „Land des schwarzen Auges“ als auch in der „Mysteria Arcana“.

19. RAHJA (X)

Stürme des Verderbens
Ein gewaltiger Orkan kommt auf und beschädigt das Schiff schwer. Lassen sie jeden Helden einige Proben auf Gewandheit, Körperkraft, Intuition und Sinnesschärfe ablegen. Bei Mißlingen werden die Helden 2W6 +10 Schadenspunkte hinnehmen oder (bei einer 20 auf dem W20) über Bord gespült. Das Schicksal der Helden, die über Bord gingen wird nun Boron weiter bestimmen...



ABENTEUER

20. RAHJA

Der Käpt'n erwacht aus dem Koma und nimmt mit Schrecken wahr, was passiert ist...

21. RAHJA (X)

Stürme des Verderbens (siehe 19. Rahja)
Das Tor zur Schlangeninsel.

Alle mit (X) bezeichneten Tage haben eine Beschreibung weiter unten.

SPEZIELLE INFORMATIONEN DER EINZELNEN TAGE

8. RAHJA

Der Matrose sieht schrecklich aus. Er liegt unter mehreren Decken aus Bärenfell und zittert trotzdem wie die beiden Eichen von Ohort. Seine ganze Pritsche unter Deck ist mit grauem Auswurf überzogen. Schon seit heute Morgen ist er in einem solchen Zustand. Ihr merkt, dass der Tod in der Luft schwebt....

9. RAHJA

Schon seit fast einer Stunde diskutiert ihr über die seltsame Krankheit, die noch 3 weitere Matrosen am Morgen befallen hatte. Auf einmal hört ihr einen Schrei! Eine junge Matrosin wurde von einem fast 13 Schritt langen Tentakel voll mit weißen Saugnäpfen gefaßt. 4 weitere der grünbraunen Arme ragen aus dem Wasser und schnappen nach anderen Leckerbissen auf dem Deck. Schnellstens zieht ihr eure Waffen und versucht der Lage Herr zu werden.

16. RAHJA

Über dem dunklen Wasser des Perlenmeeres liegt eine gespenstische Stille. Noch vor wenigen Herzschlägen konntet ihr die wenigen kleinen Fische, die sich hier munter in den Fluten badeten, hören, aber jetzt ist es still. Warum seid ihr noch nicht infiziert? Keiner kann euch die Frage beantworten. Als ihr weiter darüber nachdenkt könnt ihr ein leises Lachen vernehmen. Ein Lachen wie ihr es noch nie gehört habt... dunkel, unheimlich und böse... ja, überaus böse. Genau so, als würde die Stimme euch auslachen:

„Höret meinen Schwur... euer Leben ist dahin... der Unsichtbare schützt euch... noch... noch seid ihr sicher... aber wie lange noch... euer Leben ist verwirkt... nur die

Schlange kann euch helfen... die Feindin... das vielgestaltige Leben... der Tod ist nahe... gebt lieber auf...!“

Danach verschwindet die Stimme und nur noch der einsame Ostwind streicht sanft über das Wasser...

MEISTERINFORMATION

Das Lachen ist keine Illusion, es ist echt! Die Erzdämonin Mishkara verlacht die Helden. Warum sie das macht ist ungewiß. Vielleicht will sie nur andeuten, dass sie die Helden, die schon so viel im Dienste der Zwölfgötter getan haben, irgendwann holen wird und in die Unterwelt schickt...

18. RAHJA

Das Boot gleitet ruhig über die See und langsam senkt sich Borons Schleier über Dere.

Plötzlich kommt in der Ferne Nebel auf... ihr seht ein Schiff aus dem Nebel kommen. Die Segel der alten Karavelle glühen in einem gespenstischen Blau. Die Fahne am Ende des Mastes zeigt einen Totenschädel. Statt Piraten, die ihr erwartet hattet könnt ihr merkwürdig dürre Gestalten an Deck des Schiffes entdecken. Ja! Jetzt könnt ihr sie erkennen! Skelette. Ungefähr 10 von ihnen laufen an Deck herum. Ihre Schädel schimmern im Blau der Segel. Der Tod liegt in der Luft. Alte Entermesser werden gezogen und schon schwingen sich ein paar von den Wesen an Bord eures Schiffes...

Weißer Schädel mit rubinroten Augen blitzen euch an. Alte Säbel und Schwerter sehen nach Jahren wieder Blut. Der Kampf entbrennt, als 14 der Untoten euch angreifen.

MEISTERINFORMATIONEN

Werte der 14 Untoten Piraten
MU:25 LE:18 AT:13 PA:5 TP:W+3
(Entermesser) MR:21 RS:1
AU:500 MK: 12

Jeder der Untoten trägt außer seinen Waffen noch 10 vergammelte Silbertaler mit sich.

19. RAHJA

Weit im Westen baut sich eine große Gewitterfront auf. Die Wellen kündigen schon Stunden vorher den großen Orkan an. Nach 3 Stunden ist er da! Mitten um und bei euch. Tosende Winde lassen eure Stimmen erstummen, Regen klatscht euch

ins Gesicht und an die Kleidung. Nach gut 50 Herzschlägen seid ihr naß bis auf eure Knochen. Ständig läuft kaltes Salzwasser über die Reling ins Schiff, doch darum könnt ihr euch jetzt nicht kümmern. Wichtiger ist es, nicht das Ruder zu verlieren.

Nach 4 Stunden im Sturm wird es wieder still um euch. Die Atem sieht aus wie nach einer Plünderung:

Überall liegen Holzplanken und Segelfetzen neben zersplitterten Fässern und durchnästen Seilen. Auch ihr seid klatschnaß und beginnt euch abzutrocknen.

21. RAHJA

Schon wieder baut sich eine Sturmfront hinter euch auf, doch als ihr euch umschaud, seht ihr auch noch weitere Wolken aus den anderen Himmelsrichtungen auf euch zukommen.

Nach 2 Stunden seid ihr wieder im Sturm des Verderbens, aber diesmal ist es anders. Euer Schiff wird zwar durchgeschüttelt, aber nicht großartig beschädigt. Ihr seht ins Wasser. Bugwärts erkennt ihr ein recht merkwürdiges Schauspiel der Natur: Eine riesige Wassersäule ,die in ihrem unteren Teil in einem gigantischem Mahlstrom endet ,schraubt sich Tausende von Meilen in die Wolken hinauf, wobei der Mahlstrom euch aber nicht anzieht. Nachdem ihr mehrere Minuten das Schauspiel betrachtet habt, fliegen plötzlich Äste mit grünen Blättern aus der Säule auf euer Schiff, ebenso Sand und Sträucher mit grünem Blattwerk. Auf einmal spürt ihr einen kleinen Sog, und die Atem wird langsam aber sicher in die Säule gezogen. Trotzdem werden kleine Bäume und Sträucher weiterhin aus der Säule herausgeschleudert. Blitze zucken, als der Bug der Atem die Wasserwand durchbricht und dann werdet auch ihr von dem Sog erfaßt!

MEISTERINFORMATIONEN

Lassen sie jeden Helden KK-Proben ablegen (die erste +0, bei deren Gelingen eine +1, dann eine +2, usw.) bis der Held losläßt und in den Strudel gezogen wird. Bei einer gelungenen Sinnesschärfeprobe + 6 wird den Helden auffallen, daß die Atem nicht in kleine Stücke zerrissen wird, wenn sie die Wassersäule erreicht. Der Strudel und die Säule sind das Tor zu einer Globule, einer Nebenwelt in einer Blase im Limbus. In dieser kleinen Globule befindet sich die Insel der 1000 Schlangen, welche ja auch das Ziel der Helden ist.



Beschreiben sie die erdrückende Gewalt des Soges, aber verteilen sie keine Schadenspunkte. Wenn alle Helden im Strudel sind lesen sie den nächsten Abschnitt vor.

DER WEG DURCH DAS TOR DER WASSER

ALLGEM. INFORMATIONEN:

Ihr wirbelt herum, spürt aber weder Schmerz noch Kälte. Es ist kein Wasser um euch, wie ihr es erwartet hättet, auch das Atmen fällt euch leicht. Ihr seht von innen die wirbelnden Wasserwände und spürt wie ihr langsam hinuntergesogen werdet. Zudem seid ihr allein, keiner sieht den anderen, auch das Schiff ist weg. Ihr fallt nur immer weiter zum Ursprung des Strudels, allein, verlassen, aber doch ohne Angst.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Unter euch seht ihr auf einmal ein grelles Licht, auf welches ihr gnadenlos zu treibt. Immer tiefer geht es, bis ihr in das Licht eintaucht.

Ihr spürt nur noch Gefühle und Zustände: Wärme und Kälte, Hitze und Eis, Angst und Frohsinn (sprechen sie dies leise)... **UND DANN SCHLAGT IHR AUF!** (und lesen sie dies laut vor und schlagen sie dabei stark auf den Spieltisch, so dass auch die Spieler einen kleinen Schrecken bekommen).

MEISTERINFORMATIONEN

Die Helden fallen hier durch den Sphärentunnel, durch den Aventurien und die Nebenwelt verbunden sind. Sie haben keine Möglichkeiten Zauber anzuwenden oder Wunder zu erbitten, da die Götter in diesem Teil des Limbus nicht herrschen. Es wird aber die gesamte Astralenenergie regeneriert und um einen Punkt permanent gesteigert.

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Ihr wacht an Bord der Atem auf. Wo ihr auch hinseht könnt ihr Bäume und Blätter erkennen und die Sonne strahlt euch ins Gesicht. Mit schmerzenden Knochen versucht ihr aufzustehen, was euch aber erst nach ein paar Minuten gelingt. Was euch aber beruhigt ist, dass ihr wieder alle beisammen seid.

SPEZIELLE INFORMATIONEN

Euer Schiff hängt etwa 12 Schritt über dem Erdboden in mehreren Baumkronen fest. Die Masten sind abgebrochen und nirgends zu sehen, nur die abgebrochenen Stümpfe erzählen davon. Unter euch könnt ihr soliden, braunen Erdboden erkennen, wie er auch im Bornland oder im Mittelreich aussieht. Unten ist ein Pfad zu sehen, der von euch aus achtern, weiter in den seltsamen Wald führt.

MEISTERINFORMATIONEN

Verlangen sie von jedem Helden eine Kletternprobe +4, um sich sicher abzu-seilen (bei Misslingen 3W6 SP). Sind alle am Boden angekommen, so fühlen sie sich erfrischt und gestärkt (LP Stand auf Maximum). Die 4 Bäume sind mit einer gelungenen Pflanzenkundeprobe -3 zu bestimmen, es sind ganz normale Blutulmen. Das einzige, was an den Bäumen nicht gerade normal ist, ist, dass sie alle 4 Jahreszeiten repräsentieren: Ein Teil des Baumes trägt nur Blätter, ein anderer verwelkte Blätter und Früchte, ein Teil ist ganz kahl und der letzte Teil zeigt einige Knospen und Blüten.

Sollte ein Magier die Sprüche ODEM ARCANUM, ANALÜS oder OCULUS ASTRALIS anwenden, so ist er für die nächsten 5 Minuten von den vielen Kraftlinien geblendet und erleidet 1W +5 SP. Tiere sind in dem Wald selten anzutreffen (ein paar Hasen, Fasane u.ä.).

[autor leider unbekannt]

**FORTSETZUNG
FOLGT...**



ABENTEUER



ABSCHAUM DER MENSCHHEIT

- EIN ABENTEUER IN DER 7TEN SEE -

Die Helden lernen eine Dame aus Vodacce kennen, die sich mit einer wertvollen Gabe auf den Weg nach Castillien gemacht hat. Ihre Vergangenheit beginnt sie einzuholen und die Helden werden in die Ereignisse hineingezogen. Das Abenteuer spielt größtenteils auf Land und bietet eine ausgewogene Mischung an Rollenspielelementen und Kampfszenen. Es sollte nicht länger als einen Spielabend dauern.

SZENE EINS

EINE LADY KOMMT NACH RONDA

Die Helden befinden sich in einer kleinen Taverne, genannt ‚Zum geschnappten Dieb‘, in der kleinen Küstenstadt Ronda gelegen in Vodacce. Ronda liegt nur einige Meilen von der Ostgrenze Castilliens entfernt. Es schmiegt sich zwischen die Ausläufer der Sierra de Hierro und den Rand der Verbotenen See.

Am Spätnachmittag bekommen die Helden mit, wie ein Paar Musketiere in Ronda ankommt. Sie laufen durch die gesamte Ortschaft und erkunden jeden noch so kleinen Winkel. Da alles zu ihrer Zufriedenheit zu sein scheint mieten sie dann die besten Räume im ‚Geschnappten Dieb‘. Etwa eine Stunde später kommt der Rest einer vornehmen Reisegesellschaft an. Die Musketiere sind Söldner aus Vodacce. Sie dienen einer edlen Dame als Wachen. Die Reisegesellschaft besteht aus acht berittenen Musketieren und ihrem Befehlshaber, Siro. Sie eskortieren einen Ochsenkarren auf dem sich anscheinend eine schwere Last befindet. Die Dame Paolóa Canzio fährt in einer Kutsche zusammen mit zwei Dienerinnen, Lea und Elena. Zwei Diener der Dame, Pietro und Renaldo kümmern sich um den Ochsenkarren.

Die Wachen und die Dame verhalten sich den Helden gegenüber nicht besonders freundlich, egal welchen Status diese einnehmen. Die Dame Paolóa verlässt nur für einen kurzen Besuch in der örtlichen Kirche ihre Räume; den Rest des Abend verbringt

sie dort. Ihre Bediensteten sind gesprächig und die Helden können einiges von ihnen erfahren. Lea und Elena scheinen geradezu verrückt nach Männern zu sein und schenken einem galanten Helden ihre volle Aufmerksamkeit. Zudem flirten sie ungeniert mit den Wachen. Die Spieler können in Erfahrung bringen, dass die Dame Paolóa auf dem Weg nach Castillien ist. Genauer gesagt möchte sie ein vaticinisches Hospital besuchen um dort ein Geschenk abzugeben und jede in ihrer Macht stehende Hilfe anzubieten.

Die Dame Paolóa ist von niederem Adel und seit Neuestem Witwe. Sie trägt die ganze Zeit über schwarze Trauerkleidung. Ihr Gatte Rolando Canzio wurde im Schlaf von einem Räuber in einer Küstenstadt in Vodacce ermordet. Er war ein treuer Anhänger von Prinz Bernoulli und war zu einigem Reichtum gelangt, so dass er seine Gemahlin finanziell gut abgesichert zurückließ. Einst stand das Gebäude einer vaticinischen Schwesternschaft auf ihrem Grund und Boden. Es handelte sich dabei um ein Schwesterhaus des Hospitals in Castillien. Die Dame Paolóa bringt nun Schlusssteine und Ecksteine zu den Schwestern in Castillien, die sie aus den Ruinen geborgen hat.

DAS DUNKLE GEHEIMNIS DER DAME PAOLOA

Hinter dieser Geschichte steckt noch einiges, was die Helden in Erfahrung bringen können, wenn sie sich mit der Dame Paolóa anfreunden, was allerdings eine mühsame Aufgabe sein sollte. Paolóas und Ronaldos Ehe kann man kaum als glücklich bezeichnen. Als Paolóa siebzehn war hatte sie zwei Verehrer. Einer war aus Montaigne und der andere aus Vodacce. Sie waren die besten Freunde und hatten auf dem selben Schiff gedient. Ihr Vater zwang Paolóa sich für Ronaldo zu entscheiden.

Tatsächlich wurde Ronaldo von einer wütenden Prostituierten getötet. Noch während man versuchte die Geschichte zu vertuschen wusste Paolóa bereits jedes schmutzige Detail. Nun, im Alter von 34 Jahren, hat sie beschlossen den Rest ihres Lebens der Pflege von Kranken zu widmen. Sie hat ihre Besitz-

tümer verkauft um das Geld an den Orden zu übergeben. Sie beabsichtigt der vaticinischen Kirche der Propheten in Castillien zu dienen. Das Gold stellt ein Geheimnis dar, das nur Paolóa selbst, Pietro und Renaldo kennen.

Vor vielen Jahren hat Ronaldo Paolóa erzählt, dass ihr anderer Verehrer in einem Gefängnis starb. Das war eine Lüge. Tatsächlich lebt er, weiß von ihrem Vorhaben, und versucht sie aufzuhalten...

FREMDE IN DER NACHT

Unbemerkt von den Helden ist der kleine Einmaster ‚Coffey Dregs‘ in die Gewässer um Ronda gesegelt. An Bord hat es einen Kommandowechsel gegeben. Der Erste Maat hat nun die Befehlsgewalt. Der alte Kapitän, Sebastien Chalon wurde wegen seiner Feigheit von der Mannschaft abgesetzt. Vor einigen Tagen hatten die Dregs eine Begegnung mit einem castillianischen Kanonenboot. Sie mussten auf Grund der Befehle des Kapitäns den Rückzug antreten. Der ambitionierte Erste Maat führte die Meuterei gegen Kapitän Chalon an.

Der Großteil der Piraten sind nun an Land gegangen um dort Sebastien Chalon zu hängen. Ein kleiner Teil von ihnen hat sich auf den Weg nach Ronda gemacht um die Vorräte aufzufrischen.

Bereits vom Rum betrunken versuchen die Piraten lautstark in den ‚Geschnappten Dieb‘ einzudringen. Sie grölen nach Fleisch, Bier und Mädchen. Der Lärm sollte die Helden aus den Betten treiben. Auch Lea und Elena sind durch den Lärm erwacht und zeigen sich, naiv wie sie sind, den Eindringlingen, was diese langsam zur Raserei bringt. Ein Kampf wird unausweichlich.

Hier sollte man sich an die Karte für Tavernenschlägereien, im hinteren Teil des 7te See Spielleiterhandbuchs, halten.

Jeder Held kann einen ‚schweren‘ Wurf auf Verstand machen. Wenn dieser gelingt stellt er fest, dass die Hosen der Piraten nass sind. Nach dem Kampf, wenn die Leichen durchsucht werden stellen sie dies automatisch fest.



ABENTEUER



DIE DREGS

1 Schlägertrupp von sechs Leuten

Muskeln 2, Geschick 3, Verstand 2, Entschlossenheit 3, Panache 2

Arcana: rücksichtslos

Hintergrund: Rivalität 2

Vorteil: Mitgliedschaft 2

Künstler: Sänger 2

Seemann: Balancieren 3, Klettern 2, Knoten schlagen 3, Takelage 3, Seerecht 1

Athlet: Klettern 2, Beinarbeit 3, Sprinten 1, Werfen 1

Raufen: Angriff (Raufen)3, Angriff (Improv. Waffe)1, Werfen (Improvisierte Waffe) 1

Feuerwaffen: Angriff (Feuerwaffen) 3

Messer: Angriff (Messer) 3, Parade (Messer) 3

Besitz pro Person: 3W10 G, Entermesser (2g2), Dolch (1g2), Pistole (4g3)

TANZ IN DER LUFT

Entweder später in dieser Nacht, oder am nächsten Morgen werden die Helden von dem gehängten Kapitän erfahren. Es ist am besten wenn die Helden ihn selbst finden. Die Mannschaft hat ihren alten Kapitän etwa drei Meilen östlich von Ronda an der Küste aufgeknüpft. Wenn die Helden durch die Gegend streifen um heraus zu finden von wo die Piraten kamen, finden sie einen sehr gut gekleideten Mann mit einer Schlinge um den Hals an einem Baum hängen. Ein Schild mit der Aufschrift ‚Feigling‘ wurde ihm umgehängt. Sein rechter Fuß wurde abgetrennt und dann hat man die Wunde ausgebrannt. Wenn die Helden sich bemühen es nachprüfen, werden sie feststellen, dass der Mann noch lebt.

Der gehängte ist Kapitän Sebastien Chalon. Er hat seine magischen Fähigkeiten benutzt um am Leben zu bleiben. Während der Meuterei hat man seinen Fuß so zuge richtet, damit er nicht fliehen kann, sobald sie den Strand erreichen würden. Als wahre Helden sollten die Spieler versuchen den Kapitän zu retten. In der näheren Umgebung können die Helden die Überreste eines Lagerfeuers, Fischgräten, Muschelschalen, leere Rumflaschen und eine Vielzahl von Fußspuren finden. Kapitän Chalon kommt nur für einen kurzen Moment zu Bewusstsein. Er bittet „Holt den Brief von der Dregs. Ich möchte dass Paola ihn sieht bevor ich sterbe.“ Dann wird er wieder bewusstlos.

In Ronda gibt es einen Heiler der sich um Kapitän Chalon kümmern kann.

KAPITÄN SEBASTIEN CHALON

Muskeln 3, Geschick 3, Verstand 3, Entschlossenheit 2, Panache 3

Arcana: übersinnlich

Hintergrund: Verflucht 3

Vorteil: Mitgliedschaft 2, Adlig 3

Porté: (Vollblütig), Tasche 3, Blüten 2, Bringen 2

Höfling: Tanz 1, Etikette 1, Mode 1, Rhetorik 1

Seemann: Balancieren 3, Klettern 2, Knoten schlagen 3, Takelage 3, Seerecht 1

Athlet: Klettern 2, Beinarbeit 3, Sprinten 1, Werfen 1

Raufen: Angriff (Raufen)3, Angriff (Improvisierte Waffe)1, Werfen (Improv. Waffe) 1

Feuerwaffen: Angriff (Feuerwaffen) 3

Messer: Angriff 3, Parade 3

Fechten: Angriff (Fechten) 2, Parade (Fechten) 2

Sebastian Chalon war der zweite Verehrer von Paola. Er war ein erfolgreicher Pirat in der gesamten letzten Dekade. Sein Erster Maat, Diego, kam mit einer reizvollen Angelegenheit zu ihm. Diego hatte gehört, dass die ganzen Besitztümer der Canzios verkauft worden waren und die Dame das Geld auf einer Reise bei sich haben würde. Sie wussten, dass ihre Reiseroute sie nahe an den Ozean bringen würde, Diego plante das Gold zu stehlen wenn sich die Dame von ihrer starken Bewachung entfernen würde. Chalon stimmte der Unternehmung zu bis er heraus fand, dass es sich bei der Dame um seine Paola handelte. Damit begann der ganze Ärger.

Es ist unbedingt notwendig dass die Helden in dieser Szene Sebastien und Paola noch nicht zusammen bringen. Wenn die Helden nach Ronda zurückkehren werden sie feststellen, dass die Dame Paola und ihre Reisegesellschaft schon sehr früh aufgebrochen sind.

DER BRIEF

Zehn Jahre nach der Heirat von Paola und Renaldo half Sebastien Paolas Vater aus einer verwickelten Lage. So wurden sie gute Freunde. In dem Brief von dem Sebastien geflüstert hatte, gibt Paolas Vater zu dass er einen Fehler gemacht hatte, als er sie dazu zwang sich gegen ihre Liebe zu entscheiden und sie Ronaldo heiraten mußte.

Er vermutete dass Ronaldo kein ehrenwerter Mann sei. Nun wo beide, Ronaldo und Paolas Vater tot sind, möchte Sebastien dass Paola den Brief liebt. Der Brief befindet sich in der Kapitänskajüte auf der ‚Coffey’s Dregs‘

SPIELENDE DER ERSTEN SZENE

Der Spieler der zuerst dem Kapitän geholfen hat erhält einen Dramawürfel. Der Spieler der in dieser Szene am besten gespielt hat erhält auch einen Dramawürfel. Jeder Spieler erhält für den Kampf mit den Piraten einen XP.

SZENE ZWEI:

WECHSELNDE LOYALITÄTEN

Wenn die Helden mit dem Kapitän in Ronda ankommen ist die Dame Paola nicht mehr dort. Sie müssen sich beeilen um zu ihr aufzuschließen. Es ist unmöglich, dass Kapitän Sebastien Chalon sie begleitet. Es sollte den Helden gelingen die Reisegesellschaft vor der Grenze einzuholen.

BÄUMCHEN WECHSEL DICH

Wenn sich die Reisegesellschaft in der Nähe der Grenze zu Castillien befindet, schließen die Helden zu ihnen auf. Noch bevor diese von dem gehängten Mann erzählen können, der etwas von einem Brief für die Dame Paola gewispert hat, taucht am Straßenrand ein Junge auf der dem Hauptmann der Wache eine Nachricht reicht. Der Junge ist ein Bote der von Diego ausgeschickt wurde. Nachdem der Hauptmann die Nachricht gelesen hat, reitet Siro zum Ochsenkarren und beginnt nach dem versteckten Gold zu suchen. Paola protestiert heftig. Er befiehlt seinen Männern die Diener der Dame zurück zu halten. Eine Aktionszene beginnt wenn sich zeigt, dass die Söldner zu Verrätern werden.

DER BRIEF:

„Herr Hauptmann,
Ich halte es für nötig sie darauf hinzuweisen, dass die Dame Paola die Besitztümer ihres verstorbenen Gemahl verkauft hat, und das Gold auf dem Ochsenkarren, versteckt zwischen den alten Mauersteinen mit sich führt.“



ABENTEUER



EIN FREUND

Mit einem Streich hat Diego die Kräfte seiner Gegner halbiert. Er wusste, dass die Söldner die Dame Paola verraten würden wenn nur genug Gold im Spiel wäre. Siro erkennt, dass die Helden die größte Bedrohung darstellen und attackiert den besten Kämpfer der Gruppe. Er schießt mit seinen zwei Pistolen auf ihn und nähert sich dann zum Duell.

SÖLDNER

2 Schlägertruppen von je sechs Leuten
Gefahrenstufe: 2
Gewöhnliche Waffen: Hellebarde 12, Pistolen 15
Beinarbeit -1, Sprinten 1

SIRO, SÖLDNERHAUPTMANN

Muskeln 2, Geschick 2, Verstand 1, Entschlossenheit 1, Panache 1
Arcana: Selbstüberschätzend
Vorteil: Schwertmeistergilde 25, Mäzen
Ambrogia: Schwäche ausnützen 1
Diener: Etikette 1, Mode 2, Niedere Arbeiten 2, Unauffälligkeit 3
Gassenwissen: Anbiedere 3, Straßenorientierung 2
Athlet: Klettern 2, Beinarbeit 3, Sprinten 2, Werfen 1
Fechten: Angriff (Fechten) 3, Parade (Fechten) 3, Finte 1, Knaufschlag 1, Reposte 1
Raufen: Angriff (Raufen) 1
Ringen: Ringergriff 3
Siro trägt zwei geladene Pistolen in seinem Gürtel (4g3) und besitzt einen Rapier (2g2).

AUF DEM WEG ZUR GRENZE

Wenn die Söldner erledigt sind, und so die Stärke der Reisegesellschaft dezimiert wurde können die Heden weiter zur Grenze aufbrechen. Mutter Anna Nita, eine hochrangige Schwester des Klosters weiß Bescheid über die wertvolle Gabe die die Dame Paola dem Kloster übergeben möchte. Sie hat Vorkehrungen getroffen um sie auf der castillischen Seite der Grenze zu beschützen. Zwei Dutzend berittene Musketiere stehen bereit um die Reisegesellschaft der Dame Paola zu eskortieren. Mutter Anna Nita hat sich ebenfalls eingefunden um die Dame zu begrüßen. Die Castillianer eskortieren die Helden zum Hospital.

SPIELENDE DER ZWEITEN SZENE

Der beste Spieler der zweiten Szene erhält einen Dramawürfel. Jeder erhält einen XP für das Beschützen der Dame Paola und ihres Goldes.

SZENE DREI

DAS BELAGERTE HOSPITAL

Das Hospital der heiligen Propheten ist an einen grünen Hügel mit Blick auf die Küste gebaut. Als die Helden das Gelände des Hospitals erreichen, sollte jeder Spieler einen ‚normalen‘ Intelligenz Wurf machen. Wenn der Wurf gelingt können sie einen kleinen Einmaster in der Nähe kreuzen sehen. Nach etwa 15 Minuten fängt das Schiff an ein kleines Gebäude am Strand zu beschießen. Nach ein paar Versuchen treffen sie, und zerstören es.

Bevor die Helden in die relative Sicherheit des Hospitals gelangen können, erreicht sie eine Gruppe Piraten, die vom Ersten Maat angeführt wird. Er winkt mit einem weißen Taschentuch um anzuzeigen, dass er zu verhandeln wünscht. Er fordert die Herausgabe des Goldes; ansonsten wird er das Hospital bombardieren lassen. Mutter Anna Nita fordert die Übergabe des Goldes. Sie erlaubt dem Hauptmann der Musketiere nicht die Piraten anzugreifen.

Die Helden sollten in dieser Situation handeln können wie sie es möchten.

Es kann sein, dass sie Coffey's Dregs angreifen möchten. Eine Möglichkeit das Schiff zu erreichen besteht darin, das Beiboot zu benutzen mit dem der Erste Maat und seine Meute an Land gerudert sind. Das Hospital hat auch einige Ruderboote mit denen dies gelingen sollte. Das Schiffsdatenblatt im hinteren Teil des Spielleitehandbuchs sollte verwendet werden um den Kampf zu koordinieren. Kapitän Andrades bleibt auf dem Schiff egal was geschieht.

Der Brief ist in der Kapitänskajüte in einer verschlossenen Schatulle versteckt. Andrades hat keine Ahnung davon.

DIE MANSCHAFT DER DREGS

4 Schlägertruppen von je sechs Männern
Gefahrenstufe: 2
Waffen: Entermesser (9), Pistolen (15)
Beinarbeit -1, Sprinten 1

KAPITÄN DIEGO ANDRADES

Muskeln 2, Geschick 2, Verstand 3, Entschlossenheit 2, Panache 3
Arcana: Ambitioniert
Hintergrund: Wahre Identität 3
Vorteil: Castillanische Erziehung 10, Erbe 1, Gefährliche Schönheit 3
Höfling: Tanzen 1, Etikette 1, Mode 1, Redner 1
Seemann: Balancieren 3, Klettern 3, Knoten Schlagen 1, Takelage 3, Navigation 3, Steuermann 3
Athlet: Klettern 3, Beinarbeit 3, Sprinten 3, Werfen 1
Raufen: Angriff (Raufen) 3, Angriff (Improvisierte Waffe) 1, Werfen (Improvisierte Waffe) 1
Feuerwaffen: Angriff (Feuerwaffen) 3
Fechten: Angriff (Fechten) 3, Parade 3
Diego besitzt ein Entermesser (2g2), einen Dolch (8g2), und hat zwei Pistolen in seinem Gürtel (4g3).

FELIPE ROMERO, ERSTER MAAT

Handlanger von Kapitän Andrades
Muskeln 3, Geschick 2, Verstand 2, Entschlossenheit 3, Panache 2
Arcana: Ambitioniert
Hintergrund: Wahre Identität 3
Vorteil: Castillanische Erziehung 10, Erbe 2
Höfling: Tanzen 1, Etikette 1, Mode 1, Redner 1
Seemann: Balancieren 2, Klettern 2, Knoten Schlagen 1, Takelage 3, Navigation 1, Steuermann 2
Athlet: Klettern 3, Beinarbeit 3, Sprinten 3, Werfen 1
Raufen: Angriff (Raufen) 3, Angriff (Improvisierte Waffe) 1, Werfen (Improvisierte Waffe) 1
Feuerwaffen: Angriff (Feuerwaffen) 2
Fechten: Angriff (Fechten) 2, Parade (Fechten) 2
Felipe hat einen Rapier (2g2) bei sich, und zwei Pistolen (4g3) in seinem Gürtel stecken.

SPIELENDE DER DRITTEN SZENE

Der Spieler der den Brief findet erhält einen Dramawürfel. Der Spieler der den Kapitän besiegt erhält ebenfalls einen Dramawürfel. Jeder erhält einen XP wenn das Hospital vor Beschuss bewahrt wurde.

[peti heinig]

NEUE REGELN

- EINE SPIELHILFE FÜR BIG EYES, SMALL MOUTH -

ALTERNATIVE STATS

BESM kann etwas unausgewogen sein, wenn Spieler sehr viele ihrer Charakterpunkte (CP) auf die Stats Body, Mind und Soul verteilen. Zwar fällt das dann schon fast in den Bereich Power Gaming, aber dennoch kann es passieren. Um dem etwas vorzubeugen hier eine alternative Charaktererschaffung.

STATS

Spieler und GM wählen gemeinsam eine der drei Methoden aus: entweder die Original Methode aus dem Regelwerk oder eine der beiden Alternativen. Nummer 1 bringt eine größere Portion Glück ins Spiel, da die Werte weit voneinander abweichen können, lässt den Spielern aber größere Freiheit bei der Verteilung der Punkte. Nummer

verteilen.

Level 1: 1 Zstzl. CP darf verteilt werden.

Level 2: 2 Zstzl. CP dürfen verteilt werden.

Level 3: 3 Zstzl. CP dürfen verteilt werden.

Level 4: 4 Zstzl. CP dürfen verteilt werden.

Level 5: 5 Zstzl. CP dürfen verteilt werden.

Level 6: 6 Zstzl. CP dürfen verteilt werden.

NEUER DEFECT

LOW STAT

Dieser Defect ist für den Einsatz bei der Alternativen Methode 2 gedacht. Charaktere mit diesem Defect haben sehr niedrige Stats.

1 BP: Der höchste Wert des Charakters darf den Wert 8 haben.

2 BP: Der höchste Wert des Charakters darf den Wert 6 haben.

[tommy heinig]

BACKGROUND MUSIC

Cost: 1 point / Level

Relevant Stat: Soul

Immer wenn der Charakter etwas besonders machen will oder sich einfach nur gut fühlt, setzt eine passende Hintergrundmusik ein. Um diese Musik auszulösen muss ein Wurf auf Soul gelingen. Ist dieser erfolgreich, so erhält der Charakter einen Bonus wie unten angegeben. Es kann immer nur eine Hintergrundmusik aktiv sein.

Level 1: Nette Melodie: -1 für 1 Runde.

Level 2: Kurzes Lied: -1 für 2 Runden.

Level 3: Ohrwurm: -2 für 3 Runden.

Level 4: Inspirierend: -2 für 4 Runden.

Level 5: Unvergesslich: -3 für 5 Runden.

[james ludden]

Power Level	Original Methode			Alternative Methode 1			Alternative Methode 2		
	Starting CP	CP for Stats	Highest Stat	Starting CP	CP for Stats	Highest Stat	Starting CP	CP for Stats	Highest Stat
low	20	alle	12	10+2W6	alle	12	17+W6	14	9
average	30	alle	12	20+2W6	alle	12	27+W6	16	9
high	40	alle	12	30+2W6	alle	12	37+W6	18	10
very high	50	alle	12	40+2W6	alle	12	47+W6	20	11
extrem	60	alle	12	50+2W6	alle	12	57+W6	22	12

[Tabelle 1]

2 dagegen bringt nur eine kleine Portion Zufalls ins Spiel, bringt aber engere Grenzen mit sich.

Die entsprechenden Werte könnt Ihr der Tabelle 1 entnehmen.

Starting CP ist die Anzahl der zu verteilenden Charakter Punkte. CP for Stats ist die maximale Anzahl der CP, die auf die drei Stats Body, Mind und Soul verteilt werden dürfen. Highest Stat ist der höchste Wert bei den Stats, den ein Charakter beim Start haben darf. Dieser Wert darf nur in einem Stat verteilt werden, die anderen müssen niedriger sein.

NEUE ABILITY

HEIGHTEND STAT

Cost: 2 points / Level

Relevant Stat: None

Diese Ability ist für den Einsatz bei der Alternativen Methode 2 gedacht. Mit ihr kann der Spieler zusätzliche CP auf die Stats

STORMTROOPERS EFFECT

Es gibt viele Filme und Serien, in denen der Bösewicht Scharen von Soldaten und Untergebenen hat, die von den Helden reihenweise ausgeschaltete werden (So wie die Sturmtruppen in Star Wars...). Für diese Schurken habe ich mir eine neue Regel einfallen lassen: 1.: Egal welchen Schaden man anrichtet, der Schurke ist ausgeschaltet, solange der Angriff erfolgreich ist. 2.: Zudem werden so viele Schurken ausgeschaltet, um wie viel man den Angriffswurf geschafft hat.

[james ludden]





WIE FUNKTIONIERT EIN LASER?

- DIE GRUNDLAGEN UND WAS ÜBERHAUPT MÖGLICH IST -

Laser kommen in vielen Rollenspielen vor. Man denke nur an eine Lichtschranke, einen Laserpointer oder gar die allseits beliebte Laserwaffe. Daher hab ich mir mal vorgenommen euch hier zu erklären wie so ein Ding funktioniert. Da ich euch nicht vergraulen möchte, werde ich versuchen, alles so einfach wie möglich darzustellen und auch auf die eine oder andere vereinfachte Darstellungsweise zurückgreifen, weil ich sonst zu weit ausholen müsste.

Als erstes werde ich mal näher auf die Entstehung von Licht eingehen. Den meisten dürfte das sogenannte Bohrsche Atommodell bekannt sein. Das ist das Bild, in dem man sich das Atom wie ein Planetensystem vorstellt. In der Mitte der Kern (entspreche der Sonne) und dann die Elektronen, die um diesen Kern kreisen (wie die Planeten um die Sonne). Einziger Unterschied zum Planetensystem sind ein paar Größenordnungen und dass die Elektronen nicht in beliebigen Abständen, sondern nur in ganz bestimmten Abständen, den Kern umrunden können. Es kann nun vorkommen, dass ein Elektron (z. B. durch ein Photon (Lichtteilchen), durch den Stoß mit einem anderen Atom oder eine andere Energiezufuhr) in eine höhere Umlaufbahn „geschossen“ wird. So wie ein Ball, den man nach oben wirft, wieder zurück kommt wird auch das Elektron nach kurzer Zeit wieder in die niedrigere Umlaufbahn zurückkehren. Wie lange genau das Elektron dort bleibt hängt vom Atom und der „Umlaufbahn“ ab, spielt aber momentan noch keine Rolle. Wichtig ist, dass bei diesem Vorgang Energie frei wird, und zwar in Form von Licht. Durch diese Bahnwechsel entsteht fast alles Licht. Angefangen bei Infrarotlicht über das sichtbare Spektrum bis hin zu Röntgenstrahlen. Die Frequenz bzw. Wellenlänge hängt von der freiwerdenden Energie ab. So reicht z. B. die Molekülbewegung bei Raumtemperatur aus um Infrarotlicht zu erzeugen. Daher gibt es überall wo es warm ist Infrarotlicht, das man mit entsprechenden Geräten sichtbar machen kann. Je wärmer ein Gegenstand, desto größer die Bewegung der Moleküle, desto heftiger die Stöße und desto größer sind die Sprünge der Elektronen.

Betrachten wir zuerst einmal ein Atom im angeregten Zustand. Angeregt bedeutet, dass das Atom ein Elektron besitzt, das jederzeit auf eine tiefere Bahn wechseln kann. Im Normalfall kommt es dann zu einer sogenannten spontanen Emission. Das heißt, das Elektron knallt irgendwann runter und ein Photon mit entsprechender Energie fliegt in irgendeine Richtung davon. Das ist für einen Laser leider nicht geeignet, aber zum Glück gibt es noch eine andere Art der Emission, nämlich die Induzierte Emission. Wenn zu meinem angeregten Atom ein Photon mit derselben Energie, die das Elektron beim Bahnwechsel freisetzt, kommt, so lässt es das Elektron herunterfallen und ein zusätzliches Photon wird ausgesendet. Diese zwei Photonen besitzen nun dieselbe Richtung und dieselbe Energie. Und schon haben wir aus einem Photon zwei gemacht, also Licht verstärkt.

Um einen Laser zu bauen brauchen wir nun einen optischen Verstärker. Optischer Verstärker ist im Prinzip nur ein Medium, das sich in Inversion befindet. Inversion bedeutet, dass sich mehr Atome im angeregten Zustand befinden als im Grundzustand. Wie kriegt man jetzt Atome in den angeregten Zustand? Am einfachsten, wenn man mit Licht pumpt (mit Strom, physikalisch gesagt mit Elektronenstößen kann man auch pumpen). Trifft ein Photon auf ein Atom im Grundzustand, so wird das Atom angeregt. Jetzt gibt es jedoch ein Problem. Trifft ein Pumpphoton auf ein angeregtes Atom, so wird dieses wieder abgeregt und ich hab statt zwei angeregten Atomen zwei Pumpphotonen und zwei Atome im Grundzustand! Aus diesem Grund kann ich pumpen soviel ich will und erziele keinen Zustand der Inversion (maximal 50% der Atome können angeregt sein). Um dieses Dilemma zu lösen verwendet man in der Praxis Atome mit mehreren Niveaus, typischerweise vier. Ein Niveau ist fast dasselbe wie eine Umlaufbahn bzw. Energie eines Elektrons. Der einzige Unterschied liegt darin, dass in einem Niveau mehrere Bahnen enthalten sein können. Das Niveau ist also ein Band von verschiedenen Umlaufbahnen mit ähnlicher Energie. Ein 4-Niveausystem bedeutet einfach, dass ein Elektron über

vier verschiedene Bänder wandert.

Um den Sinn des Ganzen zu verstehen beschreib ich jetzt am einfachsten mal den Weg des Elektrons. Anfangs befindet sich das Elektron im Grundzustand (Niveau 0), solange bis es von einem Pumpphoton ins Niveau 3 angehoben wird. Bei Niveau 3 handelt es sich um ein möglichst breites Band damit zum Pumpen möglichst viele Wellenlängen hergenommen werden können. Außerdem ist die Lebensdauer kurz, damit das Atom nicht durch das Pumplicht wieder in den Grundzustand versetzt wird. Von Niveau 3 geht's dann ins Niveau 2, ein metastabiles (=sehr langlebig) Niveau. In diesem wartet das Elektron darauf, dass es vorbeikommende Laserphotonen verstärken kann. Da das Pumplicht nur die Energie, die dem Unterschied von Niveau 3 zu 0 entspricht, beeinflussen die Pumpphotonen die Elektronen in Niveau 2 nicht. Kommt nun ein Laserphoton (mit der Energie von Niveau 2 abzüglich der von Niveau 1), so fällt das Elektron in Niveau 1 und verstärkt das ankommende Laserphoton. Niveau 1 ist wieder sehr kurzlebig, damit das Elektron schnell wieder in den Grundzustand übergeht. So wird das Laserlicht nicht absorbiert um Elektronen von Niveau 1 nach 2 zu heben. Und jetzt ist es ganz einfach mit der Inversion. Sobald ein Elektron im Niveau 2 ist habe ich bereits Inversion, denn in Niveau 2 befindet sich ein Photon und in Niveau 1 keines. Kommt nun ein Photon mit der Energie von Niveau 3 zu 2 in meinen Verstärker, so kann es nicht absorbiert werden (im Niveau 1 sind keine Elektronen) sondern nur noch verstärkt werden.

Soviel zum optischer Verstärker. Um nun einen Laser zubekommen fehlen im Prinzip nur noch zwei Spiegel. Einer vor und einer hinter dem Verstärker. Fängt man nun mit dem Pumpen an, so kommt es Anfangs nur zu spontaner Emission und zwar quer in die Botanik, wie bei einer Glühbirne. Durch die Spiegel werden jetzt allerdings die Photonen, die zwischen ihnen hin und her pendeln, verstärkt und alle anderen nur ein bisschen oder gar nicht. Dies geht solange bis ich fast nur noch Photonen zwischen den Spiegeln hab, die mir dann den kompletten Verstärker von angeregten Atomen säubern,



so dass prinzipiell keine spontane Emission mehr stattfindet. Um jetzt noch ein Ausgangssignal zu bekommen nimmt man einfach nicht zwei Vollreflektierende Spiegel sondern einen davon teildurchlässig. So wird die ganze Zeit eine kontinuierliche Menge von Photonen ausgekoppelt: Der Laserstrahl.

So, nach diesem anstrengenden Erklärungen möchte ich noch auf ein paar Dinge eingehen, im Hinblick auf Laserwaffen. Jeder hat schon mal im Fernsehen oder Kino den bemerkenswerten Einsatz von Laserwaffen bestaunt. Doch wie üblich ist es nicht so einfach wie im Kino. Das Hauptproblem bei Laserwaffen ist die Kühlung. Warum erfahren wir, wenn wir uns an das 4-Niveausystem erinnern. Wir haben vier Übergänge benötigt um Inversion zu erzeugen. Zwei dieser Übergänge sind in der Regel nichtstrahlende Übergänge, das heißt, dass die hierbei freiwerdende Energie in Wärme umgewandelt wird. Somit hat unser Laser nur einen Quantenwirkungsgrad (das ist der theoretisch beste Wirkungsgrad) von etwa 60% - 80%. Dazu kommen noch zahlreiche andere Verlustquellen, wie z. B. Absorption von Pumplicht der falschen Wellenlänge, Einschlüsse im Lasermedium, usw. In der Praxis liegt der effektive Wirkungsgrad in der Regel im 0,01% bis 10% Bereich. Rekordwerte werden mit Kohlendioxidlasern erzeugt, der bis zu 50% Wirkungsgrad aufweist. Konkret heißt das, dass dieselbe Energie die vorne beim Laser rauskommt auch innen frei wird! Und diese Energie muss man abkühlen, sonst verdampft nicht nur das was man abschießt, sondern auch der Laser. Relativ ungünstig, da man den beim Abfeuern meistens gerade in der Hand hält!

Nun zu etwas anderem: Wie kann man sich gegen Laserwaffen schützen? Fast jeder von euch wird auf die Idee kommen den Laserstrahl einfach mit einem Spiegel zu reflektieren. Und dies funktioniert auch, sofern es der Spiegel aushält. Herkömmliche Spiegel gehen relativ schnell kaputt, während spezielle Laserspiegel genügend aushalten (bis 300MW/cm² kontinuierlich bzw. 20GW/cm² gepulst) um fast allen Laserwaffen stand zu halten. Doch bei solchen Leistungen genügt bereits ein Staubkorn auf dem Spiegel, damit der Spiegel kaputtgeht. Ein weiteres Problem ist, dass es Laser mit sehr verschiedenen Wellenlängen gibt während der Spiegel nur für einen gewissen

Bereich ausgelegt ist. Daher wird in fast allen Fällen der Spiegel kaputt gehen, jedoch reflektiert er vorher noch einen großen Teil der Energie. Auf jeden Fall ist noch eine Schutzbrille empfehlenswert, da man sonst allein durch die Reflektionen erblinden kann. Es reicht z. B. aus, wenn man zufällig gerade die Wand anschaut auf die der Laserstrahl auftrifft um geblendet zu werden. Gegen direkte Treffer nützt die Brille natürlich auch nichts. Eine Plastikbrille fackelt im Gesicht ab und eine Glasbrille explodiert direkt vor deinem Auge in über tausend Stücke.

Im letzten Abschnitt möchte ich nun auf den Laserstrahl eingehen. Warum? Werden sich jetzt vielleicht einige von euch fragen? Ist doch ein einfacher dünner Lichtstrahl. Doch leider ist diese Vorstellung falsch. Es handelt sich bei einem Laserstrahl um einen sogenannten Gaußstrahl. Der Name kommt daher, weil die Intensität (einfacher gesagt die Helligkeit) des Laserstrahles wie eine Gaußsche Glockenkurve aussieht. In der Mitte ist der Strahl also am hellsten und nach außen hin nimmt die Helligkeit exponentiell ab. Theoretisch gesehen ist die Helligkeit des Strahles selbst bei noch so großem Abstand nie Null. In der Praxis ist der Rand des Strahls per Definition erreicht sobald die Intensität auf 13,5% gefallen ist. Und unser Laserstrahl hat noch einen Nachteil, denn der Strahlradius wird mit zunehmender Entfernung immer größer! Bei der Abstandsmessung zwischen Erde und Mond werden wegen der Strahlaufweitung auf dem Mond einige Quadratkilometer beleuchtet! Der Laser ist also übertrieben gesagt nur eine etwas bessere Taschenlampe. Wegen der Beugung ist übrigens der Winkel in dem sich der Strahl aufweitet umso geringer, je größer (!) der Strahl beim Austritt aus dem Laser ist! Damit hat man bei Laserwaffen der Raumschiffklasse echt Probleme. Um möglichst viel Schaden anzurichten braucht man einen möglichst kleinen Strahl, doch je kleiner der Strahl, desto mehr weitet er sich dann auf, wenn das feindliche Raumschiff weiter weg ist.

So nun habt ihr diesen kleinen Exkurs ins Reich der Physik überlebt. Hoffentlich ohne bleibenden Schäden...

[florian werunsky]

STILBLÜTEN

Spieler A:

„Ich springe durch die Wand!“

Spielleiter: „Wirklich?“

Spieler A:

„Na klar! Das sollte schon gehen!“

Spielleiter:

„Also gut, du springst mit voller Wucht gegen die Betonmauer!“

Spieler A: „BETON?“

Spieler B:

„Klar, Du Depp. Das japanische Haus mit den Papierwänden haben wir vor fast zwei Stunden verlassen!“



Barbar sitzt hinter der Kriegerin auf dem Pferd und überragt diese um mindestens einen halben Meter.

Spielleiter: „Aus dem Gebüsch bricht mit schlurfenden Schritten der Wächter, den ihr vorhin tot am Boden liegen gesehen habt. Seine Augen glühen rot und er kommt langsam wankend auf euch zu...“

Was macht ihr?“

Kriegerin: „Bei Akra! Ich ziehe mein Schwert, lasse einen Kriegerschrei

ertönen und reite auf ihn zu! Wenn ich nahe genug an ihm dran bin, versuche ich den Untoten mit einem großen Hieb zu enthaupten!“

Barbar: „Vergiss nicht „Ducken!“ zu brüllen, wenn du ausholst...“



Spieler:

„Klar hab ich als Söldner einen Ehrenkodex, genau wie jeder anständige Krieger! Wenn jemand halbtot am Boden liegt dann bekommt er von mir, egal welcher Rasse er angehört, den Gnadenstoß. Und wenn ich ihm das Schwert in den Rücken rammen muss!“



DIE BLASE, DIE ARBEIT UND DER GANZE REST

- EINE ASTRA 19 KURZGESCHICHTE -

27. August. 2696

Die Salve der Drummer, einer leichten Maschinenpistole, peitschte den Boden wenige Meter vor ihm und bewarf den Elfen mit einem Nebel aus feinem Staub und Steinsplitter. Havok Crain hatte sich neben der Türe zusammengekauert, während er den Druck auf seine Blase zu ignorieren versuchte. Er mußte dringend pissen, aber konnte es aus verschiedenen Gründen zur Zeit nicht. Er war zum Beispiel zu sehr damit beschäftigt, am Leben zu bleiben.

Sein Blick wanderte über die Geröllhalde vor ihm. Viel sah er nicht, denn es war Nacht und sein Nachtsichtgerät hatte gerade eben seinen Geist aufgegeben. Trotzdem hatte der Elf scharfe Augen und sondierte die Dunkelheit, während er mit seinen Fingern in seiner Gürteltasche nach Munition suchte.

Aber das einzige was er noch erkennen konnte, waren ein Paar Ratten und das Skelett der ausgedienten Raffenerie zwei dutzend Meter vor ihm; ein Titan aus rostenden Metallrohren, Türmen, Tanks und Laufstegen.

Die Raffenerie war der höchste Punkt in der näheren Umgebung, sie lag wie eine Insel im Meer oder ein Stein im Bach. Crain stöhnte auf, als er an diese Methaphern dachte. Seine Beine hatte er bereits so stark zusammengekniffen, daß er schon leichte Krämpfe in seinen Oberschenkeln hatte. Aber der Druck, der von Innenseite auf seinen Körper wirkte, bereitete ihm deutlich mehr Unbehagen.

Aber solange es ihm noch gelang, das, was man medizinisch mit dem euphemistischen Begriff Harndrang zu verharmlosen suchte, zu unterdrücken, war alles ok. Viele Leute verstanden seine Probleme in dieser Hinsicht nicht, aber Crain hatte echte Probleme, wenn es darum ging, Wasser zu lassen. Er mußte, konnte aber nicht. Meistens redete er sich damit heraus, daß er doch nicht mitten in einem Job oder aber unhygienisch einfach in die Landschaft strulern konnte, aber das entsprach nicht so ganz der Wahrheit. Die Wahrheit nämlich

sah so aus, daß Havok Crain in Streßsituationen den rudimentären Bedürfnissen seines Körpers nicht nachgehen konnte. Und der Begriff Streßsituation ließ in dieser Hinsicht war sehr weit gesteckt.

Mit so vielen anderen Personen zusammen in einem Raum, der nicht für diese sanitären Zwecke gedacht war und außerdem durfte man die anderen Leute nicht vergessen, die zwar nicht mit im Raum waren, aber irgendwo da draußen, und alles daran setzten, eben diesen Raum und das lebende Inventar kaputt zu machen. Nicht das das Crain persönlich etwas ausgemacht hätte, sowas war in seinem Job alltäglich, aber sein Körper registrierte es als Streßsituation. Und somit fingen die Probleme des Elfen an.

Crain war ein Elf in den besten Jahren, wann auch immer das war. Seinen Lebensunterhalt verdiente er sich damit, beschossen zu werden und, wenn die Lage mal nicht ganz so düster aussah wie heute, auch damit, zur Abwechslung auf jemanden zu schießen. Havok Crain war Kopfgeldjäger, lizenzierter Kopfgeldjäger in der Marsmakropole Astra 19 und er hatte sogar seine Lizenzgebühren für diesen Monat August dieses verdammt beschissenen Jahres 2696 gezahlt.

Während er mit eine Patrone nach der anderen zu einer kleinen Kette zusammenbastelte, um nachher seine hungrige Sturmflinte, eine Art modifizierter Pump Gun, zu füttern, wagte er einen Blick zur Seite. Er wußte eh, wen und was er sehen würde, aber vielleicht würden visuelle Reize die drängenden Impulse überlagern, die in seinem Gehirn ein baldiges Platzen körperwichtiger Organe propheziehen. Und für eine Sekunde huschte vor Crains geitigen Auge das Bild eines in weiße Betttücher gehüllte alten langbärtigen Mannes vorbei, auf dessen Brut eine Plastiktafel mit der Aufschrift „Brofeet“ hing, und der mit heißerer Stimme seinem Gehirn zurief: „Alles wir untergehen! Alles! Die gelbe Flut wird uns alle mitreißen“

Dann verblaßte diese Vision wieder und

Crain sah, was er zu sehen erwartet hatte. Neben ihm saß unter einem Fenster, in dem es vor einigen Minuten noch eine Glasscheibe gegeben hatte, Lysiander und hatte die Beine von sich gestreckt. Auch er war damit beschäftigt, seine beiden Magnums nachzuladen. Ein Splitter aus dem zerschossenen Fenster hatte das Gesicht des Menschen gestreift und eine blutige Furche hinterlassen, aber Crains Gefährte schien es gar nicht zu bemerken. Zumindestens ignorierte er den Schmerz beachtlich gut. Lysiander nickte Crain einmal kurz zu, tauchte blitzschnell hinter seinem Fenster auf und entleerte seine beiden Magazine in die Nacht.

Der Kopfgeldjäger wußte nicht viel über den Menschen. Er war ein Mensch eben, wie so viele, die unter der künstlichen Atmosphäre des Marses rumliefen. Lysiander hatte einmal erzählt, daß er einst ein festes Einkommen als Sicherheitsbeamter in einem der großen Konzerne hatte, bevor ihn das Schicksal zwang, sein Geld als Söldner zu verdienen. Aber wie lange das schon her war, wußten wohl nur er selber und der Staub der Makropole. Lysiander war schon wieder in Deckung verschwunden, bevor ihre Belagerer das Konterfeuer eröffneten. Einige Salven aus automatischen Gewehren streichelten von außen brutal das Gebäude ohne nennenswerten Schaden anzurichten.

Crain mußte seine Stellung etwas verlagern, um auf die andere Seite blicken zu können und das war der Superlativ von Unangenehm. Lange konnte er die Warnungen seinen innerern Schleißenwartes nicht mehr ignorieren!

Auf Crains anderen Seite kauerte eine kleine, aber gedrungene Person, ein Zwerg mit dem Clannamen Rogasch. Ursprünglich hieß der Zwerg mit bürgerlichen Namen Ferris Mannheimer, aber jeder der ihn ansprechen durfte, nannte ihn nur bei seinem Clannamen Rogasch. Das war das komische bei diesen Zwergen...

Nein, eigentlich war alles komisch an ihnen. Crain hatte einmal so etwas wie einen Freund gehabt, der auch ein Zwerg



war. Irgendwie mußte er jedesmal an ihn denken, wenn er Rogasch sah. Die beiden sahen sich so ähnlich. Vielleicht lag das daran, daß sie Brüder gewesen waren? Gut, zugegebenermaßen sahen sich alle Zwerge irgendwie ähnlich. Waffen, Munition und Ausrüstung teilten sich den wenigen Platz an einem Zwerg, der nicht von einem imposanten Bart bedeckt wurde. Und allen Zwergen waren grundlegende Eigenschaften zu eigen, wie z.B. die Liebe zu schweren Killergeräten und die Aversion gegen Wasser. Hydrophob und hoplaphil nannte man das. Klang lustig, war es aber nicht immer. Ein nasser Zwerg mit ausreichend großer Waffe war meistens sehr grantig und dann war auch alles meistens schon vorbei.

Apropos nass! Verdammt! Scheiß Stichwort.

Rogasch hatte neben einer Mauerlücke Stellung bezogen und hielt sein Maschinengewehr hinaus.

Er ließ den roten Laserpunkt seines Zielsucher, den er auf der Waffe montiert hatte, durch die Schwärze der Nacht gleiten. Eigentlich sah er mit seinem bionischen Auge gut genug, und bedurfte dieses Zielsuchers nicht mehr. Aber Rogasch war der Meinung, daß dieses „Blutauge“, wie er es nannte, einen sehr demoralisierenden Effekt hätte. Die gehörigen Nachteile aber, die dieses Auge mit sich brachte, leugnete und ignorierte er.

Ab und an zog er den Abzug durch und spuckte Tod und Verderben gegen einige Feinde, die er wahrscheinlich gar nicht mal ausmachen konnte.

Der Zwerg reagierte nicht auf die Blicke des Elfen. Er lauerte, ob sich nicht vielleicht einer der Angreifer zeigen würde.

Crain kannte Rogasch schon ziemlich lange. Er war wie gesagt der Bruder seines ehemaligen Freundes gewesen, der im Outland sein Leben an den Tod verloren hatte. War damals ein faires Spiel Tod gegen Dragasch gewesen und der Tod hatte gewonnen. Irgendwie gewann er immer. Das nahm dem Spiel in Crains Augen einen kleinen Teil dieser Fairness.

Auf jeden Fall hatte Crain nach Dragasch Tod verstärkt mit dessen Bruder Rogasch zusammengearbeitet. Der Begriff Bruder mußte nicht unbedingt bedeuten, daß die beiden dieselben Eltern hatte. Aber Crain hatte den Zwerg noch nie danach gefragt. Während eines Jobs gab es wichtigeres und privat tauschte Rogasch immer die Arbeits-

fähigkeit seines Sprachzentrums gegen eine riesengroße Party seiner Leber ein, d.h. er soff wie ein ... Zwerg.

Aber das war Crain egal. Rogasch arbeitet gut und zuverlässig, auch wenn er ansonsten ein etwas komischer Fisch,...., verdammt, Kauz war.

Er war mit seiner Waffe verheiratet und das sagte man nicht nur so. Es war eine alte Geschichte. Als Rogasch Freundin ihn einmal nach einem der vielen Streitereien vor die Wahl gestellt hatte, ob er sie oder seine Betzi, wie er das imposante MG zärtlich nannte, heiraten wollte, hat er sich beim Wirt eine Flasche Schnaps bestellt und nach zwergischer Sitte diese zu Ehren seiner stählernen Braut geleert. Seine Freundin hat er seitdem nie wieder gesehen, aber Crain war sich sicher, daß Rogasch Ehe mit seiner Kanone überaus harmonisch und glücklich verlief. Das änderte aber nichts daran, daß der Zwerg ein ziemlicher Spinner war, aber waren sie das nicht alle irgendwie?

Irgend jemand da draußen hatte angefangen, schwereres Geschütz aufzufahren. In unregelmäßigen Abständen explodierten Granaten vor, neben und auf dem Haus. Die kurzen Explosionen schickten den Hauch von Beleuchtung über die Szenerie. Crain zuckte bei jedem Einschlag zusammen. Und jedesmal bemerkte er, das er sich damit viel zu stark bewegte. Der weisgekleidete Alte in seinem inneren kicherte hämisch, und dem Elfen entfuhr ein Laut, den man nur schwer identifizieren konnte.

Verdammt beschissener Druck! Arrrgggg!

Noch eine Detonation, diesmal nahe an der Tür. Crains Schilde flackerten kurz auf, als tödliches Schrappnell ungefragt durch die Türe hereinkam und den Elfen zu umarmen suchte. Sowohl Crain als auch die anderen waren durch Energieschilde geschützt. Effektive Rüstungen waren schon vor Jahrzehnten zu schwer und zu ineffektiv geworden, um Schutz zu bieten. Die neue Schildtechnologie hatte ihre Stelle angetreten. Trotzdem trug der Elf noch eine Kevlerweste unter seiner Kleidung.

Eine zweite, noch besser gezielte Granate landete. Crain zog seinen Kopf keine Sekunde zu spät ein, als ein Feuerfontäne durch die Tür schoss und ihm für eine Sekunde die Sicht nahm. Crain Schilde hielten. In das Feuerinferno hörte er den triumphierende Schrei Rogasch.

Dann konnte er das Stakatto eines Maschinengewehres hören.

Dann war einige Sekunde Ruhe.

Dann hob der Elf seinen Kopf und blickte um sich. Das Gesicht des Zwerges war ein einziges Grinsen, während er mit seiner rechten Hand huldvoll den stummen Beifall der unsichtbaren Menge entgegennahm.

„Guter Schuß, Rogasch! Mündungsfeuer eines Granatwerfers verraten manchmal zu viel!“ Lysanders Stimme klang rau und leise, aber anerkennend. „Crain, alles ok?“

Der Elf nickte. Er war ein bißchen angekokelt, aber das gehörte nunmal zu seinem Job. Allerdings waren der Großteil seiner Schildgeneratoren durchgebrannt. Crain mußte sie auswechseln. „Hast du ihn erwischt?“ Die Frage war rein rethorisch, und Crain bereute sich sofort wieder, weil er wußte, wie eingeschnappt Rogasch reagieren würde.

„Natürlich!“ kam prompt die spitze Antwort des Zwerges: „Ich hab ihn weit über den Jordan gepustet!“ Triumphierende Stille neben Betzi!

Über den Jordan pusten... Antiquierte Ausdrucksweise, aber immer noch in Gebrauch, wie Crain sehr wohl wußte. Er persönlich hätte es etwas martialischer formuliert, in der Art: Yep! Sein Arsch ist jetzt auf Weltreise! oder so, aber diese Spruch erfüllte auch seinen Zweck. Die Aussage war klar.

Irgend jemand hinter dem Elfen räusperte sich, aber klang wie ein Nieser. Vielleicht war es das auch.

Der Kopfgeldjäger mußte nicht einmal hinsehen, um zu wissen, wer hinter ihm stand. So einen gewaltigen Nasendurchzug hatte nur einer: Bilbo, der Troll.

Crain hatte den Koloss aus Fleisch und Muskeln vor einigen Wochen irgendwo im Westend aufgelesen und seitdem folgte der Troll ihm mit hündischer Ergebenheit. Bilbo war groß, etwa 2,7 m, wie es sich für einen Troll gehörte, aber er war leider noch dümmer, als es einem Troll erlaubt war. Er war nämlich nicht nur blöd wie alle Trolle, sondern auch überzeugt davon, ein Galaxy Fighter zu sein, der einem Zeichentricksuperheld mit dem dämlichen Namen Warmaster Captian Slogg folgte.

Dieser Warmaster Captian Slogg, selber eine „Cotirakschildkröte“, war aber wie schon gesagt, nur ein Zeichentrickheld, der täglich gegen halb fünf noch blödere Zeichentrickböse namens Craitags vom Angesicht des Holoschirms und somit des Zuschauer pustete. Aber Bilbo war trotzdem nicht davon abzubringen, daß irgendwo in



der Galaxy dieser großmütige Held lebte und daß er, Bilbo, sich in seinen Augen bewähren mußte, um irgendwann, in sein Team aufgenommen zu werden. Es war verdammt beschissen schwer, in der Maokropole gutes Personal herzubekommen.

Aber Bilbo hatte überraschend kurze Zeit gebraucht, um seine Frage zu formulieren: „Ähm, ey, ähm, was ist denn sowas? Son Jordan?“

Am Rascheln neben dem Elfen und er konnte erkennen, daß sich Lysiander zu dem

Troll umgedreht hatte, um ihm zu antworten. Lysiander mochte den Troll, so in der Art, wie eine junge Katze einen Wollknäul mochte. Die Stimme des Menschen klang wie in einer Kindersendung ala „Erklär mir den Mars“:

„Tja, Bilbo, weiß du, der Jordan war ein Fluß auf der Erde! Und ein Fluß ist etwas, in dem ganz viel Wasser fließt. Wasser ist sehr flüssig und strömt ganz langsam oder es kann auch ganz quicklebendig herumspringen und...“

Spätestens jetzt hörte Crain nicht mehr zu. Seine gesamte Aufmerksamkeit war darauf gelenkt, den alten Mann in sich drinnen zu hindern, den Wasserhahn aufzudrehen. „Wann kommt die Flut?“ konnte er ihn kreischen hören, während er wie ein Irrwisch vor Crains geistigen Auge auf und ab tanzte

„Wann...? Flut...? ...die mich weg-schwemmt?“

Crain ächzte! Verdammt! Verdammt! Verdammt! Ein leises Wimmern kam über seine Lippen. Wie sollte er jemals wieder aufstehen können, ohne zu platzen? Würde er sofort auf der Stelle platzen? Wie konnte er den alten Mann in sich ruhigstellen? Das waren die Fragen.

Crain gewann den inneren Kampf, wenn auch nur knapp. Hinter ihm hatte Bilbo begonnen, die Titelmelodie von Warmaster Captian Slogg zu summen, allerdings poliphon falsch. Den Takt dazu gaben die vereinzelt Schüsse ab, die nun wieder von außen gegen das Gebäude hagelten.

„Was sollen wir machen, Havok?“ Die Frage kam von Lysander. Er war der einzige, der ihn mit seinem Vornamen ansprach. Der Elf legte den Kopf schief, ohne den Meschen anzuschauen. Dann zuckte er mit den Schulter. Crain hatte keinen Plan. Er hatte schon keinen gehabt, als er die anderen für den kleinen Job angeworben hatte, der sie jetzt in diese unangenehme Lage gebracht hatte.

Der eigentlich Job hockte neben dem nun nasebohrenden Troll, der auf ihn aufpasste und ihm voller Stolz die prächtigsten Exemplare seiner Nasenexpedition offerierte. Der Job zitterte und hieß Gnorl. Gnorl war ein Gnom, etwa so groß wie ein fünfjähriges Kind, aber verdammt gerissen. Er war schon einige Jahrzehnte alt und hatte seine Lebenszeit dafür benutzt, ein florierendes Hehlernetz in einem der Viertel aufzuziehen. Das wiederum hatte irgendjemandem gar nicht gepasst und der hatte Crain beauftragt, Gnorl aus dem Weg zu schaffen. Crain hatte sich ein paar Leute angeworben. Dann waren sie in den Laden des Gnoms spaziert, hatten ihn eingesackt und waren jetzt irgendwie in diesem alten Haus gelandet, einen ganzen verdammt beschissenen Arsch voll Leuten auf dem Hals, die etwas dagegen hatte, das sie Gnorl hatten, oder das Gnorl noch am Leben war, weil sie ihn am liebsten selber erschossen hätten oder daß Gnorl ein Gnom war, oder aber was wußte





Crain schon.

Es gab Tatsachen und die waren nicht abzustreiten. Sie saßen in der Falle. Angefangen hatten sie die ganze Geschichte eigentlich mal zu fünft, aber Tschrokcharksch, der Schwarzork, war auf der Strecke geblieben. Er lag jetzt auf dem Geröllfeld zwischen ihnen und den anderen und zwar in ziemlich toter Verfassung. Aber das war nicht weiter schlimm, fand Crain zumindestens. Diese stinkende Muskel-Körperbehaarungs-symbiose war ersetzbar. An sich starb man hier in diesem Job ziemlich schnell, es sei denn, man war eben einfach besser als der Tod.

Es war alles immer wie ein Spiel zwischen dem Tod und dem, der dieses Spiel eigentlich immer verlor. Die Frage war immer nur, in welcher Runde und mit welchem Blatt man unterging. Und stehen war auch ein ganzer rational erklärbarer Vorgang.

Er hatte da so eine Theorie. Der Körper war das Gefängnis für die Seele und jedesmal wenn man ein Loch in den Körper schoss, daß groß genug war, dann haut die Seele ab und man ist tot, oder so ähnlich. Auch kam es nicht darauf an, ob es jetzt genau ein Loch war, ein ausreichend großer Riss oder Spalt, wie z.B. von einem Schwert oder so, tat's auch. Die Seele war bei der Wahl ihrer Fluchtwege nicht gerade zimperlich. Crain war sich bewusst, daß diese Theorie nicht ganz stimmig war, aber er fand sie zumindestens einleuchtend. Ähnlich war das mit den Giften. Wenn du vergiftet wirst, dann flieht deine Seele halt durch gewisse Körperöffnungen, oder so.

Andererseits waren dem Elfen Ausdrücke wie Herzstillstand infolge Blutverlusts oder toxische Verätzung sehr wohl ein Begriff. Aber seine Theorie klang einfach besser als die harte Realität, fand er zumindestens...

Apropos Realität. Der Elf und seine Leute waren gerade dabei, von dieser überrollt zu werden.

Crain hob den Kopf, während er beide Hände dahin presste, wo er was bewirken wollte. „Mnmmmm!... Was wir jetzt machen werden? Pissen, wenn ich es könnte und dann verpissen!“

Keiner sagte etwas. Crains Worte klangen ziemlich einleuchtend und seine Stimme ließ auch einen kleinen Hauch von Dramatik und Ethos nicht vermissen. Alles in allem ein guter Plan. Er mußte nur noch etwas ausgearbeitet werden. Diese Stille nutzte Gnorl aus, um seine uninteressante Meinung zu

dieser Angelegenheit abzugeben.

Crain konnte der keifenden, sich immer wieder überschlagenden nur leere Drohungen in Form von „...wenn meine Leute euch mal überrant haben...“ oder „... an euren Gedärmen aufhängen...“ entnehmen. So in der Art ging es weiter. Crain war etwas genervt. In letzter Zeit passierte ihm das öfters. Kleine unbedeutende Angelegenheiten bagenn, ihn zu reizen. Und nun hatte der Togaträger in ihm auch noch begonnen, mit einer kleinen Gartenschaukel, den eh schon brüchigen Damm abzutragen. Dazu murmelte er in einer schrillen, sich immer wieder überschlagenden Stimme unzusammenhängende Satzketten wie: „Wenn die Flut nicht selber kommt, muß man ihr helfen,... alles wird untergehen,... ich werde euch alle mit einer stumpfen Gartenschaukel die Blase ausschneiden. Das tut sehr weh!“

Mit einem Wink seiner Hand, die er beim Pressen entbehren konnte, gab Crain Bilbo zu verstehen, etwas gegen den Gnom zu unternehmen. Durch den Nebel in seinem Gehirn konnte der Kopfgeldjäger wahrnehmen, daß Bilbo auf den Gnom einredete, naja, eher einschrie. Bilbo hatte ein Organ, dessen leiseste Kommunikationsform das Schreien war. Nach mehreren freundlichen Versuchen schien der Troll endlich das passende Argument gefunden zu haben. Denn nach einem kurzen Klatsch, trat Stille ein.

Dann trat noch eine Stimme an sein Ohr: „Hey Havok. Falls es dich interessiert. Die kommen auf uns zu!“ Lysiander hatte gesprochen. Crain hob den Kopf und sein Gesicht war eine Grimasse.

Er nickte: „Ok. Lysiander, Rogasch. Machen wir sie fertig! Bilbo pass auf den Gnom auf. Der ist unsere einzige Lebensversicherung!“ Bilbo gab einen grunzenden Laut ab, den Crain als Bestätigung seiner Aufgabe auffasste.

Dann blickte der Kopfgeldjäger nach rechts. Der Zwerg saß mit seinem Auge an der Zielvorrichtung seiner Waffe, seine linke Hand zur Faust geballt und den Daumen zum Himmel emporgestreckt.

„Das ist so schön! Das ist so schön! Sie laufen im Pulk und ohne Deckung!“ Der Zwerg sprach ganz leise, und Crain konnte aus seiner Stimme das pure Glück hören. Rogasch seufzte vor Zufriedenheit, dann drückte er ab und jagte das gesamte Magazin in die Angreifer. Crain konnte sehen, wie ihre Körper im Kugelhagel einen bizarren

Tanz aufzuführen schien, hin und her zuckten, Piruetten drehten und dann, als das trockene Klacken des Zündbolzens das Ende der Munition ansagte, langsam zu Boden sanken. Dann legte sich Stille über die Geschehnisse. Keiner wagte es, diese Stille zu brechen. Rogasch hatte seinen Kopf leicht gedreht, so daß Crain die Glücksträne sehen konnte, die sich auf dessen Gesicht ihren Weg zur Erde bahnte. Dann seufzte der Zwerg leise und Crain mußte grinsen. Er vergaß immer wieder, wie sehr der Zwerg an seiner Waffe hing und daß der Begriff Ästhetik sehr weitgestreut war. So ein Blutbad durch seine Betzi verursacht zu sehen, mußte für Rogasch wie Happy Konsumtag und Rundungstag in einem sein. Und Betzi hatte gut geerntet. Der Tod hatte schon wieder ein Spielchen gewonnen.

Wer auch immer die Toten da draußen sein mochten und welcher Teufel sie auch immer dazu getrieben hatte, so stümperhaft vorzugehen, sie hatten mit ihrem Sterben den Zwerg endlos glücklich gemacht. Crain war der Meinung, daß sie somit immerhin nicht sinnlos gestorben waren. Auf keinen Fall empfand er so etwas wie Mitleid. Solche Gefühle waren ihm und all jenen, die sich in diesem Geschäft verdingt hatten, fremd. Das Leben war einfach ein harter Kampf ums Überleben und wer sich den Luxus der Gnade und des Mitleids leisten konnte, war ein glücklicher Mann. Crain war selten glücklich.

Der Elf stöhnte etwas als er sein eingeschlafenes Bein belastete. Er wurde langsam zu alt für all das hier.

Es wurde Zeit, etwas anderes zu machen. Irgendetwas, was nicht so gefährlich, anstrengend und lustig war wie der Job als Söldner und Kopfgeldjäger. Dazu fehlte ihm nicht viel. Crain hatte sich in den Zeiten ein bißchen Geld zur Seite gelegt und auch sonst hatte er einige Qualitäten, um z.B. irgendwo ein Wachmann zu werden, natürlich nur in gehobener Position. Er hätte mit Katha zusammen in einem kleinen Häuschen gewohnt, am besten irgendwo an einem künstlichen See. Katha hatte Wasser über alles geliebt... Shiiiiiiiiiiiiit! Diesesmal waren es zwei falsche Stichworte gewesen.

Und das Wort Wasser war sogar noch das angenehmere. Katha, seine große Liebe, war jetzt schon fast zwei Jahre tot. Ein besoffener Freier hatte sie damals aus dem Fenster ihres Puffs gestoßen. Es hatte Crain das letzte bißchen Herz gebrochen, das er



noch besessen hatte. Jeder, den er liebte, starb. Der Elf hatte erst dreimal so richtig geliebt; seine Mutter, Katha und Petro. Seine Mutter war in den großen Unruhen in der Mitte der siebziger Jahre durch einen Arbeitsunfall getötet worden, Katha war ermordet worden und Petro war von einem Auto überfahren worden. Crain war damals acht gewesen. Er hatte den Körper des toten Katers in stiller Andacht bei ihm im Hauseingang unter der gesprungenen Bodenplatte begraben und dann allen Autos der Straße die Reifen zerstoßen. Damit hatte er Petro gerächt und er hatte das Gefühl, daß sein Schmußetieger ihm am Abend aus dem Katzenhimmel zugeschnurrt hatte.

Das war ihm ein großer Trost gewesen, als dann rausgekommen war, wer die Reifen zerstoßen hatte.

Crain lächelte in sich hinein, als er sich daran erinnerte. Sicher spielte Katha, wo auch immer sie jetzt war, jetzt gerade mit seinem Petro, wo auch immer der jetzt war, und seine Mutter, da da war, wo auch immer die beiden anderen waren, saß daneben ihnen in ihrem alten Sessel und hörte die uralten B.J.Schrockel Blues Platten...

Und Crain stöhnte, als ihre Belagerer wieder einmal das Feuer eröffneten.

Rogasch hatte inzwischen sein Magazin gewechselt und erwiderte das Feuer sporadisch. Sie hatten zwar ein paar Leute umgemäht, aber es waren immer noch zu viele. Verdammt beschissener Tag. Crain richtete sich stöhnend in eine Position, die er für bequemer gehalten hatte. Irrtum!

„Ähm, Havok. Mußt du pissen?“ Die Stimme Lysanders drang nur halb in sein Gehirn, in dem der alte Mann immer heftiger kichernd in freudiger Erwartung begonnen hatte, ein knallrotes Gummiboot aufzupumpen. Crain gab einen Ton von sich, der alles Ausdrückte, was er empfand. Es klang beispiellos!

„Also ja!“ schlußfolgerte der Mensch: „Hinter der Tür ist ein KLO, nur für den Fall!“

Lysander nickte aufmunternd.

Crain kam auf die Füße, irgendwie durch eine Kraft, die das Universum Lebewesen nur für besondere Augenblicke verlieh. Vornübergebeugt kroch er irgendwie auf seinen Beinen stehend auf diese Tür zu, neben der Bilbo stand. Der Troll hatte eine Hand auf dem Rücken, rieb sich das Kinn und versuchte, unauffällig auszusehen. In einer normalen Situation hätte der Kopf-

geldjäger Verdacht geschöpft. Aber er war zu sehr mit sich selber beschäftigt. Sein Gehirn stand schon so weit unter Wasser, daß ein sehr aufmerksamer Beobachter, der neben gehörig viel Alkohol im Blut auch noch eine lebhaft Phantasie besaß, hinter den Augen des Elfen einen kleinen Riesendampfer mit vier Schornsteinen vorbeifahren hätte sehen können. Vorne am Bug hätte man mit ausreichender Vergrößerung zwei Menschen sehen können, die fest umschlungen, ihr Arme ausbreiteten und sich gerade darauf vorbereiteten, zu singen. Der kleine Brofeet hüpfte in seinem knallroten Gummiboot auf und ab und schrien hysterisch vor Freude.

Alles in Crain war bis zum Überlaufen gefüllt. „Die Flut! Die Flut!“ konnte er jemand schreien hören, während er sich die schweren Schritte Richtung Erlösung schleppte. „Once more, you open the door...“ jemand sang, nein, schrie in ihm und...

Aber soweit kam es zum Glück nicht. Kaum war Crain über der Schüssel zum Stehen gekommen und hatte sich einigermaßen bereit gemacht, sprudelte es aus ihm heraus. Moses hatte in der Wüste dagegen ein kleines Rinnsal zu blubbern gebracht. Die Legende der Victorafälle wurde zum tropfenden Wasserhahn, die Sinnflut zum Nieselregen.

Für einige Sekunden vergaß Crain alles um sich herum. „Freude schöner Götterfunken...“ überall in ihm.

Dann war alles heraus. Er war leer! Frei! Trocken!

Irgendwo in der glücklich wasserlosen Dürre seines Körpers lag ein kleines knallrotes Gummiboot, neben dem ein völlig enttäuschter Brofeet stand. Der Luxusdampfer war verschwunden und steuerte einem anderen, besseren Schicksal zu, in dem eine Zeitmaschine und ein Eisberg eine besondere Rolle spielen sollten.

Und dann verließ Crain dieses Höhegefühl wieder und er trat zurück in die Realität, als er seinen Reisverschluss zuzog. Beschwingt drehte er sich eineinhalbmal um seine eigene Achse und trat dann aus dem kleinen Raum, in dem sich das Klo befunden hatte, wieder hinaus in den hart umkämpften Raum.

Aber irgendetwas war anders. Suche den Fehler!

Crain benötigte nicht mal einen Millisekunde, um den verdammt beschissenen

Fehler zu finden. Er war ganz klar neben den Köpfen von Rogasch und Lysander in Form von großkalibrigen Pistolen. Außerdem war ihnen dieser Fehler ungefähr eins zu drei überlegen. Shit.

Wenigstens hatte er noch pissen dürfen, bevor es ärgerlich wurde. Crain hob unaufgefordert die Hände. Die Leute, die sie allen Anschein nach überrumpelt hatten, während er Erlösung gesucht und gefunden hatte, trugen alle Uniformen, die sie als Mitarbeiter eines organisierten Söldnerkonsortiums auswies. Elitemietsoldaten. Sie waren alle gut ausgerüstet und auch ausgebildet. Derjenige, den Crain für den Anführer der Gruppe hielt, bzw. die Anführerin, zielte mit einem Lasergewehr auf Bilbo, der immer noch einen Arm auf dem Rücken hielt, hinter dem er den Troll versteckt zu halten schien. Der Troll wirkte etwas verwirrt. Sein hilfeschender Blick heftete sich an Crains Augen. Dieser zwang sich ein beruhigendes Lächeln ab. Noch waren sie nicht tot. Diese Pirvatararmee schien auch nicht daran interessiert zu sein, sie zu töten. Vielleicht konnte man Gnorl gegen ihrer aller Leben eintauschen. Auf den Versuch kam es an.

Der Kopfgeldjäger hatte nicht vor, gerade heute sein Spiel mit dem Tod zu verlieren:

„Ok, Bilbo, gib ihnen den Gnom. Dann lassen sie uns vielleicht gehen!“ Er verstärkte sein Lächeln durch ein aufmunterndes Nicken. Bilbo rührte sich nicht. Er sah aus, als ob ihm gleich die Tränen kommen würden.

Crain hatte den großen Fleischberg noch nie so gesehen: „Bilbo, rück den Gnom raus, ok!“

Die erste Träne, die mit Leichtigkeit ein Schnapsglas gefüllt hätte, rollte über die Wange des Trolls, der sich immer noch nicht rührte. Langsam kroch Verärgerung in Crain herauf. Er merkte, wie das die Anführerin der feindlichen Truppe deutlich ungeduldig wurde.

Crain richtete seine Aufmerksamkeit wieder auf den Troll, den inzwischen dicke Tränen über die Wangen rollten: „Ist schon okay, Bilbo! Du bist doch schließlich ein echter Galaxy Fighter! Da kannst denen den Kleinen ruhig rausrücken. Ich bin sicher, daß diese Starpatrolle...“, Crain beschrieb mit der Hand einen weiten Bogen, um Bilbo die feindlichen Söldner zu zeigen: „...Gnorl das zukommen lassen werden, was er verdient hat!“



Der Kopfgeldjäger entblöste sein makelloses Gebiss zu einem Lächeln. Die Sekunde zog sich wie Kaugummi. Irgendjemand entscherte seine Waffe, dann ... dann holte Bilbo langsam seinen Arm hinter seinem Rücken hervor, langsam hob er ihn, bis er seinen Arm ausgestreckt vom Körper weghielt. Alle schwieg, nur Rogasch schlug geräuschvoll seine Hand vor den Kopf, als er sah, was der Troll in seiner Hand hielt. Es war Gnorls Fuß. Der ganze Rest des Gnoms hing zwar noch an diesem Fuß, ließ aber alle Muskeln locker, so daß der Körper des Gnoms mit jedem schüttelndem Schluchzen, daß Bilbo jetzt durchfuhr, wie ein biologisches Mobile durcheinanderzappelte. Der Kopf des Gnoms saß in einem unnatürlichen Winkel auf dessen Körper fest. Genickbruch.

Bilbo heulte jetzt wie ein Schlosshund. Die Weinkrämpfe ließen seinen Körper und den des Gnomes erbeben. Er sah aus wie ein Kind, ein 276 cm großes Kind mit Baseballschläger und abgesägter Schrotflinte im Gürtel.

Alle mußten sich gehörig anstrengen, aus der Mischung Worte, Rotz und Wasser jenen Satz zu entnehmen, den Bilbo immer wieder sagte, und der diese Minute bestimmen sollte: „Hab ich kaputt gemacht!“

sniiiiiiiiif

„Wolld ich niiiich! Tut mir ja sooooo laaaaaaaaaiiiiiiiiiiiiid!“

sniiiiiiiiiiiiif

Crain begann so zu lachen, wie nie zuvor in seinem ganzen verdammt beschissenen Leben!

[christoph maser]
[astra19@fagamo.de]

Wer mehr über Astra 19 oder Quest erfahren möchte, der findet zum einen regelmäßig die Sirius Kolumne in der Anduin oder surft einfach auf www.astra19.de vorbei und kann dort Hintergrundinformationen finden (in der Rubrik „Rollenspiele“ und dann „Astra 19“.

DIE SIRIUS KOLUMNE

- ÜBER DIE SYSTEME ASTRA UND QUEST -

Alles neu macht der Mai! Das besagt ein altes Sprichwort aus dem Volksmund und der lügt ja bekanntlich nicht! Wenn ihr das hier lest, ist Juni, während ich das hier schreibe, ist aber noch Mai! Also ist es legitim, so anzufangen, finde ich!

Draußen beginnt der neue Sommer mit Blumen, Laub, ein paar glücklichen Bienen und sogar Sonne! Ach ja, und den ersten Stechmücken bin ich auch schon begegnet! Aber ich war schneller! Meistens...

Egal, wo war ich stehen geblieben? Ach ja...

Alles neu macht also der Mai! Und es

stimmt auch bei uns. Der Mai hat neues in unser Leben gebracht,...

Aber was meine ich eigentlich? Was will ich eigentlich? Wer bin ich eigentlich und wie vermehren sich Orks nun wirklich? Wichtige Fragen! Auf die ersten zwei hab ich eine klare Antwort! Die dritte bereitet mir mehr Mühe, aber wenn ich die philosophische Ebene weglasse, müsste diese Frage auch beantwortbar sein! Nur die vierte Frage mit den Orks muss ich euch wahrscheinlich schuldig bleiben!

Wer bin ich? Fangen wir mal mit der schwersten aller Fragen an, beschränken uns





auf das wesentliche und versuchen dabei die anderen Fragen auch nicht ungeklärt zu lassen!

Also, ich bin ein Teil von „Wir“ und wir sind ein paar schlecht erzogene, bucklige, sabbernde aber sonst ganz liebe Menschen, die alle ein Hobby haben, nämlich das Rollenspiel. Vor bald vier Jahren begann ich, eigene Systeme und Hintergrundwelten zu entwerfen. Einige dieser Systeme erlangten in der Tat einen regional sehr begrenzten Ruhm (Sehr begrenzt!), andere gingen einfach sang- und klanglos unter. Nur ein kleines System, das Anfangs eigentlich als Gag konzipiert worden war, begann sich zu etablieren und zu verselbstständigen. Dieses System trug den Namen ASTRA 19. Und ASTRA 19 heißt es jetzt auch noch. Wir schreiben die Zukunft und die Menschheit ist auf den Mars geflüchtet, lebt dort nun zusammengepfercht in großen Städten, die auch Makropolen genannt werden. Die größte dieser Makropolen ist ASTRA 19. In diesem Dreckhaufen (zugegeben, ein großer Dreckhaufen mit ca. 6 Milliarden Bewohnern), in denen Korruption, sonderbare Energien, der blanke Hass, Konzerne, Chaos und alles andere regieren, leben nun auch die armen Spielercharaktere, die sich als Söldner verkaufen müssen, um zu überleben. Und es darf ihnen kein Job zu schlecht sein! Wählen können sie nicht! Besser als der Tod oder tot.

ASTRA ist ein Space-Punk-Rollenspiel. Futuristisch apokalyptische Sci-Fi mit Elementen aus Horror, Fantasy und einem Schuss paranoider Energie. Aber das soll nur mal ein kurzer Einblick in ASTRA sein. Es wird mehr folgen, versprochen/gedroht!

Unser kreativer Output beschränkte sich aber nach einiger Zeit nicht mehr nur auf Automatikwaffen, Betonhochhaussiedlungen, Dreck auf den grauen Straßen und den alltäglichen Scheißkampf um das eigene Überleben. Irgendwann nach anderem, freundlicherem zumute, und so entstand QUEST-Die Suche. Hierbei handelt es sich um ein typisches Hero-RPG mit ganz heldenhaften Helden, ganz bösen Bösen und allem, was man für diese Drachen-Magier-Helden-Welt benötigt.

Kurz ein paar Worte zur Hintergrundgeschichte, damit ihr euch hier auch etwas vorstellen könnt: Vor dreihundert Jahren lebte der Kontinent Naab in Frieden und Wohlstand, bis die Allianz des Bösen über

die armen, fast schutzlosen Bewohner hereinbrach! Naab wurde erobert! Die Krieger der schrecklichen Tierlegionen, die Vampir-könige, die Bardár und all die anderen Kreaturen des Bösen verwüsteten Naab und ließen sich dort nieder. Nur wenigen gelang die Flucht! Eine kleine Gruppe, Reste einer der chancenlosen Widerstandsarmeen beschloss, in einem letzten heldenhaften Zug das Böse anzugreifen. So stiegen sie in ihre Schiffe und segelten los! Aber das Schicksal, die Götter oder beide, hatten andere Pläne mit dieser Gruppe. Ein Sturm kam auf und warf die Schiffe auf eine Inselgruppe. Nachdem der Sturm nicht nachließ, sondern sich vielmehr wie ein Ring um diese Inseln legte, und somit verhinderte, dass irgend jemand die Insel verlassen oder betreten konnte, wurden diese tapferen Streiter sesshaft und bauten dort auf diesen Inseln auf den Ruinen eines vergessenen Volkes ihr Königreich auf!

Das ist nun über dreihundert Jahre her und vor genau 32 Jahren hörte der Sturm auf, zu wüten und gab die Inseln frei.

In der Hauptstadt Kerewan öffnete sich ein magisches Tor und eine Gesandtschaft anderen, die die Invasion des Bösen überlebt hatten, konnten mit dem Königreich der Inseln Kontakt aufnehmen.

Und so begann die Suche nach anderen Portalen, nach anderen Überlebenden, nach Waffen, um gegen das Böse zu kämpfen und zu siegen!

Sowohl ASTRA 19 als auch QUEST-Die Suche (Nicht mal annähernd zu verwechseln mit Hero- oder Rune-) laufen und funktionieren mit ein und dem selben Würfelsystem, nämlich dem W20-Master-System (Ja, ambitionierter Name!), über das aber noch nichts verraten wird! (Nur soviel, dass man mit einer bestimmten Anzahl W20 gegen einen bestimmten Wert, der nur bedingt vom Meister festgelegt wird, Erfolge werfen muss. Es gibt natürlich hintergrundbedingt ein paar Abänderungen und Unterschiede zwischen den beiden Spielen!)

Vor knapp einem Jahr fassten wir dann den Entschluss, ASTRA zu veröffentlichen. Und das ist auch nach wie vor unser Ziel. Aus PR-technischen und anderen Gründen haben wir deshalb SIRIUS ins Leben gerufen. SIRIUS ist bisher nur ein Name. Wir sind weder ein Verein noch ein Verlag, sondern nur ein Käfig voller schlecht erzogener, buckliger, sabbernder aber sonst ganz lieben Menschen mit einer Großpackung Motiva-

tion. Wir suchen immer neue Leute, die Lust haben, bei so etwas mit zu machen! Texter, Zeichner, Graphiker, gut aussehende Groups, ectr.

SIRIUS soll als Name für all die Leute stehen, die ASTRA und QUEST machen wollen. Und wir haben noch anderes im Petto, aber das wird noch nicht verraten!

Unser Hauptprojekt in den nächsten Monaten soll und wird ASTRA sein. Eine Betaregelversion wird in den nächsten Wochen im Netz erscheinen, erste Eindrücke vom neuen ASTRA 19 könnt ihr auf dem FaGaMo-Con in Kempten bekommen! Proberunden, Treffen mit denen, die sich ganz stolz „Autoren“ nennen, Infos, ectr.

Für alle, die da Interesse zeigen und mit-spielen wollen, sei noch gesagt, dass viele W20 von Vorteil sind! Wirklich viele! (So um die 12 Stück!)

Jetzt noch zu den anderen Fragen:

Was will ich? Euch informieren und euer Leben ein bisschen besser machen, vielleicht!

Und was meine ich eigentlich? Ich meine, dass ihr das gerade Gesagte irgendwie wissen solltet!

Meine ich...

In den nächsten Ausgaben werden wir uns wieder sehen, hoffe ich! Und ich hoffe ebenfalls, dass ihr uns nicht übersehen werdet!

Bleibt nur noch die Frage mit den Orks ungeklärt! Ich gebe sie mal weiter! Weiß da einer genaueres? Wachsen Orks aus Pilzen oder haben sie eine biologische Mama und einen Papa? Mailt mir einfach, wenn ihr mehr wisst als ich!

So long, euer Havok

[christoph maser]
[astra19@fagamo.de]

STILBLÜTE

Spielleiter:

„Und hiermit ernennen wir Dich zur Sultanine mit allen...“

Spielerin:

„Hey, ich bin doch kein Dörrobst!“

DIE ABENTEUER VON BRUNO DEM BANDITEN



Die Trillerpfeife der Zeit - Teil 1

Bruno der Bandit ist ein Onlinecomic von Ian McDonald. Ihr findet die neuesten Abenteuer von Bruno und Fiona auch im Internet (auf englisch) unter www.brunothebandit.com bzw. www.keenspot.com. Und wer den Comic gut findet, kann auch eines der beiden erschienenen Comibücher kaufen (z.B. bei www.amazon.com).

<p>Bei dem Bankett des 733sten jährlichen Zaubererkongresses, der dieses Jahr in Suna stattfindet...</p> <p>Es ist in der Tat eine Ehre, Sie heute Abend zu begrüßen, meine Zaubererkollegen...</p>	<p>In dieser Schachtel ist ein Gegenstand, an dem ich das letzte Jahrhundert gearbeitet habe: Ein Talisman, der es dem Benutzer erlaubt, die Zeit anzuhalten. Man hat gesagt, daß das unmöglich wäre, aber hier ist der Beweis...</p>	<p>Nach tausend Jahren bin ich endlich</p> <p>FREEIIII!!!</p>	<p>Natürlich! Er ist in meinem Zimmer, in meiner anderen Schachtel...</p> <p>Uh... wo finde ich denn das Badezimmer?</p>
<p>Geschätzte Kollegen, dieses Mal können Sie mir vertrauen! In dieser Schachtel befindet sich mein Zeit-anhaltender Talisman!</p>	<p>Meine Damen und Herren, ich präsentiere Ihnen--</p> <p>Vertssseh-ung!!</p>	<p>Huh? Ich, Sssir, bin weder eine Dame noch ein Herr! Wollt Ihr meine Rassssse disskriminieren? Vielleicht ssseid Ihr mit Vorurteilen gegenüber Ssschlangenessen gessspickt, ja? Wasss isst?</p>	<p>Seufz! Meine Damen, Herren und Schlangenwesen, ich--</p> <p>Warum sssind wir die letsssten, Rasssssisst??</p>
<p>Seht?, Hier ist er! Ich nenne ihn Die Trillerpfeife der Zeit!!</p>	<p>Einfach hineinblasen, und die Zeit wird angehalten! Sie können sich frei bewegen, während die Zeit und alles andere eingefroren bleibt. Um die Zeit wieder laufen zu lassen, blasen Sie einfach nochmal in die Pfeife. Erlauben Sie mir eine Demonstration...</p>	<p>FWEEET!!!</p> <p>Tut mir leid, Leute! Das war die Pfeife der Taubheit!</p> <p>Haben Sie keine Angst, der Effekt ist nur temporär!</p> <p>So wie der hier!</p>	



**FORTSETZUNG
FOLGT...**

STILBLÜTEN

Spielleiter:
„Jetzt wo der Sommer naht und es zunehmend wärmer wird...“

Zwerg:
„Ziehe ich mir meine Sommerklamotten an: Kniebund-Kettenhose und kurzärmliges Kettenhemd.“

Zwerg: „Ich hasse diesen Regen. Da kriegt man Schimmel im Bart!“

◆◆◆

Junge: „Das macht 15 Silberstücke.“

T'skrang: „Wie wärs mit einer goldenen Brosche?“

Junge: „Ich will Bares!“

Zwerg: „Ich kannte mal einen Bares. Das war auch ein Zwerg...“



SEID GEGRÜBT, MEINE LIEBEN FREUNDE!

Nachdem wir ja leider umziehen mussten, beherbergt dieser neue Ort das Kaffeehaus „Zum Bonsai“. Es freut mich sehr, dass Ihr hier her gefunden habt und hoffe, der Weg war nicht zu beschwerlich. Ich bin mir sicher, wir werden uns auch an diesem Ort ein nettes Essen bereiten.

Heute will ich vier schnelle Gerichte - jedes ist in etwa einer halben Stunde angeordnet und dürfte somit auch für die Eiligen unter Euch geeignet sein - aufzeigen, die alle eines gemeinsam haben: sie werden in einer Pfanne gemacht. Ob Ihr dafür eine normale gußeiserne Pfanne verwenden oder einen fremdländischen Wok (im Prinzip eine sehr tiefe Pfanne) ist dabei aber egal.

Bis zum nächsten Mal,
Euer Hakim el-Bonsai

BUNTE NUDELPFANNE

ZUTATEN:

250g chinesische Eiernudeln
Salz
1 Bund Frühlingszwiebeln
2 Knoblauchzehen
2 Hühnerbrüstchen (je 150g)
4 EL Keimöl
50 g Sojabohnensprossen
1 feingehackte Chilischote
1 EL frisch geriebener Ingwer
4 EL Sojasauce

ZUBEREITUNG:

1. Nudeln in kochendem Salzwasser einmal aufkochen lassen, mit einem Löffel vorsichtig trennen und 2 bis 3 Minuten quellen lassen. Danach kalt abbrausen und gut abtropfen lassen.
2. Frühlingszwiebeln putzen und in Scheiben schneiden. Knoblauchzehen hacken und das Hühnerfleisch in Streifen schneiden.
3. Das Öl im Wok erhitzen und die vorbereiteten Zutaten nacheinander unter Rühren anbraten. Sojasprossen, Gewürze und Nudeln dazugeben und alles locker miteinander vermischen.

CHAMPIGNONPFANNE

ZUTATEN:

1 EL Butter oder Margarine
2 Zwiebeln
300 g frische Champignons
Saft von 1 Zitrone
Salz & Pfeffer
1 Schuß Weißwein
1 Tasse Gemüse- oder Geflügelbrühe
1 Kräuter (Kerbel, Basilikum, Melisse)

ZUBEREITUNG:

1. Die Butter oder Margarine in einer großen Pfanne erhitzen und die geschälten und feingehackten Zwiebeln darin glasig schwitzen.
2. Die Champignons putzen, die Köpfe mit dem Strunk nach oben einsetzen, mit Zitronensaft beträufeln, mit Salz und Pfeffer würzen und bei starker Hitze braten.
3. Mit Weißwein beträufeln, die Gemüse- oder Geflügelbrühe angießen, mit den verlesenen, gewaschenen und feingehackten Kräutern bestreuen.
4. Im auf 180-200 Grad vorgeheizten Backofen 10 Minuten garen.
5. Die Champignonpfanne dekorativ anrichten und sofort servieren.

SPÄTZLEPFANNE MIT KÄSE

ZUTATEN:

100 g durchwachsener Speck
1 Bund Frühlingszwiebeln
300 g Tomaten
1 Bund glatte Petersilie
250 g Emmentaler oder Gouda
20 g Butterschmalz
200 g Spätzle (gekocht)
Salz, Pfeffer
3 Eier

ZUBEREITUNG:

1. Speck in Streifen schneiden. Frühlingszwiebeln putzen und schräg in Stücke schneiden. Tomaten vierteln und entkernen, die Viertel in Spalten schneiden.
2. Petersilie von den Stielen zupfen und in Streifen schneiden. Emmentaler auf der Haushaltsreibe grob raspeln.

3. Speck bei mittlerer Hitze im Butterschmalz knusprig ausbraten. Spätzle dazugeben und etwa 5 Minuten mitbraten, gelegentlich wenden.

4. Frühlingszwiebeln und Tomatenspalten untermischen, die Spätzlepfanne mit Salz und Pfeffer herzhaft würzen und 1 weitere Minute braten.

5. Petersilienstreifen untermischen. Eier mit dem Schneebeesen verquirlen und in die Pfanne gießen. Bei schwacher Hitze ohne zu rühren 1 Minute stocken lassen. Käse darüberstreuen und 2 Minuten schmelzen lassen. Dazu paßt grüner Salat mit Vinaigrette.

NUDELPFANNE MIT MASCARPONE

ZUTATEN:

350g Nudeln
Salz
2 Bund Rucola
1 Knoblauchzehe
2 Schalotten
30g Butter
150g Mascarpone
150g frisch geriebener Parmesan
geschroteter schwarzer Pfeffer

ZUBEREITUNG:

1. Nudeln in kochendem Salzwasser al dente garen.
2. Rucola verlesen, waschen und in breite Streifen schneiden. Die Schalotten und den Knoblauch schälen, würfeln und in Butter andünsten. Mascarpone unterrühren und schmelzen lassen.
3. Rucola, 100 g Parmesan und die Nudeln untermischen. Mit Salz und Pfeffer würzen und dann 2 bis 3 Minuten erhitzen.
4. Auf Teller verteilen und den restlichen Parmesan dazu reichen.

Guten Appetit!

[tommy heinig]

Stein der Mada

Art: Abenteuer
Verlag: FanPro
System: DSA
Preis: ca. 27,- DM

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

Gesamt:

5

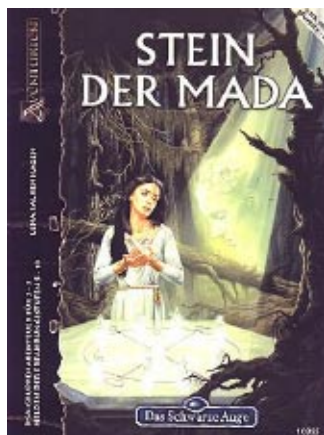
„Stein der Mada“ ist der zweite Teil der Simyala-Kampagne, die (nomen est omen) die Geheimnisse der Elfenstadt Simyala zum Thema hat. Nachdem die Helden im ersten Teil „Namenlose Dämmerung“ erste Informationen zu Simyala und ihren Feinden erhielten, müssen sie nun zuerst in Punin eine tiefgehende Informationssuche betreiben. Im zweiten Teil des Abenteuers wechselt der Schauplatz in die Salamandersteine, wo viele Fragen beantwortet und noch mehr aufgeworfen werden.

Das Abenteuer beweist eindrucksvoll, dass Stadtabenteuer nicht nur für beredte Streuner und bücherhungrige Magier geschrieben sein müssen. Die vielen interessanten Schauplätze Punins bieten Gelegenheiten für jeden Charaktertyp. Von der strahlenden Eslamidenresidenz über den düsteren Borontempel bis zu den schattigen Seitengassen des nächtlichen Punins, Lena Falkenhagen zeichnet ein eindrucksvolles und lebendiges Bild dieser Derestadt.

Im zweiten Teil des Abenteuers kommt allerdings einiges an Eigenarbeit auf den Meister zu und viele werden auch ein gewisses Déjà-vu-Erlebnis haben, da man ähnliches schon in vielen Filmen und Büchern gesehen hat. Auch sonst ist das Abenteuer keines, das man „mal eben so“ meistert, obwohl sich die Autorin viel Mühe gab, die vielfältigen Orte und Ereignisse in Punin übersichtlich zu ordnen.

Bei einem Stadtabenteuer sind Hand-Outs ziemlich essentiell und wurden daher auch sehr gut ausgearbeitet und übersichtlich am Ende des Abenteuers geordnet. Die Bilder in dem 72 Seiten starken Abenteuer sind wie immer zu wenig und besonders im ersten Teil hätte man sich mehr Bilder gewünscht, die wichtige Personen oder Szenen darstel-

len anstelle recht schöner, für das Abenteuer aber eher unwesentlicher Stimmungsbilder.



FAZIT:

„Stein der Mada“ ist sicher eines der komplexeren Abenteuer in Aventurien, auf der anderen Seite ist es auch eines der stimmungsvollsten und der reizvolle Kontrast zwischen Punin und den Salamandersteinen lässt erahnen, wie viele Vorüberlegungen hinter dem Abenteuer stecken. Auf jeden Fall ist „Stein der Mada“ ein würdiger Nachfolger des ersten Teils und setzt die Erwartungen für den letzten Teil „Der Basiliskenkönig“ auf ein hohes Niveau.

[florian hopfner]

Matrix

Art: Quellenbuch
Verlag: FanPro
System: Shadowrun V3.01d
Art: Softcover
Preis: 45,- DM

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

Gesamt:

3

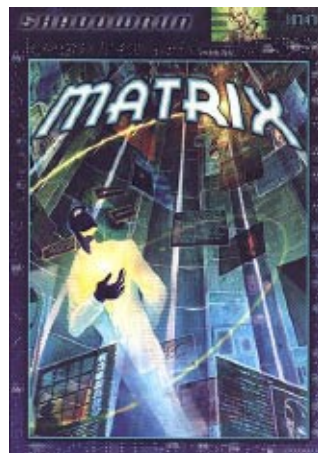
Sie ist überall um uns herum und wir können nichts gegen Sie unternehmen. Schon lange hat sie unser Leben für sich eingenommen. Für die einen ist es ein Werkzeug für die anderen eine Droge. Doch für alle ist sie unersetzlich.

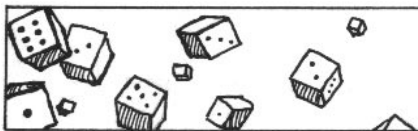
Ich spreche hier von der Matrix. Ob nun Telefon oder der Getränkeautomat

von nebenan, all diese Dinge sind an die Matrix angeschlossen um uns unser Leben zu erleichtern. Aber auch man selbst kann in die Tiefen der Matrix eindringen, um dort Informationen zu suchen, Spiele zu zocken oder SimSinn Cybersex zu praktizieren. Alles ist sozusagen möglich.

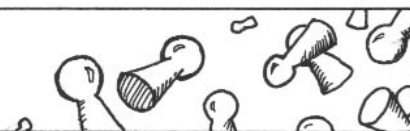
Einen Teil dieser Möglichkeiten werden im neuen Quellenbuch Matrix erklärt. Darunter befinden sich eine ganze Reihe Themen, die interessant für jeden sind. Da wären z. B. „wie suche ich mir als Nichtdecker Informationen“ oder „wie wird die Matrix für den normalen User eingesetzt“ wichtig. Für Decker wird die Liste dann noch erweitert durch „wie programmiere ich mir meine eigenen Utilities“ oder „ICE im Einsatz“. Dem Spielleiter lege ich dann die Abschnitte „Systemtricks“ und „Matrix Mächte“ ans Herz.

Alles in allem eine unheimlich große Fülle an Informationen, die jede Spielrunde erweitern können. Im Großen und Ganzen gefällt mir jedoch nicht wie diese rübergebracht werden. Wo sind denn die Auflockernden Bemerkungen hin, die so mancher „Hobby-Decker“ auch unsinnigerweise in den Raum geworfen hat? Diese haben eigentlich die Regelbücher immer schön aufgelockert, damit das Lesen auch ein Genuss war. Zum Teil sind die nun Texte derart trocken geschrieben, dass ich mir vorkomme ein Lehrbuch bzw. eine technische Anleitung in der Hand zu halten. Einen Unterschied haben diese jedoch. Mehr und bessere Bilder. Manche der Bilder sehen schrecklicher aus, als ein Comic im Envoyer. Daneben stehen dann noch die genialen Bilder als krasser Kontrast, die jedoch zum großen Teil vom SR Grundregelwerk oder dem Trading-Card-Game übernommen wurden. Sind denn FASA zu ihrem Ende hin die Zeichner ausgegangen?





Unter der Lupe...



FAZIT:

Ob man dieses Buch nun kauft hängt davon ab, wie tief man sich in das Thema Matrix einarbeiten will. Bei den meisten Regeln (die wie immer mathematisch hochkompliziert sind) wird sowieso auf das Grundregelwerk verwiesen, so dass nur noch spezielle Formeln und Informationen geliefert werden. Ich würde jetzt nicht sagen, dass dieses Buch unverzichtbar für jeden Decker bzw. Spielleiter eines Deckers wäre, doch für die echten Freaks wird es wie eh und je ein Pflichtkauf sein. Mein Tipp, lest es doch im Laden erst einmal auf Probe...

[christian dodel]

grund. Das nächste Kapitel beschreibt was einen Spielcharakter ausmacht. Natürlich spielt dabei der Cthulhumyos eine entscheidende Rolle, denn die Suche nach Wissen ist die Triebfeder der Charaktere. In diesem Kapitel werden vor allem verschiedene Berufsgruppen vorgestellt denen ein Cthulhuarakter angehören könnte. Zudem werden auch Anregungen für das soziale Umfeld des Charakters gegeben. Den Abschluss bildet ein Kapitel, das sich Detektiven, Polizisten und den verschiedensten Todesarten widmet.

Genaugenommen beginnt der Band ein gutes Stück vor Amerika, nämlich mit den verschiedenen Reisemöglichkeiten nach Amerika. Egal mit welchen finanziellen Mitteln ein Spielercharakter ausgestattet ist, es wird sich eine Reisemöglichkeit für ihn finden lassen. Auch die Frage nach der Unterbringung beantwortet der Quellenband passend zu jedem Geldbeutel. Die Auflistung reicht von den Besten New Yorker Hotels bis hin zur Arbeiterwohlfahrt. Jedes Kapitel für sich erfasst akribisch all die Informationen des speziellen Bereichs die für ein Cthulhuabenteuer interessant sind. Da gibt es Listen zu Fortbewegungsmöglichkeiten, genauso wie zu Bibliotheken, Universitäten und Zeitungen. Es werden gängige Waffen vorgestellt und auch erklärt wo man sie erwerben kann. Mit Ausrüstungsgegenständen aller Art verhält es sich genauso. Dieser Band verschafft dem Leser wirklich einen umfassenden Überblick.

STILBLÜTEN

Spieler A:
„Vielleicht brauchen wir noch ein Reservekamel?“

Spieler B:
„Ich dachte das wäre im Kofferraum...“



Spieler: „Du hast doch nicht mehr alle Würfel im Beutel!“



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



Spielleiter:
„Wir halten eine Tortenmesse ab!“



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



Spielleiter: „Ich bin dein Meister! Ich bin dein Mann...“

Spieler: „Ich konnte das Opfer nicht töten! Ich hab meinen Meister verraten!“
(beides: Zitat Subway to Sally)



Spieler A: „Warum hast du so einen dicken Bauch?“

Spieler B: „Damit mein arbeitsloser Zwerg bei Regen trocken bleibt.“

[peti heinig]

Amerika: In Städten und Wäldern

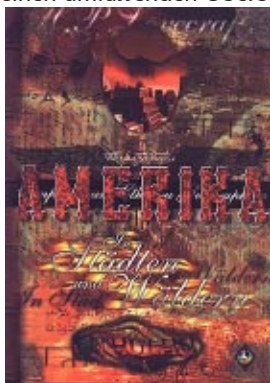
Art: Softcoverquellenband
Verlag: Pegasus
System: Cthulhu
Preis: 50,- DM

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

Gesamt:

5

Dieser Hintergrundband stellt das Amerika der 20er Jahre vor. Das erste Kapitel widmet sich den ‚Wilden 20ern‘ im Allgemeinen. Ein kurzer Abriss beschreibt die wichtigsten Ereignisse aus allen Lebensbereichen, zu einigen davon gibt es dann noch eine ausführlichere Beschreibung. Hinweise auf Bestseller, Musikhits und Kinohighlights bieten die Möglichkeit sich noch tiefer in diese Welt einzuarbeiten. Im zweiten Kapitel erfährt der Leser über das Leben der Amerikaner in ihren großen, aber auch ganz kleine Städten. Einige dieser kleinen Orte sind mit ihren etwas eigenwilligen Einwohnern sehr gut ausgearbeitet, und stellen so eine gute Möglichkeit dar ein Abenteuer anzusetzen. Der Cthulhumyos an sich kommt vor allem an diesen Stellen zum tragen, sonst tritt er eher in den Hinter-



FAZIT:

Wer es mit diesem Band nicht schafft sich in das Amerika der 20er Jahre einzufühlen, dem wird es aller Wahrscheinlichkeit auch durch eine Zeitreise nicht gelingen. Nicht nur für Cthulhuspieler, sondern für alle andern die etwas mehr über diese Zeit erfahren wollen, ist dieser Band wärmstens zu empfehlen.

Schwingen aus Schnee

Art: Abenteuer
Verlag: Fanpro
System: DSA
Preis: 27,- DM

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

Gesamt:

2

Gräfin Thesia von Ilmenstein hat sich in den Kopf gesetzt das Rätsel um die Herkunft der Schwanenflügel zu lüften. Dieses Paar Flügel kann ein Mensch sich auf den Rücken schnallen um sich dann in die Lüfte zu erheben. Ein mächtiges Artefakt, doch leider stark beschädigt. Da man seine Herkunft nicht kennt ist eine Reparatur unmöglich. Zwei Abenteurergruppen haben sich bereits auf den beschwerlichen Weg gemacht des Rätsels Lösung zu finden. Doch so wie die erste Gruppe im ewigen Eis verschwand, ist auch die zweite Gruppe verschollen. Die Gräfin wirbt nun zum dritten Mal Abenteurer an. Ihre Aufgabe soll es sein nach den Verschollenen zu suchen.

Helden und Spielleiter sehen sich alsbald mit den Widrigkeiten einer Reise im ewigen Eis konfrontiert. Endlose kalte Weiten, der x-te umgestürzte Hundeschlitten, Schneestürme, Eisigel etc... Den Helden sollte es mit der Hilfe eines Firnelfen gelingen die Spur der Vermissten aufzunehmen. Sie führt immer höher in den Norden. Zwei Elfenstämme die den Gesuchten schon geholfen haben, helfen auch dieser Heldengruppe, sei es auch nur mit der Nachricht vom Tod einiger Gesuchten. Die ganze Unternehmung ist nicht nur sehr gefährlich, sondern auch recht deprimierend für die Helden. Wenn es ihnen gelingt ihren Auftrag zu erfüllen haben sie genau 2 Personen von fast einem Dutzend Vermissten zurückgebracht, und das auch nur weil diese noch nicht alleine zurückgereist waren.

Wenn die Spieler vom Heldenmut gepackt werden und versuchen eine weitere Person aus den Händen der Pardona zu erretten, gibt der Abenteuerband genauso wenig

Hilfe, wie er eine wirkliche Antwort für das Rätsel der Schwingen zu bieten hat. Von der inhaltlichen Gewichtung müsste der Band eher einen Titel wie „Die Suche im Eis“ oder „Der Tod in der Kälte“ tragen, denn die Schwanenschwingen stellen nichts weiter dar als einen Vorwand dar die Heldentruppe aufs Glatteis zu lotsen.

FAZIT:



einzelnes Abenteuer macht dieser Band nicht viel her, auch wenn die verschiedenen Handouts und die allgemeine Aufmachung gut gelungen sind. Benutzt man dieses Abenteuer aber als Auftakt einer Kampagne die sich wirklich mit den Schwingen aus Schnee befasst, oder als Teil einer anderen Queste, die die Reise in den hohen Norden besser rechtfertigt als pure Geldgier, bietet dieser Band sicher interessante Anregungen und Ideen.

[peti heinig]

Argentium Astrum #5

Art: Fanzine
Kontakt: kai@arason.de
Homepage: www.arason.de
Preis: 3,00 DM (inkl. Porto)

Das kleine Heft im DIN-A 5 Format bietet auf 34 selbstkopierten Seiten Kurzgeschichten und mehr.

Zunächst stolpert man über einen Artikel der unter die Rubrik ‚mehr‘ fällt. Es wird darin von einem FanzineCon berichtet. Nun da ich mich ja auch an einem Fanzine halbwegs aktiv beteilige und keine Vorstellung hatte was man auf einem FanzineCon so

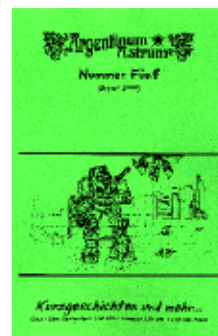
macht habe ich den Artikel interessiert gelesen. Nur leider weiß ich bis heute nicht was den Reiz auf einem solchen Treffen macht. Der zweite Artikel hat mich dann aus meiner etwas nachdenklichen Stimmung hinein ins totale Chaos geworfen. In der Kurzgeschichte ‚Die Wilpertshausen Connexion‘ wird Hans Meiser von Sat 1 entführt und ein Privatdetektiv der billigsten Kategorie macht sich auf den Weg ihn aus dem von Trekkies belagerten Sendebäude zu befreien. Die ältere Dame die mir in der S-Bahn gegenüber saß murmelte etwas wie ‚diese Jugend heutzutage‘ und sah sich mehrmals genötigt den Kopf zu schütteln als ich genüsslich grinsend und lachend diesen vor Einfallsreichtum strotzenden Beitrag las.

Beitrag Nummer drei ist die wirklich gelungene Kurzgeschichte ‚Der Sammler‘ die einem das Gruseln lehrt. Mein Deutschlehrer hätte sich über den abrupten Einsieg, den gekonnt aufgebauten Spannungsbogen und die unerwartete Wendung am Schluss sehr gefreut - ich auch. Der folgende Beitrag, ‚Die Felsenstadt‘ dürfte zwar eher unter die Kategorie Erzählung fallen, ist aber mindestens genauso gelungen wie die vorangegangene Kurzgeschichte. Man stelle sich einen Planeten vor der eine recht langsame Rotation hat, und bis auf die Polkappen von Wüste dominiert ist. Ein Mann aus der Polregion bricht auf um zu sehen ob es noch andere Volker auf dem Planeten gibt. Er trifft auf ein Nomadenvolk, dass immer mit dem Zwielficht hin zur Nacht wandert. Viel Potential für interessante Begegnungen und Wendungen, die sich auch im Rollenspiel gut machen könnten. Als Abschluss bietet das Heft noch einige Beschreibungen von Musik-CDs von Nonamegruppen, und einige Gedichte.

FAZIT:

Für 1,50 DM zuzüglich 1,50 DM für Porto erhält man ein sympathisches Fanzine mit durchwachsenem Inhalt, dass seinen Preis aber mit Sicherheit Wert ist.

Postadresse: Kai Grashoff, Gardelerweg 3, 26131 Oldenburg.



[peti heinig]

Herr der Ringe: Die Suche

Art: Brettspiel
Verlag: Kosmos
Spieleranzahl: 2
Spieldauer: ca. 30 Minuten
Preis: 30,- DM

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

Gesamt:

3

Und erneut wurde vom Kosmos Verlag ein Spiel herausgebracht, das für zwei Personen einiges an Kurzweil bieten soll. Vorher waren unter anderem das Siedler von Catan Kartenspiel, Caesar & Cleopatra, Kuhana oder Babel in dieser Reihe erschienen. Wenn man die Schachtel das erste Mal öffnet, wird man fast schon überwältigt von den auf Pappe gedruckten Landschaften. Diese sollen garantieren, dass ein Spiel nie wie das andere aufgebaut wird. Desweiteren enthalten die Schachteln noch kleinere Pappcounter, die die Begegnungen „simulieren“ sollen. Zwei Hobbits aus Plastik runden das Ganze dann noch ab (auch wenn bei meinem Sam Gamdschie das Gesicht etwas eingeschmolzen war, hoffe ich doch, dass das in anderen Packungen nicht der Fall ist...). Würfel werden übrigens keine benötigt, was für uns Rollenspieler eventuell etwas befremdlich ist... :-)

Nun kann man beginnen, sich anhand der Spielanleitung an das Spiel heranzuwagen. Positiv ist mir aufgefallen, dass man sich hier tatsächlich Schritt für Schritt an das Spiel herantasten kann. Es ist in drei Phasen unterteilt, die in gesonderten Abschnitten behandelt werden. Zuerst legt man das Auenland als Startland aus (ich hatte jedoch nie gedacht, dass das so klein sein kann... Und da sollen so viele Hobbits leben?) Eingesäumt ist das Auenland von allen vier Landschaftstypen. Gebirge, Gewässer, Ebene und Wald. An diese werden nun nacheinander je eine passende Landschaftskarte angelegt, bis ein Kreuz von 8 x 6 Feldern die Ausmaße von Mittel Erde festlegt. Bei

dieser „Göttertat“ werden dann Landstriche geschaffen. Diese sind zuerst natürlich fürs Reisen nötig, aber auch noch für einen anderen, sehr wichtigen Aspekt. Sollte der Landstrich nämlich nur aus zwei Karten bestehen, so wird ein Begegnungscouter darauf gelegt. Die gelben und grünen (Für Wald und Ebenen) offen und die blauen und braunen (Gewässer und Gebirge) verdeckt. Diese Counter sind wichtig, um die nötigen Punkte zu sammeln, die den Spielsieg bedeuten.

Nach der Phase eins folgt wohlweislich die Phase zwei. Immer noch werden am Anfang der Runde je eine Pappkarte ausgelegt. Der Unterschied jedoch ist, dass sich die Hobbits dann auch noch bewegen dürfen. Jedoch nur in komplett erstellte Landstriche. Sollten sie dabei auf einen Counter treffen, so müssen die Regeln für diesen noch beachtet werden. Die grünen Counter stellen Freunde dar, die sie auf ihrer Reise begleiten (Galadriel, Gandalf, Boromir, etc.) und die gelben enthalten nützliche Gegenstände (Anduril, Lembas, Elbenseil, etc.). Unter den braunen befinden sich entweder leere Höhlen (hier darf man nun nochmals durchatmen) oder Kämpfe (Orks, Orkhäuptling, Balrog, Kankra, etc.). Die Kämpfe halten einen je nach Kreatur nur entweder eine oder zwei Runden auf, stellen also keine wirkliche Gefahr für eure Hobbits dar, sondern eher für euren Punktestand. Sobald man zwei braune Kärtchen gesammelt hat, kann man sich mit diesen ein Boot kaufen, mit denen man nun auch die Wasserfelder betreten und somit die blauen Counter einsammeln kann (Der Ring, Gollum, Gwaihir, Ent). Die Counter selbst kann man dann auch noch für seine Zwecke einsetzen. Die Grünen mit den Gelben gekoppelt geben Kombinationen, die einem entweder im Kampf oder für das Erkunden (verdeckte Pappcounter darf vorsichtshalber vorab schon angesehen werden) genutzt werden können. Sollte man das in Anspruch nehmen, so gibt das jedoch in der Endrechnung einen Minuspunkt. Wirklich sinnvoll scheinen diese Eigenschaften aber nicht zu sein, zumindest nicht so sehr, dass sie den Punkteverlust rechtfertigen würden. Von den blauen werden auch der Ring und Gollum erst in der Endrechnung benötigt. Mit Gwaihir und dem Ent kann man sich dann noch den einen oder anderen strategischen Vorteil sichern.

In Phase drei wird dann der Schicksalsberg „gestürmt“. Sobald das letzte der 48 Land-



schaftskärtchen gelegt wurde, wird dort der Schicksalsberg erscheinen. Wer nun denkt genügend Siegpunkte zu haben, versucht ihn natürlich zu besteigen, bevor der andere Spieler auch soweit ist. Es beginnt also ein Wettrennen, bei dem aber nochmal tüchtig Punkte gemacht werden können. Sobald dieses geschafft ist, wird abgerechnet.

FAZIT:

Das Spiel an sich bietet doch einiges an Kurzweil für das Geld, auch wenn mir der kommunikative Faktor im Spiel zu kurz kommt. Man benötigt recht wenig Zeit, bis man den richtigen Einstieg geschafft hat. Dann macht das ganze sogar Spaß. Doch an den Dauerbrenner des Siedler Kartenspiels wird es meiner Meinung niemals rankommen. Dafür stören mich einfach ein paar Dinge zu sehr. Lächerlich finde ich zum Beispiel, dass ein einzelner Hobbit gegen einen Balrog oder Kankra auf jeden Fall als Sieger hervorgeht. Er muss dafür nur zwei Runden kämpfen. Hat der Gymnasiallehrer (der das Spiel entwickelt hat) denn überhaupt das Buch richtig gelesen? Weiß er was ein Balrog und Kankra denn so anrichten? Wohl nicht so ganz...

Die Anleitung hapert auch an ein paar kleinen Stellen (z. B. wird Gollum als Pappcounter niemals explizit erklärt, sondern kommt irgendwann erst in der Endabrechnung vor). Nicht sonderlich hinderlich, aber einfach ein bisschen nervend.

Leider lässt das Spiel auch wenig Taktik und Strategie aufkommen, wodurch es eben zu einem netten „Glücksspiel“ für Zwischendurch wird. Wie gesagt, eben kein Dauerbrenner. Aber was verlangt man für den Preis denn mehr?

[christian dodel]

Big Eyes, Small Mouth

Art: Rollenspiel
Softcover Regelbuch
Verlag: Guardians of Order
System: Tri Stat
Preis: ca. 75.- DM

Preis/Leistung: 1 2 3 4 5

Aufmachung: 1 2 3 4 5

Nutzen: 1 2 3 4 5

Gesamt:

4

Nun eine Behauptung vorweg: Universalsysteme funktionieren eigentlich nicht.

Nicht, weil der individuelle Würfelmechanismus schlecht sein mag, sondern weil ein auf alle Genres anzuwendender Regelmechanismus zu Zugeständnissen im Design zwingen muß. Das eine Genre erfordert einen hohen Grad an Realismus, das andere soll übermenschlich-unmögliche Action simulieren.

Es sollte kein Problem sein, mit jedem Spiel auch ein neues Würfelprinzip zu lernen; umso weniger, wenn der Mechanismus das Setting in besonderer Weise widerspiegelt. Der „Path To Inner Peace“ in L5R, der ausgeglichene Attributswerte mit einem höheren Void-Wert belohnt; die Pokerchips in Deadlands; die Rommékarten und das Tagebuch in Castle Falkenstein; streng mechanische Regeln in einem Hard SF oder Technothriller-Spiel; freie Erzählregeln in einem märchenhaften Spiel - solche Dinge sind höchstes Rollenspiel-Design, das die Stimmung eines Spieles unterstreichen hilft.

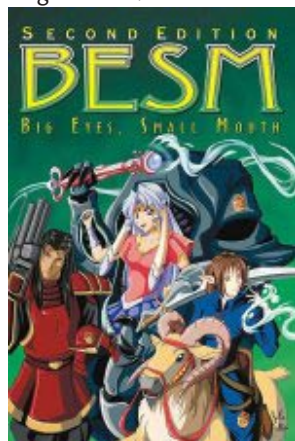
Allerdings gehören viele Spiele heute zu größeren Familien und sind somit Beinahe-Universalsysteme: White Wolfs „Storyteller“ und Dream Pod Nines „Silhouette“ seien als bekannteste Beispiele genannt. Lediglich die beiden „Roll and Keep“-Systeme von Alderac (L5R und 7S) zeigen eindrucksvoll, wie man den gleichen Regel-Grundgedanken auf radikal unterschiedliche Weise einsetzen kann und damit die Vorzüge eines Universalsystems (sofortige Vertrautheit beim Systemwechsel) mit den verschiedenen gelagerten Ansprüchen unterschiedlicher Genres

verknüpfen kann.

Umso erstaunlicher muß das Folgende klingen: Ausgerechnet das Universalsystem Big Eyes, Small Mouth Second Edition ist das Highlight des Rollenspiel-Jahrganges 200 (der nun wahrlich nicht arm an herausragenden Spielen ist: Orkworld, Underworld, D&D3, usw.)!

Big Eyes, Small Mouth bezeichnet sich selbst als Anime-Universalsystem und betreibt damit einen Spagat: Einerseits die Konventionen und Effekte eines bestimmten Hintergrundes zu berücksichtigen (in diesem Falle den Erzählstil japanischer Zeichentrickserien) und andererseits für alle Epochen, technische Entwicklungsstufen und Grade an Phantastik brauchbar zu sein.

Denn eines ist klar: Anime ist selbst nur ein Stilmittel, noch kein Genre. Als Anime kann man alle Arten von Geschichten erzählen, die wir aus anderen Medien auch kennen, ob dies nun Soap Operas sind („Marienhof“) oder Krimis („Drei Engel für Charlie“) oder Historienschinken („Angelique“). (Diese Beispiele haben tatsächlich Anime-Verwandte: „Maison Ikkoku“, „Gunsmith Cats“ und „Rose of Versailles“.) Das einzige verbindende Element scheint ein Faible für zwischenmenschliche Verwicklungen zu sein. Und der typische Zeichenstil mit seinen großen Augen und kleinen Mündern.



BESM erschien erstmals 1997 als 96seitiges Paperback. Es dürfte hierzulande kaum einen bleibenden Eindruck hinterlassen haben, denn es war in jeder Beziehung unscheinbar. Heimlich, still und leise hat es sich jedoch in den USA zu einem kleinen Hit entwickelt und eine Reihe von auf Lizenzen basierenden Anime-Rollenspielen nach sich gezogen. Sailor Moon ist in diesem Jahr sogar ins Deutsche übersetzt worden.

Was zeichnet die Second Edition von BESM nun aus? Zum einen ist sie quietschbunt und kann gar nicht mehr übersehen

werden, zum anderen enthält sie auf 288 Seiten die sechsfache Textmenge der ersten Version. Sie vereint erstmals die nach und nach in den Supplements verstreut erschienenen Regelverfeinerungen (wie z.B. ein Skill-System, das es in der ersten Inkarnation des Spieles noch nicht gab).

Optisch ist das Buch ein echter Blickfang: Es hat zwar immer noch das kleine Format, aber es ist reich und hervorragend illustriert; eine beachtliche Leistung, wenn man die bisherigen Bücher des Verlages gesehen hat. Alle Illustrationen sehen aus, als ob sie aus Zeichentrickfilmen stammen, dabei sind sie extra für das Buch angefertigt worden. Die Motive wecken Assoziationen an existierende Filme oder Serien: „Ghost in the Shell“, „Record of Lodoss War“, „Ninja Scroll“, „Spirit of Wonder“, „Vampire Hunter D“, „Gundam“, usw.

Ein gewollter Effekt, denn in Anime-Fankreisen dürfte der eigentlich angesteuerte Markt dieses Rollenspieles liegen. Schon das Sailor Moon RPG erfüllte zusätzlich die Eigenschaften eines Bildbandes und Episodenführers erfüllte und ist daher mehr von Fans der Serie gekauft worden als von uns Rollenspielern. Eine Unterlassungssünde, denn das Spielsystem hat es in sich. Eigentlich ist es ganz einfach und läßt sich als ein in jeder Beziehung „kleineres GURPS“ zusammenfassen...

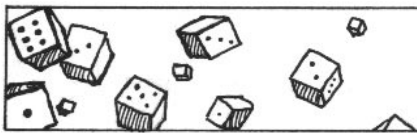
DIE REGELN

Es gibt drei Stats (Body, Mind, Soul), die zwischen 2 und 12 liegen und im Falle einer Würfelprobe mit 2w6 unterboten werden müssen. Skills beziehen sich auf je ein Stat und modifizieren die Probe. Alles ist kleiner und es gibt von allem weniger als in GURPS: Weniger Skills, weniger Vor- und Nachteile, weniger Regeln. Diese werden aber globaler eingesetzt und darin liegt die schlichte Schönheit des Spieles.

Beim Erschaffen bekommt jeder Spieler Charakterpunkte in Höhe des Macht-Niveaus der geplanten Kampagne. Ein realistischer Krimi erlaubt das Bauen von Charakteren mit 15 Punkten, Midgard-artige Fantasy 30 Punkte, Robotech 40, Superhelden 50, göttliche Komödien 60...

Mit diesen Punkten muß man den Wert seiner Stats kaufen (1:1, keine exponentiellen Kosten), wobei der Wert 4 menschlichem Durchschnitt entspricht.

Mit Charakterpunkten kauft man auch besondere Eigenschaften, die in BESM verwirrenderweise „Attribute“ heißen. Attribute



Unter der Lupe...



sind z.B. Magie-oder PSI-Talent, körperliche Besonderheiten (Flügel, Klauen), herausragende Besitztümer (mundäne oder magische Gegenstände), Ressourcen, Kampftalente („Gun Bunny“), aber auch Begleiter, Side Kicks, Familiars, Fahrzeuge.

Das Attribut „Own A Big Mecha“ spiegelt die Besessenheit der Animes mit Roborüstungen wider, ist aber in der Tat auf alle Arten von Fahrzeugen (oder gar Reittieren) anwendbar. Mit diesem Attribut würde man in einem „Akira“-Spiel Kanedas Motorrad erschaffen, in einem „Star Wars“-Spiel den „Rasenden Falken“.

Die Flexibilität des Spieles soll an einem anderen Attribut aufgezeigt werden: „Massive Damage“. Das Attribut gewährt einen Schadensbonus; je mehr Charakterpunkte man investiert, desto höher der Bonus. Wie sich dieser Bonus herleitet, ist allein Sache meiner Begründung. Ist es besondere Erfahrung, eine Fechttechnik, Intuition oder bloß Glückes Geschick?

Mit dem Kauf von „Own A Big Mecha“ bekommt man Charakterpunkte zurück, um wiederum die Eigenschaften eines Mechs (Raumschiffes, Autos, Panzers, usw.) zu erwerben. Diese Eigenschaften werden mit den gleichen Attributen simuliert, die auch Charakteren zur Verfügung stehen, d.h. „Massive Damage“ kann einem Mech einen Schadensbonus verleihen. Erwirbt man das Attribut „Magic“, bekommt man ebenfalls Charakterpunkte, um erneut Attribute zu kaufen, die nun Zaubersprüche darstellen. „Massive Damage“ wird so, je nach Investition, zum „Magischen Geschoß“, „Feuerball“ oder gar „Mind Blast“, wenn man Magie als PSI-Fähigkeit definiert.

Überhaupt Magie... das Buch enthält kein eigenes Magie-Kapitel. Man braucht es nicht, weil Magie genau wie andere Attribute funktioniert. Es gibt zwei unterschiedliche Magie-Attribute: „Magic“ stellt die formalistische Zauberei aus D&D, DSA und Midgard dar. Je mehr Charakterpunkte man in das Attribut investiert, desto mehr bekommt man zum Eigenbau seiner Spells zurück. Das Zaubern selbst kostet Energy Points (ein von den Stats abgeleiteter Spielwert, der gleichzeitig Karma-Punkte oder Fate Points darstellt) und erfordert einen Soul-Check. „Dynamic Sorcery“ ist das alternative Magieattribut, dem kurzgesagt die gleiche Philosophie wie White Wolfs Mage zugrundeliegt: Man wählt sich ein Spezialgebiet (Nekromantie, Wind, Heilung, oder was einem sonst einfällt) und kann in diesem

Gebiet unter Einsatz von Energy Points und einem Soul-Check spontane Zauber wirken. Je mehr Energy Points, desto drastischer der Effekt; allerdings kann man nicht mehr Energy Points in einen Spruch investieren als die Stufe angibt, auf der man das Attribut „Dynamic Sorcery“ erkaufte hat. Ein schönes Regulativ.

Wer einen Elfen spielen möchte, bekommt weder Bonus-Punkte noch Bonus-Fertigkeiten. Eigenschaften wie gutes Gehör, Nachtsicht oder Lebenserfahrung wegen hohen Alters muß man sich auch mit Charakterpunkten zusammenkaufen. Und wer sagt, daß jeder Elf magisch begabt ist? Oder gut schleichen können muß? Es gibt keine Beschränkungen auf Standard-Rassen - wer sich einen Dschinn erschaffen möchte, kann das genau so leicht tun wie mit einem Zwerg oder Oger oder Jungdrachen. Es gibt keine Templates, keine Monsterwerte, an die man sich anlehnen muß. Allein die Vorstellung des Spielers und das Veto des Spielleiters beschränkt die Bandbreite der Charaktere.

Und hier liegt die Crux des Spieles: Es ist kein Einsteigersystem. Es dürfte Einsteiger zwar nicht so stark überfordern wie GURPS oder Fuzion, aber es bietet immer noch zu viele Möglichkeiten. Das Fehlen einer Monstersektion unterstreicht dies. Kreaturen und Gegner sollen nämlich individuell wie Charaktere erschaffen werden. Nicht einmal gewöhnliche Tiere hat man als beispielhafte Anwendungen des Attribut-Prinzips mitgeliefert.

Die Serien-spezifischen Ableger (Sailor Moon, Dominion Tank Police, etc.) sind für Einsteiger eher geeignet, weil sie die Figuren in den Bahnen der jeweiligen Serie belassen und Neulingen eine leichtere Identifikation ermöglichen.

Und wo wir schon bei den Tücken des Buches sind... Die Organisation der Attribute ist nicht intuitiv. Es gibt zwei unterschiedliche Gruppen von Attributen: Attributes und Special Attributes. Sie sind leider auf zwei Kapitel verteilt und getrennt alphabetisch gelistet. Also liegen die Attribute „Heightened Awareness“ und „Heightened Senses“ 71 Seiten auseinander, wo man sie doch aufeinanderfolgend erwarten würde. Zwischen den beiden Kapiteln liegen ausgerechnet die Skills, die in der Abfolge der Charaktererschaffung erst nach der Auswahl der Attribute folgen sollten. Es gibt jedoch einen absolut vorbildlichen Index, der das Problem abfedert. Ein eher peinlicher Fehler

VORSCHAU



- **MYRANOR:**
Was bringt das Güldenland an Mehrwert für Eure DSA-Kampagne? Was ist Myranor eigentlich? Rezension des ersten Myranor-Abenteuers „Palast der goldenen Tiger“
- **PLATTE(N) KRITIK:**
Wir stellen Euch Musik vor, die gut als Hintergrund für Eure Rollenspielabende geeignet ist - oder die man auch „pur“ genießen kann
- **BRUNO DER BANDIT:**
In unserer Comicserie stürzt sich Bruno erneut ins Chaos, aus dem ihm nur Fiona wieder retten kann
- **ABENTEUER:**
Der zweite Teil des DSA-Abenteuers „Insel der 1.000 Schlangen“ und wahrscheinlich noch ein zweites Abenteuer (lasst Euch überraschen!)
- **KURZGESCHICHTE:**
Ein Piratenabenteuer mit Seegefechten, mutigen Männern, schönen Frauen und natürlich einer Schatzsuche

u. v. m.



Unter der Lupe...



hat sich ins Inhaltsverzeichnis eingeschlichen: Kapitel 5 und 6 beginnen angeblich auf derselben Seite, obwohl real 14 Seiten zwischen ihnen liegen. Der Index hingegen ist davon nicht betroffen; er verweist auf die korrekten Seiten.

Diese Misorganisation ist um so unverständlicher, als BESM auf einem anderen, verwandten Gebiet neue Maßstäbe setzt: Diese Second Edition muß als Vorbild für Überarbeitungen älterer Regelversionen gelten. Jemand hat sich viele Gedanken gemacht, wie einem Nutzer der alten Version der Umstieg so leicht wie möglich gestaltet werden kann. Schon die Einleitung erklärt das Ausmaß der Änderungen. Zusätzlich findet man im ganzen Buch verstreut rot unterlegte Textkästen, die bei Bedarf einen Vergleich mit alten, herausgeworfenen Regeln bieten. Wer die alte Version kennt und das Attribut „Cybernetic Body“ sucht, findet in den alphabetischen Beschreibungen der Special Attributes zwischen „Contamination“ und „Dimensional Portal“ einen roten Kasten, der von der Streichung des alten Attributes kündigt, nebst Hinweis auf die neue Regel. Vorbildlich!

Persönliche Worte zum Abschluß: Warum nun überzeugt mich BESM, das sehr ähnliche GURPS hingegen nicht?

BESM ist für sehr unterschiedliche Genres geeignet. GURPS leistet vergleichbares nur unter Hinzunahme immer neuer Detailregeln. In BESM müssen einfach Attribute umbenannt werden und presto! wird aus „Own A Big Mecha“ ein Cyberdeck, und aus „Massive Damage“ eine Angriffsroutine gegen gegnerisches ICE. (Dies steht so nicht einmal in dem Buch, aber so würde ich es aus dem Stegreif behandeln.) Dabei ist diese Idee nicht einmal neu. Das Hero-System, der ideelle Vorläufer von GURPS, hat Sonderfähigkeiten und Zauberei ebenso frei behandelt, war allerdings weitaus erbsenzählerischer angelegt und sogar noch regelfuchsig als GURPS. BESM regt mehr zum Umdeuten von wenigen bestehenden Regeln an als zum Neuerfinden von Spezialfällen.

FAZIT:

Ein neues Lieblingsspiel ist gefunden, dem eine Bestnote nur durch den recht hohen Preis und leichte Patzer in der Übersicht entgeht.

[dirk remmeke]

Drakon

Art:	Brettspiel
Verlag:	Fantasy Flight Games
Spieldauer:	20 bis 60 Minuten
Spielerzahl:	2 bis 6
Preis:	35 DM
Preis/Leistung:	1 2 3 4 5
Aufmachung:	1 2 3 4 5
Spielspaß:	1 2 3 4 5
Gesamt:	4

Der alte Drache hat eine arme und leicht stümperhafte Heldengruppe in seinem verwinkelten Hort gefangen und sieht sich seinen Fang genauer an: ein rüder Barbar, eine schlanke Amazone, ein mürrischer Zwerg, ein knochiger Magier, ein gerissener Dieb und ein stolzer Ritter. Alle sechs zittern vor Angst und Ehrfurcht vor dem gewaltigen Drachen. Wird er sie an Ort und Stelle verschlingen? Nein!

Denn dem Drachen ist gerade nicht nach einem Heldensnack zumute - zumindest nicht sofort. Er will lieber spielen und schickt die sechs sogenannten Helden durch sein Heim auf der Suche nach fünf Goldstücken. Wer diese zuerst zusammen hat, der soll die Freiheit erhalten. Die anderen aber werden in seinem Magen einen Ehrenplatz erhalten.

Jeder Spieler wählt also einen der Helden aus, die alle eine bestimmte Sonderfertigkeit haben. Danach wird reihum entweder ein neues Stück des Verlieses aufgedeckt oder der eigene Held um ein Feld weiter bewegt.

Das Verlies besteht aus lauter quadratischen Plättchen aus Pappe, die mit jeweils vier Ausgängen versehen sind. Doch nur einige dieser Ausgänge zeigen auch einen Pfeil und nur durch diese darf in Pfeilrichtung der Raum (also das Plättchen) verlassen werden. Streng verboten ist es, Räume so zu legen, dass sich Pfeile gegenüberstehen, denn welcher Held wüsste da schon noch, wo er lang gehen darf?

Auf den meisten Plättchen befindet sich eines von 15 verschiedenen Symbolen. Betritt ein Held einen Raum mit einem

Symbol, so wird sofort das entsprechende Ereignis ausgelöst. Das könnte zum Beispiel sein, dass man über einen magischen Teleporter zu einem anderen Feld kommt. Oder man darf einen beliebigen Raum drehen. Oder man muss dem gierigen Drachen ein Goldstück abtreten. Am schönsten ist aber sicherlich, wenn man ein Goldstück findet. Nur ob man lange der Besitzer sein wird, das ist die Frage. Die anderen Spieler haben nämlich diverse Möglichkeiten, einem das Gold wieder abzunehmen.

Runde um Runde wird von den Spielern also das Verlies des Drachen erbaut und auch erforscht. Stets gilt es dabei zu entscheiden, ob man lieber einem anderen Spieler das Leben schwer machen möchte (was ehrlich gesagt ganz einfach ist...) oder ob man lieber selbst etwas für seinen Helden Positives tun möchte (was wiederum gar nicht so einfach ist...). Wer zuerst fünf Goldstücke besitzt, der hat das Spiel gewonnen. Wahlweise kann man aber auch nur bis zu vier Goldstücken spielen, muss dann aber noch den Ausgang aus dem Verlies finden.

Die Grafik geht voll in Ordnung, erinnert aber an den typischen Stil von FFG, die ja auch schon Twilight Imperium oder Diskwars gemacht haben. Alles ist aus Pappe, auch die Spielfiguren, die vielen Raumplättchen und die Goldstücke (leider!).



FAZIT:

Unserer Spielrunde hat Drakon wesentlich mehr Spaß gemacht als die Suche nach dem Ring von Kosmos (Rezi weiter oben). Der Grund ist, dass hier auch mehr Spieler mitspielen können und dass wesentlich mehr Interaktion zwischen den Spielern besteht. Dabei sind sich beide Spiele im gewissen Sinne ähnlich. In beiden wird eine Welt aus Quadraten aufgebaut, in der sich dann die Spielfiguren bewegen, um Punkte zu sammeln und Gefahren zu trotzen. Trotzdem macht Drakon sehr viel mehr Spaß und ist ein schönes Spiel für Zwischendurch!

[tommy heinig]

Mit Mantel und Degen

Art: Comic, Softcover
 Verlag: Carlsen Comics
 Autor: Ayroles
 Zeichner: Masbou
 Preis: je 19,90 DM

Gesamt:

5

Vielleicht eine Warnung vorweg: Wer sich nicht vorstellen kann, dass gut gezeichnete Piratengeschichten im Comicstil mit Tieren als Charakteren spannend, lustig und intelligent sein können, der sollte nicht weiter lesen. Was sehr schade wäre, denn dem entgeht meiner Meinung nach eine der besten Comicserien, die ich in den letzten Jahren gelesen habe.

Die Geschichte handelt von den beiden Helden Don Lope de Villalobos, einem spanischen Wolf, und Don Armando de Maupertuis, einem französischen Fuchs. Beide hat es nach Venedig verschlagen, wo sie einem armen Händler in Not dabei helfen, seinen von Türken entführten Sohn wieder zu befreien. Doch bald stellt sich heraus, dass der Händler so arm nicht sein kann, der Sohn nicht wirklich entführt wurde und sich alles um eine seltsame Karte in einer Flasche dreht, die zum mysteriösen Schatz der Tangerineninseln führen soll.

Unterwegs treffen sie den tapferen Hasen Eusebius, besiegen Meeresmonster, bezwingen Geisterschiffe, verlieren ihre Herzen an rassistige Damen und rutschen von einem Piratenklischee zum nächsten Mantel-und-Degen-Vorurteil.

Mehr möchte ich über die sehr intelligent gestrickte Handlung nicht erzählen, denn die Spannung soll ja erhalten bleiben. Zudem überraschte sie mich mit plötzlichen Wendungen, die ich nicht jetzt schon applaudern möchte. Bisher sind vier Bände erschienen, wobei noch offen ist, wieviele Bände insgesamt erscheinen werden und wann diese kommen. Der dritte Band ist meiner Meinung nach etwas schwächer als die anderen, doch alleine die ersten beiden lohnen sich so stark, dass die wenigsten nach ihnen aufhören wollen werden. Im

vierten Teil macht die Geschichte dann eine so absurde Wendung, dass ich sehr gespannt auf die Fortsetzung bin...

Interessanterweise basiert der Comic auf einem französischen Rollenspiel, das hierzulande nahezu unbekannt ist. Und ich überlege momentan eine neue Kampagne 7te See zu beginnen, doch nicht in Théah, sondern in der Welt von „Mit Mantel und Degen“.

Denn die beiden Helden verhalten sich so typisch für dieses Genre, wie sie besser kaum könnten. Ein Beispiel: Während die beiden aus einem Wirtshaus kommen werden sie von einer größeren Gruppe Schurken angegriffen. Obwohl hoffnungslos in der Minderzahl haben sie (natürlich) kein Problem im Kampf, bis Armando auf einem Balkon eine hübsche Dame erblickt, die sofort sein französisches Blut zum Wallen bringt. Trotz der Gefahr macht er ihr schöne Augen und flirtet was das Zeug hält, was Lope in eine ziemlich missliche Lage bringt...

Fazit:



So habe ich mir ein Abenteuer in der 7ten See immer vorgestellt: Wahre Helden, die bei aller Gefahr ihren Stil und ihren Stolz niemals vergessen. Die Zeichnungen sind gut gelungen, doch noch besser ist die stimmungsvolle deutsche Übersetzung, die in der Wortwahl ideal ins Mantel und Degen Genre passt. Meine uneingeschränkte Leseempfehlung für alle, die Piratengeschichten etwas abgewinnen können.

[tommy heinig]

IMPRESSUM

KONTAKT:

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

MITMACHEN:

Wenn Du Dich an diesem eZine beteiligen möchtest, sei es mit Artikeln, Rezensionen oder Zeichnungen, dann kannst Du das gerne tun! Wir sind für jede Hilfe dankbar. Allerdings haben wir ein paar Bitten: Artikel sind uns als Word-Dokument am liebsten, die Version ist egal. Bitte experimentiere nicht mit wilden Layouts, sondern schicke die Datei ohne Formatierungen. Wir müssen sonst alles langwierig an das Layout hier anpassen. Bei Rezensionen achte bitte darauf, dass sie fair geschrieben sind und nicht nur mit Polemik um sich werfen, sondern bei Schwachpunkten im Produkt diese auch wirklich deutlich herausstellen. Zudem wäre es sehr hilfreich, wenn Du die bekannten Kriterien von 1 bis 5 bewerten würdest. Bilder bitte als hgezipptes BMP oder JPG schicken, wenn es geht nicht zu groß, aber so, dass man noch alles erkennen kann. Weitere Infos weiter hinten...

DANK AN:

Fagamo e.V. für die tolle Unterstützung!

DAS KLEINGEDRUCKTE:

Die Artikel in dieser Ausgabe stellen die Meinung der einzelnen Autoren dar und müssen nicht mit der Meinung der Redaktion übereinstimmen. Adressen von Internetseiten werden guten Gewissens weitergegeben. Die Redaktion distanziert sich von Internetseiten mit verfassungswidrigen, radikalen oder pornographischen Inhalten. Die Verwendung von geschützten Warenzeichen stellt keine Copyrightverletzung seitens der Redaktion dar. Nachdruck - auch auszugsweise - nur mit schriftlicher Genehmigung der Redaktion. Die Redaktion behält sich das Recht vor, eingesandte Artikel zu kürzen oder zu ändern. Cola macht dick! Für unaufgefordert eingesandte Artikel kann keine Haftung übernommen werden.



Leserbriefe



Kritik an Njoltis...

von Guide Müller
per eMail eingetroffen

Ich saß heute morgen bei einem meiner besten Freunde, und war grad dabei mir einen G.U.R.P.S. - Charakter zu basteln. da meinte er zu mir: „Hier, schon gelesen? Da hat einer was über DSA geschrieben.“ Und er hielt mir die 5. Ausgabe „Anduin“ vom März 2001 unter die Nase.

Da ich ein fanatischer DSA-Fan bin habe ich natürlich gleich angefangen zu lesen. Der Artikel erstaunte mich doch sehr. Erst ein mysteriöser Tagebucheintrag, und dann fast nur noch Kritik.

Ersteinmal: ich gebe zu, dass DSA ein altes System ist und auf den ersten Blick durch die ganzen Zahlen sehr unübersichtlich wirkt. Was jedoch Deinen Vergleich mit einem Versandhaus und der DSA-Charaktererschaffung soll, ist nicht ganz deutlich geworden, Njoltis. Die Charaktere wirken zwar wie 0815 Standardmodelle, wie Du aber schon richtig bemerkt hast kann man ja einen stufenanstieg von 0 auf 1 durchführen (Möglichkeit für eine in Ansätzen vorhandene Individualisierung). aber es ist natürlich auch klar und wird von den Autoren nahegelegt, dass ein Spieler zusammen mit dem

Spielleiter eine noch stärkere Individualisierung vornehmen kann. Du musst aber zugeben, dass ein Thorwaler bei der Charaktererschaffung mit dem Talent „Hruruzat“ auf dem Wert 2 oder 3, nur weil er von Mohas großgezogen wurde, sehr unglaublich klingt. Das ist in meinen Augen kein waschechter Thorwaler mehr. Und natürlich mag es Thorwaler geben, die Alkohol nicht mögen. Das dürfte aber nur in sehr sehr geringen Fällen gegeben sein, denn man muss beachten, dass ein junger Mensch in seiner Jugend doch sehr stark von der Gesellschaft geprägt wird, in der er aufwächst (man kann hier sehr schöne Parallelen zwischen realer Welt und Fantasywelten ziehen). Soviel zu den Klischees.

Jetzt einmal zu dem Problem auf Seite 6 (der erste Stufenanstieg von 0 auf 1 und das Talent von -7): wenn Du einen Charakter spielen willst, der ein bestimmtes Talent

auf einen bestimmten Wert hat, dann muss er es irgendwo gelernt haben. sonst is da gar nichts zu machen. entweder auf einer Akademie, einem/einer Lehrmeister/in oder er muss in der Gegend aufgewachsen sein. Genauso ist es mit den Talenten. Ab einem bestimmten Wert (ich weiß es leider nicht auswendig) müsste man von jemand anderem lernen (so ähnlich wie bei Zaubersprüchen). da so etwas aber für eine Gruppe nur störend ist, wird meistens drauf verzichtet (ich verlange so etwas auch nicht).

Beim Kampssystem muss ich Dir recht geben. es kann sehr langatmig werden. doch es soll ja umgestellt werden.

Wenn du auf Ermüdungserscheinungen während eines Kampfes Lust hast, so sprich mal mit Deinem Spielleiter (sofern du es nicht selbst bist). Außerdem gibt es ja so schöne Sachen wie „erschwerte Attacke“, „Finte“, etc. Solche Sachen können sehr kampfkürzend wirken. (Um den möglichen Vorwurf zu entkräften: Ja, ich habe schon ein Schwert in Händen gehalten).

Aber du musst zugeben, dass nicht nur das DSA-Kampfsystem Lücken aufweist. Z.B.: keine Trefferzonen, Unmengen von LE, etc. Hier sei nur einmal Shadowrun genannt: eine Pistole hat bei einem Drachen den gleichen Schadenscode wie bei einem Hasen.

Und nun zu den Leuten, die DSA zum erstenmal spielen. Sie sollten nicht gleich mit der Borbarad-Kampagne anfangen, denn sonst endet es so wie Du es kritisiert hast. Kleine (vielleicht auch selbst ausgedachte) Abenteuer reichen völlig aus, um sich langsam mit dem System vertraut zu machen. mit der Zeit wird man das System in seinen Einzelheiten immer besser verstehen.

Warten wir mal ab, was die umstellungen bringen werden.

Diese mail soll keine Kritik an Deiner Person, sondern nur an dem inhalt des Berichtes in der „Anduin“ sein.

NJOLTIS ANTWORTET:

Leider hast du die Ausgabe 4 nicht zur Hand gehabt. Dort wurde von mir nämlich groß angekündigt, dass ich nun anfangen werde die einzelnen Systeme zu zerreißen... Heißt also, dass ich versuche die Fehler des Systems (des jungfräulich, unverbesserten Systems) aufzuführen und auf komische Weise versuche den einen oder anderen Anzuregen. Der Tagebucheintrag war eher

ein Running-Gag. Da unter den Fans meiner Kolumne bekannt ist, dass ich nichts mehr verabscheue als PowerGamer (diejenigen, die durch kochende Lava marschieren und sich immer noch beschwerten, dass ihnen kalt ist), habe ich einfach all meine schlechten Erfahrungen im Bereich DSA + PowerGamer in einem Tagebucheintrag zusammengefasst...

Die Kritik war, wie ich oben schon erwähnt habe, vollkommene Absicht...

Mit meinen Ausführungen zum Otto-Bestell-Charakter habe ich meiner Meinung genau ins Schwarze getroffen. Denn wenn man sich einen Charakter zusammenschuert, so bekommt man die Werte fast vollkommen vorgegeben. Ein Krieger muss über diese Werte verfügen. Er hat am Anfang immer folgende Talentwerte. Da macht ein anfänglicher Stufenanstieg leider auch nicht viel her. Gerade mir macht es auch mal Spaß vollkommen entgegengesetzte Charaktere zu spielen. Was ist denn z. B. mit einem Barbar los, der 1. antialkoholisch ist, 2. von seinem Stamm als Schwächling verstossen wurde und 3. auch wenn er trotz intellektueller Schwäche nix davon versteht, vollkommen verliebt ist in modernster garethischer Gemäldekunst...

Gut, man kann sich jedes System herbiegen, aber wenn ich nicht vollkommen objektiv die von den Herstellern erschaffenen Regeln kritisiere, so kann ich das Lästern über verschiedene Systeme gleich sein lassen. Dann schreibe ich lieber meine Hausregeln auf und veröffentliche diese... Wäre aber nur halb so komisch... :-)

Tja, und die Sache mit dem Einschlafen ist tatsächlich so passiert... Betroffen war jedoch ein Midgard Spieler, der DSA eh nicht viel abgewinnen kann...

Aber auch mir fällt als Spielleiter zum Teil schwer da richtige Spannung erzeugen zu können... Einfach, weil es dauernd Attacke - Parade - Attacke - Parade - usw. heißt...

Wir haben ja auch versucht das mal mit beschreibender Ausschmückung zu versüßen, aber nach der 50. Attacke ist uns einfach nichts mehr eingefallen... Mir fehlt hier einfach, dass man irgendwann von allein ermüdet, denn wie gesagt, ein Kampf ist und bleibt anstrengend!

Mit Shadowrun hast du mir etwas vorausgegriffen... Schau doch einfach mal in die Ausgabe 6 rein... Dort zerreiße ich mein



Leserbriefe



Lieblingsrollenspiel nämlich noch mehr als es bei DSA der Fall gewesen ist. :-)

Was ich so bisher von den ersten Änderungen in der Myranor Box gehört habe, haben die Fanproler noch nicht den Stein der Weisen entdeckt... Hoffen wir einfach mal das Beste, denn auch wenn es sich nicht so anhört, so spiele und leite ich selbst auch sehr gern DSA... Wie z. B. die Kampagne, die ich nun schon seit ca. einem halben Jahr leite basiert 100%-ig auf DSA.

Es würde mich freuen, wenn du mir weiterhin so fleissig Kritik an meinen Artikeln senden würdest. Vielleicht kann ich ja noch das ein oder andere dazulernen... :-)

Besser als der Envoyer?

von Danny Waldmann
per eMail eingetroffen

Hi!

Wollte mal fragen wie es jetzt mit dem Artikel zu Vampire Live (Thema) aussieht. Soll ich diesen noch verfassen und wenn ja wann ist Abgabetermin? Und wann erscheint das neue X-Zine (hoffe ihr macht weiter halte das Mag für x mal besser als den Envoyer!...)? Auch ein Artikel über StarWars Live wäre von nun an möglich... .

Melde dich doch mal.

TOMMY ANTWORTET:

Traurig aber wahr - wir mussten das X-Zine Anduin einstellen. Nach nur sechs Ausgaben (einem Jahr) war bereits Schluß, da sich die nötigen Verkaufszahlen nicht einstellten und unser Geld- und Herausgeber Jens Peter vom X-Zine abgesprungen ist.

Das gleiche Team wie beim X-Zine Anduin macht nun die Anduin als neues Projekt - online, kostenlos und 100% werbefrei.

Die Artikel würden wir natürlich trotzdem gerne veröffentlichen. Abgabetermin für die nächste Ausgabe ist immer der 1. Tag jeden Monats.

Wenn Du also Artikel für uns hast, dann schicke sie einfach an tommy@anduin.de. Auf unserer Seite www.anduin.de findest Du einige Hinweise zum Verfassen von Artikeln.

Die Homepage

von Jens Peter Kleinau
Eintrag im Gästebuch

Hallo,

ich möchte Euch zu der wirklich gelungenen Seite [Anm. Tommy: gemeint ist www.anduin.de] gratulieren und finde, dass die X-Zine Anduin hier wirklich einen würdigen Platz gefunden hat.

Ich bin sicher, das E-Zine wird mindestens genauso gut wie das Papierwerk, welches zumindest in meinen Augen ein Jahr lang das beste Fanzine auf dem Markt war.

Ich bedaure sehr, dass weder die Zeiten, noch die Umstände es ermöglicht hätten, das Papiermagazin weiter zu führen, selbst wenn wir die doppelte Auflage komplett verkaufen hätten können oder den Preis verdoppelt hätten. Wer noch Fragen diesbezüglich hat, ist gerne eingeladen, diese an mich zu stellen.

Viel Glück und Erfolg mit dieser Homepage.

Dieser Njoltis

von Franka Obermann
per eMail

Hallo Redaktion,

bisher war ich voll begeistert vom Anduin und finde auch, dass er sich nicht zu verstecken braucht vor anderen Magazinen wie dem Envoyer oder dem DDD. Aber was mir wirklich auf den Keks geht ist der Njoltis mit seinen Artikeln.

Ich finde es sehr unfair, wie der Kerl über Dinge ablästert von denen er scheinbar keine Ahnung hat. Wie sonst ist es zu erklären, dass er in seinem Artikel über DSA nur Halbwahrheiten verbreitet. Nun gut, das System ist bereits älter und das merkt man ihm auch an, aber mit einem Versandkatalog ist die Charaktererschaffung nun wahrlich nicht zu vergleichen. Könntet Ihr ihn bitte auffordern, hier etwas genauer zu werden und den Lesern diesen Vergleich näher zu erläutern? Vielen Dank dafür und schönen Gruß aus Regensburg!

NJOLTIS ANTWORTET:

Es ist ja wunderbar, dass hier alle selbsternannte DSA-Profis sind. Irgendwie scheinen die 6 Jahre, die ich nun DSA spiele und leite (recht erfolgreich, was das Feedback bei meinen Spielgruppen so angeht) ja wohl nichts zu zählen, aber das ist ja auch egal. Aber Halbwahrheiten? Wo bitteschön sind hier Halbwahrheiten?

Das mit dem Versandkatalog ist und bleibt meine unumwerfliche Meinung. Wie läuft das bei einem Otto-Katalog (um beim Thema zu bleiben) denn so ab? Mann sucht sich eine grobe Form aus, gibt noch Größe und Farbe an und fertig ist es. Dasselbe passiert bei der DSA-Charaktererschaffung.

„Was willst du? Einen Jäger? Dann musst du diese Voraussetzungen erfüllen.“

Gut, nachdem also die positiven wie negativen Attribute stehen, darf man eine seitenlange Liste von Zahlen abschreiben, die das Produkt (in diesem Fall der Charakter) nun eben hat. Unumstößlich... Da hilft nun einmal eine Anhebung und Steigerung auf Stufe 1 nicht. Man hat eben, wie in einem Otto-Katalog, ein Massenprodukt erhalten. Gut, es wird für einen immer persönlich sein (meine Unterwäsche leihe ich ja auch niemandem), aber im Grunde genommen ist es nur einer von mehreren hundert Jägern, die in Deutschland das Licht der Welt erblicken.

Dass das mit dem Otto-Katalog nicht so ganz rüberkam habe ich jetzt schon öfter gehört. Ich entschuldige mich recht herzlich dafür und versuche es in Zukunft besser zu machen.

Ach ja, bevor nun irgendjemand behauptet ich hätte noch nie Shadowrun gespielt und würde darüber lästern. Das System benutze ich nun schon seit gut 7 Jahren.

TOMMY ANTWORTET:

Wer sich direkt mit Njoltis auseinandersetzen möchte und seine Meinung zu den Artikeln hier loswerden möchte, der kann das unter folgender Adresse gerne tun:
www.fagamo.midgard-forum.de.

Dort findet Ihr ein Forum namens „Njoltis spricht...“ und darunter einen Thread namens „Götter wollt Ihr ewig leben“. Dort sind auch die Reaktionen unserer Leser auf die beiden Leserbriefe zu finden. Und nebenbei bemerkt trifft man in dem Forum sämtliche Macher dieses eZines.



Leserbriefe



Die Namensfrage...

von vielen vielen Leuten
per eMail, im Forum oder „live“

- Wie wärs mit X-ZINE?
- Naja, mein Vorschlag: RPG-Matrix.
- Also irgendwie gefällt mir keiner der Namen so richtig. Anduin - Hört sich an wie ein Planet im Star Wars Universum. Fagamo - Könnte man fast als Schimpfwort auslegen. Yásira - Ist das die Schwester von Xena? Zytisus - Na dann gute Besserung.
- Ganz ehrlich gesprochen finde ich X-Zine auch noch am besten. Ein flippiger Name allein macht noch kein gutes Magazin.
- Von den Vorgeschlagenen gefällt mir Yásira noch am Besten, bei Anduin wüsste aber dafür wenigstens jeder um die Vergangenheit Bescheid.
- Anduin ist da schon ok. Sieht man ja auch an den Votes: Der Mensch ist ein Gewohnheitstier...
- Aber wenn ihr wirklich und unbedingt den Namen ändern wollt, dann nehmt bitte keinen dieser verschrobener Titel, die ich nur mit Mühe entziffern geschweige denn mental verarbeiten kann, so daß ich auch nach dem 10ten Lesen immer noch nicht ganz sicher bin, wie das Ding denn nun heißt. Viel zu uneingängig!
- Ich denke auch, Anduin ist eigentlich optimal. Den Namen kennt man, und wer ihn nicht kennt, der kann ihn sich wenigstens merken. Ich würde ihn beibehalten...
- Ich finde es auch schade um die Anduin als Namen, aber ich glaube, das liegt daran, dass der Verein weiterhin existiert und Tommy nicht mehr dabei ist und somit eine eigene Zeitung rausbringt. Die Frage, ob man das wirklich sooo eng sehen muss. Denn egal wie der Verein hieß, oder ob die Zeitung noch ein X-Zine davor hatte. Die wahre Seele der Anduin hieß Tommy Heinig und daran sollte sich nix ändern.
- Hmm... Eigentlich steht da eine Abstimmung ausser Frage... Obwohl neben dem garantierten Sieger FaGaMo ist Treninar („Tritt dem Envoyer in den Arsch“) auch nicht schlecht... Leider nur etwas zu offensichtlich...
- Plädiere auch für Fagamo. Das ist einfach der klangvollste Name.

- Namensvorschlag: „Der Orkenturm“ (Wachturm gibts ja schon).
- Du schlägst echt Feanor vor? Man merkt du hast das Silmarillion nicht gelesen... Kann ich dir übrigens nur empfehlen...
- Zytisus klingt in meinen Ohren gut. Bekannte Namen aus bekannten Romanen zu verwenden, halte ich für weniger sinnvoll, da könnten Vorwürfe von wegen Phantasielosigkeit und Copyright kommen.
- Aber zu Zytisus: Der Name ist so speziell, daß ca. 1-2% der Leserschaft was damit anfangen können. Ich bin ja nicht gerade schlecht gebildet, und mir hat er nix gesagt. Da machst Du dem Zine keine Freude, Tommy.
- Neuer Vorschlag: „Das Chronikum“, oder einfach „Chronikum“. Chronik, um etwas in Richtung Schrift, Nachricht, Recherche oder so zu vermitteln, die lateinische Endung -um, um den ganzen einen altertümlichen, fantastischen Touch zu geben.
- Ich finde, daß Anduin den Vorteil der Bekanntheit hat! Wobei nur Anduin auch nicht geht! Dumm! Dumm!
- Wie wäre es mit „cosa voi“?
- Ok! Zytisus! Geht irgendwann genau so gut über die Lippen wie x-Zine-Anduin! Mit langem „i“. Klingt nach Zyste, aber ich soll ja net meckern, sagt der Tommy!
- Warum zur Hölle wollt Ihr Euch denn einen anderen Namen zulegen? „Anduin“ ist doch der Name eines Traditionsmagazins - sowas gibt man doch nicht zugunsten eines gänzlich unbekanntes Namen auf!? Seltsam, seltsam...
- Zytisus klingt wie eine Geschlechtskrankheit...
- Einfallslöser als „Anduin“ geht es gar nicht mehr - mal wieder typisch, dass immer nur von großen Werken geklaut wird!
- Mein Vorschlag: „IRM“ - steht für Internet Rollenspiel Magazin.

TOMMY ANTWORTET:

Ich habe es im Vorwort schon angedeutet: die Suche nach dem Namen war nicht leicht. Zuerst wollten wir einen anderen Namen wählen, weil viele Leute dank des X-Zines Anduin uns mit dem X-Zine gleichgesetzt hätten - auch wenn Jens Peter Kleinau und ich nun (nahezu) getrennte Wege gehen.

Doch der Aufschrei gegen den Sieger der Wahl auf unserer Homepage war zu groß

und somit konnte ich das Zine nicht guten Gewissens „Zytisus“ nennen. Eine weitere Wahl musste her, ein Stechen zwischen den bisherigen vier besten Vorschlägen. Und so kommt es, dass wir wieder versuchen mit der Anduin eine Leserschaft zu finden.

PS: Natürlich ist Anduin kein Planet in Star Wars sondern der Große Fluß im Herrn der Ringe. Und so verschiedenen und abwechslungsreich wie die Gegenden an diesem Strom ist hoffentlich auch bald unser Magazin... ;)

Informationsbedürftig

von Simon Benker
per eMail

Hi Peti,

ich war letztes auf eurem Con vom 18.-20. Mai, das war echt super. Du hattest einem Freund von mir eine eMail geschickt und da wollte ich dich fragen ob du mich in deiner Mailinglist aufnehmen kannst, falls ihr mal wieder ein Con veranstaltet oder ähnlich Interessantes. Wäre nett wenn du das machen könntest.

Danke Simon

PETI ANTWORTET:

Es freut mich, dass Dir unser letzter Con gefallen hat - auch wenn er eher mäßig im Erfolg war. Wir hatten etwas mit der Umstellung auf die neuen Räume zu kämpfen. Zudem haben sich das Fussballfinale und das gute Wetter scheinbar auf die Besucherzahlen niedergeschlagen...

Wenn Du künftig über Neuigkeiten rund um die Anduin und den Anduin e.V. informiert werden willst, dann trage Dich bitte in unsere Mailingliste selber ein - ich möchte nur ungern eMail-Adressen eintragen, da es ja die freie Entscheidung der Besucher unserer Seite sein soll. Du findest die Mailinglist unter www.anduin.de und dann in der Rubrik „Kontakt“.

Den nächsten Con wird der neue 1. Vorstand des Anduin e.V. (Daniel Selak, verein@anduin.de) organisieren. Über den Termin und Ort werdet Ihr aber auf alle Fälle über die Homepage bzw. unsere Mailinglist informiert!



HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

WAS SOLLTE ICH BEACHTEN, WENN ICH MICH AN DER ANDUIN BETEILIGEN MÖCHTE?

1. ARTIKEL

WIE LANG SOLL/DARF MEIN ARTIKEL WERDEN?

Die Anduin erscheint im Din-A4 Format. Wenn Ihr mit den normalen Seitenrändern (o:2,5-u:2,0-r:l:2,5) arbeitet, dann ergibt eine Din-A4 Seite in Word auch ungefähr eine Seite in der Anduin - wenn Ihr in Schriftgröße 12, Times New Roman schreibt.

Abenteuer und Kurzgeschichten sollten 20 Seiten nur in Ausnahmefällen überschreiten, alle anderen Artikel sollten etwa 2 bis max. 10 Seiten lang werden. Damit liegt Ihr im Normalfall immer richtig.

Wir nehmen aber auch gerne Artikel, die länger sind. Nur kann es dann eben etwas dauern, bis wir sie veröffentlichen (wenn wir nämlich Platz haben) oder wir bringen den Artikel in einzelnen Teilen über mehrere Ausgaben verteilt.

MUß ICH BEIM FORMAT ETWAS BEACHTEN?

Außer den Punkten, die oben angesprochen wurden eigentlich nicht. Daher fasse ich nochmal zusammen:

Schriftgröße: 12

Schriftart: Times New Roman

Das war's eigentlich auch schon. Bitte keine Artikel in exotischen Schriftarten, mit exotischen Sonderzeichen o.ä. abgeben. Das macht uns sehr viel Arbeit beim Umformatieren und senkt die Chance darauf, dass der Artikel veröffentlicht wird.

Unsinnig sind auch tolle Sonderzeichen und Skizzen in Word - diese bekommen wir nie in unser Layoutprogramm.

WELCHES DATEIFORMAT DARF'S DENN SEIN?

Am liebsten ist mir reiner Text in Form von .doc (Microsoft Word) oder .rtf (Rich Text Format) Dateien. Zur Not werden auch .html oder .txt Dateien akzeptiert.

Bitte keine anderen Textformate schicken (zumindest nicht ohne vorherige Nachfrage)!

UND SONST?

Das Layout übernimmt die Redaktion. Viel lieber als verrücktes Layout oder tolle Schriftarten in Euren Artikeln wäre es uns, wenn Ihr sie mindestens einmal korrekturlesen würdet! Besser Ihr lasst den Artikel einmal von jemanden auf Fehler durchlesen.

WAS MUSS ICH BEI REZENSIONEN BEACHTEN?

Bei allen Rezensionen sollte eine Wertung von 1 (mies) bis 5 (super) erfolgen.

BEI BRETTSPIELEN:

- Preis/Leistung:

Ist das Produkt seinen Preis wert? Ist es zu teuer im Gegensatz zu anderen Brett- oder Kartenspielen? Eine schlechte Wertung bedeutet, dass das Produkt viel zu teuer ist, eine gute Wertung bedeutet, dass das Produkt für seinen Umfang günstig ist. Eine „3“ bedeutet, dass das Produkt im Mittel liegt und normalerweise Brettspiele in dieser Aufmachung eben so viel kosten. In diese Bewertung sollte der Spielspaß nicht oder nur sehr gering einfließen! Es gilt also mehr, die Ausstattung im Vergleich zum Preis zu bewerten.

- Aufmachung:

Ist das Material schön und gut in der Anwendung (gute Wertung)? Oder ist das Spielbrett unübersichtlich und die Karten knicken leicht (schlechte Wertung)? Dient das Spielmaterial dem Spielzweck oder behindert es eher? Erkennt man die einzelnen Komponenten gut, oder ist das Spiel total unübersichtlich? Ist die Spielanleitung sinnvoll aufgebaut? Sind die Figuren aus billigem Plastik oder aus Holz oder gar aus Plexiglas oder Zinn? Liegen dem Spiel Regelübersichten, Sammelbeutel oder andere nette Zugaben bei? Hier ist der persönliche Geschmack nicht so sehr gefragt wie die Beurteilung, ob das Spiel eine sinnvolle und ansprechende Aufmachung hat.

- Spielspaß:

Unbeachtet des Preises, wie viel Spaß macht das Spiel? Hier ist wirklich nur gefragt, wie viel Spaß einem selbst das Spiel

gemacht hat. Der Fairness halber kann man einfache Karten- oder Würfelspiele natürlich nur schwer mit komplexen Strategiespielen vergleichen, aber dennoch sollte man auch kleinen Spielen gute Wertungen geben, wenn sie Spaß machen. Das kann man dann ja im Bewertungstext genauer ausführen.

BEI ROLLENSPIELEN:

- Preis/Leistung:

Ist das Produkt seinen Preis wert? Ist es zu teuer im Gegensatz zu anderen Regelsystemen, Quellenbänden oder Abenteuern? Ist es ein Hardcover oder ein Softcover? Eine schlechte Wertung bedeutet, dass das Produkt viel zu teuer ist, eine gute Wertung bedeutet, dass das Produkt für seinen Umfang günstig ist. In diese Bewertung sollte die eigentliche Beurteilung des Produktes (wie gut ist es) nicht oder nur sehr gering einfließen! Es gilt also mehr, die Ausstattung im Vergleich zum Preis zu bewerten.

- Aufmachung:

Ist das Layout übersichtlich und findet man schnell, was man sucht? Wie gut sind die Zeichnungen, Pläne, Handouts oder was auch immer sich an Abbildungen in dem Werk befindet? Hat das Produkt ein gutes und übersichtliches Inhaltsverzeichnis? Sind wichtige Stellen leicht zu finden und vom restlichen Text abgehoben? Liegen dem Produkt Regelübersichten, Würfel, Charakterbögen oder andere nette Zugaben bei? Hier ist der persönliche Geschmack nicht so sehr gefragt wie die Beurteilung, ob das Produkt eine sinnvolle, übersichtliche und ansprechende Aufmachung hat.

- Nutzen:

Unbeachtet des Preises, wie viel Nutzen bringt das Produkt im Spiel? Wie viel Spaß macht das Abenteuer oder der Quellenband? Wie sinnvoll ist es in einer Kampagne? Wie gut ist das Regelsystem bzw. die beschriebene Welt? Dieser Wert heißt ganz nüchtern „Nutzen“ und bedeutet im Endeffekt, wie gut, sinnvoll und brauchbar Ihr das Produkt haltet.

Bei Büchern bitte nur eine Gesamtbewer-



tung abgeben.

Wichtig: Achtet darauf, dass Eure Rezension fair und gut geschrieben ist! Bitte keine stupiden oder polemischen Floskeln („DSA ist eh immer scheiße!“ oder „Wie alles von FanPro ist auch dieses Produkt superduper! Kaufen!“). Wenn etwas schlecht oder richtig mies an einem Produkt ist, dann dieses ruhig deutlich nennen, aber auf jeden Fall beschreiben, warum das Produkt so schlecht ist. Das gilt natürlich auch dafür, wenn das Produkt wirklich genial ist - immer gut begründen!

Als Richtlinie solltet Ihr immer das Produkt kurz beschreiben (Spielregeln, Ablauf, Inhalt, etc.), dann die Aufmachung beschreiben (Layout, Packungsinhalt, etc.) und abschließend Eure Bewertung abgeben. Vergesst bitte auch ein ordentliches und knappes „Fazit“ nicht!

ABER WAS SOLL ICH DENN SCHREIBEN?

Wir haben einige immer wiederkehrende Artikelserien - z.B. Hakims Kochecke, Stilblüten, Rezensionen oder NPCs. Dazu können wir Artikel immer gebrauchen. Für uns ist es auch sehr schwer, Euch geeignete Themen zu nennen, da wir nicht wissen können, was Euch liegt. Und für die guten Ideen finden wir meist sehr schnell einen Autor.

Daher der Aufruf, uns einfach Artikel zuzusenden. Denn je mehr Auswahl wir haben, desto besser wird die Anduin!

IST AUCH ETWAS ÜBER FILME, MANGAS, LARPs ODER * IN ORDNUNG?

*[hier beliebiges anderes Thema, das entfernt mit scifi/Horror/Fantasy zu tun hat einsetzen]

Aber klar doch! Entweder Du fragst per eMail oder telefonisch kurz nach, ob wir den Artikel gebrauchen können. Oder Du schickst ihn uns einfach so zu. Wir verwenden gerne auch gute Artikel, die zu anderen Themen wie Anime, Historisches oder Wissenschaftliches geschrieben sind.

Du musst Dich nur trauen, uns den Artikel zu zeigen und wir sagen Dir schnell und fair, ob er eine Chance hat, bei uns veröffentlicht zu werden.

MUß ICH SELBST FÜR ZEICHNUNGEN SORGEN?

Nein, natürlich nicht. Wir nehmen zwar gerne Artikel, die auch gleich gute Zeichnungen mitbringen. Aber wir können meist noch kurzfristig Zeichnungen für Euren Artikel anfertigen lassen oder haben etwas passendes bereits rumliegen.

Bei Abenteuern z.B. wären zumindest grobe Karten oder Pläne sinnvoll - diese können wir hier noch überarbeiten.

UND WENN ICH ES NICHT ALS DATEI HABE?

Wir nehmen auch Artikel an, die nicht als Datei vorliegen. Allerdings haben ehrlich gesagt solche Artikel eine geringere Chance wirklich in die Anduin zu wandern, da der Abtipp-Aufwand sehr hoch ist. Lieber den Artikel bei einem Freund selber abtippen und uns doch als Datei schicken... :)

2. ZEICHNUNGEN

WELCHES DATEIFORMAT DARF'S DENN SEIN?

Bitte schickt uns die Dateien in einigermaßen guter Auflösung (aber höchstens 300 dpi) und in ausreichender Größe (nicht 100 x 100 Pixel - da darf es schon etwas mehr sein). Man sollte halt das Bild gut erkennen können.

Als Format könnt Ihr BMP (bitte nur gezippt schicken!) oder JPEG, GIF oder PNG verwenden.

GILT ES SONST ETWAS ZU BEACHTEN?

Bei Schwarz-Weiß Zeichnungen sollte ausreichender Kontrast vorhanden sein. Achtet darauf, daß dunkle Stellen auch wirklich dunkel sein müssen. Gut geeignet sind dazu Tuschezeichnungen, Bleistiftzeichnungen können problematisch sein.

Wenn Ihr ein Titelbild malen wollt, dann bitte darauf achten, dass oben ausreichend Platz für unseren Kopf und unten genügend Raum für die knappe Inhaltsangabe ist. Wechselt in diesen beiden Bereichen die Farbe nicht zu stark, sonst haben wir Probleme mit der Schriftfarbe...

WAS FÜR BILDER BRAUCHT IHR DENN?

Generell sind uns Zeichnungen zu allen Themen rund um Fantasy und sci-fi immer willkommen. Wir suchen auch feste Zeichner, die unsere Abenteuer und Artikel gezielt mit Illustrationen ausstatten. Bei Interesse einfach mal bei uns nachfragen.

Ansonsten gilt das Gleiche wie bei den Artikeln: Schickt uns einfach ein paar Eurer Arbeiten zu, damit wir sehen, was Ihr so drauf habt.

SIND COMICS AUCH OKAY?

Wir freuen uns auch immer, wenn wir gute Cartoons oder kurze Comics für die Anduin bekommen! Nach Möglichkeit sollte bei Cartoons falls vorhanden der Text gut lesbar sein oder erst von uns eingefügt werden.

3. DER REST

STILBLÜTEN BZW. NEULICH SPRÜCHE

Wenn Ihr lustige Kommentare und Sprüche aus Euren Spielrunden habt, dann könnt Ihr sie gerne an uns schicken.

GEDICHTE

Ja, wir würden auch gerne mal ein Gedicht abdrucken. Scheut Euch also nicht davor, uns Eure Werke anzuvertrauen.

VORSCHLÄGE, KRITIK, IDEEN

Am besten in unser Forum stellen, damit die verschiedenen Macher der Anduin alle gleichzeitig davon erfahren und diskutieren können: www.fagamo.midgard-forum.de.

WOHIN MIT ARTIKELN?

An folgende Adresse schicken:
Tommy Heinig
Stuckstr. 6
82319 Starnberg
Telefon: 08151/744404
Aber am liebsten per eMail an:
tommy@anduin.de

ANDUÍN NR. 62
ERSCHEINT AM
10. JULI 2001



INFOS UNTER
[WWW.ANDUIN.DE](http://www.anduin.de)