

Anduin

A dark, metallic, horned creature with glowing yellow eyes and a sword. The creature is the central focus of the cover, set against a blue gradient background. It has a menacing appearance with sharp horns and a sword held in its right hand.

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

Ausgabe 63
August 2001

FSF 2001

Bericht vom großen Fantasyevent in Braunfels

Die Schlucht von Shovinwail

Ein universelles Szenario für Fantasy-Kampagnen

Murmeleien

Ein DSA-Märchen für fünf Spieler

Bruno der Bandit

Der Held unseres Comics erlebt neue Abenteuer

Der Bund der Drachenritter

Über den "besten Webring der Welt"



LESEN & SPIELEN

Njoltis spricht: Reisen, Rentner, Verbrecherische Hexen	4
Fantasy Spiel Fest 2001 (Bericht)	5
Murmeleien (Abenteuer)	8
Belagerungsmaschinen (Spielhilfe)	14
Der Bund der Drachenritter (Bericht)	17
Nichtspielercharaktere (Spielhilfe)	22
10 Anzeichen eines PowerGamers	24
Die Schlucht von Shovinwail (Abenteuer)	31
Techno Gebrabble.....	35
Die Sirius Kolumne	37
Hakim's Kochecke	39
Platte(n) Kritik.....	41
Der Midgard-SüdCon 2001	42
Bruno der Bandit.....	48

KURZGESCHICHTEN

Alte Bekannte, neue Feinde.....	25
---------------------------------	----

REZENSIONEN

Twilight Imperium: Armada	43
DausendDodeDrolle #14.....	43
History of the World.....	44
Phantastik Kalender 2001	44
Master's Survival Pack II	45
Bücherecke	46

SONSTIGES

Inhalt, Impressum.....	2
Vorwort	3
Stilblüten	16, 24, 41
Leserbriefe.....	50

IMPRESSUM

KONTAKT:

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

MITMACHEN:

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

DANK AN:

...den Fagamo e.V. für die Artikel und das nette Forum ...die Pet für viel mehr als nur die Artikel ...die Dani und den Maxx für kurzfristige Meisterleistungen ...die Sylvia für das Titelbild und die Murmeleien

ZEICHNUNGEN:

Sylvia (Titelbild, Zierbalken, Murmeleien, Drachenritter), Dani Kufner (Schlucht, Zierbalken), Yoshi (Kurzgeschichte), Maxx Krieger (Belagerung), Tommy Heinig (Schlucht, FSF), u.a.

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. Rule the Armada! Nachdruck - auch auszugsweise - nur mit schriftlicher Genehmigung der Redaktion. Die Redaktion behält sich das Recht vor, eingesandte Artikel zu kürzen oder zu ändern. Für unaufgefordert eingesandte Artikel kann keine Haftung übernommen werden.

-- Vorwort --

SEID GEGRÜBT,

zunächst eine schlechte Nachricht: die News sind weg. Ja, richtig, viele hatten sie gefordert als wir noch das X-Zine Anduin machten, manche beschimpften uns gar, aber wir haben sie für zwei Ausgaben aufgenommen. Warum sie jetzt schon wieder rausgeflogen sind? Nun ja, wieviel bringen sie denn? Drei Seiten Mini-Produktwerbungen. Ohne echten Informationsgehalt, leicht zu erstellen und in einigen Magazinen eventuell deshalb so vehement verteidigt? Es braucht keine halbe Stunde um bei den wichtigsten Seiten für Rollenspielnews [1] vorbei zu schauen und dort die Nachrichten per Copy & Paste zu „entwenden“. Dann noch schnell auf die Seiten einiger bekannter Hersteller und Verlage [2] gesurft und auch dort mitgenommen, was es so an Neuigkeiten zu berichten gibt. Einzig die Produktcovers können manchmal etwas mühselig

werden, wenn man sie nicht sofort findet. Den Brei gießt man dann in sein Layout und stutzt das Ganze wenn nötig an den Ecken zurecht, damit es einen guten Gesamteindruck macht. Insgesamt keine Stunde Arbeit für drei Seiten fertigen Artikel. Aber eigentlich ohne große Aussage, denn rezensieren kann man in einem Satz sehr schlecht. Und ohne Kontrolle, denn meistens werden Texte vom Hersteller des Produkts verwendet - die einen Teufel tun werden und schlechte Worte über ihre Neuerscheinungen berichten. Und ohne Gewähr, denn die Erscheinungsdaten sind weniger vorhersehbar als das Wetter.

Dazu haben sich bei unserer Umfrage auf der Homepage nur 3% für die News ausgesprochen - entschieden zu wenig. Also raus mit dem Mist. Weiter unten geben wir Euch einige der wichtigsten Adressen, die wir immer für die Suche nach News angestue-

ert haben und überlassen Euch die Suche - nach den Produkten, die Euch auch wirklich interessieren.

In dieser Ausgabe finden sich erstaunlich wenig Rezensionen und auch die Artikeldichte hier in der Redaktion ist nicht überwältigend. Das liegt aber höchst wahrscheinlich nur an den schönen Sommertagen und den überall ausgebrochenen Sommerferien. Im nächsten Monat hoffen wir, Euch mit Endland, Maddrax und einigen anderen interessanten Produkten wieder reichlich Rezensionen und Kaufhilfen bieten zu können.

Das letzte Wochenende war mit unserem Besuch beim FSF recht anstrengend, aber auch sehr schön. Einen ausführlichen Bericht von dem Spiele Fest findet Ihr weiter hinten in dieser Ausgabe. Im Internet haben wir für Euch unter www.anduin.de weitere Fotos und Meinungen anderer Besucher. Mal sehen, ob der Erfolg groß genug war, dass wir nächstes Jahr erneut unter der Fahne von Amigo (oder diesmal sogar der RPGA?) eine Convention mit tollem Rahmenprogramm bekommen.

Momentan ist bei uns das TI:Armada-Fieber ausgebrochen. Es handelt sich dabei um ein Diskgame in der Tradition von Diskwars, nur mit Raumschiffen, Torpedos und schnellen Jägern. Während bei uns zumindest Diskwars oft in ein ordentliches Chaos übereinanderliegender Scheiben ausartete, spielt sich Armada sehr viel taktischer und eine Spur interessanter als sein Fantasy-Bruder. Eine Rezension findet Ihr ebenfalls weiter hinten.

Ich fahre jetzt an den See und lasse es mir gut gehen. Euch eine schöne Urlaubszeit und bis zur nächsten Ausgabe,

Euer Tommy.

[1] Newsseiten:

<http://www.rollenspiel-news.de>
<http://drosi.tuts.nu/archont/trommel.htm>
<http://www.gfrev.de/gfr/cons.html>
<http://www.rpg-news.net>

[2] Verlage:

<http://www.fantasyflightgames.com>
<http://www.amigo-spiele.de>
<http://www.fanpro.com>
<http://www.feder-und-schwert.com>
<http://games-in-vlg.de>
<http://www.truant.com>
<http://www.pegasus.de>

[tommy heinig]





REISEN, RENTNER UND VERBRECHERISCHE HEXEN

Erneut nun ist ein Monat vergangen und erneut darf ich euch mit meinen geistigen Ergüssen quälen. Nachdem ich das letzte Mal ja ein Thema hatte, das wohl alle angesprochen hatte (Jaja... Das sagt man nur einmal Sex und schon sitzen alle hechelnd am Bildschirm... Das haben wir ja gerne...), komme ich nun vielleicht mal wieder etwas braver herüber.

Kennt ihr folgende Szene? Eine Heldengruppe wappnet sich noch in der Stadt für die folgenden Wochen, in denen sie von A nach B reisen werden. Sie fangen an sich mit Nahrung, Decken, Pferden, etc. zu versorgen. Alles natürlich ganz ausgeklügelt... Also machen sie sich mit ihrem Marschgepäck auf, um eben jene Strecke zu bewältigen. Alle sind schon ganz gespannt, was sie vor den Toren der Stadt denn erwarten wird und dann kommt jener, unheilvolle Satz: „Nach zwei Wochen kommt ihr an. Streicht euch doch bitte alle 14 Nahrungseinheiten ab.“

Ja wie denn das? Ich begeben mich hinaus in die Ferne um Gefahren zu meistern und dann kommt nur dieser eine Satz? Ach ja, Reisen im Rollenspiel ist ja auch nicht so gefährlich, wie im urbanen, realen Leben. Der Kampf um den letzten Sitzplatz im Bus. Oder der Versuch die Verspätung der Deutschen Bahn durch einen kleinen Kurzstreckenlauf auszugleichen. Oder der liebe brave Rentner im Zug neben einem, der sich über die Asozialität aller anderen ausgelassen hat, aber dann ein halbverfaultes Ei auspackt und dieses trotz Gestank genüsslich verzehrt... Alles Begebenheiten, wie sie heute jeder kennt. Also, wieso passiert einem dann im Rollenspiel nichts?

Es muss ja jetzt nicht so sein, dass der Spielleiter nun anfängt: „Ihr reitet nun schon eine Stunde. Es ist nichts passiert. Ihr reitet nun schon zwei Stunden. Es ist nichts passiert... Ihr schlagt nun euer Nachtlager auf.“ Da pennt doch die halbe Spielgruppe ein. Nein, man sollte sich vielleicht vielmehr mal vorab ein paar Begegnungen überlegen. Es muss ja nicht immer im Kampf enden oder spielrelevante Themen aufgegriffen werden. Wie wäre es denn zum Bei-

spiel, wenn am Acker neben dem Weg ein Bauer sein Feld bestellt und gerne mal eine kurze Pause einlegt, nur um den Abenteuern der Gefährten zu lauschen. Das steigert nicht nur die Abwechslung, sondern auch die Spieler fühlen sich als etwas Besonderes und vor allem eins mit der Spielwelt. Ein Ziel, das es anzustreben gilt.

Aber nicht nur bei den Fantasy Spielern passiert zu wenig, nein auch die Cyberpunkler sind hier noch etwas, wie soll ich sagen, befängener. Wo bleibt denn zum Beispiel der nette kleine U-Bahn-Raub? Was ist denn mit einer kleinen Polizeikontrolle? Oder warum gibt es denn nicht mal so eine gesittete Zoll-Eintreibung durch Ganger? And last, but not least die allzeit beliebte „Rushhour“. Nur mal so als Anregung, damit es nicht immer heißen muss: „Also für die Strecke benötigst du ca. 2 Stunden“.

Na, schon gelangweilt? Ich weiß, was ihr benötigt, um wieder richtig mitzulesen. SEX! So, jetzt seid ihr vielleicht im wahrsten Sinne des Wortes wieder bei der Stange...

Da ich noch Platz habe, möchte ich euch noch beweisen, dass diese Punktehascher beim Rollenspiel noch nicht ausgestorben sind. Erst kürzlich habe ich erneut einen dieser Sorte getroffen. Wir wollten uns so einen richtig schönen DSA-Abend machen, aber es sollte alles anders kommen als erwartet. Ich hatte mich endlich dazu überreden lassen wieder mit einem Meister zu spielen, den ich bezüglich ein paar Differenzen in letzter Zeit recht gemieden hatte. Zusammen mit meiner Hexe wollten sich noch ein Zwerg, eine Elfe (vom Meister gesteuert) und ein Skalde in ein Abenteuer werfen. Aber zuerst sollten wir uns mal treffen. Da meine Hexe den Zwerg kennt war das auch nicht weiter schwer (natürlich sind wir uns rein zufällig am Arsch der Welt in einer Kneipe begegnet... Was denn sonst?). So haben wir uns also in ein Gespräch verwickelt, als dann auch die obligatorischen bösen Stänker des Dorfes reinkamen und uns von unseren Plätzen vertreiben wollten. Da gutes Zureden nicht mehr half (meine Hexe hat den Stuhl dem Buben überlassen und sich einen neuen geholt), wollte ich ihn

eben mit meiner zweitmächtigsten Waffe schlagen. Meine Magie. Per „Großer Gier“ wollte ich ihn also dazu bewegen seinen kleinen Bruder zu vernaschen. Was passierte also? Meine Probe war ein voller Erfolg, was dem Meister natürlich nicht ins Konzept passte. Also sagte er kurzerhand: „Er ist zu blöd dazu, dass er auf den Zauber reagiert. Aber nun nimmt er dich unter den Arm und schreitet die Treppe hinauf um dich zu vernaschen.“ Super... Ist natürlich auch die beste Ausrede des Jahrhunderts... Aber es soll noch weiter gehen. Per „Harmlose Gestalt“ habe ich mich dann in ein 10-jähriges Mädchen verwandelt, das dann logischerweise auch sofort von dem „dummen Typen“ geschlagen wurde. Das mache ich auch immer als erstes... Naja, um es kurz zu machen. Nach einigem Hin und Her und einer typischen Schlägerei saßen der Zwerg, der Skalde und ich im Knast. Die Elfe des Meisters wurde natürlich verschont - aber wer hätte schon anderes erwartet?

Gut, nun folgte ein Verhör und eine Gerichtsverhandlung. Da meine Hexe das noch nie erlebt hatte, hat sie sich da natürlich auch etwas dumm angestellt. Als Strafe wurde ihr Besen mit einem Praios-Symbol „entweiht“ und war nun nicht mehr zu nutzen. Ausserdem gab es noch Demütigungen, Geld- und Ausrüstungsstrafen.

Danach machte sich meine Hexe natürlich auf, um sich ihren Besen wieder zu holen und um die kleine Rache vorzubereiten. Sie war ja auch schließlich an nichts gebunden, was sie davon abgehalten hätte. Dem Zwerg hatte der Meister auch noch etwas weggenommen, weswegen dieser in die andere Richtung loszog, um sich dieses wieder zu beschaffen... So hat sich unsere „Gruppe“ nun vollkommen zersplittert. Alles eigentlich ganz normal. Aber was sagt dann jener schicksalsbehaftete Skalde? „Super... Wenn wir so weitermachen, dann kommen wir heute gar nicht mehr zum Spielen... Und ich brauche doch vor dem RatCon noch soundsoviel Erfahrungspunkte...“

[Beschwerden an: Njoltis@FaGaMo.de]

[christian dodel]

DAS FANTASY SPIELE FEST 2001

- EIN BERICHT VOM FANTASY-EVENT AUF DER BURG BRAUNFELS -

Zum nunmehr zweiten Mal hat Amigo zum Fantasy Spiel Fest eingeladen, diesmal in der malerischen Kleinstadt Braunfels. Amigo hatte sich zwei Jahre Zeit genommen um einen neuen Veranstaltungsort zu finden, umfangreiche Vorbereitungen zu treffen und aus den Fehlern des letzten Fests zu lernen. Wie schon im Jahre 1999 in Rothenburg ob der Tauber waren wir auch dieses Mal mit von der Partie.

Braunfels ist ein kleiner Ort im Hessischen. Zwar nicht allzu weit von Frankfurt entfernt, aber leider ohne eigenen Bahnhof. Daher hat wohl für viele FSF Besucher das Fest mit einem längeren Fußmarsch nach einer meist ebenfalls längeren Bahnfahrt begonnen. Doch ein wahrer Rollenspieler lässt sich von solchen Widrigkeiten die Laune nicht verderben. Glücklicherweise in Braunfels angekommen bietet sich eine malerische, aber auch reichlich verschlafene Kulisse, die erst mit dem Beginn des mittelalterlichen Marktes am Samstag lebendig wurde. Hoch über den Fachwerkhäusern thront das stolze Schloss Braunfels vor einem klaren blauen Himmel, bunte Banner hängen aus den Fenstern und gut erkennbare Hinweisschilder führen zu den FSF-Locations.

Laut Programmheft bietet das FSF „alles aus den Bereichen Rollenspiel, Live-Rol-

lenspiel, Sammelkartenspiele, Brettspiele, Tabletops und noch vieles mehr. Stars wie Aron Eisenberg aus Star Trek, die Romanautorin Elain Cunningham und viele andere stehen für Autogramme sowie Frage- und Antwort-Stunden zur Verfügung“. Wollen wir mal sehen, ob das Fest dieses doch sehr reichhaltige Versprechen einhalten konnte.

Zunächst einmal ein paar Worte zur Preispolitik, die man am besten als fair aber konfus beschreibt. Viele Veranstaltungen des FSF (wie die Teilnahme an Demorunden der verschiedenen Aussteller, der Besuch der Ausstellerhalle oder die Autogrammstunden) waren kostenlos. Für die Teilnahme an den reichlich angebotenen Spielrunden benötigte man einen Wochenend-Spielpass, der an der Information vor der Ausstellerhalle für 40,- DM feilgeboten wurde. Er berechnete zudem zur Teilnahme an den Workshops (Figuren bemalen oder DSA4 Charaktererschaffung um nur zwei Beispiele zu nennen) und der VIP-Party und brachte eine Baumwolltragetasche mit FSF-Logo, gefüllt mit dem Programmheft, einem Poster, Bleistift und Block sowie verschiedenem Infomaterial (also Werbung), mit sich. Wer sich am Magic-Turnier beteiligen wollte, musste zusätzlich ein Startgeld berappen. Um über den mittelalterlichen Markt zu

schlendern, dem Ritterturnier beizuwohnen und dem Konzert von Poeta Magica zu lauschen war auch der Spielerpass nötig oder man zahlte separat den Eintritt für jedes Event extra. Zusätzlich bot der Spielerpass bei vielen Sehenswürdigkeiten der Umgebung (unter anderem dem Braunfels Schloss) einen Preisnachlass. Das Preissystem wirkte zwar etwas verwirrend, war aber für alle Rollenspieler mit Wochenendpass sehr angenehm, da wirklich fast alles inklusive war. Allen anderen halfen die recht netten und größtenteils gut informierten Menschen an der Information bei Problemen gerne weiter.

Das Mittelalterspektakel wurde nicht von Amigo organisiert, sondern findet seit langem einmal jährlich in Braunfels statt. Dennoch ein Lob an die Organisation, die es geschafft hat, so gut mit der Stadt zusammen zu arbeiten. Wenn man an den Organisationspatzer vom letzten Mal in Rothenburg denkt, als das Altenheimfest gleichzeitig auf derselben Wiese stattfand wie verschiedene FSF-Aktivitäten, ist das wirklich eine sehr positive Weiterentwicklung. Aus unserer Sicht klappte (fast) alles reibungslos. Neben dem Ritterturnier und dem Konzert gab es auf dem Markt viele andere unterhaltsame kleinere und größere Attraktionen. Da waren zum Beispiel wagemutige Feuerspucker, faszinierende Jongleure, laute Musikanten und ungelenke Seiltänzerinnen. Zu moderaten Preisen konnte man selbst tätig werden und sein Talent im Bogenschießen oder dem Axtwerfen unter Beweis stellen. Wem der Sinn nach einer Erfrischung stand (was wohl bei fast allen der Fall war - immerhin hatte es über 30° in Braunfels) hatte die Wahl zwischen einem kühlen, unprofessionell gezapftem Getränk (die arme Hose...) oder einem Bad im großen Zuber (natürlich musste dabei niemand alleine bleiben). Die erst vor kurzem vorgenommene Absetzung des Rabattgesetzes war den Händlern leider reichlich egal und an den Preisen war daher nichts mehr zu rütteln. Wobei man sagen muss, dass die Waren an den zahlreichen bunten Marktständen ohnehin zu günstigen Prei-



sen angeboten wurden. Obwohl die Auswahl wirklich groß war, haben wir dennoch zum Beispiel Polsterwaffen, die für Live-Rollenspieler irgendwie doch sehr wichtig sind, schmerzlich vermisst. Wobei neben den Vampire-Live-Spielern sowieso keine (aktiven) Liverollenspieler unterwegs auf den Straßen waren. Die haben sich anscheinend alle zu einem gigantischen Live, mit angeblich mehreren tausend Spielern, am Nürburgring begeben. Schade, dass hier die Organisatoren des FSF nicht eine Möglichkeit gefunden haben, diese Terminüberschneidung zu verhindern. So wäre die erwartete Besucherzahl vielleicht auch erreicht worden und außerdem erhöhen Liverollenspieler einfach die Stimmung.

Das Ritterturnier fand zweimal täglich statt und war streckenweise sehr nett, in manchen Momenten aber eher unfreiwillig komisch. Die Artistengruppe verstand ihr Handwerk zwar, spielte aber dennoch mit einer wenig mitreissenden Routine. Es war eben eher eine Familienveranstaltung, die mehr zum kurzweilig unterhalten werden und Schweinehaxn essen eingeladen hat, als zum spannenden mitfiebern. Das Konzert der Mittelaltergruppe Poeta Magica dagegen war nach einem flauen Start dann doch noch eine große Bereicherung, denn die Rhythmen zogen das Publikum schnell in den Bann und die eingestreuten Showeinlagen waren äußerst sehenswert.

Ein großer Kritikpunkt am letzten FSF waren die relativ weit voneinander entfernten



ten Locations gewesen. Dieses Mal muss keiner mehr als fünf Minuten laufen um von einem FSF-Ort zum nächsten zu kommen. Egal ob die gute Organisation dafür verantwortlich ist oder die Tatsache, dass Braunfels wirklich klein ist, es ist jedenfalls sehr angenehm bei 30° im Schatten nicht weit hin und her laufen zu müssen. Der Lageplan hat zwar auch dieses Jahr einen kleinen Fehler, aber er ist so oft angeschlagen, das ein Verlaufen fast unmöglich ist. Einzig der Ort der VIP-Party war sehr versteckt am äußersten Ortsende und des Nachts nur umständlich zu Fuß zu erreichen.

Wo man beim letzten Mal lange Schlan-

gen an der Kasse oder der Information gesehen hatte, wirkte es dieses Mal gespenstisch ruhig. Das lag aber nicht an mangelndem Interesse und Besucherzahlen, sondern an der vergrößerten Crew und der Möglichkeit, sich schon im Vorfeld über die verschiedenen Veranstaltungen zu informieren. Immerhin wurden ca. 800 Wochenendtickets verkauft (Info eines Amigo-Helfers am Sonntag Nachmittag), hinzu kamen noch einige Ein-Tages-Besucher und neugierige Braunfelser. Im Gegensatz zu den spießigen Rothenburgern, die in Rollenspielern nur ausgeflippte Jugendliche (und eine Bedrohung für den Tourismus) sehen wollten, gab es diesmal viele Leute aus Braunfels, die neugierig die Ausstellerhalle besuchten oder sich in die Grundzüge von Magic einweihen liessen. Die Stimmung in der ganzen Stadt war angenehm entspannt und nur durch die Hitze etwas gedämpft. Es ist einfach nicht jedermanns Sache in oft leider recht stickigen und überhitzten Räumen mehrere Stunden auszuharren. Andererseits: für ein gutes Abenteuer, sei es am Rollenspieltisch oder bei den angebotenen Netzwerksessions, nimmt man ja so einiges in Kauf. Natürlich gibt es auch einige Leute, die von der Hitze geradezu begeistert sind. Neben den Eisverkäufern sind da z.B. die beiden 10jährigen, die ein erstaunliches Durchhaltevermögen vor der PS2 bei dem Demo von Baldur's Gate Dark Alliance im völlig überhitzten Dachstuhl der Ausstellerhalle an den Tag legten. Freundlich räumten sie den Platz, wenn die älteren Semester auch



einmal an die Controller wollten, standen mit Rat und Tat zur Seite und schnappten sich den Platz sofort wieder, wenn die Hitze die älteren Testspieler vertrieben hatte.

Ein Kritikpunkt, den verschiedene Rollenspieler immer wieder nannten, ist die Grundschule als Ort für ihre Spielrunden. Prinzipiell haben sie an einer Schule als Spielort nichts auszusetzen. Doch eine Grundschule ist nun mal für recht kleine Menschen eingerichtet - für Erwachsene sind die niedrigen Stühle und Bänke aber auf die Dauer eine echte Qual. Hätte die Organisation etwas mehr Flexibilität an den Tag gelegt, hätte sie einige Runden am Sonntag auch in den Räumen der Gemeindeverwaltung unterbringen können. Tags zuvor waren dort noch Horden von Magicspielern eifrigst zugange, doch am Sonntag traf man dort neben der leicht gereizten Amigo Crew fast niemanden mehr. Die Sporthalle ist hingegen die ganze Zeit über gut besucht gewesen. Dort stellte der Games Workshop seine Produkte vor, doch auch Amigo und FanPro waren vertreten. Natürlich konnte man dort nicht nur die Figuren bewundern und sich zeigen lassen, wie man die kleinen Wunderwerke am effektivsten bemalt, sondern sich auch in das Kampfgetümmel stürzen. Egal, ob man Warhammer, Diskwars oder Mage Knight ausprobieren wollte, für jedes Spielsystem fanden sich aufgebaute Szenarien und freundliche Menschen, die die Regeln erklären oder sich an einer Runde beteiligen. Besonders beeindruckend war das riesige Gelände für die Heavy Gear Runde und natürlich die neuen Figuren zum Herr der Ringe Tabletop.

Ob die Ehrengäste wirklich nötig gewesen wären (zumeist Schauspieler aus Star Trek oder Star Wars (allerdings eher die Nebenrollen)) sei mal dahingestellt. Wirklicher Andrang herrschte jedenfalls nicht bei den Autogrammstunden. Auch war die Auswahl in Rothenburg dank Garry Gyax und John de Lancie besser getroffen. Uns fehlten einfach ein paar Größen der Rollenspielszene (weitere Künstler oder Autoren). Auch hätte man sich die Aufführung von zum Thema passenden Filmen (wie in Rothenburg im Kino) vorstellen können. Die Darsteller des D&D Filmes wären dann auch passende Gäste gewesen.

Der Ausflug nach Braunfels war für uns eine Art Kurzurlaub. Wir hatten ein Ferienhaus gemietet, das fünf Minuten

von der Stadtmitte und dem Mittelaltermarkt entfernt lag. Obwohl Braunfels nicht sehr viele Übernachtungsbetten hat, gelang es doch, alle Besucher gut unterzubringen, was eine gute Leistung seitens Amigo und des Tourismusverbandes darstellt. Das eigentliche FSF (also die Spielrunden) können wir nicht beurteilen, da wir an keiner teilgenommen haben. Die meisten Spieler schienen aber sehr angetan gewesen zu sein. Während die Stadt Braunfels schnell erkundet ist und nicht wirklich den Reiz eines Rothenburg besitzt, hat uns der Mittelaltermarkt sehr gut gefallen. Insgesamt hat Amigo wirklich viele Fehler aus dem ersten Versuch beseitigt und im zweiten Anlauf ein gut organisiertes Fantasy Fest auf die Beine gestellt. Es gibt aber noch genügend Raum für weitere Verbesserungen.

Mit der Ausrichtung des FSF hat sich Amigo ein gutes Stück Arbeit aufgehalst. Neben purer Menschenfreundlichkeit und Spaß an der Sache steckt dahinter natürlich noch der kommerzielle Hintergrund. Das FSF ist eine sehr große und für Rollenspieler sehr angenehme Werbekampagne. Amigo macht damit natürlich Werbung für sich selbst und das Rollenspiel im Allgemeinen. Doch auch jeder andere Verlag, der auf dem FSF mit einem Stand vertreten ist, wird seine Ausgaben unter der Spalte „Werbungskosten“ verbuchen. Ein Spieleverlag steckt also enorme Ressourcen in ein Projekt und lädt dann die Konkurrenz ein um sich auch zu präsentieren. Ein interessanter Ansatz, der aber immer Probleme mit sich bringen wird. So ist z.B. Fanpro nicht wirklich zu



finden gewesen, obwohl das doch gerade der Verlag mit dem als Einsteigersystem bekannten DSA ist. Aber wer setzt sich schon mit seinem größten Konkurrenten in eine Halle? Den wirklichen Hintergrund kennen wir natürlich nicht, aber man hörte an den Ständen einiges Gemunkel. Eine unabhängige Organisationsgruppe (zum Beispiel die RPGA), wie sie für den GenCon in den USA existiert, würde hier wahrscheinlich für größere Ausgeglichenheit sorgen. Doch das ist weit in die Zukunft gedacht, unwahrscheinlich und gleicht einem Griff nach dem Sternen. Vielleicht zeigt auch die weitere Entwicklung, dass so eine Umstellung gar nicht nötig ist. Egal was die Zukunft neben hoffentlich vielen weiteren FSFs bringt, wünschen wir dem ganzen Amigo-Team weiterhin viel Erfolg mit dieser in Deutschland einmaligen Veranstaltung!

[peti heinig]



MURMELEIEN

- EIN DSA-MÄRCHEN FÜR 5 SPIELER -

„Murmeleien“ ist das etwas andere DSA-Abenteuer. Es dient nicht der Sammlung von Geld, Erfahrung oder sonst etwas, nein es ist viel mehr als eine schöne Geschichte ausgelegt, die man mit den Spielern erlebt. Dieses Experiment sollte man jedoch wirklich nicht wagen, wenn man eine Gruppe von PowerGamern leitet. Denn seid gewarnt, ihr werdet nur ein befriedigendes Spiel haben, wenn sich alle Spieler so richtig in ihre Charaktere hineinversetzen können... Und das soll ja nicht immer der Fall sein...

Die ausgefüllten Charakterblätter für dieses Abenteuer findet Ihr ebenso wie die Karten auf der Anduin-Homepage zum Download.

UM WAS GEHT ES ÜBERHAUPT?

In einem abgelegenen, ländlichen Dorf namens Wasserau wachsen die Charaktere zusammen auf. Die liebste Beschäftigung von ihnen liegt natürlich im Spielen miteinander. Als der Sohn des Krämers dann Glasmurmeln aus Gareth geschenkt bekommt ist natürlich die Freude groß und schnell ist alles andere Spielzeug vergessen. Stundenlang spielen die Kinder mit diesen Murmeln, bis diese eines Tages abhanden kommen. Natürlich denken die Erwachsenen, dass die Kinder sie verloren hätten, aber die Kleinen wissen es besser... Der schwarze Mann, der in den Ruinen im Wald haust, muss sie gestohlen haben. Deswegen machen sie sich auf die Suche und nach einigen Strapazen treffen sie auf ein ausgesetztes Orkkind, das Praios sei dank, die Murmeln hat. Freundschaft wird (trotz einiger Verständigungsschwierigkeiten) geschlossen und das Orkkind ins Dorf mitgenommen.

Die „dummen“ Erwachsenen erkennen eine Gefahr und schließen das Orkkind ein, um ihre Kinder vor dem schlechten Einfluß zu bewahren. Es wird sogar von Mord gesprochen. In einer Nacht und Nebel Aktion soll nun die Befreiung gelingen,

damit die Kinder ihrem neuen Freund zur Flucht verhelfen können... Doch was dann geschieht ist eine andere Geschichte...

DIE CHARAKTERE:

Bevor wir mit dem Märchen loslegen können, gehen wir etwas näher auf die Charaktere ein. Da die Spieler diese vorgefertigt ausgehändigt bekommen müssen, gebe ich hier alle nötigen Informationen mit, um die Rollen richtig ausspielen zu können.

DIE BAUERSTOCHTER

(10 Jahre, Gerdi Elberon)

Die 10-jährige ist für ihr Alter doch schon recht kräftig. Die Kraft wird jedoch noch durch ihr großes Mundwerk überboten. Besonders den Krämerssohn mit seinem sprichwörtlichen Pech hat sie auf ihrem Kicker. Doch damit überdeckt sie nur, dass sie von ihrem Vater relativ oft geschlagen wird... Schließlich geht die Hofarbeit ja auch vor.

DER JÄGERSSOHN

(12 Jahre, Ardor Rodiak)

Nicht nur Gutmütigkeit und ein hübscher Körperbau zieren ihn, nein, auch die Tatsache, dass er im Grunde genommen keinem Lebewesen etwas zu Leide tun kann dient seinem Ansehen. Nur wenn er oder einer seiner Freunde in größter Gefahr schweben würden, springt er über seinen eigenen Schatten hinweg und attackiert. Jedoch ist er auch intelligent genug zu erkennen, wann ein Kampf aussichtslos ist.

Obwohl er weiß, dass es „unnormale“ ist, so fühlt er sich doch etwas mehr zu Jungs hingezogen, als zu den Mädels. Besonders der Krämerssohn... Aber wenn das nur herauskommen würde... Naja, aber es wird schon niemand erfahren...

DIE BÜRGERMEISTERTOCHTER

(12 Jahre, Rhenaya Zhandor)

Sie ist am wohlbehütetsten aufgewach-

sen und wirkt deswegen manchmal etwas „hochnäsig“. Die Tatsache, dass sie ein Einzelkind ist, verbessert die Lage nicht unbedingt. Nicht einmal, dass sie etwas in den Jägerssohn verknallt ist hilft da. Spricht man sie jedoch auf das verknallt sein an, so streitet sie das vehement ab („Jungs sind doch blöde!“) Jedoch würde sie ihrem Schwarm überall hin folgen...

DER FISCHERSOHN

(10 Jahre, Beorn Alvarik)

Er soll irgendwann einmal Fischer werden. Das weiß er und so versucht er sein Möglichstes um seinen Vater bei dieser Aufgabe zu unterstützen. Ansonsten setzt es eben mal wieder eine Ohrfeige...

Mit im Haus leben sein Großvater, der keine Gelegenheit auslässt dem Kleinen zu sagen, wo es im Leben lang geht („Als ich in deinem Alter war...“), seine Mutter, eine zugereiste Gauklerin und natürlich seine kleine 6-jährige Schwester, die gerne mal an ihm „dranhängt“ („Beorn... wo bissu? Mama hat gessagt ich darf mitspielen!“)

DER KRÄMERSOHN

(11 Jahre, Elgor Arres)

Dafür, dass er etwas tolpatschig ist, kann er eigentlich gar nichts. Es ist einfach manchmal nur etwas nervend, wenn man immer wieder über die eigenen Beine stolpert. Vielleicht liegt es daran, dass in ihm ein kleines, magisches Talent schlummert, das befreit werden will. Seine Eltern jedoch versuchen alles Menschenmögliche, um dieses zu unterdrücken. So kann man bei den Zauberversuchen des Kleinen auch nur von „heftigem Wünschen“ ausgehen... (Regel: Wenn der Spieler zaubern will, so soll er dir einfach sagen, was er bewirken will und wie er sich darauf vorbereitet. Wenn es gut in die Geschichte passen sollte, so untermale die Szenerie noch mit etwas Effekten (Funken, Rauchwolken, etc. deinen Special Effects sind nur durch deine Fantasie Grenzen gesetzt) und lasse es geschehen.)



DIE VERWANDTEN:

Natürlich gibt es außer den Kindern noch andere Bewohner im Dorf. Hier ein kleiner Auszug aus dem Verwandtenwesen der Kinder:

GERDI ELBERON:

ELTERN:

- Arek Elberon: Ein sehr strenger und vor allem arbeitsamer Mensch. Leider ist er mit Bestrafungen genau so schnell wie mit seiner Arbeit. Sollte etwas nicht so laufen, wie er will, so wird er in bester Manier eines Cholerikers herumbrüllen, bis er seinen Willen hat.
- Omalia Elberon: Obwohl ihr Mann derart hitzköpfig ist, kann sie nicht anders, als ihn zu lieben. Natürlich liebt sie ihre Kinder auch (was zumeist dazu führt, dass sie sich eher erweichen lässt, wenn es um das Thema „Spielen statt Arbeiten“ geht), aber sie würde niemals beide Lieben auf eine Wagschaale stellen. Vielmehr versucht sie zwischen den Fronten zu vermitteln

GESCHWISTER:

- Oran Elberon (22)
- Askar Elberon (20)
- Imora Elberon (19)
- Ara Elberon (17)
- Pentor Elberon (15)
- Alek Elberon (13)
- Urim Elberon (8)
- Cora Elberon (6)
- Celest Elberon (5)

Hier verzichte ich auf eine nähere Umschreibung der einzelnen Geschwister, da das den kompletten Rahmen sprengen würde. Es sei nur eines gesagt. Umso älter sie sind, desto mehr gehen sie dem Vater zur Hand und Unterstützen ihn auch in seiner Meinung.

SONSTIGE VERWANDTE:

keine

ARDOR RODIAK:

ELTERN:

- Darian Rodiak: Der Jäger hatte sich in der Nähe des Dorfes selbst gemacht, da er hier zum einen seinem Beruf nachgehen und zum anderen immer noch recht

abgeschieden wohnen kann. Er lebt hier mit seinem Sohn allein. Seine Frau starb, als sie ihm eine Tochter gebar, welche die Geburt in den Tagen des Namenlosen auch nicht überlebte. Diese Tage fordern nun einmal ihre Opfer. Da Ardor das Einzige ist, was ihm von seiner Frau übrig geblieben ist, besitzt der Junge mehr Freiheiten als die anderen Kinder.

SONSTIGE VERWANDTE:

keine

GESCHWISTER:

keine

ELGOR ARRES:

ELTERN:

- Orlan Arres: Auch wenn der Krämer nicht unbedingt als Reich gilt, so hat er dennoch bezüglich Geld die wenigsten Sorgen. Dieses verdient er weniger mit den Ansässigen, als mehr mit fahrenden Händlern. Ab und an zieht es ihn jedoch auch nach Gareth. Natürlich um neue Waren zu besorgen, die er den Dorfbewohnern zumeist etwas überteuert verkauft. Er wünscht sich nichts sehnlicher, als dass Elgor irgendwann in seine Fußstapfen tritt. Ein Problem gibt es hier jedoch noch. Die schlafende magische Begabung seines Sohnes. Sollte sie einmal ganz ans Tageslicht treten, so fürchtet er, dass Elgor lieber an irgendeiner Magierakademie studieren will, als den Laden zu übernehmen. Dies gilt es natürlich zu verhindern.
- Dahna Arres: Die Mutter ist teilweise im Laden und ansonsten im Haushalt beschäftigt. Sie unterstützt ihren Mann, wo sie nur kann. Doch es gibt auch ab und an Differenzen, die sich jedoch zumeist schnell wieder legen. Eine vorbildliche Familie eben... Doch auch sie ist wegen den magischen Fähigkeiten von Elgor irritiert. Aber mit viel Liebe und Suppe legt sich das vielleicht wieder. Das ist doch bei allen Krankheiten so...

GESCHWISTER:

- Darla Arres (7): Die kleine Schwester ist eine reine Stubenhockerin. Anstatt nach draußen zu gehen, spielt sie lieber „Gar-



ether Kaisergala“ mit den Puppen, die ihr Vater ihr aus Gareth mitgebracht hat.

- Dorian Arres (5): Wenn er seine Schwester ärgern kann, so ist er glücklich. Am liebsten platzt er mit seinem gefährlichen schwarzen Ritter in eine Kaisergala und zerstört sie.

SONSTIGE VERWANDTE:
keine

RHENAYA ZANDOR:

ELTERN:

- Morvert Zandor: Der Bürgermeister des Dorfes hat im Grunde genommen wenig zu tun. Das Dorf regiert sich eben fast von selbst. So ist neben seiner Leidenschaft der Holzschnitzerei das Verhättseln seiner kleinen Tochter die andere Tätigkeit. Sie ist eben die Einzige...
- Yassia Zandor: Die Frau des Bürgermeisters ist eigentlich eher ein Aushängeschild als eine Frau. Es trägt eben zum Ansehen bei verheiratet zu sein. Das weiß sie auch. Dies und die Tatsache, dass ihr Bediensteter die ganze Arbeit, die im Haus anfällt, erledigt, tragen dazu bei, dass auch sie fast den lieben langen Tag ihre Tochter verhätschelt. Manchmal versucht sie auch dagegen einzulenken, doch diesen Kampf hat sie schon längst verloren.

GESCHWISTER:
keine

SONSTIGE VERWANDTE:
keine

BEORN ALVARIK:

ELTERN:

- Trone Alvarik: Der Fischer lebt nun schon seit vielen Generationen in diesem Ort. Sein Ur-Ur-Ur-Großvater war einer der Mitbegründer dieses Ortes. Sein Herz ist sehr heimatverbunden. Daher nimmt er seine Arbeit auch derart ernst. Manchmal vielleicht viel zu ernst. Im Grunde genommen wünscht er sich aber, dass sein Sohn genauso denkt, wie auch er. Sobald Tronde nicht mehr kann, soll Beorn das Fischen übernehmen.
- Gala Alvarik: Als einmal das Gaukler-

volk in Wasserau gastierte verlor Tronde sein Herz an die wunderhübsche Tänzerin Gala. Er versuchte alles, um auch ihr Herz zu entflammen. Zuerst fiel ihr die Entscheidung schwer seßhaft zu werden, doch nun hat sie sich langsam daran gewöhnt. Aber ihr Herz fliegt dennoch ab und an in die Ferne und eine Sehnsucht regt sich in ihr. Die restlichen Dorfbewohner meiden sie, wenn möglich, denn sie ist ja nur eine Zigeunerin und hat den armen Tronde mit einem Zauber eingesponnen. Eines Tages wird sie wohl ihre Teufelsbrut einpacken und wieder fortziehen...

GESCHWISTER:

- Lindara Alvarik (6): Die kleine, nervige Schwester ist zumeist dort anzufinden, wo sie Beorn nicht haben will, nämlich hinter ihrem Bruder hertapsend. Da lässt sich die Kleine selten abwimmeln.

SONSTIGE VERWANDTE:

- Turge Alvarik: Der Großvater Beorns lässt auch keine Möglichkeit aus, den armen Jungen klug anzusprechen. Wie verzo-gen doch die Jugend von heute ist. Aber das macht er sowieso mit jedem.

DAS DORF

Hier nun eine kleine Legende zu der Karte des Dorfes. Sollten die Spieler mehr häuslicher sein, so finden sich auf der Anduin-Homepage auch Skizzen der einzelnen Häuser zum Download. Man sollte aber versuchen, die Spieler möglichst drau-sen zu behalten. (Übrigens, wie es für Mär-chen so üblich ist, muss nicht unbedingt alles perfekt aufeinander abgestimmt sein. Also wenn euch in einem Haus ein Raum fehlt, der unbedingt vorhanden sein muss, so ändert das einfach. Aber bitte noch vor dem Spiel...).

0) HOFSELFER:

Diese Häuser werden für das Spiel eigent-lich nicht benötigt. Hier wohnen Leute (zum Teil Söhne der Bauern), die einfach bei der Hofarbeit zur Hand gehen. Sie haben nichts mit den Kindern zu tun

1) ELBERONS HOF:

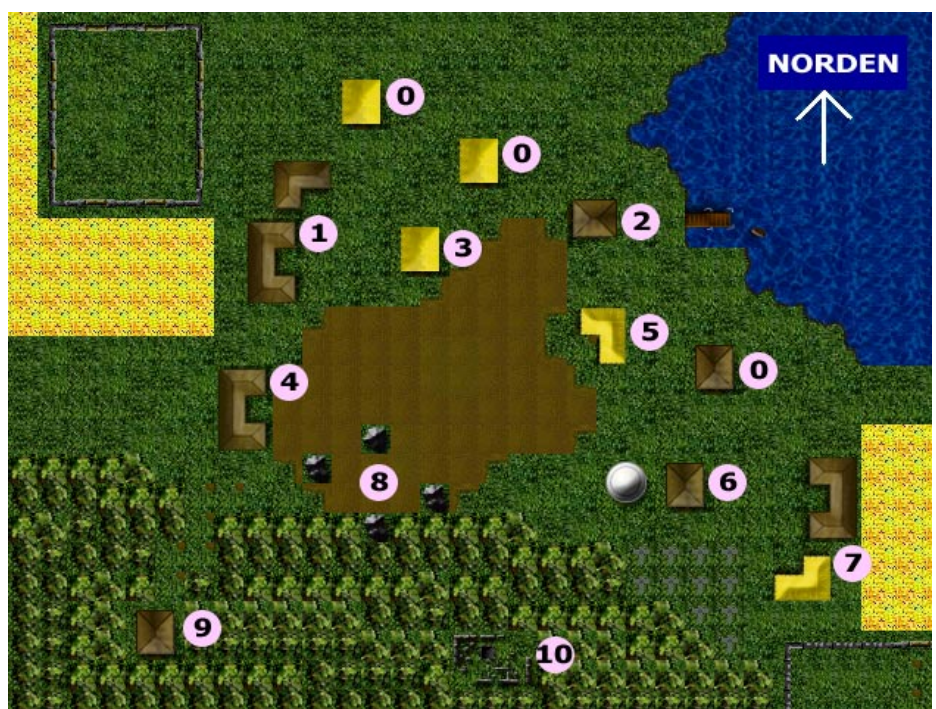
Hier wohnt und arbeitet Gerdi.

2) ALVARIKS FISCHERHÜTTE:

Hier wohnt und arbeitet Beorn

3) LAGERHAUS:

Hier lagern die wenigen gemeinsamen





Dinge im Dorf, die so gut wie jedem zugänglich sind. Dazu zählt vor allem Werkzeug. Hier wird auch Urbag später eingesperrt.

4) DAS ZANDOR ANWESEN:

Hier residiert die kleine Rhenaya

5) DER KRÄMERLADEN:

Hier wohnt nicht nur Elgor, nein auch ein kleiner Laden ist darin untergebracht

6) TRAVIA-TEMPEL:

Klein aber fein, so etwas darf auf dem Land einfach nicht fehlen...

7) BAUERNHOF:

Einfach ein weiterer Bauernhof, der nicht weiter ins Spiel einbezogen wird

8) STEINKREIS:

Hier ist von den Erwachsenen eine Fläche zum Spielen für die Kinder geschaffen worden.

9) DAS HAUS DES JÄGERS

Hier wohnt Ardor.

10) RUINEN:

Was die Kinder dort erwartet wird später beschrieben. Aber eine Warnung vorweg. Dort haust der „Schwarze Mann“ mit seinen Geisterhorden! (Mit dieser Geschichte versuchen die Eltern die Kinder davon abzubringen zu den Ruinen zu gehen.)

DAS MÄRCHEN

Die Geschichte an sich besteht aus einem ungewöhnlichen Tag im Leben der Kinder. Natürlich darf man das Ganze auch in die Länge ziehen. Das Probespiel jedoch hat ergeben, dass ein Tag so ziemlich genau das Richtige war. Aber wie gesagt, entscheidet einfach nach eurem Geschmack:

DER MORGEN:

Früher oder später an diesem Morgen müssen die Spieler ihren Tätigkeiten nachgehen. So werden Gerdi, Beorn und Ardor noch vor Sonnenaufgang geweckt. Gerdi muss natürlich die üblichen Hoftätigkeiten wie Kühe melken, Eier von den Hühnern holen, Frühstück zubereiten, Putzen, etc.

durchführen. Selbst nach dem Frühstück um 07:00 Uhr muss sie weiterarbeiten. Aber vielleicht kann sie sich ja später davonstellen, um zum spielen zu kommen...

Beorn und Ardor bekommen derweil ihre nächste Lektion in Sachen Fischen oder Jagen.

Damit die Lektionen auch richtig reingehen bekommt Beorn auch mal eine hinter die Löffel... Am besten spielt man ein Gespräch zwischen Vater und Sohn durch, in dem folgende Fragen so nach und nach abgefragt werden:

- Warum fischen wir am Morgen?
- Was kann man hier fangen?
- Mit welchem Köder fischen wir am besten?
- etc.

Hierbei muss man nun nicht beachten, dass der Spieler eigentlich nichts weiß. Der Spielleiter sollte entscheiden, ob er eine Antwort als richtig oder falsch (Ohrfeige) wertet...

Danach so etwa gegen 08:00 Uhr geht es zum Frühstück. Kurze Zeit nach dem Essen wacht auch schon pünktlich der kleine Wirbelwind Lindara auf. Nun kann man Beorn nur noch viel Glück wünschen, damit er entkommt...

Der Jägerssohn bekommt heute seine Lektion in Orientierung im Wald. Woher er weiß in welche Himmelsrichtung er läuft, Jagdfallen finden und leeren, etc. Nach dem Frühstück um etwa 09:00 Uhr hat der Junge erst einmal freie Zeit.

Elgor hat Glück, sein Vater befindet sich immer noch auf seiner Reise nach Gareth. Somit kann er auch noch einigermaßen ausschlafen (um 08:00 Uhr wird er von seiner Mutter geweckt) und hat auch noch den Tag frei.

Rhenaya wacht sanft behütet so gegen 09:00 Uhr auf. Ihr Schlaf wird natürlich nicht gestört. Zum Frühstück bekommt sie auch nur das, was sie will... Und der Tag gehört sowieso ihr.

DER VORMITTAG:

Bis etwa 10:30 Uhr sollen die Kinder sich soweit austoben, wie sie Lust und Laune verspüren. Hier ist gutes Rollenspiel von den Mitspielern gefragt. Wenn ihnen partout nichts einfallen will, dann gib ihnen



einfach mal einen Stupser. Falls dann noch nichts läuft, dann brich die Spielrunde lieber ab, denn dann wird das Ganze nicht funktionieren... Aber soweit wird es wohl kaum kommen... Einen Hinweis hier an der Stelle noch. Achte auch darauf, dass sich die Spieler nicht zu kindisch benehmen (also nicht so wie 3-jährige lallen oder meinen, nur weil sie jung sind, sind sie auch automatisch dumm). Hier zu gegebener Zeit ein kleiner Hinweis durch den Spielleiter hat schon oft geholfen.

Kurz nach halb elf trifft ein voll beladener Eselskarren ein. Auf dem Anhänger sind alle möglichen Dinge. Von Stühlen über Decken bis hin zu Schmucksachen ist alles verfügbar. Ja, es ist Orlan Arres, der frisch aus Gareth zurückkommt. Natürlich wird er zuerst nach seiner Familie Ausschau halten. Sobald ihm sein Sohn über den Weg läuft wird er ihm nach einem kurzen Gespräch („Wie geht es dir?“, „Hast du gut auf den Laden aufgepasst?“, „Wie lief das Geschäft?“, „Warst du brav“, etc.) ein kleines Säckchen voller schöner Glasmurmeln überreichen. Diese hat Orlan seinem Elgor mitgebracht. Es sind insgesamt 25 Murmeln in den Farben gelb, grün, blau, orange, weiß und schwarz. Der Vater schickt seinen Sohn dann lachend zu dessen Freunden, damit er sein Geschenk „präsentieren“ darf.

Im Steinkreis werden die neuen Murmeln natürlich sofort ausprobiert und so wird bis ca. 12:00 Uhr gespielt und gelacht, bis alle Kinder zum Essen gerufen werden (wo Gerdi ihre Prügel abholt, da sie die Arbeit einfach vernachlässigt hat). Natürlich machen sich alle auf den Weg, bis auf Elgor, dessen Schnürsenkel aufgegangen sind. So stellt er das Säckchen mit Murmeln neben sich und als er sich gerade bückt um seine Schuhe zu richten, greift eine schwarz behaarte Hand aus dem Unterholz des Waldes, schnappt sich die Murmeln und verschwindet wieder. Eine Verfolgungsjagd durch den Wald ist für den Jungen sinnlos, so dass sich bei eventueller Durchführung recht rasch die Spuren verwischen.

Was passiert ist, ist eindeutig klar. Der schwarze Mann, der in den Ruinen im Wald wohnt und dort über seine Gespensterhorden befehligt, muss sich die Murmeln geholt haben... Allein kann es der Junge nur leider

nicht mit ihm aufnehmen...

Aber vielleicht mit seinen Freunden?

DER NACHMITTAG:

Der Plan ist gefasst und so wird nach dem Mittagessen eine Rettungsmannschaft für die Murmeln zusammengestellt. Das einzige Kind, das sich hier wieder einfallen lassen muss, wie es von der Arbeit loskommt, ist Gerdi... Aber mit etwas gutem Willen der Mutter gelingt dies dann doch.

Mehr oder weniger gut ausgerüstet machen sich die Kinder nun auf in den Wald um die Ruinen zu suchen. Natürlich klemmt sich Lindara wieder an die Fersen von Beorn. Wie er sie von dieser gefährlichen Mission abbringt ist hier jedoch ganz sein Problem.

Während die Kinder durch den Wald laufen passiert natürlich einiges. Hier ein paar Auszüge, wobei man auch immer wieder weiter ausschmücken kann:

- Ein Geräusch im Gebüsch lässt die Kinder aufschrecken. Nach näherer Untersuchung springt ein Hase heraus und erschreckt die Kleinen
- Der tolpatschige Elgor läuft schnurstracks in eine Schlingenseilfalle des Jägers und

hängt nun so am Baum. Mal sehen, wie die ihn wieder runterbekommen

- Ein weiteres Geräusch aus dem Gebüsch schreckt die Kinder auf. Diesmal ist es jedoch eine rasende Wildsau. Wer in der Nähe ist und nicht schnell genug ausweicht, der wird nicht nur umgeworfen, sondern er bekommt dann auch noch 1W6 Trefferpunkte mit. Hier kann man sich natürlich auch schnell sehr schmutzig machen... Was da die Eltern wohl dazu sagen?

Wie gesagt, das hier sind nur ein paar der Vorschläge, was denn so passieren kann. Früher oder später treffen die Kinder dann auf die gesuchte Lichtung.

DIE RUINEN:

Das verfallene Mauerwerk ist an seinen niedrigsten Stellen etwa 1,50m hoch. Die Steine sind schwarz gefärbt und moosbehangen. Der Untergrund besteht aus lockerer Erde. Tierspuren führen direkt durch die ehemalige Türe in die Ruinen hinein. Im Übrigen beginnen nun Regenwolken aufzuziehen und der Wind, der leicht durch die Ruinen pfeift lässt die Kinder nicht unbedingt vollen Mutes voranschreiten.





Wenn sich ein Spieler weigern sollte weiterzugehen, so kann man unheimliche Geräusche aus dem Wald einbauen. Das hat noch jedes Kind überzeugt...

Die Spuren führen in einen kleinen Raum, (A) der wie eine Sackgasse nur den Ausgang hat, durch den die Kinder hereingekommen sind. Der Boden in der Ecke ist voll mit Gras, Moos und Haaren belegt. Hier wurde wohl ein Lager errichtet. Wessen Lager das ist, wird unseren Kindern auch recht schnell klar, als sie das Knurren hinter sich vernehmen. Die zwei Wölfe haben sie in der Falle. Ein guter kleiner Snack.

WÖLFE:

MU: 9 AT: 7 PA: 4
LE: 13 RS: 1 RP: 1W-1 MR: -2

Der Kampf geht ein Weilchen, so dass das Improvisationstalent der Spieler gefragt ist. Wenn du denkst, dass sie nun genug haben, laß folgende Szene einläuten. Perfekt wäre es, wenn der erste Wolf schon erlegt wäre und der zweite nun bedrohlich auf die Kleinen zukommt.

Gerade als es zu spät zu sein scheint stürzt sich ein kleines, schwarzes Fellbündel von einer der Mauern auf den Wolf hinab und beißt ihm die Kehle durch. Nachdem dies geschehen ist, flüchtet der „schwarze Mann“ in den kleinen für ihn eingerichteten Raum, setzt sich auf den Boden und beginnt die Murmeln nach Farbe zu sortieren. Jeder Versuch ihm die Murmeln wegzunehmen schlägt fehl. Genauso ist die Kommunikation nicht gerade gesegnet, da die Kinder eben kein Orkisch können. Das Einzige, was ihnen auffällt ist die Tatsache, dass der „schwarze Mann“ sehr ausgehungert wirkt. So kann man ihn mit etwas Essen doch vollkommen für sich gewinnen... Liebe geht eben durch den Magen (Urbags Raum (B)).

Nach einiger Zeit können die Spieler vielleicht sogar erfahren, dass der kleine Urbag heißt. (Einfach immer wieder die Geste mit „Faust auf die Brust schlagen“ durchführen und Urbag grunzen)

Hinweis: Die Kinder wissen nicht, dass sie einen Ork vor sich haben. Orks sind nach den Erzählungen von Erwachsenen mindestens drei Meter groß und ihre muskulösen Schultern zwei Meter Breit. Ihre Reißzähne

würden ausreichen, um einem Kind einfach so den Kopf von den Schultern zu beißen. Außerdem sind sie brutal und hassen Menschen. Also kann das kein Ork sein. (Manche Versionen sprechen auch davon, dass Orks Feuer speien können, was bisher natürlich noch nie bewiesen werden konnte)

Da es hier wirklich zugig ist und es nun auch zu tröpfeln beginnt, dürfte es ein Leichtes sein, dass die Spieler auf die Idee kommen, Urbag mit ins Dorf zu nehmen.

DIE RÜCKKEHR:

Es hat, als die Kinder das Dorf erreicht haben, nun begonnen in Strömen zu gießen. Die Gruppe ist natürlich klatschnaß und weiß garantiert immer noch nicht, wohin mit Urbag. Damit das sie auffallen kann z. B. die kleine Lindara dienen, die ihren Bruder natürlich sehnsüchtig erwartet („Mama, Papa... Beorn hat ein Tier mitgebracht.“). Aber ansonsten fällt einem doch bestimmt etwas ein, damit die Kinder Aufsehen erregen.

Die Erwachsenen verstehen hier natürlich keinen Spaß, packen die Kinder in ihre Zimmer, Urbag in das Lager, eine Wache davor (Oran Elberon, der älteste Bruder von Gerdi) und berufen eine Konferenz im Hause des Bürgermeisters ein, was nun mit dem Ork zu geschehen hat.

DIE RETTUNGSAKTION:

Sollte den Kindern etwas an Urbag liegen, so kann nun die Rettungsaktion starten. Hier ist wieder Improvisation und Geschick der Spieler gefragt. Wenn Urbag jedoch am Waldrand ist, sieht er sich noch einmal sehnsüchtig um und verschwindet dann.

DER AUSKLANG:

Nachdem der Ork nun verschwunden war haben die Kinder mehr oder weniger harte Strafen erhalten (Prügel, Hausarrest, etc.). Nach ein paar schönen Tagen jedoch können die Kinder in der Früh einen Gegenstand auf ihren Fenstersimsen finden, der sie an Urbag erinnern soll. Dabei kann es sich nun um Murmeln oder sonst irgendetwas handeln, was ihre „Abenteuer“ an dem verhängnisvollen Tag beweist...

[christian dodel]



BELAGERUNGSMASCHINEN

- KRIEGSGERÄTE IM ROLLENSPIEL -

1. TEIL

EINLEITUNG

Terres und Tarah kamen gerade im falschen Augenblick in die Stadt. Gestern waren sie angekommen und hatten sich auf dem Marktplatz erfreut. Heute früh aber sah man nichts mehr von einer fröhlichen Stadt. Alle Stadttore waren verriegelt und irgend jemand redete von einer feindlichen Armee. Nun ja, nachdem sich die erste Aufregung gelegt hatte gingen sie wieder in ein Wirtshaus. Betrübt über ihren zwangsweise verlängerten Aufenthalt liefen so einige Liter Wein ihre Kehlen hinab. Am späten Nachmittag konnte der Wirt sie dann mit einem freundlichen Tritt in den Hintern überreden, dass sie jetzt doch genug getrunken hätten. Als sie gerade, sich gegenseitig stützend, durch die nächste Gasse liefen hörten sie Warnschreie von den Mauern. Diese wurden von einem ohrenbetäubenden Lärm abgelöst. Rätselsuchend umherschauend wurden sie dem riesigen Stein, der auf sie zufiel, im letzten Moment gewahr. Mit einem beherzten Sprung konnten sie sich gerade noch in Deckung bringen. Einzelne Steinsplitter erwischten sie zwar noch, aber keine der Wunden war lebensbedrohlich. „Und du hast noch Späße über die Armee gemacht!“ stupste Tarah Terres an. „Schau dir diese Scheiße an!“ und sie deutete auf den Steinbrocken der dem Wirtshaus ein Oberlicht verpasst hatte. Etwas verwirrt schaute der Wirt seinen neuen „Gast“ an. Terres stotterte eine Erwiderung: „Wer kann auch riechen dass die hier mit Belagerungsmaschinen auftauchen.“

GESCHICHTE DER MASCHINEN

Die ersten Kriegsgewehre waren die Armbrüste. Noch nicht dafür gedacht Burgmauern, ob aus Holz oder Stein, zu zerstören, aber die erste mechanische Unterstützung für die Krieger. Durch die Armbrust konnte wesentlich mehr Energie aufgebracht werden als durch den Arm eines Bogenschützen.

Der griechisch-römische Gastraphetes war ein sogenannter Bauchspanner. Um die Waffe zu spannen, schob man den Bauch in das halbmondförmige Endstück der Waffe und drückte mit aller Kraft nach unten.

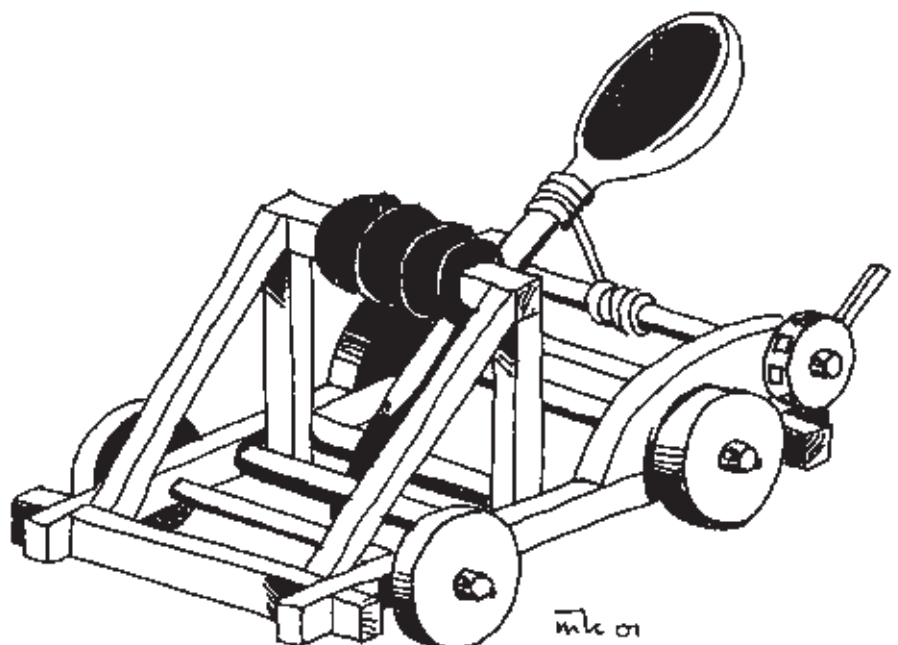
Dieser Gastraphetes gilt als eines der ersten Katapulte und wurde 400 v. Chr. in der mächtigen griechischen Stadt Syracus auf Sizilien unter der Herrschaft von Dionysios I. (ca. 430-367 v. Chr.) erfunden. Zunächst konstruierten die griechischen Techniker eine verhältnismäßig kleine mechanische Waffe. Der Gastraphetes bezog seine Kraft aus einem starken Kompositbogen. Die militärische Wirkung der neuen Waffe während der Belagerung von Motya (Sizilien) 397 v. Chr. ermutigte die Techniker, die Waffe zu vergrößern. Sie bauten einen stärkeren Gastraphetes, den nun kein einzelner Mensch mehr spannen konnte. Daher montierten sie ihn auf eine Lafette und fügten zum Spannen der schweren Waffe eine Winde hinzu.

Die Weiterentwicklung wurde im römischen Reich Scorpiones genannt. Diese großen Armbrüste konnten bis zu 3,5 kg schwere Metallbolzen horizontal oder in

leichtem Winkel schleudern. Die Schleuderkraft wurde durch einen mit Sehnen oder Haar verwundenen Holzarm erzeugt. Frauenhaar erwies sich dafür übrigens als geeignetsten, da es besonders lang und reißfest ist. Leider lässt die Spannkraft der Haare bei Regen nach und wurde deswegen mit der Zeit durch andere Materialien ersetzt.

Der Scorpio wurde ebenfalls in Byzanz als Katapult benutzt. Hier bezog die Waffe ihre Schussenergie aber schon aus zwei Torsionsfedern. Sie bestanden aus je einem Bündel von Seilen. An jedem Ende einer Torsionsfeder befand sich eine bronzene Spannbuchse. Diese hielt quer über ihrer Öffnung einen eisernen Bolzen („Spannbolzen“), um den die elastischen Seile der Torsionsfeder gewickelt wurden. Eine solche Torsionsfeder konnte beliebig vergrößert werden. Man konnte nun sehr große Katapulte bauen.

Die zweiarmigen Torsionskatapulte verdrängten bald die alten Waffen der Gastraphetes-Bauart. Alexander der Große setzte die neuen Waffen bereits in seinen Feldzügen ein. In der folgenden hellenistischen Epoche besaßen bald sämtliche Heere der Königreiche und alle mächtigen griechischen





Stadtstaaten große Arsenale von Torsionskatapulten. Inschriften von der Chalkothek auf der Akropolis von Athen erwähnen um 330 v. Chr. die ersten dieser Katapulte unter den dort aufbewahrten Waffen. Im 3. Jahrhundert v. Chr. wurden die beiden Haupttypen der zweiarmigen Katapulte standardisiert: einerseits das leichte Pfeilkatapult, andererseits der schwere Steinwerfer. Hier ein einarmiger Onager („wilder Esel“).

Diese Waffen konnten nun nach den Standard-Formeln und Baubeschreibungen gebaut werden, die in den damals entstandenen technischen Schriften niedergelegt waren. Schwere Waffen dieses Standards wurden bald auch von den neuen Mächten Karthago und Rom übernommen.

Katapulte dieser Art hielten sich sehr lange. Im 11. Jahrhundert benutzte das normannische Volk Steinkatapulte, die mit Gegengewichten beschleunigt wurden.

Diese hatten den Vorteil, dass sie bei jedem Wetter die gleiche Wurfkraft zeigten und somit zielgenauer waren. Aus diesem Katapult heraus wurde der Tribok weiter entwickelt. Der Tribok wurde wegen seiner Größe meistens stationär aufgebaut. Seine Reichweite übertraf die jedes anderen Katapults.

Als Munition wurden Speere, Wurfspieße, brennendes Holz und Steine benutzt. Die Griechen setzten im 7. Jahrhundert als Wurfgeschoss eine besondere Geheimwaffe ein: das griechische Feuer. Diese gallertartige,

brennbare Mischung soll sich mitunter selbst entzündet haben und konnte mit Wasser nicht gelöscht werden. Die Formel für das Feuer wurde jahrhundertlang als Staatsgeheimnis gehütet.

WEITERE BELAGERUNGSGERÄTE

Natürlich gibt es auch noch einfach konstruierte Belagerungsmaschinen um Burgen und Wehranlagen zu knacken.

Eine der beliebtesten, weil sehr einfach zu bauen, ist der Sturmbock („Belagerungswidder“). Dieses Kriegsgerät war vom Altertum bis zum Aufkommen der Kanonen im Einsatz. Ursprünglich waren Rammböcke Holzbalken, die an einem Ende einen Metallkopf hatten. Sie wurden auf den Schultern von Kriegerern getragen. Später wurden die Sturmbocke auf Rahmen oder auf Rollen montiert. Sie dienten dazu, Festungen aufzubrechen. Sehr große Rammböcke verfügten über ein Schutzdach für die Soldaten und Räder für den besseren Transport.

Belagerungsrammen konnten nur dann eingesetzt werden wenn kein Burggraben vorhanden war, oder dieser zugeschüttet wurde.

Als Kriegsgerät gegen Burgen ist noch der Belagerungsturm zu nennen, meist aufwendig im Bau und enorm schwer. Dieser wurde wegen seinem Gewicht auch nicht mit Rädern ausgestattet, sondern durch Baumstämme fortbewegt. Oft musste dafür eine

Rampe aus Erdaufschüttungen und Gerüsten, verstärkt mit Baumstämmen und Steinabdeckungen, gebaut werden. Ihr Zweck war, darauf die feindlichen Befestigungen und Mauern zu erreichen. Ein Belagerungsturm konnte bis zu zehn Stockwerke hoch sein. Unten in ihm befand sich der „Widder“-Rammbock, von dem es zwei Arten gab: den Stoßhammer gegen Hindernisse und die überdimensionale Brechstange. Die Stockwerkplattformen darüber waren mit Haken und eisenspitzenbesetzten Stoßbalken zum Ab- und Aufreißen von Mauerwerk und Palisaden versehen.

Zusätzlich zu den Sturmleitern konnten auch Klauen und Enterhaken zum Schleudern und Einhängen von Sturmseilen benutzt werden. Die größten Belagerungstürme hatten auch Zugbrücken, die auf feindliche Mauern herabgelassen wurden, sobald sie erreicht waren. Zusätzlich konnten noch auf der obersten Plattform Katapulte verschiedenster Art aufgestellt werden.

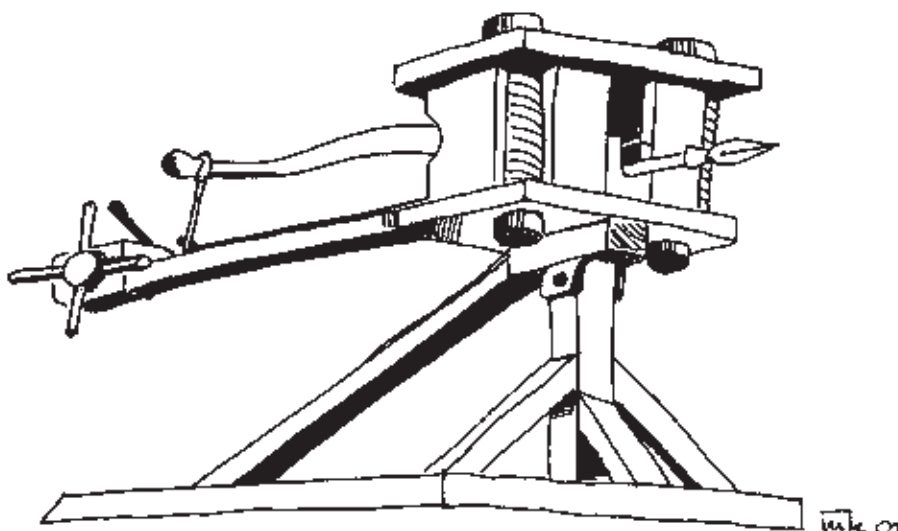
Da die Konstruktion des Turms und der Rampe sehr zeitaufwendig war konnten die Belagerten als Gegenmaßnahme einen Tunnel darunter graben. Wenn sie das Balkenwerk, das ihren Tunnel stützte, in Brand setzten, brach dieser ein und die ganze Belagerungskonstruktion mit ihm. Ein schlauer Befehlshaber wird also zu seinem Turm gleich einen „Gegen“-Tunnel bauen lassen.

ZWEITER TEIL

DIE MASCHINEN IM ROLLENSPIEL

Wenig später konnten Terres und Tarah die Belagerungsmaschinen genauer in Augenschein nehmen. Denn als sie gerade zu ihrem Schlafplatz wollten wurden sie von den Stadtsoldaten zwangsvereidigt. Mit einem Stoßspeer in der Hand standen sie jetzt auf der Stadtmauer und wünschten sich ihren Rausch zurück. Denn der war so schnell verflogen, wie der Stein vorher vom Himmel fiel.

Da standen sie nun und schauten auf das „gegnerische“ Heer. Einen der riesigen Dreibeiner hatten sie schon aufgebaut. Von diesem war auch vorher das Geschoss gekommen. Zwei weitere Plattformen für diese Ungetüme wurden gerade fertiggestellt. Spätestens in drei Tagen würden Sie mit





dem Dauerbeschuss dieser drei Triboks rechnen müssen.

TIPPS FÜR SPIELLEITER

Bei großen Belagerungskriegen waren diese Maschinen früher der Ausschlag für Sieg oder Niederlage. Deshalb sollte jeder Spielleiter sich Gedanken darüber machen wie er diese auch in seine Kampagnen einbauen kann. Solche Kriegsmaschinen können auch gleich eine Abenteueridee ergeben. So könnten die Abenteurer von den Stadtbewohnern angeheuert werden, um die Belagerungsmaschinen zu sabotieren. Dabei könnten die Spieler leicht auf die Idee kommen, diese Maschinen selbst zu benutzen. Aber so einfach wie es aussieht ist es keineswegs. Um einen Treffer zu landen musste der Schützenmeister sehr gute mathematische und praktische Kenntnisse der jeweiligen Belagerungsmaschine haben. Bei falscher Bedienung und Einstellung der Waffe kann einiges passieren. Ein verfehlter Schuss ist hier das geringste Übel. Bei zu starker Beanspruchung können die Träger und Seile reißen. Bei der Größe und Spannkraft dieser Maschinen bedingt das sofort den Tod des Bedienungspersonals bzw. aller umstehenden Personen. Möglicherweise verursacht das aufgelegte Geschoss zusätzlichen Schaden im eigenen Lager. Dies eben nur als Beispiel. Aus diesem Grund gibt es z.B. beim Spielesystem Midgard verschiedene Fähigkeiten die ein Charakter lernen muss bevor er überhaupt sich an derartige Maschinen wagen kann. Hier ein Beispiel, exemplarisch für andere Fantasy Systeme verwendbar:

KATAPULT BEDIENEN

Mindestwert für Geschicklichkeit: 31

(max. 100)

Mindestwert für Intelligenz: 31

(max. 100)

Unter dem Begriff Katapult werden alle Belagerungsmaschinen zusammengefasst, die Geschosse in einer ballistischen Kurve schleudern. Die Reichweite dieser Geschütze ist je nach Bauart 300m bis 400m. Das Laden und Spannen nimmt bei kleineren Katapulten 5 min. bei größeren die zwei- bis dreifache Zeit in Anspruch. Beim Abschießen eines Katapultes wird kein Erfolgswurf(EW):Angriff durchgeführt, sondern Spielfiguren im

Zielbereich müssen einen Prüfwurf (PW): Reaktionswert mit WM + 20 machen. Der Schaden variiert zwischen 3W6 und 10W6, der Zielbereich zwischen 1 und 4 Quadratmetern. Wegen der Zielgenauigkeit dieser Maschinen wird das Ziel nur getroffen, wenn dem Schützen ein Angriff mit einem improvisierten Wurfgeschoss gelingt (Erfolgswert +4). Bei einem Fehlwurf wird das getroffene Feld ausgewürfelt. Ein Abenteurer, der ein Katapult bedienen kann, kann mit Unterstützung von 2 bis 20 Hilfskräften ein solches Geschütz laden und ausrichten.

Lernkosten: 100 Fähigkeitspunkte (FP)

Grundfähigkeit für Krieger, Seefahrer und Söldner; Ausnahmefähigkeit für alle Zauberer.

DRITTER TEIL

ABENTEUERVORSCHLAG

Und als hätten die zwei das Pech an ihren Füßen kleben wurden sie auch noch zu einer Spezialmission auserwählt. Nachdem die Obersten der Stadt einen Tag lang beraten hatten wurde entschieden einen Vorstoß zu wagen. Die Analyse hatte ergeben, dass die Plattformen der Triboks zu stark bewacht wurden um dort einen Angriff zu wagen. Aber die Wagen, die die Steine vom Steinbruch zum Lager transportierten waren ein gutes Ziel. Denn in der näheren Umgebung der Stadt gab es nicht genug große Brocken. Für einen Trupp aus 20 Leuten dürfte es kein Problem sein die Wagen zu zerstören. Und wie es Terres und Tarah schon seit ihrer Ankunft ging standen sie im falschen Moment am richtigen Platz. Denn als die 20 Krieger ausgewählt wurden liefen sie gerade an dem Kommandanten vorbei. Und der hatte in diesem Moment erst 18 Personen zusammen. So krochen sie gerade noch durch den Fluchttunnel um unbeobachtet aus der Stadt zu kommen. Terres und Tarah wollten nur hier weg. Aber der Truppführer hatte die Leute ständig im Auge. Kaum dass sie sich mal zwei Meter entfernten rief er sie zurück wie jeden anderen auch. Im Morgengrauen sahen sie die drei Wagen aus dem Lager kommen. Ein kleiner Wald gab ihnen die notwendige Deckung. Als die Wagen außer Sichtweite der Armee waren schlugen sie sofort zu. Mit großem

Geschrei stürzten sie sich auf die Fahrer und die paar Soldaten die dabei waren. Nach kurzem Kampf konnten sie die Wagen erbeuten und fuhren damit weit weg von der Stadt und der gegnerischen Armee. Hier wollten sie die Wagen zerstören, damit sie keinesfalls wieder verwendet werden konnten. Als die anderen abstiegen gaben Terres und Tarah ihren Zugpferden die Peitsche. Mit großem Getöse kutschierten sie um die anderen Wagen herum. Bis die anderen bemerkten was los war, waren Terres und Tarah schon über den nächsten Hügel und hatten wieder ihre Freiheit.

[stefan brutscher]

[midgard-site@gmx.de]

STILBLÜTEN

Spielleiter: „Stürzt du nicht endlich mal ab?“
Spieler: „Nein, meine Flugmagie hält mehrere Stunden.“
Spielleiter: „Nun gut, es ist Stunden später...“



Spielleiter: „Mach mal den Tisch frei!“
Spieler A: „Ach ne, jetzt werde ich mit meinem Zeug schon wieder verjagt.“
Spieler B: „Wir spielen ja nicht umsonst YARG...“



Spieler: „Ich schlage mit dem Hammer auf die Tür.“
Spielleiter: „Der Hammer bricht... *ganz lange Pause* ...durch die Tür!“

DER BUND DER DRACHENRITTER

- VON EINEM LEGENDÄREN WEBRING... -

WIE ERSCHAFFE ICH EINEN WEBRING?

Im Internet gibt es viele Seiten mit fast noch mehr Themen und um die zu finden, welche man sucht, kann man eine Suchmaschine, einen Webkatalog oder in extremen Fällen auch eine Wahrsagerin befragen. Die erste Methode ist hilfreich, wenn man nach einem bestimmten Begriff, Schlagwort, sucht; die zweite wenn man ein Themengebiet hat, das sehr eingeschränkt ist; und die dritte hilft nur, wenn man wirklich daran glaubt.

Aber keine dieser Methoden schützt einen unvorsichtigen Surfer vor der Unmenge an Müll und Baustellen, verschwundenen Seiten oder leeren Versprechungen. Was tun, wenn nach dem endlosen Laden eines kiloschweren Anfangsbildes oder nervigen Flash-Intros dann doch ein animiertes Baustellenschild freundlich darauf hinweist, dass die Homepage noch nicht fertig ist und laut letztem Update (vor mehr als einem Jahr geschehen) auch nicht mehr damit zu rechnen ist?

Wäre es nicht herrlich, wenn es eine Organisation gäbe, die zum Ziel hat, themen- und sprachgebunden, die besten Seiten des Internets zu vereinen, so dass man in aller Ruhe surfen und sich der Inhalte erfreuen kann?

Genau das dachten sich die Gründer des Webrings „DER BUND DER DRACHENRITTER“ auch. Sie beschlossen in ihren Webring nur Seiten aufzunehmen, die einem gewissen Standard entsprechen. Zwar haben sich die Ansprüche seit 1997 geändert und sind gestiegen, der grundlegende Wunsch nach Qualität ist aber geblieben.

Aber vielleicht sollte ich erst einmal erklären, was ein Webring ist. Dies ist erst einmal ein Stück Software, das es erlaubt durch eine Datenbank mit Homepageadressen zu navigieren. Jedes Mitglied in einem Webring wird durch einen solchen Datensatz repräsentiert und erhält eine eindeutige Kennung (ID), damit der entsprechende Eintrag angesteuert werden kann. Die Software erhält beim Aufruf eine ID und ein Kommando. Dieses Kommando steuert, ob in



eine bestimmte Richtung zu einem weiteren Mitglied, Datensatz, navigiert werden soll oder zur Homepage des Webrings.

Des weiteren braucht es noch eine Software zur Verwaltung der Datenbank. Damit sollen Mitglieder sich mit ihren Webseiten anmelden und später ihre Einträge verändern können. Eine Oberfläche für den Administrator wird noch benötigt, um den Ring zu verwalten zu können. Damit ist im Grunde der Webring technisch geschaffen. Doch nicht jeder kann solche Software schreiben und auch nicht jeder verfügt über einen Provider, der es erlaubt, solche Skripts laufen zu lassen. Aber es gibt im Internet eine Reihe von kostenlosen Webringhosts, die dies für den Ringadministrator erledigen. Nun braucht es noch ein Themengebiet und einen klingenden Namen und fertig ist der Webring.

Der Name muss das Themengebiet, mindestens aber Genre, widerspiegeln. Einfach nur „Fantasy-Webring“ ist zwar ausreichend, aber so etwas gibt es schon wie Sand am Meer. Außerdem soll ein Name einen Eindruck vermitteln und beim Lesen eine Vorstellung von etwas Besonderem hervorrufen: „Träger des Rings“ (für Tolkien-Fansites), „Kinder der Legende“ (für mystische Fantasy), „Bund der Lanze“ (für Fans der Drachenlanzen-Serie), „Helden des Schwarzen Auges“ (für das gleichnamige Rollenspiel). Der Name ist zwar nicht wesentlich, trägt aber ein gutes Stück dazu bei, das Mar-

keting für den Ring zu vereinfachen, aber zu diesem Thema später.

Mit Name und Technik ist der erste Schritt noch nicht abgeschlossen. Was noch fehlt, ist eine Webring-Homepage und eine Satzung. Niemals sollte man die eigene Homepage als Ringhomepage verwenden, wo ein verschämter Link auf den Webring verweist, oder die Eingabe als kryptische Url oder als Popup-Shorty notwendig ist. Wenn es nicht eine eigene Domäne sein kann (was ja auch nicht mehr die Welt kostet), dann wenigstens das Unterverzeichnis einer Domäne. Die Homepage muss sauber programmiert sein und übersichtlich gestaltet. Benötigt wird ein knackiges Logo, ein Forum, eine Mitgliederliste, eine Warteliste, ein Anmeldeformular, eine Seite mit einer Selbstdarstellung (wieso, weshalb, warum) und nicht zuletzt die Satzung.

Die Satzung bestimmt, wer Mitglied werden darf und wer nicht. Sie ist fast so kompliziert und einfach wie eine Vereinsatzung. Sie beschreibt den Zweck des Webrings und wer eintreten darf, und die Aufgaben der Mitglieder und Administratoren. Mit einer sauberen Satzung gibt es viel weniger Ärger, als ohne und vor allem, viel weniger Diskussionen. Das Lesen der Satzung sollte Teil des Aufnahmeverfahrens sein, wie eine Lizenzvereinbarung bei der Installation von Software: „Wer den Knopf drückt, erklärt sich damit einverstanden.“

Wer all dies fertig hat und glaubt, nun hat er alles geschafft, dem lächle ich freundlich zu, denn die Arbeit hat jetzt erst richtig begonnen. Es müssen Mitglieder her. Viele Webringe dümpeln vor sich hin mit nicht mehr als zehn Mitgliedern (dann hätte man es ja auch gleich bleiben lassen können). Diesen Webringen fehlt es vor allen an engagierten Ringmastern, die das Marketing nicht dem Zufall überlassen. Dabei ist es so einfach. Bei jedem Besuch einer vermutlich passenden Homepage schreibt der fleißige Ringadministrator eine Einladung per Mail oder noch viel besser in das Gästebuch. Allein durch diese simple Maßnahme füllt sich nach und nach der Ring und dann kann man noch in Newsgroups und Foren für die eigene Sache werben.

Wenn man als fleißiger Ringmaster nun die ersten Mitglieder hat und der Ring langsam Gestalt annimmt, gilt es etwas zu schaffen, was ich den „Geist des Webrings“ nennen möchte. Dieser Geist ist ein Phänomen, das im Internet Community genannt wird. Es ist die Gemeinschaft von Menschen unterschiedlichster Altersgruppen mit teilweise überschneidenden Interessen. Sie ist unbedingt ein soziales Gebilde, das nur funktionieren kann, wenn es gut erkennbare Regeln der Fairness gibt und vor allen wenn die Mitglieder willig sind sich daran zu halten. Um diesen Geist ins Leben zu rufen, ist es mindestens notwendig, alle wesentlichen Entscheidungen in die Hände der Mitglieder der Gemeinschaft zu legen. Wenn eine Möglichkeit besteht, eine Entscheidung in einem demokratischen Prozess zu beeinflussen, wird diese in den meisten Fällen wahrgenommen. Die aus dem Entscheidungsprozeß resultierenden Diskussionen lassen Lebendigkeit entstehen, ohne die jedes Gebilde unweigerlich zu Grunde geht. Wer einmal eine wesentliche Entscheidung mit getroffen hat, verbindet in den meisten Fällen auch eine Verantwortung mit dem Resultat. Dadurch entsteht eine Bindung, ohne dass Nachteile für das Mitglied daraus resultieren.

Ob dies alles künstlich geschaffen werden kann, weiß ich nicht. Bei Touristikveranstaltungen, Seminaren oder Workshops ist dies möglich. Bei den Drachenrittern war dies von Anfang eher eine Frage des Selbstverständnisses. Es fing damit an, dass das Logo von den Mitgliedern gewählt werden konnte und steigerte sich, als die Mitglieder des Rings über die Neuaufnahmen bestimmen konnten. Heute wird jede Entscheidung im Forum besprochen und von den aktiven Mitgliedern des Rings bestimmt.

Und noch ein weiterer Punkt macht den Geist eines Webrings aus. Die Rollen sind entsprechend des Motivs besetzt und es wird trotz des organisatorisch Notwendigen viel Wert auf die phantastische Stimmung gelegt. So wird die Homepage zur Drachenburg, die Mitglieder sind die Drachenritter, Bewerber werden Knappen genannt, der Ringadministrator wird als Drachenmeister bezeichnet, der Henker lehnt die übelsten Bewerber im Schnellgericht ab, der Hofbarde verliert den Newsletter und die ersten Magier, Ritter und Ladies helfen, wo sie nur können. Die Drachenritter sind ein Fantasy-Webring, durch und durch.

Ich hoffe nun den geeigneten Lesern näher gebracht zu haben, was ein Webring ist und auch wie die Drachenritter sich als Webring sehen. Die Frage, was diesen Webring so berühmt gemacht hat, bleibt jedoch offen und ich kann sie selbst nur teilweise beantworten. Eventuell ist es unsere harte Kritik verbunden mit der Hilfsbereitschaft, dort zu helfen, wo wir können. Vielleicht ist es auch die Verrücktheit und der Humor der einzelnen Mitglieder, die gleichzeitig mit großer Ernsthaftigkeit die Sache des Ringes voran treiben.



DIE GESCHICHTE DES BUNDES

VORWORT

Es war vor langer, langer Zeit. Dicker bleicher Staub hatte sich inzwischen auf die alten Pergamente gelegt und der Gang ins Archiv, war der Weg in eine Vergangenheit, unsicherer und noch unbekannter als die Zukunft.

Ich legte meinen Mantel der Verantwortung über die Lehne des ersten Throns des allerersten der Drachenmeister. Jener Mantel, der so oft man ihn auch teilt, immer wieder vollständig erscheint und mit seiner Schwere den Träger zu erdrücken droht. Und doch ist er das feinste aller Gewänder, edel im Stoff, fein im Gewebe und mit Zier und Ruhm geschmückt, wie kein anderes. Oft hatte ich ihn achtlos über diesen Stuhl geworfen, wenn ich das Dunkel in der Tiefe der Archive suchte, um Ruhe zu finden und meine Gedanken mit den Geistern der Vergangenheit zu teilen. Es war ein einfacher Stuhl, kein Vergleich mit meinem Thron oben in der Drachenburg. Aber damals gab

es noch keine Burg, sondern ein kleines Haus, wo sich Gleichgesinnte und Gleichberechtigte trafen und vom Gastgeber „Lord Soth“ empfangen wurden.

Aus einem Impuls heraus hob ich den Mantel hoch und schob ihn einen Stuhl weiter, auf den fast genauso schmucklosen Stuhl auf dem ich Platz zu nehmen pflege, wenn ich hier herunter komme.

Ich schaute mir den Stuhl des ersten Drachenmeisters genauer an. Er unterschied sich in nicht von den anderen Stühlen um den Tisch, den ich vor Jahren hier herunter schaffen ließ und der von einem Berg aus Pergament und Leder bedeckt war. Ich weiß nicht was mich dazu trieb an jenem Abend, aber mit einem Schwung nahm ich das Drachenschwert vom Rücken und verwendete das edelste Stück Metall wie eine Schaufel, bis der Tisch vollkommen frei von jeder Last war. Dann zog ich mein Hemd aus und polierte mit dem feinen Zwirn die dunkle Oberfläche bis der Lichtschein der Lampen sich einen glatten Weg über die Fläche bahnte, wie der Mond, wenn er über nachtschwarzes Wasser seine Kreise zieht.

Viel war nicht mehr zu tun. Ich rückte die Stühle zurecht, breitete den Mantel der Verantwortung als Tischdecke aus und setzte mich in mitten auf den Tisch und wartete.

Ich weiß nicht mehr genau, worauf ich eigentlich wartete. Ich blickte von Stuhl zu Stuhl. Jeder Stuhl einstmals von einer Lady oder einem Ritter als Sitz im Rat der Gründungsmitglieder benutzt. Wie war es ihnen ergangen, fragte ich mich. Was haben sie gedacht, als ich den Ring übergeben bekam? Wie reagierten sie, als sie feststellen mussten, dass nicht jeder Ritter, der seine Burg zur Schau stellte, würdig war im Bunde aufgenommen zu werden? Wie fühlten sie sich bei der Gründung?

Meine Gedanken wanderten immer tiefer in die Vergangenheit und ich rief mit meinem Grübeln und Denken die alten Geister des Rings hervor. Und schließlich waren sie bei mir und ich konnte die Anwesenheit der alten Ringgeister spüren und sie beantworteten meine Fragen, erst zögerlich und dann immer bestimmter mit jedem Wort.

Wie lange ich dort verbracht habe, kann ich nicht sagen. Der Mond stand schon hoch über dem Wald vor der Burg, als ich aus den Archiven nach oben ging. Im Turm des Barden brannte noch Licht und ich hörte das Gelächter von San und Rouvasch und auch das Glucksen von Takina, die gemein-

sam neue Lieder und Spottgedichte unter viel Wein und anderen „geistigen Getränken“ ersannen. Gerne hätte ich mich beteiligt. Doch mein Kopf schwirrte von den Gedanken der Geister, die ich niederschreiben wollte bevor ich sie vergessen könnte:

DIE GESCHICHTE DES BUNDES DER DRACHENRITTER

Begonnen hat die Geschichte des Bundes recht mystisch im Herbst 1997 (was ihn zu einem der ältesten seiner Art macht). Der erste der Drachenritter, „Sir John“ Christian Werner (<http://www.drachenlanze.de>) hat eine Anfrage von einer ihm unbekannt Person bekommen, die ihm den Vorschlag unterbreitet, einen Fantasy-Webring zu gründen (leider hat er nie wieder was von demjenigen gehört).

Kurz darauf hat er Kontakt mit Mmchen (<http://www.mmchen.de>) und Lord Soth aufgenommen um diese Angelegenheit zu besprechen. Die Beiden waren begeistert und haben gemeinsam die ersten Pläne geschmiedet.

Da Christian selber im Dragonlance-Webring (www.dragonlance.com) war, kannte er den Service von Webring.org und hatte dann im Oktober 97 den ersten Webring mit dem Namen „Die Drachenritter“ eingerichtet.

Lord Soth hat daraufhin eine Webseite erstellt, auf der die ersten Prinzipien niedergeschrieben wurden und über Angelegenheiten wie das Ringlogo u.ä. abgestimmt wurde. Diese Website existiert noch unter <http://ourworld.compuserve.com/homepages/soth/webr.htm>

Kurz nach dem Start der Homepage haben vier oder fünf Ringmitglieder eigene Logo-vorschläge gebastelt, die auf der Homepage vorgestellt wurden. Nach zwei Wochen hatten zehn bis zwölf Leute ihre Stimmen abgegeben, welches Logo sie für die Drachenritter nehmen. Sie haben sich für Christians Vorschlag entschieden.

Fortan hieß der Webring also „Der Bund der Drachenritter“ und wuchs und gedieh auf 35 Mitglieder innerhalb eines halben Jahres. Aber bereits damals sollte nicht jede Website aufgenommen werden. Mmchen, Soth, Pippin und Christian bildeten eine Jurie und bewerteten einzelne Seiten, die bei Mehrheit aufgenommen wurden.

Nach dem halben Jahr zog sich Lord Soth wegen beruflichen Gründen aus dem Ringgalltag zurück und Christian musste sich

auch um die Homepage des Webrings kümmern (07.1998).

Kurzerhand erstellte Christian eine neue Webseite, die aber nicht lang online war... ca. Mitte bis Herbst 98 wurde die neue Webseite eingeführt. Manche werden sich an die alte Seite erinnern, die mit ihrem Holzlook bis Ende 2000 in überarbeiteter Form noch online war.

Leider musste Christian feststellen, dass sein Studium etwas litt und suchte dar-



aufhin jemanden, der ihn entweder unterstützt oder den Ring komplett übernimmt. Nach Anfragen an einige spezielle Leute, die seiner Meinung nach gut für diese Aufgabe geeignet wären, bekam er tatsächlich drei Angebote. Ein Angebot stammte von Jens Peter Kleinau (<http://www.yarpg.de>) und da Christian seine Webseite überzeugt hatte, hat er ihm den Ring übertragen.

Seit dem 29.11.1999 führt Jens Peter den Ring und hat einige Neuerungen eingeführt. So fand er das Aufnahmeverfahren nicht praktikabel und führte ein neues Verfahren ein (das inzwischen viel kopiert wurde). Die Bewerber werden in einem Forum (Warteliste genannt) vorgestellt und werden dort von den aktiven Mitgliedern des Rings, aber auch von Gästen diskutiert.

Zum Beispiel musste ein neues Logo her. Das ursprüngliche Bild stammte von Jeff Easley und ist per Copyright geschützt.

Im Januar 2001 kam dann die Katastrophe für den Webring, wie für viele andere auch. Der kostenlose Service von Webring.org wurde von dem Giganten Yahoo geschluckt. Das bedeutete Nachteile für alle Teilnehmer. So musste jedes Ringmitglied auch Mitglied bei Yahoo werden. Das war nicht tragbar. Und somit wurde der

alte Webring mit über Hundert Mitgliedern annulliert und ganz von vorne begonnen. Die Satzung wurde verfeinert und dann begannen die Drachenritter mit genau zwei Mitgliedern erneut.

Bis Februar 2001 dauerte der Umbau der Webringfunktionalität und dann wurde nach und nach auch die Homepage erneuert, die dann im April 2001 in ihrem vollem neuen Glanz erstrahlte. Viele Funktionalitäten sind dazu gekommen und immer mehr entspricht auch die Homepage dem Credo der Drachenritter, nämlich die Qualität der Webseiten zu verbessern und den Homepagesbesitzern zu helfen.

Im Juli 2001 hatten sich inzwischen über 300 Bewerber eingefunden und die Drachenritter sind wieder Hundert an der Zahl. Die Homepage gehört zu den Top10 der Fantasy-Homepages und wird pro Tag von über 300 verschiedenen Surfern besucht.

WARUM SOLLTE ICH EIN DRACHENRITTER WERDEN?

Es geschah im Jahre des Herrn 2000, als in einem wohlbesuchten Großen Fantasy Forum (www.grofafo.de) des weltweit umspannenden Netzes eine Gestalt in jämmerlichen Zustand erschien. Seine glänzende Rüstung war voller Schmutz und Unrat und er machte einen durch und durch gehetzten Eindruck. Er öffnete seinen Mund und rief heraus: „Die Drachenritter haben mir das angetan. Ich kam mit meiner wohlgestalteten Burg und dieses arrogante Pack, lachte über mein Gebäude und bewarf mich mit Dreck.“ Die Zuhörerschaft lauschte erstaunt, warf einen Blick auf die Gestalt und die Burg, und dann wandte sie sich leise lächelnd wieder den wichtigen Dingen des Alltags der Rollenspieler zu.

Bei dem armen Kerl handelte es sich um einen Bewerber auf den Posten eines Drachenritters in dem gleichnamigen Fantasy Webring. Er wurde wie etwa zwei Drittel aller Bewerbungen gewogen und für zu leicht befunden, um in diesen exklusiven Bund aufgenommen zu werden. Zum Glück für diesen Webring reagieren jedoch nur wenige Ausnahmen in dieser expressiven Form. Die meisten Bewerber sind froh über die ihnen entgegen gebrachte Aufmerksamkeit und die ehrliche, konstruktive und manchmal auch harte Kritik, die ihrer Homepage zu Teil wird. Nicht wenige packt der Ehrgeiz und dann basteln sie an ihrer

Homepage, fragen erneut bei den Rittern nach und wenn sie es geschafft haben, bewerben sie sich erneut. Diese Ritter tragen ihr Wappen mit besonderen Stolz und dies zu Recht, denn sie haben nicht nur bewiesen, dass sie eine gute Homepage bauen können, sondern auch Kritik annehmen und bereit sind, Arbeit in Qualität umzusetzen und so den Besuchern ihrer Homepage etwas zu bieten.

Wir haben einfach mal die Ritter in ihrem Forum gefragt, welches ihre Beweggründe waren und sind, bei diesem Webring zu sein. Folgende Meldungen haben wir erhalten:

TAULIN VON TAR ANT

Drachenritter - ja warum bin ich eigentlich Drachenritter? Zuerst war es eine Herausforderung. Ich hielt meine Seite ja für gut - aber was sagen andere dazu? Andere, von denen ich wusste, dass sie nicht eben zimperlich, aber doch immer fair mit Bewerbern umgehen. Tja - und dann habe ich mir irgendwann mal einen Ruck gegeben: Und nun bin ich hier. Mehr - oder auch minder - aktiv, aber immer mit Spaß an der Sache. Ich finde hier eine Gemeinschaft von Leuten, die gleichgesinnt sind, ohne gleich mit dem fanatischen Glitzern in den Augen aufzutreten. Von Blödeleien auf hohem Niveau bis hin zur fundierten (und funktionierenden!) Hilfestellung gibts alles hier. Geben und nehmen - das ist eines der ungeschriebenen Gesetze am Hof der Drachenritter. Ich nehme Hilfe gerne an und ich gebe auch mein bescheidenes Wissen weiter. Hier dabei zu sein bedeutet für mich viel. Nicht nur, weil ich immer noch viel hier

lernen kann - nein: der bunt zusammengewürfelte Haufen, der sich auch nicht zu schade ist bis an die Grenze der Selbsterfleischung kontrovers zu diskutieren, hat unter der oft als hart bezeichneten Schale einen liebenswerten Kern. Ich habe Freunde hier gefunden....

TAKINA DER GOBBO

Bei der Bewerbung habe ich hier erstmals ernsthafte Kritik zu hören bekommen und auch Ratschläge und Hilfen, um die kritisierten Punkte in den Griff zu bekommen. Außerdem liebe ich die Diskussionen im Forum. Außerdem lernt man hier so viele nette Leute kennen und hat zufällig noch mehr Traffic auf der eigenen Homepage. Die Drachenritter sind nicht nur ein Webring, sondern ein eigenes Hobby für sich.

DELIAH

Warum bin ich hier? Ja, da eilte der Ruf der Drachenritter voraus bis hin zu einem anderen Ring, bei dem ich mich Mitglied nennen durfte. Und da dort von den hohen Ansprüchen erzählt wurde, die die Drachenritter an ihre Mitgliedsseiten setzen dachte ich bei mir: Toll, da bekommst du bestimmt auch konstruktive Kritik, was an deiner Seite noch zu verbessern ist. Bei der Bewerbung kam dann die Überraschung. Alle Mitglieder durften mitstimmen und das fand ich klasse. Endlich mal ein Ring bei dem man aktiv teilnehmen kann, wenn man den Drang dazu verspürt. Und so lernte ich eine Gemeinschaft kennen, die ich so zuvor noch nicht in der Form eines Webrings erblickt habe. Hier ist man gerne bereit Hilfestellungen zu geben und auch ich selbst kann mit meinem

spärlichen Wissen ab und an hilfreich sein. Und es bleibt nicht nur dabei. Die Seite ist während meiner Mitgliedszeit erstaunlich gewachsen, hat sich herausgeputzt und bietet viel mehr als den reinen Ring. Wer hier Mitglied wird kann auch Teil einer Gemeinschaft werden und Freundschaften binden und pflegen. Das macht den Ring aus. Die Bindung der Mitglieder untereinander und auch die kleinen Streitereien, die zu solchen Bindungen nun mal gehören. Wäre der Webring von heute auf morgen verschwunden würde ich das ganz schön vermissen.

SYLVIA

Hihi, im Webring bin ich nur, weil es meinen Drachen allein in der Galerie hier nicht gefallen hat und sie wohl etwas zu randalieren anfangen, so dass der Drachenmeister sich genötigt sah, auch die Verantwortliche für diesen lärmenden Haufen in die Burg zu holen... Für mich heißt das Zauberwort Community. Eine Menge gleichgesinnter, interessanter Leute mit ebenso interessanten Webseiten... aktiv mitwirken und gestalten... Austausch, Hilfsbereitschaft, Freundschaft, Gemeinschaft, Hilfe, auch Ehre irgendwie. Ist halt doch unser aller zweites Zuhause :-)

JENNA

Also, ich muß gestehen, dass ich erst seit 2 1/2 Jahren Internetanschluß habe. Meine Welt Amberlonia feierte vor kurzem einjähriges Bestehen und hat bisher viele, viele interessante Gäste gehabt. Das kommt in erster Linie durch die Drachenritter, die wie eine kleine Familie zusammenhält und, ganz wichtig, aus Gleichgesinnten besteht. Vor Jahren hab ich alle meine Ideen heimlich in meinem Kämmerchen zu Papier gebracht. Nie hab ich selbstverfaßte Stücke veröffentlicht. War halt der Einzige, der sich für Fantasy interessierte. Als ich dann gewagt habe, erst durch Gut zu Reden eines Freundes, meine Ideen im Netz zu veröffentlichen, waren die Drachenritter meine erste Anlaufstelle. Eigentlich per Zufall gefunden habe ich dann die ersten spams *schäm* verschickt und bekam daraufhin Besuch von unserem Drachenmeister. In einem der ersten GB Einträge Amberlonias schlug mich Jens Peter zur Aufnahme vor, was ich mir natürlich nicht entgehen ließ. Jetzt bin ich wahrlich stolz Mitglied zu sein. Das liegt erstens an den vielen ehrlichen Kritiken und



Hilfen, wie auch den netten Kontakt zu anderen Webmastern, die hierdurch entstanden sind. Ich hoffe, dass dieser Ring noch lange, lange existiert. Denn der Bund der Drachenritter ist nach wie vor die beste Anlaufadresse für deutschsprachige Fantasy im Netz.

KEYKEEPER

Meine Gründe? Kritik! Und zwar harte und konstruktive. Die wollte ich haben. Verbesserungsvorschläge und auch Tipps, wie man diese umsetzen kann. Qualität! Ein Ring, in dem wirklich gute Seiten zusammengeschlossen sind, in dem bei der Aufnahme auch nach Qualität der Seite ausgewählt wird und bei dem man stolz sein kann, dabei zu sein. Ich bin nur in zwei Webringungen, weil ich meine Linkseite nicht mit Ringbannern zupflastern möchte, um Traffic zu bekommen, sondern weil ich einen Bezug zu den Ringen haben will, in denen ich Mitglied bin. Und den hab ich hier. Und was mir positiv aufgefallen ist, seit ich hier bin: Das Forum. Hilfe aus allen Ecken, Diskussionen, Blödelein, Spass. Die Seite, schön gestaltet und informativ mit Hilfen und Tools, etc.

THOMAS

Ich bin durch Zufall hier. Früher einmal hat jemand einen Ork-Webring gegründet (es gibt außer meiner, der „offiziellen“, Ork-Web-Site noch einige Fanseiten im Netz), der aber einschlief, weil insbesondere ich damals noch keine Lust hatte, mich daran zu beteiligen. Inzwischen dachte ich mir, ach, ich könnte ja mal einen eigenen Webring gründen. Aber als guter Verwaltungsbeamter wollte ich mir natürlich vorher angucken, was andere vor mir da schon gemacht haben. So kam ich auf den Drachenritter-Webring. Meine Seite wurde auch problemlos aufgenommen. Erst als sie bei einer Rundreise wegen des mageren Layouts (zutreffenderweise) und mangelnder Aktualität (unzutreffenderweise) auf den Prüfstand gestellt wurde, habe ich mich ernsthaft um den Drachenritterwebring gekümmert. Und siehe! Unter dem völlig unauffälligen Link „Warteliste“ verbarg sich Spaß, Spannung und Abenteuer!

Tja, und nun bin ich hier. Obwohl Drachen ja nicht die besten Freunde der Orks sind.

YERHO

Nun, ich war schon früher Mitglied bei den Drachenrittern und muß gestehen, daß es mir damals doch um den Traffic für meine recht junge Seite ging. Nun, dann war der Webring eine Weile inaktiv, aber eines schönen Tages erhielt ich einen interessanten Brief... So so, die Drachenritter sind wieder da? Ein wenig hatte ich ja davon schon mitbekommen, aber nun wollte ich mir die Sache ansehen und stellte fest, dass sich der vormalige einfache Webring zu einer richtigen Community gemausert hatte. Aus der Neugier wurde dann der Wunsch, dabei sein zu dürfen und von dort bis zur Bewerbung war es nur ein kleiner Schritt. Jetzt, wo ich es geschafft habe, freue ich mich, mit so vielen Gleichgesinnten über spezielle Themen, aber auch Gott und die Welt reden zu können und Mitglied eines angesehenen Rings zu sein, aus dem man für sich genau soviel herausholen kann, wie man selbst beizutragen gewillt ist. Und mal im Ernst... Die bloße Vernetzung der Seiten ist doch bei der guten Stimmung hier schon längst in den Hintergrund gerückt, oder?



CANCELLOT

Meine Seiten gibt es jetzt etwas länger als ein Jahr und ganz am Anfang stieß ich beim begutachten anderer Fantasyseiten (was haben die, wie präsentieren sie es) ziemlich oft auf das Drachenritterlogo - ganz am Anfang kam mir das absolut imposant und irgendwie ganz wichtig vor. Neugierig auf das, was sich dahinter wohl verbirgt bin ich dann auf das Forum gestossen und hab fast täglich mitgelesen. Ich bin

auch fast täglich blasser geworden, wenn Reigam Bewerber durch die Mangel gedreht hat oder der Henker und sein Schnellgericht auftauchen. „Das schaffts du nie!“ geisterte ständig durch meinen Kopf - und die hier von allen zitierte und herbei gesehnte Kritik wollte ich mir zu dem Zeitpunkt auch lieber garnicht antun. Wahrscheinlich hat der Ring an meinem Umbauwahn schuld - ewig wollt ich was verbessern, um den hohen Ansprüchen zu genügen und als ich meine Seite dann endlich vorgestellt hatte traute ich mich schon fast gar nicht mehr ins Forum zu gucken - dabei ist gar nichts passiert *heul* (Insgeheim freute ich mich irgendwo auf so ein rasantes Wortmatch mit dem bösen Magier *g*). Heute müsste man mich wahrscheinlich mit Bannsprüchen belegen und in der Wüste aussetzen, damit ich diesem Ring fernbleibe - und das obwohl ihr alle nur Buchstaben auf meinem Monitor seid. Ich kann mich allen anderen nur anschließen - es ist einfach guuuuuut hier zu sein, weil es hier geben und nehmen noch zu gleichen Teilen gibt und man sich als Teil von etwas besonderem sieht - und ich hoffe es bleibt noch ein Weilchen so.

TOMMY

Ich war früher bereits Mitglied bei den Drachenrittern (hauptsächlich, weil mir das Logo damals sehr gut gefallen hat). Doch um ehrlich zu sein kümmerte mich der Ring recht wenig und ich bekam nicht einmal die großen Höhen und Tiefen mit, die sich im Laufe der Geschichte so ergaben. Erst kürzlich wurde ich dann wieder auf den Ring aufmerksam und entdeckte, dass er eine Community aus vielen netten (nun ja, zumindest untereinander ist dies mehr als zutreffend, aber ‚Neulinge‘ bekommen teilweise auch einen sehr rüden Ton zu hören) Leuten, die allesamt überdurchschnittlich gute Fantasyseiten im Netz haben, geworden ist. Ich bin jetzt aus zwei Gründen Mitglied bei den Drachenrittern: 1) weil es ein Gütezeichen für die eigene Homepage ist, von den Rittern nicht gleich wieder verjagt zu werden und 2) weil man hier fachkundige Hilfe beim Bau und Verbessern seiner Homepage erhält. Ich kann jedem, der selbst eine Fantasyseite betreibt und diese für gelungen hält, nur raten, sich bei den Drachenrittern zu bewerben.

[jens peter kleinau]
[www.drachenritter.de]



NICHTSPIELERCHARAKTERE

- FREUNDE, FEINDE, BEGEGNUNGEN -

Sie sind das Salz in der Suppe, der Zucker in der Limonade und der Schaum auf der Adria: Die NSCs, zu Deutsch: Nicht-Spieler-Charaktere, also Meisterpersonen. Wir wollen euch in jeder Ausgabe zwei dieser NSCs in Grundzügen als Ideenkonzept vorstellen. Die NPCs sind keinesfalls komplett ausgearbeitet, sondern sollen euch nur universelle Anregungen für eure Spielrunden geben.

ANDOR



KURZINFOS:

Name: Andor - Seinen Nachnamen hat er wohl nie erfahren. Jedenfalls lässt er, wenn er nach diesem gefragt wird, seiner Fantasie immer freien Lauf. So kann es schon einmal sein, dass er sich einem Gruppenmitglied als Herr Endorias und beim anderen als Herr Gutmann vorstellt.

Genre: Fantasy

Titel: Zumeist wird er von anderen ein mickriger Dieb genannt.

Abstammung: Wenn er das nur selber wüsste. Es ist ja nicht so, dass es einfach <schwups> gemacht hat und er war da, aber seine Eltern gehörten dem fahrenden Volke (manch böser Mund würde Zigeuner sagen) an. Da diese ja nicht unbedingt für ihre Selbhaftigkeit bekannt sind, weiß leider auch Andor nicht, wo er nun herkommt.

Alter: Anfang 20

Größe: 1,65 cm

Gewicht: 60 kg

Statur: schlank und wendig

Haarfarbe: blondbraun

Augenfarbe: rehbraun

BESCHREIBUNG:

Wenn man Andor das erste Mal begegnet, so könnte man der Meinung sein, einem kleinen Tolpatsch über den Weg zu laufen. Doch in den auf ersten Blick tapsigen Bewegungen, des zumeist braungebrannten jungen Mannes, liegt mehr Eleganz als erwartet.

Die hagere Gestalt ist gehüllt in ein normales Wollhemd und eine Wollhose. Das Hemd hat eine weißgraue und die Hose eher eine bräunliche Färbung. Beides ist jedoch häufig verdreckt, so dass man von der ursprünglichen Farbe nur noch wenig sieht. Auch sonst hat es Andor nicht unbedingt mit der Reinheit zu tun. Die ledernen Stiefel sind ausgetreten und mehr vom getrockneten Dreck braun als von sonst etwas. Das Haar, das im übrigen wirr zu allen Seiten nach oben steht, wird von einem abgewetzten, bläulichen Stirnband in Zaum gehalten und die paar freien Körperstellen, die nicht gewaschen gehören, kann man an einer Hand abzählen.

Die einzigen zwei Dinge, die in Ehren sauber gehalten werden sind eine silberne Gürtelschnalle, auf der ein Drachen abgebildet ist, und ein Leinentuch, das er in einer ruhigen Minute ständig grübelnd betrachtet. In seinem Gürtel stecken zwei Wurf-dolche und auf dem Rücken trägt er einen nicht unbedingt gutaussehenden Rucksack, in dem er alles Mögliche transportiert.

BEKANNTHEITSGRAD:

Da er es, wie seine Eltern, nie lange an einem Ort aushält ist sein Bekanntheitsgrad auch nicht unbedingt das Gelbe vom Ei. Er ist eher ein kleiner Fisch, der mit dem Strom schwimmt. Wenn er Mal gegen das Gesetz verstößt, dann zumeist wegen Lappalien, die keiner Erwähnung wert sind.

MOTIVATION:

Mit 18 Jahren ist Andor von „Zuhause“ losgezogen um das sagenumwobene Land Asgaloth zu finden. Sein Großvater hat ihm abends am Lagerfeuer immer davon berichtet. In der Mitte Asgaloths soll das Grab des großen Königs lowen liegen. Dieses reich geschmückte Grab soll auch heute noch eine lohnende Beute darstellen, da das Königreich seit Jahrhunderten verschollen ist.

Sein Großvater selbst war einmal dort, konnte sich jedoch nur eine silberne, mit einem Drachen verzierte Gürtelschnalle sichern. Aber er hat sich auf Leinen eine Karte angefertigt, damit er (oder einer seiner Ahnen) erneut in das gelobte Land reisen kann, um dort großen Reichtum zu erlangen.

Das Wissen, dass es kein Asgaloth gibt und dass er Gürtelschnalle und Karte im Suff erhalten hat, hat der Großvater mit ins Grab genommen. Doch Andor ist überzeugt, dass alles wahr ist. Somit ist er auf der ständigen, erfolglosen Suche nach Asgaloth.

VERHALTEN:

Andor ist eigentlich ein lieber Kerl. Etwas komisch, aber lieb. Sein Hauptmotiv ist, wie oben bereits erwähnt, das Finden des Grabes des großen Königs lowen. Dass das nicht unbedingt eine lukrative Arbeit ist, lässt sich hier ja überhaupt nicht abstreiten. Somit muss Andor eben schauen, wie er sich durch „Gaukeleien“ durch das Leben schlägt. Sollten seine akrobatischen Kunststücke mal nicht ausreichen, um sich ein Abendessen zu verdienen, so leiht er sich auch gerne mal ein paar Goldstücke von einem seiner reichen „Freunde“. Gut, in Wirklichkeit kennt er keinen der Menschen, denen er das Geld abknöpft, aber dafür wissen sie zumeist auch nicht, dass er ihnen Geld schuldet. Gleichet sich doch irgendwie aus, oder?

Im Grunde genommen ist Andor jedem gegenüber freundlich gesonnen. Sollte man jedoch Anstalten hegen ihm seine Karte wegzunehmen oder man behauptet, dass die Gürtelschnalle nur eine billige Fälschung sei, dann kann er wirklich fuchsteufelswild



STILBLÜTEN

Spieler A: „Ich rufe dem Troll zu: <Halt ihn auf!>“

Spieler B (Troll): „Ich fühle mich nicht angesprochen...“



Die Gruppe flieht vor einem Dämon und will durch einen Raum rennen, in denen einige Berufsspieler gerade am Zocken sind. Es gibt nur diese Tür. Es kommt zum Kampf. Der Spieler hat einen kritischen Erfolg.

Spielleiter: „Du triffst so gut, du kannst dir das Kampfergebnis praktisch aussuchen.“

Spieler: „Mein Gegner bricht durch eine plötzlich erscheinende Geheimtür?“

Spielleiter: „Sie haben die Geheimtür gefunden! Tötet sie alle...“



Spieler A: „Schüchtere die Gefangenen ein - du kannst das doch so gut.“

Spieler B (vom Insektenvolk der Horrihim) verschränkt seine Arme und schaut die Gefangenen böse an.

Spielleiter: „Es bilden sich kleine gelbe Pfützen...“



Spielleiter: „Ein Tentakel schnell aus dem Wasser, greift sich einen Gefangenen und verschwindet in der stinkenden Brühe...“

Spieler: „Hey, der Kerl ist geflohen!“

werden. Dabei geht er weniger mit brachialer Gewalt, als vielmehr mit der Spitzbübigkeit eines Kobolds vor.

MAGIE:

Mit Magie hat unser Freund wenig zu tun. Gut, er weiß zwar, welches Pülverchen bei Verbrennung so richtig raucht (was man bei den Zigeunern nicht alles lernt), aber ansonsten hat er eher die romantische Vorstellung von Zauberern. Schließlich haben seine Verwandten sehr oft Theaterstücke aufgeführt, in denen ein böser Zauberer eine hübsche Jungfrau gefangen hielt. Der Magier hat dann auch mit viel Schall und Rauch versucht den guten Ritter abzuhalten, aber das gelang ihm nie.

So in etwa ist auch die Vorstellung von Andor von Magiern. Sie leben zurückgezogen in ihren Türmen und sammeln Jungfrauen. Was sie im Endeffekt mit ihrer Beute anstellen wollen weiß er zwar nicht, aber sie sammeln sie eben.

Eine magische Sondierung von Andor bringt nur das zu Tage, was er tatsächlich ist. Ein stinknormaler Mensch ohne irgendwelchen magischen Dingen.

GERÜCHTE:

Da ihn im Grunde genommen niemand kennt, ist hier auch nichts einzuholen. Vereinzelt, genauen Beobachtern kann jedoch folgendes aufgefallen sein:

- Er hat immer einen alten Stoffetzen bei sich. Ich denke er kuschelt sich sogar im Bett an ihn.
- Armer Junge. Kann sich nicht einmal eine richtige Gürtelschnalle leisten. Muss leider das Blechteil von irgendeinem Jahrmarkt benutzen.
- Seine Kunststücke sind sehenswert. Hätte man ihm bei seiner Art gar nicht zuge-
traut

ZITATE:

- „Also mein Großvater pflegte immer zu sagen...“
- „Was, der Stoffetzen? Nichts, nur eine Erinnerung.“
- „Wohl wahr, eine schöne Gürtelschnalle, findet ihr nicht auch?“
- „Seid ihr auf der Suche nach etwas?“ (natürlich will Andor hiermit herausfinden, ob er allein nach König lowen sucht)

NJOLTIS

KURZINFOS:

Genre: Cyberpunk

Titel: Keiner

Abstammung: Das würde er niemandem auf die Nase binden

Alter: Ende 20

Größe: 1,83 cm

Gewicht: 80 kg

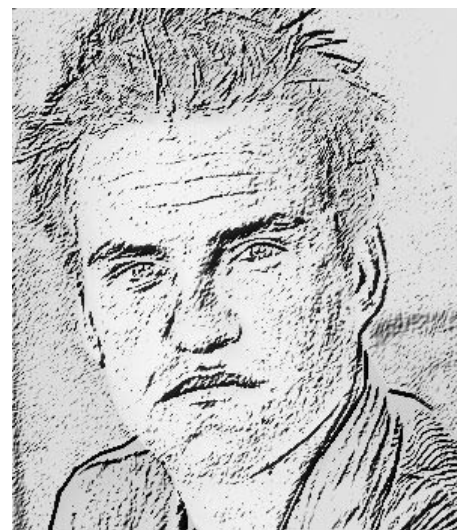
Statur: normal

Haarfarbe: blond, von silbernen Strähnen durchzogen

Augenfarbe: grün

BESCHREIBUNG:

Auf den ersten Blick wird man denken, dass Njoltis wohl der typische Decker ist. Ist auch kein Wunder, denn die Chip-Buchse an seinem Schädel liegt offen, so dass sie jeder sehen kann. Das kurzgeschnittene, nach oben abstehende Haar ist blond und von ein paar silbernen Strähnen durchzogen. Die bleiche Haut bildet einen vollen Kontrast zu seiner schwarzen, eng anliegenden Lederkleidung. Natürlich darf der lange schwarze Mantel und die Sonnenbrille nicht fehlen. Alles in allem eben der typische Decker.



BEKANNTHEITSGRAD:

In gewissen Kreisen hat er einen guten Ruf zu verteidigen. Das ist auch nötig, da er sich aus dem Deckergeschäft zurückgezogen hat. Aber dennoch war er gut in seiner Arbeit.

In anderen Kreisen jedoch wird er einfach nur der Verrückte genannt. Das liegt vielleicht an der Tatsache, dass er manchmal



NPC-ECKE



mitten in der Öffentlichkeit anfängt Selbstgespräche mit sich zu führen. Da macht er nicht mal vor wirklich lauten und vor allem wüsten Beschimpfungen, die den härtesten Ganger nach Hause zu seiner Mami rennen lassen, halt. Ein sonderbarer Kerl eben.

MOTIVATION:

Vor gut zwei Jahren hat Njoltis einen Run durchgeführt. Es sollte jedenfalls ein ganz einfacher Einsatz werden. Doch haben ihn seine Auftraggeber vollkommen auf's Kreuz gelegt. Sie haben ihn, aus bis heute unerklärlichen Gründen, verraten. Das hatte zur Folge, dass Njoltis dann im internen Firmennetz in eine Falle gelockt wurde.

Obwohl er sich mit allen möglichen Mitteln gewehrt und sich fast noch rechtzeitig ausgestöpselt hatte, hat sein Gehirn doch einen leichten Schaden erhalten. Denn seit dieser Zeit hat er einen ständigen Begleiter im Kopf sitzen. Er hat sich ihm als „Schizo“ vorgestellt und quasselt immer in den unpassendsten Augenblicken drauflos. So kommt es auch häufig zu Streitereien zwischen den beiden.

Seit dieser Zeit versucht Njoltis nun Schizo loszubekommen. Gut, er weiß, dass wenn er sich den Schädel wegpustet auch Schizo aufhört zu reden, aber das kann nicht die endgültige Lösung sein... Somit ist er auf der Suche nach einem Gegenmittel, um diese Feedbackschleife wieder aus seinem Hirn zu entfernen. Gleichzeitig versucht er natürlich die Hintermänner ins Fadenkreuz zu bekommen, damit er endlich mit ihnen abrechnen kann.

VERHALTEN:

Es ist schon etwas komisch mit anzusehen, wenn Njoltis mitten in der Monorailbahn sitzt und anfängt einen Schizo zu beschimpfen. Da kann es dann eben schon einmal dazu kommen, dass ein Fahrgast mit wenig Humor versucht ihm eine auf's Maul zu hauen...

Njoltis bekommt diesen Schlag auch meistens ab, doch bleibt er dann auch nicht friedlich. Im Gegenteil. Sollte er sich angegriffen fühlen, so zückt er immer gleich seine schwere Pistole. Es wäre ja nun nicht so, dass der Decker dadurch ein selbstmörderisches Verhalten an den Tag legt, aber eine gewisse, unterbewusste Todessehnsucht ist schon vorhanden.

Seinen wenigen Freunden gegenüber ist

er bedingungslos loyal. Fremde jedoch lässt er kaum an sich ran. Er muss dazu schon einen sehr guten Grund haben.

MAGIE:

Tja, auch mit Magie hatte er schon versucht Schizo loszubekommen. Das hatte dieser ihm damals so übel genommen, dass er Tag und Nacht nur noch dumme Pop-Lieder geträllert hat. Wer schon mal ein übel singendes Hirngespinnst hatte, der weiß, wie lange eine Nacht dann doch sein kann...

Ansonsten lässt sich nur sagen, dass bei einer magischen Sondierung des Deckers eben die Chipbuchse und ein paar wenige andere Verbesserungen (Talentleitungen und Reflexverstärker) auffallen.

GERÜCHTE:

Um solch eine kuriose Gestalt rankt sich natürlich auch das ein oder andere Gerücht:

- Er war eigentlich schon tot, aber eine große Macht hat ihn aus dem Jenseits zurückgeschickt, um sich an seinen Mördern zu rächen. (Naja, wer weiß?)
- Renraku hat ihn den Verstand gekostet. (Richtig)
- Früher, in seinen guten Tagen, da haben die Konzerne vor ihm gezittert. (Teilweise richtig. Er war mal gut, aber nicht gut genug, um die Großen tatsächlich zu interessieren.)
- Ein verdammter Irrer. (Richtig)

ZITATE:

- (zu sich selbst:) „Du verdammte <zensiert> Drecksau, ich puste dir gleich das letzte Leben raus!“
- (zu sich selbst:) „Halt die Klappe!“
- (während er seinen Kopf im Stakkato auf eine Tischplatte hämmert:) „Warum nur? Warum immer nur ich?“
- „Nein, ich bin schon lange nicht mehr im Geschäft. Aber danke für das Angebot!“

[christian dodel]

10 Merkmale, die dich zu einem PowerGamer machen:

1. Arsen ist eines deiner Lieblingsgewürze.
2. Wenn du eine neue Rüstung brauchst legst du dich kurz in Lava ein und lässt diese auskühlen.
3. Du schenkst deinem ersten Kind einen Drachen als Haustier.
4. Während einer tiefgehenden psychologischen Diskussion rotzt du fünf Feuerbälle auf 80 Orks.
5. Sobald dein Charakter stirbt benutzt er eines seiner Continues.
6. Du besitzt mehr Gold als alle Königreiche deines Kontinents.
7. Du würfelst länger als zwei Stunden bei der Charaktererschaffung.
8. Du bist gewöhnt direkt mit dem Kopf durch die Wand zu gehen - anstatt die Türe zu benutzen.
9. Du schreibst Abenteuer für Fanpro
10. Deine Initialen sind SK.

[christian dodel]



ALTE BEKANNTHEITEN, NEUE FEINDE

- EINE ASTRA 19 KURZGESCHICHTE -

13. September 2696

„Gibt es auch einen Mr. Gonzales?“ Crain schwitzte. Diese Frau machte ihn wahnsinnig, wie sie in ihrem Sessel saß und ihn über den Rand ihres flachen Cocktailglases anschaute. Ihr weiser, breitrempiger Hut verwehrte dem Kerzenlicht den Zugang zu ihrem Gesicht, so dass ihre Augen wie zwei kleine wasserblaue Scheinwerfer aus dem Schatten blickten.

„Nein“, antwortete sie und ihre Stimme klang wie geschmolzenes Gold, das über Crains Verstand lief und ihn zu ersticken drohte. „Es gab ihn.“

Sie nahm einen tiefen Zug von ihrer süßlich riechenden Zigarette und blies den Rauch sanft durch ihre gespitzten Lippen zur Decke. „Er ist jetzt ein Engel!“

Der Zigarettenrauch hing über ihr, und Crain konnte den Heiligenschein sehen, den die Qualmwolke um ihren Kopf gelegt hatte. Diese Frau verwirrte ihn total. Er brachte in ihrer Gegenwart fast keinen zusammenhängenden Satz heraus und es hätte ihn nicht gewundert, wenn er in den nächsten Minuten zu einem sabbernden Idioten geworden wäre. Diese Frau war eine Aphrodite, eine Göttin der Schönheit, ein Kind, aus dem Schaum der Meeres geboren. Sie war Nektar für seine Seele und Ambrosius für sein Herz, sie war...

Crain ertappte sich beim Abschweifen. Das konnte ungesund werden, denn wer sich zu tief fallen ließ, konnte dabei leicht zerschellen. Woran auch immer! Der Elf räusperte sich und seine Stimme klang wie die eines kleinen Jungen, der bei etwas Peinlichem ertappt worden war: „Natürlich. Bestimmt ist er das. Ein Engel.“

Dann schwieg er. Der Kopfgeldjäger konnte den Anflug eines Lächelns sehen, das ihn aus dem Schatten ihres schokoladenbraunen Gesichtes zuwinkte. „Sicher!“ Ihre Stimme klang so sanft, und trotzdem hallte sie wie Glockenschläge millionenfach im Kopf des Elfen nach. Crain nickte wieder. Mehr gab es nicht zu tun für ihn. Sie lächelte, und ein Hauch von Spott lag um ihre Züge.

„Er starb so früh. Welche eine Tragödie!“ Ein leichter Seufzer drang über ihre wundervoll geschwungenen Lippen und legte sich

Crain direkt ums Herz. Er konnte diese Frau nicht leiden sehen.

„Aber, Mrs. Gonzales, er ist jetzt ein Engel!“ Dies war der Trost, den er ihr geben konnte.

Sie nippte an ihrem Glas und spielte gedankenverloren mit ihrer Zunge an der Olive herum, die in ihrem Cocktail schwamm. Wäre Crain kein Profi gewesen, hätte er jetzt angefangen zu sabbern. So begann er nur, zu schwitzen.

„Ich gehe davon aus, mein lieber Havok. Ich gehe davon aus. Schließlich mache ich nur Engel. Allerdings ist er ein Engel mit Einschussloch zwischen den Augen. Aber das werden sie da oben schon irgendwie chirurgisch gelöst haben!“ Schweigen, während sie die Olive verspeiste. Dann, ganz nebenbei: „So, mein Lieber, ich werde ihnen nun das Haus zeigen, dann das Schlafzimmer und dann kommen wir irgendwann zum Geschäftlichen.“

Das Schweigen, das nun auf ihre Worte folgte, drückte Crain an einer unangenehmen Stelle. Der Kopfgeldjäger ließ sein Whiskeyglas langsam sinken. Die dunkelhäutige Menschin hatte sich inzwischen erhoben. Crain konnte durch den Schlitz in ihrem Kleid ihre langen Beine sehen.

„Ach ja, und Crain! Ich liege oben! Und wenn sie nicht alles falsch machen, werden sie meinen verstorbenen Mann auch so schnell nicht kennen lernen!“

Immer nachdem Crain Sex gehabt hatte, las er sich die neuen Deathball-Liga-Daten durch. Es hatte Zeiten gegeben, in denen er die Tabellen auswendig gekonnt hatte. Aber das war auch schon fast zwei Jahre her. Katha war seitdem tot und Crain hatte die Lust an der Lust verloren. Nun lag er auf dem Rücken und stellte entsetzt fest, dass seine Lieblingsmannschaft abgestiegen war. Das machte ihm Sorgen.

Deathball war ein Unterhaltungsspiel, in dem je nach Spielverlauf, Gegner und Spielszenario eine Mannschaft versuchen musste, einen oder mehrere Bälle in eines der Tore einer gegnerischen Mannschaft zu bekommen. Soweit die Regeln, alles andere war eine Mischung aus Spaß, Geschrei und Blut. Crain hatte Deathball einmal wirklich gemocht, aber nur, weil Katha es gemocht

hatte. Und Katha hatte er jetzt betrogen. Zumindest kam ihm das immer so vor.

Neben sich sah er, wie die dunkle Schönheit mit dem Namen Gonzales dabei war, ihr Kleid wieder anzuziehen. Sie rauchte mit Zigarettenhalter und spitzen Fingern. Und Crain hatte wieder zugenommen. Mindestens ein Kilo, wie er mittendrin festgestellt hatte. Da war es dann vorbeigewesen mit dem Spaß...

„So, Mr. Crain!“ Ihre Stimme klang kalt. „Nachdem wir das hinter uns gebracht hätten, kommen wir zum Geschäftlichen!“ Sie hatte auf der Fensterbank Platz genommen und verwehrte Crain den Blick auf die Skyline. Der Blick lohnte sich trotzdem. Man war nicht oft im 356. Stock in Downtown. Und der verwehrende Ausblick war auch ganz nett. Und irgendwie hatte sie es geschafft, einen neuen Drink in der Hand zu halten. Crain legte die Zeitung weg und drehte sich zu ihr hin. Das Bett war zu weich!

„Also Mr. Crain, ich habe sie kommen lassen...“ O ja, das hatte sie! Aber der Spaß an diesem besonderen Kommen war spätestens weg gewesen, als er seinen neu entstehenden Rettungsring bemerkt hatte. Verdammte noch mal auch! Der Elf mochte es nicht, wenn er Fett ansetzte. Das konnte er sich nicht leisten. Er war doch kein Ork. Und wie war er eigentlich hierher gekommen. Ach ja! Sein Informant und Freund Papa Jo hatte ihn angesprochen, dass eine Lady ihn sehen wolle. Diese Lady hatte sich dann als schwarze Limousine entpuppt, die auf ihn wartete, um ihn zu eben jenem Appartement in Downtown, dem Luxusviertel der Makropole zu bringen. Warum fuhren eigentlich alle mächtigen Leute schwarze Limousinen? War irgendwie auffällig, so unauffällig zu sein. Egal, diese Limousinen waren verdammt beschissen crass. Crain war einiges gewöhnt. Mini-bar und so war ja Standard in jeder besseren ‚Auftraggeberlimousine‘. Leider war in regelmäßigen Abständen der Whiskey oder so vergiftet, aber das hinderte den Elfen nie, sich zu bedienen. Und in dieser Limousine hatte es Luftmassagedüsen gegeben. Die Wahnsinnsspielzeuge, wie der Kopfgeldjäger herausgefunden hatte. Blockierte man



nämlich die Ansaugdüsen im Inneren, so starb der Motor ab. Baufehler, aber enorm unterhaltsam. Zum Glück hatte der orkische Fahrer nicht mitbekommen, warum sein teurer Wagen alle hundert Meter den Geist aufgab. Aber nach drei Kilometern war Crain der Spaß sowieso langweilig geworden. Das integrierte Holovisionsgerät hatte auch nichts gebracht und all die anderen lustigen Kleinigkeiten waren deaktiviert gewesen. Also hatte Crain die Minibar ausgiebig inspiziert. Er lebte noch, also war nichts vergiftet gewesen. Aber er war etwas enttäuscht gewesen. Nur das alltägliche Zeug in der Bar. Gin, Whiskey, Korn, Rum... Alles sehr teuer, aber leider ebenso langweilig. Er hatte noch nie in einem Auto mitfahren dürfen, in dem ihm etwas Einfallreicherer angeboten wurde, wie zum Beispiel... Apfelkuchen mit Zimtsahne. Crain liebte Apfelkuchen mit Zimtsahne. Er...

„Haben sie alles mitbekommen, Mr. Crain?“ Ihre Stimme schnitt durch seine Gedanken. „Äh...!“, war das einzig Sinnvolle, das er erwidern konnte.

„Sagen sie mal, woran denken sie eigentlich gerade?“ Ihr Stimme schnitt ein bißchen schärfer.

„Apfelkuchen mit Zimtsahne!“, kam seine prompte und ehrliche Antwort. Sie seufzte.

„Crain, sie lassen sich zu leicht ablenken! Ich dachte, sie sind ein Profi?“ Ihre Stimme hatte den leicht spöttischen, zornigen Unterton von vorher, der Crain verriet, dass er auf dem besten Wege war, ihren Exmann kennen zulernen. Wahrscheinlich auch mit mittelschweren bis gravierenden chirurgischen Problemen in Jenseits. Der Elf richtete sich im Bett halb auf.

„Ich bin hungrig, Lady! Das ist alles.“ Crain schob die Bettdecke beiseite.

„Also, wie heißt der Mann, den sie suchen?“ Er klang beiläufig. Und sie war überrascht. Ein Punkt für den Kopfgeldjäger, der bereits aufgestanden war, und sich anzog.

„Welcher Mann?“ Überraschung hatte ihren spöttisch, zornigen Unterton abgelöst.

Crain hupfte auf und ab, während er seine Hose anzog. Schlechte Angewohnheit, aber nicht so schlecht, als dass man sie sich hätte abgewöhnen müssen.

„Hören sie, Lady. Sie haben mir gerade erzählt, ich soll ihnen einen Menschen im Westend suchen. Wie heißt dieser Mann?“

Ihre Antwort kam prompt: „Er heißt Walter Manning!“

Crain fiel zum Glück weich aufs Bett.

Crain wurde andauernd verarscht. Nicht von irgendeinem lebendigen Wesen. Nein! Das Problem hätte er auf ziemlich unsensiblen, aber effektive Art und Weise aus der Welt geschossen... geschafft.

Nein, es war das Schicksal, dass beschlossenen hatte, sich ein Hobby namens Havok Crain zuzulegen. Und irgendwie gefiel dem Schicksal ihr Hobby. Es bedachte den Elfen mit immer neuen Überraschungen. Er hatte Pech? Ganz im Gegenteil. Seine Schnürsenkel gingen sogar statistisch gesehen seltener auf, als die anderer Leute. Seine Waffen hatten überdurchschnittlich selten Ladehemmungen und auch sonst ging es Crain ganz gut. Pech war einfach das falsche Wort. Weltenhumor traf es am besten. Allerdings die Form von Humor, die nur ein Universum lustig finden kann - oder natürlich ein völlig Unbeteiligter.

Das Schicksal verarschte Crain stückchenweise. Es zeigte sich in vielen Facetten. Zum Beispiel das Phänomen, das der Elf selber ‚Sympathiesuizid‘ nannte. Klang gut, war es aber nicht, zumindest nur für völlig Unbeteiligte. Jeder, aber wirklich jeder, den er zu lieben gelernt hatte, starb über kurz oder lang unnatürlich. Damit waren nicht solche natürlichen Todesursachen wie ‚Erschießen‘ oder so gemeint. Gut, zugegeben, Crain hatte sein Herz bisher nur dreimal vergeben, aber es kam häufig vor, dass er eine Person ganz gut ausstehen konnte. Manche sentimentale Memmem würden es vielleicht Freundschaft nennen, was Crain empfand. Crain war keine Memme, also hatte er auch keine Freunde.

Es waren immer groteske Tode. Crains Mutter war zum Beispiel gestorben, als sie sich eine Kanne heißen Tee über das Keyboard ihres Computers goss. Kurzschluss mit anschließender Stromübertragung auf Körper, der zum Tode führte, so stand es im Polizeibericht. Die Versicherung hatte nicht mal gezahlt, da eine solche Todesursache bei dem heutigen Isolierungsstand einer Standarttastatur gar nicht möglich sei. Dumm! Dumm!

Cains große Liebe Katha war vor zwei Jahren offiziell mit mehreren Messerstichen im Brustbereich aus dem Fenster gefallen, aber eben nur offiziell. Crain wusste bis heute nicht, was vorgefallen war. Tot war sie auf jeden Fall...

Und Micèl Sterin, den obengenannte sentimentale Memmen als Crains besten Freund bezeichnet hätten, war an einer Blutvergiftung gestorben, die er sich beim Werfen einer Handgranate zugezogen hatte. Nein, eigentlich war er nicht direkt an dieser Blutvergiftung gestorben. Er wurde gerade im Nebezimmer behandelt, als urplötzlich das Notstromagregat der Klinik in die Luft flog. Große Explosion, aber zum Glück gab es nur einen Toten und zwei Leichtverletzte.

Aber diese Todesfälle waren nur ein kleiner Teil des großen Schicksalsplans. Auch so im Leben wurde er ausreichend verarscht. Man sah es in den kleinen Dingen im Leben. Crain hatte Pech mit seinen Mitarbeitern. Er hatte Pech mit seinen Kunden! Er hatte Pech mit seinen Opfern...

Ach ja, genau da war das Thema auch schon wieder! Sein Opfer: Herbert Manning!

Crain saß wieder auf der Rückbank der Limousine mit dem Luftmassagestrahl. Das Dachfenster hatte er geöffnet und blies den Rauch seiner Zigarette in den stahlschwarzen Nachthimmel. Herbert Manning! Crain dachte an den Namen mit dem selben Gefühl, wie eine Pestbeule an hartnäckige Seife denkt. Wobei der Vergleich hinkte. Manning gegenüber war der Elf nur Seifenschaum. Sie hatten sich schon kennen gelernt. Oh verdammt beschissener Tag! Herbert Manning! Crain dachte wohl eher an diesen Namen, wie eine Pestbeule an ein Sandstrahlgebläse...

Ja, das passte! Verdammt beschissener Umstand!

Crain begann, die Minibar nochmals zu inspizieren. Man hatte sie nach seiner letzten intensiven Inspektion wieder aufgefüllt. Wenigstens etwas.

Er hatte ein paar Anrufe getätigt und war jetzt schlauer. Seine Füße hatte er auf den anderen Stuhl gelegt. Sein Handy lag erwartungsvoll vor ihm auf dem Tisch, neben der Flasche Whiskey, dem halbvollen Glas und seinen Waffen, die er gerade mal wieder geputzt hatte. Crain rauchte. Crain trank. Und Crain dachte nach. Seine Informanten hatten ihm einiges mitgeteilt. Er wusste jetzt, wo, wann und wie er Herbert Manning finden konnte. Es war nicht leicht gewesen, aber er hatte die Adresse eines Bürobaus herausgefunden, in dem an diesem Abend eine Konzernparty stattfinden sollte. Ein Konzern gab für seine niederen Mitarbeiter, die in einem B2 Viertel arbeiteten,



eine kleine Party mit etwas zu trinken, einem Buffet und einer Tanzkapelle. Und Herbert Manning war auch da. Sein Name war auf der Gästeliste zu finden gewesen. Das herauszufinden, hatte Crain einiges an Geld gekostet. Seinen eigenen Namen dann auch noch auf dieser Liste stehen zu sehen, war ebenfalls nicht billig gewesen. Aber seine Hackerin kannte er schon ziemlich lange, so dass er einen Sonderpreis bekommen hatte. Naja, ging alles auf Gonzales Spesenrechnung.

Was Crain beschäftigte, war der Umstand, dass Herbert Manning seinen Namen nicht gewechselt hatte. Seit ihrem letzten Treffen, bei dem Crain sehr unglücklich weggekommen war, waren inzwischen vier Monate vergangen, aber der Kopfgeldjäger erinnerte sich noch ziemlich genau an jede Kleinigkeit.

Aber er wollte sich nicht daran erinnern.

Die Party sollte um acht Uhr beginnen, aber Crain hielt es nicht für ratsam, vor zehn Uhr dort aufzutauchen. Gute Parties fingen immer erst zwei Stunden später an.

Also rauchte er noch eine, und dachte nach, wie er den Job am cleversten durchziehen konnte.

Vor der Tür des Bürogebäudes standen zwei Türstehen. Eine Packung Muskeln in Form eines Trolls und eine Packung Gehirn in Gestalt eines Elfen. Beide auf ihre Art bewaffnet. Crain hatte sich geduscht, rasiert, soweit das bei einem Elfen nötig war und saubere Unterwäsche angezogen. Er trug seine Ausgehuniform: Stiefel, Armeehose, Hemd, Hut und einen sauberen, da gerade erst gewaschenen Trenchcoat. Es war der beige. Der schwarze, sein Lieblingstrenchcoat, war beim Waschen eingegangen. Kunstbaumwolle in der 60-Grad Heißluftwäsche konnte eigentlich nicht eingehen, aber das Universum hatte es lustig gefunden. Ha! Ha!

Crain nicht! Crain fand an diesem Abend nicht viel lustig. Schon gar nicht, dass ihn der Türstehereif nicht ohne weiteres reinlassen wollte.

„Sir, Verzeihung, könnte ich ihre persönliche Einladung sehen?“ So hatte das Problem angefangen. Crain hatte das Bedürfnis unterdrückt, dem Türstehereif in seine zuvor kommende Visage zu schießen und war ganz peinlich berührt gewesen, diese Einladung vergessen zu haben. Was dann folgte, war schon fast entwürdigend. Der Türsteher hatte den ersten Bestechungsversuch glatt-

weg ignoriert und die nächsten zwei Drohungen ebenfalls. Nachdem Crain den Elfen überzeugt hatte, dass sein Name wenigstens auf der Gästeliste stand bzw. eine Person mit dem Namen Ronald Schmitt, dessen ID Crain zufällig besaß, war der Türstehereif schon kompromissbereiter gewesen. Und der Troll hatte Nase gebohrt. Das konnten alle Trolle recht gut, wie Crain wusste. Nachdem Crain dann seine „Hören sie, guter Mann, da drinnen ist eine Frau, die ich sehr schätze, die ich heute Abend küssen möchte, dann mit ihr viele kleine Elfenkinder machen, um vielleicht den Rest meines Lebens mit ihr zu verbringen. Also seien sie kein herzloser Humanoid und lassen sie mich in dieses verdammte beschissene Gebäude“-Nummer abgezogen und dabei mit einem Geldschein beträchtlicher Wertung gewedelt hatte, fand er sich endlich in einem Aufzug nach oben wieder. Aber zuvor mußte er diese „Verzeihung Sir, haben sie Waffen bei sich“-Geschichte über sich ergehen zu lassen. Crain hatte, wie immer in so einer Situation, sein strahlendes Lächeln aufblitzen lassen und sich bereit zu machen für den Satz, den er in diesem Zusammenhang immer anbrachte, als ihm dieser blöde Elf in besonders gekonnt humoristischer Weise mit genau eben dem Spruch zurückkam, den eigentlich Crain anbringen wollte, und den Kopfgeldjäger dabei zuvorkommend lächelnd durch die Tür winkte: „Ha! Ha! Es wäre sowieso egal ob sie welche hätten. Denn Waffen bringen niemanden um, aber sie vielleicht! Ha!Ha!“

Ja, das könnte passieren! Crain hatte gelächelt, und für den Fall, dass er sich unter Umständen doch noch den Weg aus dem Gebäude mit seinen beiden im Gürtel stekenden Magnums freischießen mußte, hatte er sich das Gesicht des Elfen gemerkt. Rein aus niederen Gefühlen heraus!

Die Aufzugtüren schlossen sich und außer einem Menschen Mitte Zwanzig war er allein im Aufzug. Der Mensch war Programmierer, wie ein kleines Namensschild auf seiner Brust verriet. Crain trug kein Namensschild! Das machte ihn in den Augen des Menschen zu einem anredewürdigen Individuum. Der Mann spuckte beim Reden und Crains Fluchweg war durch die Aufzugskabine beschränkt. Der Mann spuckte immer weit. Und Crain nickte wieder. Der Mann sprach und spuckte. Und Crain nickte stoisch. Und dann öffneten sich die Aufzugskabinen. Crain nickte noch Mal, sagte:

„Danke! Schönen Abend noch!“, und stand mitten in der Party.

Es war ein großer Saal, vielleicht 100 auf 100 Meter im Quadrat und etwa 5 Meter hoch. Ein paar Stützsäulen aus Beton standen scheinbar wahllos herum. Der Boden war mit rotem Teppich ausgelegt, die Decke war mit Plastikparkett geschmückt, aus dem Sprinklerköpfe ragten. Zwei Seiten des Saales bestanden aus einer Glasfront, die den Blick auf das nächtliche Westend freigaben. In der Nacht war dieses Viertel auf eine besondere, aber seltsame Art und Weise schön, fand Crain. Aber das hatte nichts zu bedeuten. Crains Geschmack war stellenweise etwas eigentümlich.

Im Saal befanden sich etwa 200 Personen, hauptsächlich Menschen, aber auch ein paar Angehörige der neuen Rassen. Auf einer Bühne spielte ein kleines Orchester bekannte Stücke aus dem New Jazz Bereich, eine sehr attraktive Elfin sang. Wäre Crain nicht dienstlich hier gewesen, und hätte eine Person mit dem Namen Katha niemals existiert, so hätte er die Sängerin näher unter die Lupe genommen.

So suchten seine Augen jemand anders.

Ein Hilfskellner mit einem Tablett irgendwas kam an Crain vorbei, der die Hand ausstreckte und sich ein Glas angelte. Hm. Sekt Royal! Ganz trinkbar! Crain bewegte sich durch die Menge der tanzenden Paare ohne jemanden anzustoßen.

Er wich aus ohne dabei beschäftigt auszusehen. Dann stand er an der Glasfront. Apropos Glas. Seines war leer, aber der nächste Kellner war schon in seine Reichweite geraten.

Da stand er. Ein paar Schritte von Crain entfernt, der Mann, der sich dem Elfen unter dem Namen Herbert Manning ins Gehirn eingebrannt hatte. Nicht zu groß, nicht zu dick, nicht zu auffällig, nicht zu normal, nicht zu ungefährlich! Er unterhielt sich mit einer überschminkten Endvierzigerin, die gackernd lachte. Dann sah er Crain. Crain sah ihn. Und schon zum zweiten Mal an diesem Tag begann er zu schwitzen. Crain nickte Manning zu, Manning lächelte zurück. Die beiden hatten sich fixiert und starrten sich an. Natürlich verlor Crain. Er blinzelte ziemlich früh.

Die Endvierzigerin verließ Manning, um woanders gackernd zu lachen. Manning lud Crain mit einer weit ausholenden Handbewegung zu sich ein. Und Crain kam dieser Einladung nach. Dann stand er vor Man-



ning.

Er sah gut aus. Nicht so schwach und kränklich wie vor vier Monaten, als er aus dem Fenster gefallen war. Crain sah schwach und krank aus. Er wartete, dass sein Gegenüber das Gespräch eröffnete. Der hob erwartungsvoll die Augenbraue: „Mr. Crain! Was für eine Überraschung!“

Die Stimme Mannings klang so, als ob er einen alten Bekannten begrüßte. Das stimmte ja auch fast irgendwie. Derjenige, der den Namen Manning trug, kannte Crain in der Tat überraschend, nein, beängstigend gut, wie der Elf fand. Er hingegen kannte

Manning nicht. Und war auch nicht sehr erpicht darauf.

„Hören sie, Manning“, Crains Stimme klang rau, aber nicht vom Alkohol, „Ich bin mal ausnahmsweise nicht da, um sie zu töten!“

„Stimmt!“, stellte Manning fest. Crain hätte ihn auch gar nicht wirklich umbringen können. Warum genau, wusste der Elf nicht. Er hatte es zwar noch nicht so richtig versucht, aber bei ihrem letzten Treffen hatte Manning erstaunliche Fähigkeiten gezeigt. Wobei erstaunlich nicht genau das treffende Wort war.

„Hören sie, Manning! Ich bin nicht besonders scharf darauf, hier zu sein, aber ich soll ihnen das hier geben!“ Mit diesen Worten überreichte der Kopfgeldjäger Manning den Briefumschlag, den ihm Gonzales mitgegeben hatte.

Manning zog ihn sich kurz unter der Nase hindurch, schnupperte ein wenig und legte dann den Kopf schief: „Hm... Maria!“

Dann öffnete er den Brief, nahm ein Blatt Papier heraus. Während er die Nachricht darauf las, rieb er sich mit Daumen und Zeigefinger das Kinn. Dann ließ er das Blatt sinken und seufzte: „Maria...!“

In seiner rechten Hand hielt er auf einmal eine Waffe. Und Crains Haut bitzelte. Sämtliche Haarwurzeln schienen zu springen. Er zuckte zusammen, dann war wieder alles wie zuvor.

„Sie haben mich verfehlt!“ stellte Crain fest.

Manning schüttelte mit dem Kopf. „Falsch, mein Lieber. Ich habe ganz genau das getroffen, was ich wollte!“ In seiner Hand hielt er die Waffe nun so, dass Crain sie sehen konnte und nicht bedroht wurde. Der Kopfgeldjäger erkannte in der Waffe einen EMP-Schocker, ein Gerät, das Impulse aussendete, die alle elektrischen Geräte lahm legte.

„Damit, mein lieber Crain, habe ich den Peilsender lahmgelegt, der unter ihrer Haut am Nacken steckt. Scheint ihnen jemand implantiert zu haben. Ich hoffe, sie sind noch original und haben nicht allzu viel Bionik in sich. Das täte mir ungeheuer leid. Übrigens...“ Manning schaute auf seine Uhr: „Wenn sie sich beeilen, schaffen sie es noch, in Deckung zu kommen, bevor die Rakete einschlägt!“

Er zeigte mit seinem Daumen in Richtung Fensterfront, während in seinem Gesicht ein lebenswürdiges Lächeln entstand, dass ungefähr dem eines Panzerfahrers entsprach, der an den bevorstehenden Zusammenprall mit einem Fahrradfahrer dachte.

Crain war in dieser Metapher eine Fliege, die zwischen Fahrrad und Panzer geriet. Er starrte eine Sekunde verblüfft, dann registrierte sein Verstand das Wort Rakete und der Elf sprang.

Keinen Moment zu früh.

In Zeitlupe durchbrach ein langer, schmaler Gegenstand die Fensterfront und sandte einen Hagel aus Glassplitter aus. Dann schwebte er für den Bruchteil eine Sekunde im Raum, bevor er detonierte. Crain lag





hinter dem Buffet, aber die Hitze der Explosion erwischte ihn trotzdem. Seine Schilde und der schwere Metalltisch des Buffets bewahrten ihn vor größerem Schaden.

Weniger Glück hatten die anderen Besucher. Aber die meisten hatten nicht einmal Zeit zu schreien, bevor der Plasmanebel sie oder wichtige Teile von ihnen verdampfte. Es klang wie ein großartiges Schmatzen.

Dann war erst mal eine Sekunde Stille, bevor die Überlebenden das Schreien der Verstorbenen nachholten. Crain hielt seinen Kopf unten. Er hörte Schüsse vom Aufzug her. Das Schreien verstärkte sich. Ein halber Körper fiel neben dem Kopfgeldjäger über den Buffettisch, die andere Hälfte spritzte hinterher. Alles auf Crains frischgereinigten Mantel. Und dann war wieder mal Stille. Crain hob den Kopf. Eineinhalb Augen starrten ihn an. Die Augen gehörten zu einem Kopf, der an dem halben Körper von vorhin hing. Der Unterleib fehlte bzw. hatte sich über Crains Mantel verteilt.

Crain fand das unappetitlich und irgendwie unangenehm. Aber im Vergleich zu dem kalten Lauf der Schrotflinte, die er im Nacken spürte, war das alles um ihn herum und auf ihm drauf eine Lappalie.

„Steh auf!“ knurrte die zu der Schrotflinte gehörende Stimme. Crain gehorchte der Stimme. Die Sprinkleranlage gehorchte ihren elektronischen Instinkten. Es begann von oben nass zu werden.

„Tja, Crain! Das hätte anders laufen sollen. Hätte Manning nicht den Raketenleitchip in ihrem Hals entdeckt, wäre er jetzt tot und sie müssten auch nicht mehr leiden!“ Ihre Stimme klang immer noch wie geschmolzenes Gold und Crain empfand sie auch so: verdammt heiß und somit schmerzhaft. Mrs. Gonzales stand vor ihm in den total zerstörten Saal. Die Plasmarakete hatte ganze Arbeit geleistet. Da, wo vor wenigen Minuten noch gefeiert worden war, ritt nun der Tod und sammelte die unsterblichen Reste derjenigen ein, die ihr Spiel gegen ihn verloren hatten. Es waren mehrere Dutzend Personen gewesen, die der Rakete und dem anschließenden Killerkommando nicht mehr rechtzeitig entgangen waren. Zumindest ließen all die Körperteile, das Blut und der Geruch darauf schließen. Und was Crain noch ekliger fand, abgesehen von Gonzales selbst, war seine Lage.

Er war irgendwie in der Falle, irgendwie...

Er war zwar unverletzt, aber ein knappes

Dutzend von Gonzales Leuten stand neben ihm. Crain hätte so gerne eine geraucht, aber es regnete immer noch. Gonzales sah sich suchend um. Dann wandte sie sich einem etwa zwei Meter großen Menschen zu, der so etwas wie der Anführer ihre Leute zu sein schien:

„Hardy, hast du irgendwelche Reste von ihm entdeckt?“ Hardy schüttelte den Kopf und zuckte mit den Achseln: „Irgendwie entkommen...!“

Diese Worte schwebten einige Sekunden im Raum und Crain ließ sie sich auf der Zunge zergehen. Diese Worte schienen auf Gonzales Lippen bitter zu schmecken und das mochte der Elf.

„Ungünstig“, war der einzige Kommentar, der ihre Lippen verließ. Sie sah einfach hinreißend aus.

„So, mein lieber Crain! Sie werden nun meinen Exmann kennen lernen müssen. Krotzo und Jimmy werden sie jetzt ins Auto nehmen und sie irgendwo... entsorgen. Hm, schade eigentlich, obwohl sie im Bett nicht so der Bringer waren. Aber dieser kurze Akt reichte aus, um ihnen meinen kleinen Chip zu implantieren. Eigentlich doch ein nett durchdachter Mord, oder? Nur leider ging er schief. War aber nicht ihre Schuld! Leben sie wohl, Mr Crain!“

Sie wandte sich zur Tür. Ihre Leibwächter reihten sich hinter ihr ein. Kurz vor der Aufzugstüre wandte sie sich nochmals um: „Ach, Mr. Crain, eine Frage noch, bitte. Woran haben sie bei unserem kleinen Amusement gedacht? Meine früheren Liebhaber berichteten mir, sie hätten Visionen gehabt!“

Crain hob den Kopf und begegnete dem kalten Blick der Frau: „Gedacht? An Fett.“

Dann kündigte sich der Aufzug mit einem leisen Klingeln an, die Türen öffneten sich und Gonzales verschwand aus Crain Blick. Blieben nur noch die beiden Schläger, die Crain zwischen sich nahmen und ihn zur Feuertreppe drängten.

Es war die bereits vertraute Limousine, in der er nun saß. Krotzko war der Ork. Er fuhr. Jimmy saß mit gezogener Laserpistole, Modell Necron, auf dem Sitz neben dem Kopfgeldjäger und hatte ihn schweigend fixiert. Jimmy war ein blöder Elf, wie Crain fand. Von der Feuertreppe hatten sie ihn durch eine Seitengasse direkt zum Haupteingang gebracht, vor dem die unauffällig auffällige Limousine auf sie wartete. Crain hatte nur Zeit gehabt, einen kurzen Blick um sich zu werfen. Und was er sah,

erfüllte ihn mit einem Hauch perverser Befriedigung. Die beiden Türsteher lebten nicht mehr. Der Troll war an einer Überdosis Beschuss gestorben, aber den Türsteherelf hatte ein armlanger Glassplitter, der bei der Explosion der Plasmarakete aus dem Fenster des Festsaaes gebrochen war, ein großes Loch in den Schädel genagelt. Groß genug für jede Seele, die einen Fluchtweg suchte.

Crain war nass und blutig. Die Sitze der Limousine waren es jetzt auch. Und er stank. Das merkte er an dem pikierten Gesicht Jimmys.

„Du stinkst, Crain!“ Der Kopfgeldjäger nickte.

„Du stinks wie eine Ratte, Crain!“ Jimmy schien etwas gegen Crain zu haben, auf einer persönlichen Ebene. Aber Crain nickte wieder nur. Das hatte er vorhin im Aufzug zur Genüge geübt.

„Crain, du stinkst wie eine erbärmliche Ratte, die gleich sterben wird. Und bevor du sterben wirst, werde ich dir noch erzählen, was ich mit dem Schwein mache, das meinen Bruder abgeknallt hat!“ Jimmys Hand schnellte nach vorne und versetzte Crain einen heftigen Schlag ins Gesicht. Seine Lippe platzte auf.

„Erinnerst du dich an meinen kleinen Bruder, du stinkende Ratte?“

„Darf ich eine rauchen?“, fragte Crain, während er sich die schmerzende Lippe hielt. Jimmy nickte. Er ließ die Scheibe, die Fahrer und Passagier trennte, hochfahren. Sie war verspiegelt, so dass Crain zwar den Ork, aber nicht umgekehrt sehen konnte. Jimmy lächelte grimmig, und begann Crain zu beschimpfen. Zwischendurch erfuhr der Kopfgeldjäger noch etwas über Jimmys kleinen Bruder, den er angeblich auf dem Gewissen haben sollte. Möglich war's. Crain erinnerte sich nicht mehr so genau an jeden seiner Kunden. Aber er genoss jeden Zug seiner Zigarette.

„... bist du ein erbärmliches, stinkendes Schwein, Crain!“ Jimmy hatte sich in Rage geredet. Er schrie, brüllte, tobte. Der Ork am Steuer merkte nichts davon. „Schallisoliert“, dachte der Kopfgeldjäger. Dann wandte er sich um. „Ja, du hast recht, Jimmy!“ Cains Stimme klang recht traurig! „Ich sterbe in ein paar Minuten und ich werde stinken wie ein Schwein. Und vielleicht habe ich deinen Bruder erschossen, aber ich hätte ihm noch einen letzten Willen erfüllt. Und du, du bist auch kein solches



Schwein wie ich und wirst mir doch sicher auch einen letzten Willen erfüllen?“ Crain sah den anderen Elfen mit Hundeblick an. Es schien zu wirken.

„Was willst du, Ratte?“

„Duft des Lebens! Er steckt in meiner Brusttasche. Ein Parfüm, wenn du es genau wissen willst. Man kann es aber auch trinken, wenn man es gut genug verdünnt. Schmeckt am besten mit Whiskey!“

Jimmy verstand den Wink. Er hob die Necron und sah zu, wie Crain die Minibar öffnete. Apfelkuchen mit Zimtsahne...

Whiskey. Crain nahm die Flasche heraus und öffnete sie. Dann klemmte er sich die Zigarette zwischen die Lippen und nahm einen Flachmann aus seiner Jackentasche. Alles so langsam, dass Jimmy sich nicht bedroht fühlte. Die Whiskeyflasche zwischen den Beinen entnahm er der Minibar ein Bierglas, in das er den Flachmann entleerte und kräftig mit Whiskey aufgoss. Sofort roch es intensiv nach Alkohol. Crain hob das Glas gegen das Licht und betrachtete die Farbe. Whiskeygolden! Er nahm einen Zug von seiner Zigarette, so dass diese hell aufglühte. Jimmy wirkte unruhig.

„Du bist eine Alkoholikerratte, Crain!“

Der Kopfgeldjäger nickte. Dann ließ er den leeren Flachmann fallen. Jimmy ließ sich ablenken. Nur eine Sekunde, aber das genügte Crain. Mit einem kräftigen Schwung entleerte der Kopfgeldjäger sein Glas über seinen Bewacher. Dann ließ er die Zigarettenkippe folgen. Und es funktionierte. Jimmy stand sofort im Flammen. Er benötigte eine halbe Sekunde, um festzustellen, was seine Augenbrauen verbrannt hatte. Dann erreichten die Flammen seine Augen. Er schrie. Der Ork am Steuer reagierte nicht.

Wahrhaft schallisoliert, stellte Crain fest, während er sich unter seinem feuchten Mantel vor den Flammen schützte.

Jimmy schrie fast eine halbe Minute, aber nichts geschah. Crain stellte seine Sinne auf Durchzug und nahm einen tiefen Zug aus der Whiskeyflasche.

Als es wieder ruhig geworden war, zog sich der Elf den Mantel aus und warf ihn über den Haufen zuckender Kohle auf dem Nebensitz. Dann hob er die Necron auf. Ihm schauderte. Der Griff der Waffe war wärmer, als dass es durch Körperwärme hervorgerufen hätte sein könne. Die Laserpistole hatte im Feuer gelegen. Das hätte dumm ausgehen können.

In der Passagierkabine roch es nach verbranntem Schnitzel...

Crain schluckte, dann steckte er seinen Finger in die Luftstrahlmassageansaugdüse.

Der Motor starb erwartungsgemäß ab. Mehrere erfolglose Neustartversuche später kam sie auf dem Seitenstreifen zum Stehen. Der Ork stieg aus, ging um den Wagen herum und öffnete die Motorhaube. Crain wartete eine Sekunde. Dann öffnete er ebenfalls die Tür und verließ den Wagen. Eine leichte Rauchfahne folgte ihm aus der Kabine. Sie waren irgendwo in einem zerfallenen und weitgehend unbewohnten Viertel zum Stehen gekommen. Crain sah sich um. Außer kaputten Häusern sah er nichts von Interesse. Der Ork stand, tief über den Motor gebeugt, als ob er seine Nase förmlich in den Motor drückte. Das brachte Crain auf eine kleinere Idee. Er ging zum Kofferraum. Irgendwo rührte der Highway und machte genug Lärm, dass Crain unbeeinträchtigt auf das Dach der Limousine klettern konnte. Da stand er nun auf der Fahrerkabine, vor sich die hochgeklappte und von einer Hydraulikfeder gehaltene Motorhaube aus gepanzertem Stahl, unter der der Ork den Grund für ihr Stehenbleiben suchte.

Der Elf sprang. Er hatte sich nicht getäuscht. Die Hydraulikfeder gab unter der Wucht seines Aufpralls nach und klappte nach unten. Mehrere Kilo Stahl nagelten den Ork auf den Motorblock.

Für eine Sekunde stand Crain bewegungslos auf der Motorhaube. Der Ork zuckte. Der Motor war sehr heiß. Dann sprang der Elf herunter, ging zur Fahrertüre und öffnete sie. Ein kurzer Blick verriet ihm, dass es dort nichts Interessantes zu holen gäbe. Außerdem verriet ihm sein Instinkt, dass er Gonzales auch so irgendwann mal wieder treffen würde. Aber zuerst müsste er Manning suchen.

Krotzko begann zu fluchen und zu schreien. Aber Crain lief los. Nach knapp drei Dutzend Meter blieb er stehen und lauschte der Beschimpfungskanonade des Orks. Ein seltsam verträumtes Lächeln begann die Mundwinkel des Elfens zu umspielen. Er stellte seine Necron auf ‚Konzentrierten Schuss‘ ein und zielte auf den Auspuff des Wagens. Crain kannte diese Limousinen nicht nur von innen. Sie hatten alle ihre Schwachstellen.

Der Laserimpuls schnitt durch die Luft wie

ein Schwert durch fauligen Weichkäse und traf den Auspuff. Eine kleinere Explosion erschütterte da Heck des Wagens. Dann kündeten mehrere kleine Detonationen im Inneren des Wages davon, dass der Impuls der Zerstörung zur Front des Wagens wanderte.

Einen Atemzug später explodierte der Motor. Die schwere Motorhaube wurde in die Luft geschleudert und der Wagen hin und hergerissen, als der Brennstab explodierte. Was mit Krotzko geschah, konnte Crain nicht ausmachen. Es flogen zu viele Teile herum.

Dann holte er aus, warf die Necron in die Flammen und lief los. Er hatte sein Handy in der Kneipe gelassen, ebenso seine gesamte Ausrüstung und seine Kreditkarten. Es würde schwer werden, in diese Gegend überhaupt eine funktionierende Telefonzelle zu finden. Aber eine zu finden, die noch mit Münzen funktionierte, war eine echte Herausforderung.

Crain lief los.

Irgendwo in der Makropole hielt eine sehr gut aussehende Frau ein Handy an die Ohren:

„Walter?“ Ihre Stimme hallte für einen Augenblick in der Leitung. Die Stimme eines etwa fünfzigjährigen Menschen antwortete: „Ja, Maria!“

„Nein!“ Das war alles und Walter verstand.

„Warum dieses Mal?“ Walter klang nicht verärgert, nur belustigt

„Er hat den Köder nicht geschluckt!“ Sie hob ihr Cocktailglas an den Mund und trank einen Schluck.

„Und der Köder?“

„Weiß nicht! Hab‘ befohlen, ihn zu töten, aber es wird ihm schon irgendwie gelingen sein, zu entkommen!“ Sie stellte das Glas weg und nahm die Olive zwischen ihre Lippen.

„Gut“, sagte Walter. „Noch wird er uns nicht gefährlich. Aber Manning muss weg!“

„Ich weiß, mein Lieber!“ Sie schluckte die Olive. „Ich weiß auch schon wie! Crain wird uns dabei helfen!“

„Ich freue mich!“ Walter legte auf.

„Ich auch!“ Gonzales Stimme klang so leise, dass nur sie es hören konnte.

„Auf bald, Mister Crain!“

Dann leerte sie ihr Glas.

[christoph maser]



DIE SCHLUCHT VON SHOVINWAIL

- EIN SZENARIO FÜR FANTASY-SYSTEME -

Das folgende englische Abenteuer wurde ursprünglich für AD&D geschrieben und wurde dann an die d20-Regeln angepasst. Wir haben bei der Übersetzung ins Deutsche aber eine etwas freiere Form gewählt, damit das Abenteuer als Szenario für nahezu jede beliebige Fantasy-Kampagne verwendet werden kann. Im Abenteuer werden dennoch immer wieder Orte aus den Vergessenen Reichen erwähnt, die der jeweilige Spielleiter entsprechend an seine Bedürfnisse anpassen muss.

LAGE:

Die Schlucht von Shovinwail liegt zwischen dem kleinen Dorf Soubar und der Stadt Baldurs Tor in den Vergessenen Reichen. Die Schlucht liegt etwa eine Meile tief unter der Oberfläche. Der schnellste Weg dorthin dürfte über Ch'Chitl (siehe „Das Unterreich - Ein Handbuch von Drizzt Do'Urden“) führen, aber es ist immerhin noch fast 250 Meilen entfernt. Einige der Illithiden in Ch'Chitl haben die Fähigkeit, sich zu der Schlucht von Shovinwail zu teleportieren, werden dies aber selten tun. Immerhin gilt die Schlucht als verfluchter Ort. Und er birgt auf den ersten Blick nichts für die Illithiden Wertvolles.

GESCHICHTE:

Die Schlucht von Shovinwail hat Ihren Ursprung als Minenbasis einer kleinen Gruppe von Duergar Zwergen. Nach ein paar Jahrzehnten gab die Gegend keine weiteren Schätze mehr frei, doch die Zwerge formten die Spalte weiter nach ihren Vorstellungen. Als die Arbeiten nahezu beendet waren, traf eine Gruppe von Dunkelgnomen auf die Duergar. Da sie den Zwergen hoffnungslos in der Anzahl unterlegen waren, konnten nur zwei der Gnome dem auf das Zusammentreffen folgenden Kampf entfliehen. Während des kurzen Kampfes jedoch verlor einer der Zwerge, ein gewisser chaotisch böser Ghorn Stahlzopf, seinen linken Arm durch einen der fliehenden Gnome. In seinem Zorn befahl er den anderen Zwergen, aus der Schlucht ein Verlies zu schaffen. Die Arbeiten wurden schnell aufgenom-

men und innerhalb einiger weniger Monate entstanden sieben Zellen, eine Folterkammer, ein Waffenraum und Quartiere für die Bewohner der Schlucht.

Nach der Fertigstellung des Verlieses schickte Stahlzopf seine Männer immer wieder auf „die Jagd“. Die Zwerge durchstreiften dabei in Gruppen von 25 bis 30 Leuten die Tiefen auf der Suche nach Dunkelgnomen. Sobald einer gefangen werden konnte wurde er zur Schlucht von Sho-

vinwail gebracht, um dort gefoltert und früher oder später getötet zu werden. Das eigentliche Ziel Stahlzopfs war es natürlich, den einen Gnom zu finden, dem er den Verlust seines Armes zu verdanken hatte. Und dieses Ziel sollte eines Tages erreicht werden.

Als die Jagdgruppe in der Schlucht ankam, wurde Stahlzopf von seinem Hauptmann Barbaik informiert. Sofort stürmte er los und erschlug den Gnom auf brutalste Art



und Weise. Doch der Tod kam zu schnell und befriedigte den Zwerg nicht. Also wies er seine Priester an, den Gnom wiederzubeleben, nur um ihn erneut zu töten. Dieses grausame Spiel wiederholte sich ein ums andere Mal, doch die Dauer der Folter bis der erlösende Tod eintraf wurde immer länger. Eines Tages jedoch war der Körper des Gnoms verschwunden und niemand konnte sich dies erklären. In seiner Wut erschlug Stahlzopf drei seiner Männer bevor er ruhiggestellt werden konnte.

Drei Tage nach diesem Vorfall wurde Stahlzopf tot in seiner Schlafkammer aufgefunden. Die Haut des Zwergenführers war schwarz verfärbt und verfault, seine inneren Organe waren zerstört und seine Augen fehlten. Beim Anblick ihres Führers brachen die Zwerge in Panik aus und verließen die Schlucht.

Niemand außer den drei höchsten Duergar Priestern war damals klar, dass sich der Gnom wohl in einen Diinfirel (Din-fer-el), eine besondere Art von Untoten, verwandelt haben musste. Vor jenem Tag hörte der Gnom auf den Namen Shovin, doch danach hörte er auf niemanden mehr.

STATUS QUO:

Über 130 Jahre sind seit dem ins Land gegangen und der untote Körper Shovins irrt noch immer auf der Suche nach frischem Fleisch durch die Schlucht von Shovinwail. Kürzlich kam eine Gruppe von Tiefenzwergen an diesen verfluchten Ort und entdeckte den Diinfirel. Zwar war die Flucht nicht einfach, aber sie konnten in ihre Heimat zurückkehren und ihren Priester über die Sache informieren. Dieser denkt, den Untoten durch ein magisches Ritual wieder zum Leben erwecken zu können.

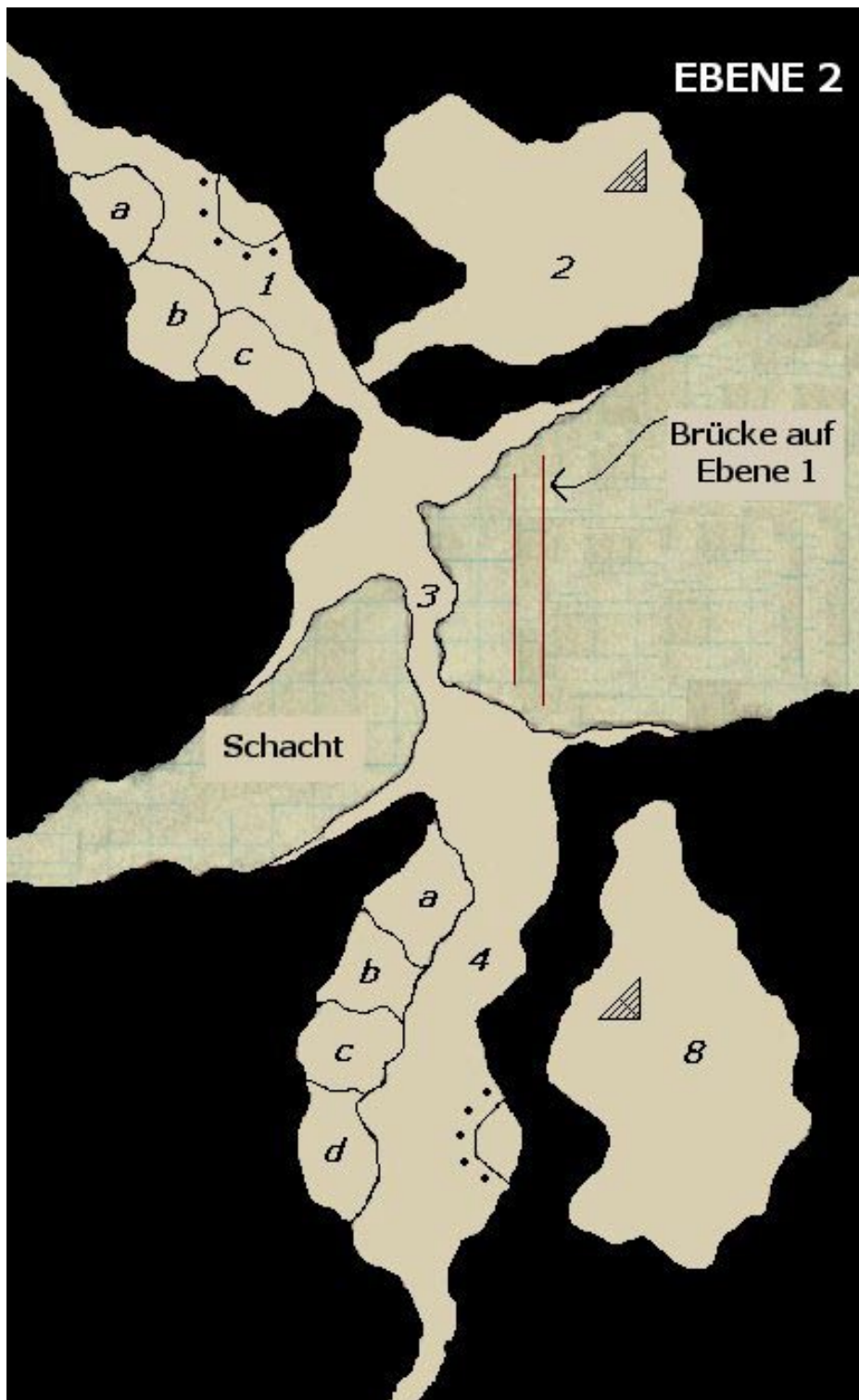
Zur gleichen Zeit plant in Ch'Chitl der Illithide Ilserv (siehe „Das Unterreich - Ein Handbuch von Drizzt Do'Urden“) ebenfalls, der Schlucht einen Besuch abzustatten. Während seiner Zeit an der Oberfläche kam er einst durch die Schlucht hindurch. Und später las er so manchen Geist eines Wanderers in der Dunkelheit, der ebenfalls durch die Schlucht gereist war. So erfuhr er von Shovin. Er informierte Aulagol, den Soothoon von dem Diinfirel. Da auch Aulagol untot ist, denkt er, Shovin für seine eigenen düsteren Pläne verwenden zu können.

DIE CHARAKTERE:

Wie kommen die Charaktere jetzt in die Schlucht? Am wahrscheinlichsten ist dies natürlich per Zufall bei einer Reise durch die Unterirdischen Reiche. Die Helden könnten aber auch am Tageslicht unterwegs zu einer neuen Wirkungsstätte sein, als sich plötzlich der Boden unter ihnen bewegt, nachgibt und sie alle in die Tiefe reisst. Ein

Hohlraum unter dem Erdboden hat nachgegeben und die Charaktere verschluckt. Ihr einziger Ausweg führt durch einen Gang, der sie zur Schlucht führt.

Möglich ist auch, dass ein Priester eines guten Ordens die dunklen Energien in der Schlucht spürt und die Charaktere an diesen Ort schickt, damit sie ihn durch heiliges Wasser bereinigen. Ihre Aufgabe wäre dann,



den Diinfirel zu vernichten, was den Plänen der Tiefengnome und des Soothoons im Wege stehen könnte.

DIE KARTEN:

1. In diesem Gebiet befinden sich drei Zellen im westlichen Teil, die alle ungefähr die gleiche Größe haben. Verrostete Ketten hängen von den Wänden und ein paar Skelette von kleinen Humanoiden (Tiefengnomen) liegen herum. Auf dem Boden der Zelle C liegt der verrottende Körper eines Ogers, dessen Fleisch größtenteils bereits verweset ist. In dieser Zelle wurde einst Shovin wieder und wieder getötet. Der untote Tiefengnom kehrt sehr häufig in diese Zelle zurück. Ein Tisch aus Stein und fünf verwitterte Holzstühle stehen an der Ostwand. Zudem befindet sich in dieser Wand noch eine Geheimtür, die in die Folterkammer führt.

2. Dies ist die Folterkammer, doch nur noch wenige Gegenstände sind hier intakt. Shovin hat in all den Jahren schlimm gewütet und weder die Streckbank noch die Fuß- und Daumenschrauben noch das Kohlenbecken hat seinen Zorn heil überstanden. Im Schutt des Kohlenbeckens kann man einen seltsam gekrümmten Dolche finden, dessen Griff wie ein geflochtener Zopf aussieht. Dies ist der Dolch von Stahlzopf. Eine Treppe führt von hier tiefer hinab.

3. Eine natürliche Steinbrücke verbindet die eine Seite der Schlucht mit der anderen. Auf der Oberseite wurde sie durch Werkzeuge und ständige Benutzung glatt geschliffen. Unter der Brücke reicht die Schlucht noch über 100 Meter hinab, bis sie sich so stark verjüngt hat, dass nur noch Platz für einen klaren und kalten Flusslauf bleibt. Die Brücke kann ohne Probleme überwunden werden. Etwa 30 Meter über ihr befindet sich die mit Stalagtiten überzogene Decke.

4. Hier finden sich weitere vier Zellen, die jenen aus Gebiet 1) stark ähnlich sehen. In Zelle c könnte ein Skelett die Aufmerksamkeit der Spieler erregen: Es hat ungefähr die Größe eines kleinen Hundes, sieht aber nicht wie ein solcher aus. Vier Beine sind an jeder Seite des Brustkorbs zu erkennen. Etwas abseits des Skeletts ist ein größerer Totenschädel eines Tieres mit sehr scharfen Zähnen zu entdecken. Dazwischen finden sich mehrere kleinere Gegenstände wie Haarspangen, Kupfermünzen oder eine kleine Waschschißel, die hell glänzt, als

wäre sie eben erst poliert worden. In der Wand führt ein Loch von etwa 50 mal 60 Zentimeter aus dem Raum hinaus. Über den Helden klebt an der Decke eine Schleimbestie, die wohl für die tote Kreatur verantwortlich ist. Der Diinfirel weiß um die Schleimbestie und vermeidet es diese Zelle zu betreten, da seine Spezialfertigkeiten ihr nichts anhaben können.

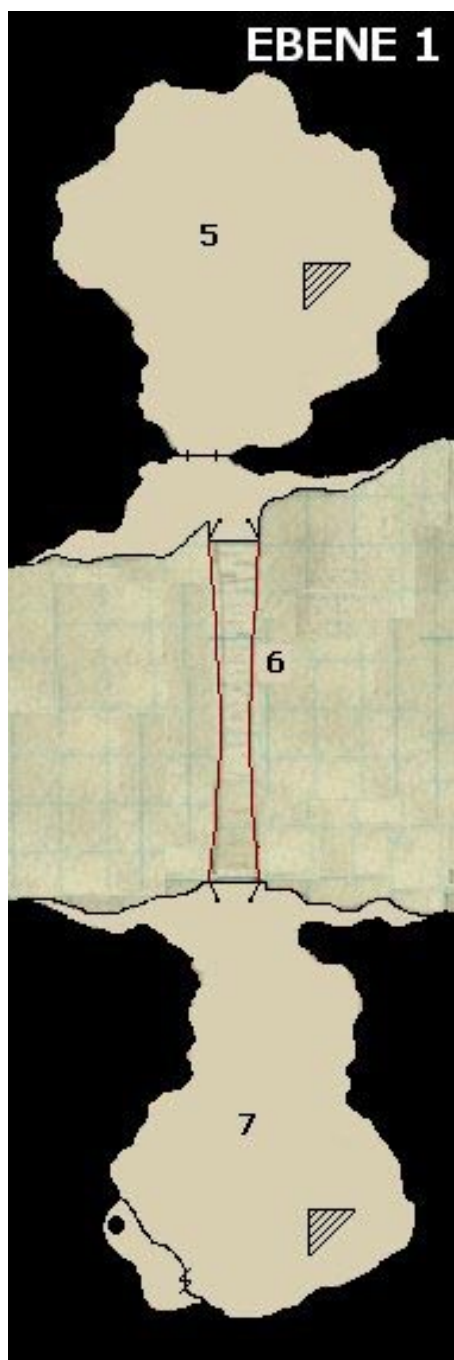
5. Ein paar verstreute Pergamentstücke liegen zusammen mit den Überresten seit langem toter Nagetiere auf einigen einfachen Pritschen. Dies war die Unterkunft der Duergar, in der sie auf ihren Stohmat-

ten nächtigten. Bei ihrem Aufbruch haben sie nahezu alle Wertgegenstände mit sich genommen und die wenigen verbleibenden Schätze wurden vor langer Zeit entwendet. Der südliche Ausgang wird durch ein herabgelassenes Fallgitter versperrt. Der Schlüssel zum Öffnungsmechanismus kann in den privaten Räumen von Stahlzopf gefunden werden. Anderenfalls ist ein sehr anstrengender Kraftakt fällig.

6. Eine lange Brücke überquert hier die gesamte Breite der Schlucht. Sie ist etwa 15 Meter lang und 2 Meter an den Enden breit, aber in der Mitte ist sie einen knappen Meter schmal. Zum Bau wurden die Kapfen von Riesenpilzen verwendet, die mit einfachen Hanfseilen verbunden wurden. Dies mag früher eine sehr stabile Sache gewesen sein, doch die vielen Jahre haben der Brücke nicht gerade gut getan. Sie hängt leicht schief und kann höchstens mit einem Gewicht von 100 Kilogramm belastet werden. Für jedes weitere Kilo besteht eine kumulative Chance von 5% dass die Brücke in zwei Teile zerrissen wird. Zudem sind die Pilzköpfe sehr schwammig und rutschig, so dass eine Geschicklichkeitsprobe für jeden fällig ist, der sie überqueren möchte.

7. Alte und rostige Waffen sind in diesem Raum an Haken in der Wand oder in Waffenständern zu finden. Unter den wertlosen, da nahezu unbrauchbaren, Waffen befinden sich Dolche, Kampfähxe, Handarmbrüste und Speere. Eine kleine Handaxt sticht aber aus dem Haufen heraus, denn sie ist nicht verrostet und von sehr feiner Fertigung. Der Griff der Waffe ist mit Amethyst- und Saphirsplittern verziert, die Klinge mit einem kleinen schwarzen Onyx versehen. Die Waffe ist magisch geschützt und kann nur von dem Haken an der Wand genommen werden, wenn man selbst einen schwarzen Onyx am Körper (sei es als Amulett oder als Ring) trägt. Ansonsten entföhren grelle Blitze aus den Edelsteinsplittern und verursachen mittleren Schaden. Die Waffe ist zudem magisch und erhöht die Geschicklichkeit seines Trägers (nach Wahl des Spielleiters).

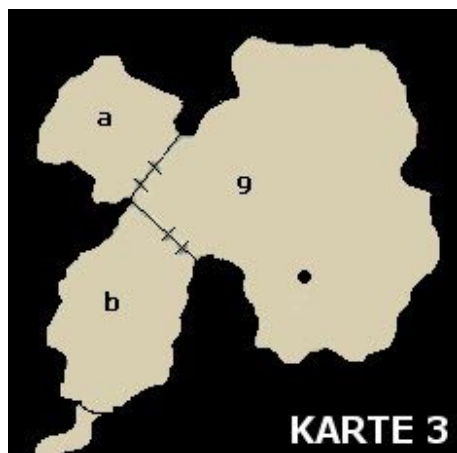
Eine Treppe führt hoch in die privaten Räume von Stahlzopf. In der südwestlichen Ecke des Raumes führt eine Geheimtür in einen schmalen Kamin, der von den Zwergen als Fluchttunnel verwendet wurde. Er ist so eng, dass ein Mensch kaum hindurchpasst (evtl. Geschicklichkeitsprobe). An den Innenwänden befinden sich Steigeisen, die





ABENTEUER

das Hinabklettern erleichtern sollen. Der Kamin führt in Raum 9 der Schlucht.



8. Dies ist das private Schlafgemach von Stahlzopf. Ein kaum mehr als solches erkennbares Bett steht an der südlichen Wand, während vor der östlichen Wand ein Schreibtisch aus Stein steht. Neben dem Bett liegt Stahlzopfs magische zwergische Streitaxt ‚Gnomenklinge‘. Auf dem Schreibtisch ist eine komplette Karte der Schlucht mit allen Geheimtüren zu finden. In dem Bett aber liegt das Skelett des Zwergenführers. Kommt jemand näher als einen Meter an das Skelett heran, so beginnt es für etwa 30 Sekunden grell und laut zu schreien und zerfällt dann zu Staub. Es ist nicht Untot, sondern wurde als Alarmanlage von Aulagol dem Soothoon missbraucht. Er wird das Geräusch selbst im entferntesten Winkel des Unterreichs vernehmen und sich möglichst rasch in die Kammer teleportieren. Er hat das Skelett mit diesem Zauber belegt, weil er der Hoffnung war, dass der Diinfirel zu diesem Raum zurückkehrt. In den letzten Monaten aber war alles still. Um so mehr freut sich der Soothoon darauf, nun den Zombie gefangen nehmen zu können. Innerhalb von zwei Minuten wird er in der Kammer bei den Charakteren auftauchen.

9. Dieser Raum ist komplett leer, aber es führen zwei Türen durch die westliche Wand aus ihm hinaus. Die nördliche Tür ist durch kleine vergiftete Nadel gesichert. Der Charakter muss eine Probe gegen Zähigkeit ablegen, wenn er die Tür öffnen möchte. Das Gift wirkt wie Arsen (Werte im Spiel-leiterhandbuch). Die Tür führt in einen weiteren leeren Raum. Die südliche Tür ist verschlossen, aber nicht durch eine Falle gesichert. Der Schlüssel steckt allerdings noch im Schloss, so als ob ihn jemand unab-

sichtlich vergessen hätte. Auch diese Tür führt in einen leeren Raum. In der süd-westlichen Ecke des Raumes gelangt man schließlich durch eine Geheimtür in einen langen und schmalen Gang, der direkt hinunter zum Boden der Schlucht führt. Hier kann der Spielleiter nach Belieben Gefahren, weitere Gänge oder Schätze derer, die von der Brücke gefallen sind, plazieren. Der Schalter, um die Tür zu öffnen ist sehr gut in die Wand eingearbeitet und nur schwer zu entdecken. Der Gang ist so schmal, dass größere Wesen als Menschen nicht hindurch-passen würden.

GHORN STAHLZOPF

Männlicher Duergar, Krieger
Stärke (sehr hoch), Geschicklichkeit (hoch), Konstitution (sehr hoch), Intelligenz (durchschnittlich), Weisheit (durchschnittlich), Charisma (durchschnittlich)

AUSRÜSTUNG:

2 magische Dolche, magische zwergische Kriegsaxt ‚Gnomenklinge‘, Schriftrolle mit Karte der Schlucht, Kletterausrüstung, Wetzstein, Werkzeug zum Waffenschmieden, Werkzeug zum Rüstungsschmieden, Werkzeug zum Schleifen von Edelsteinen, Magische Brustplattenrüstung

AUSSEHEN:

Stahlzopf ist ein mächtiger Zwerg mit langen stahlfarbenen Haaren und einem grauen Bart. Letzteren trägt er in einem einzigen langen und dicken Zopf, der ihm hinab bis zum Bauchnabel reicht. Sein Kopf ist kahlgeschoren, bis auf zwei weitere dicke Zöpfe, die ihm über die Schultern herunterhängen. Jeder der drei Zöpfe wird am unteren Ende durch eine Stahlspange mit dem Abbild eines Totenkopfes zusammengehalten.

ANMERKUNGEN:

Stahlzopf ist ein rauher und grausamer Zwerg. Er kümmert sich um nichts als sich selbst und würde seine Männer in den Tod schicken, ohne auch nur eine Sekunde zu zögern. Im Kampf ist Stahlzopf ein gefährlicher Gegner. Nachdem er seinen Arm verloren hatte, trainierte er mit seiner Kampfaxt, um diese auch einhändig benutzen zu können. Alle Gnome, auf die er trifft, wird er ohne zu zögern angreifen und so lange bearbeiten, bis entweder er kampf-

unfähig oder sie tot sind. Diese Sucht nach Rache ist die größte Schwäche von Stahlzopf.

DIINFIREL

Untoter, immun gegen Beeinflussung, Gifte, Schlaf, Paralyse und Krankheiten. Ist von kritischen Treffern und Energieentzug nicht betroffen.

ERSCHEINUNG:

Das Aussehen eines Diinfirel ist oftmals sehr blutig und abstoßend - die Haut ist dunkelblau bis schwarz und hängt in Fetzen vom Körper, die Eingeweide und Knochen sind durch unzählige eiternde Wunden sichtbar. Die Fingernägel und Zähne der Diinfirel sind unnatürlich lang und scharf. Diese Zombies entstehen durch das wiederholte Töten und Wiederbeleben einer Kreatur. Diinfirel können nur kaum verständliche Laute von sich geben.

KAMPF:

Diinfirel greifen bevorzugt aus dem Hinterhalt an. Sollte dies nicht möglich sein, so versuchen sie in einem Sturmangriff den Hals ihres Opfers mit ihren langen Fingernägeln zu zerreißen.

BERÜHRUNG DER VERWESUNG:

Jene, die von einem Diinfirel getroffen werden, fangen sich unter Umständen die Dunkle Verwesung ein, eine sehr ansteckende Krankheit. Ein Rettungswurf gegen Zähigkeit (oder ein entsprechender Wurf) ist fällig, um der Ansteckung zu entgehen. Anderenfalls verwandelt sich die Haut des Infizierten innerhalb von 5 Minuten in eine violette Kraterlandschaft (pro Minute ein leichter Schadenswurf). Nach 10 Minuten beginnt sich das Fleisch von den Knochen zu lösen (pro Minute ein schwerer Schadenswurf). Die Krankheit kann durch Heilmagie geheilt werden, dennoch bleiben Narben zurück und der Charakter verliert permanent einen Punkt Konstitution.

VORKOMMEN:

Diinfirel verweilen oft in der Nähe des Ortes, an dem sie den Tod fanden. Dort suchen sie nach ihrem Mörder, um sich endlich rächen zu können.

[morgan grover]

[übersetzung tommy heinig]



TECHNO GEBRABBLE

- EIN SATZBAUGENERATOR FÜR SCI-FI KAMPAGNEN -

EINLEITUNG

Jeder Spielleiter, der schon mal eine Kampagne in den unendlichen Weiten des Welt-raums gespielt hat kennt dieses Problem: Es fallen eine absolut keine genretypischen Dialoge, die so typisch für Serien wie Star Trek sind. ein. Dabei braucht man nur diesen Artikel und einen sechsseitigen Würfel, um die passende Worte für die markierten Lücken auszuwählen. Heraus kommen wahre Meisterwerke - universell in jedem sci-fi Spiel zu verwenden!

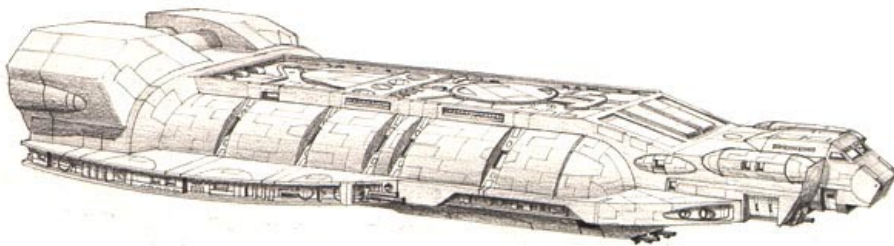
STANDARDSATZ 1:

Die Raumüberwachung ortet etwas: „Sir, ich habe einen (-A-) (-B-) auf dem (-C-)!“

A: 1-energetischen, 2-paranormalen, 3-hochfrequenten, 4-hyperphysikalischen, 5-tachyonischen, 6-aromatischen

B: 1-Impuls, 2-Gasnebel, 3-Reflex, 4-Blip, 5-Ausbruch, 6-Gorgonzola

C: 1-Monitor, 2-Scanner, 3-Radar, 4-Teleskop, 5-Langstreckensensor, 6-Baguette



Anwendungsbeispiel: Wenn man zuerst eine 5, dann eine 1 und dann eine 2 würfelt, lautet der fertige Satz: „Sir, ich habe einen tachyonischen Impuls auf dem Scanner!“ Authentischer Jargon, nicht war? Was das eigentlich bedeuten soll? Ist doch so was von egal!

STANDARDSATZ 2:

Der Wissenschaftsoffizier nimmt die Sache unter die Lupe: „(-A-), es ist ein (-B-) (-C-) einer uns völlig unbekanntem (-D-)!“

A: 1-Faszinierend, 2-Frappierend, 3-interes-

sant, 4-Extraordinär, 5-Phantastisch, 6-Ener-vierend

B: 1-biologisches, 2-physikalisches, 3-chemisches, 4-geologisches, 5-astronomisches, 6-gastronomisches

C: 1-Phänomen, 2-Problem, 3-System, 4-Objekt, 5-Artefakt, 6-Menü

D: 1-Spezies, 2-Natur; 3-Art, 4-Technologie, 5-Herkunft, 6-Geschmacksrichtung

STANDARDSATZ 3:

Er kommt zu dem Schluß: „Nach (-A-) meine ich, dass es sich um eine (-B-) (-C-) handelt!“

A: 1-eingehender Untersuchung, 2-gründlicher Überlegung, 3-logischer Schlußfolgerung, 4-nüchterner Betrachtung, 5-längerer Recherche, 6-ausgiebigem Kaffeetrinken

B: 1-neuartige, 2-bösartige, 3-abartige, 4-andersartige, 5-fremdartige, 6-gummiartige

C: 1-Lebensform, 2-Entität, 3-Erscheinung, 4-Zivilisation, 5-Aggregatio, 6-Currywurst

STANDARDSATZ 4:

Der Captain entscheidet: „Also gut, gehen wir (-A-) und schicken (-B-) (-C-) runter!“

A: 1-in den Orbit, 2-näher ran, 3-in Beobachtungsposition, 4-auf Positivspur, 5-auf Kurs, 6-essen

B: 1-bewaffnete, 2-unbewaffnete, 3-wissenschaftliche, 4-geeignete, 5-diplomatische, 6-hungrige

C: 1-Landemannschaften, 2-Shuttles, 3-Außenteams, 4-Scouts, 5-Sicherheitsleute, 6-Idioten

STANDARDSATZ 5:

Wie nicht anders zu erwarten, kommt bald der Funkspruch: „Mayday. (-A-), wir werden von aggressiven (-B-) (-C-)! (-D-)“

A: 1-Enterprise, 2-Voyager, 3-Orion, 4-Galactica, 5-Millennium Falcon, 6-Mami

B: 1-Aliens, 2-Viren, 3-Gasen, 4-Bestien, 5-Strahlungswolken, 6-Dackeln

C: 1-attackiert, 2-dezimiert, 3-umzingelt, 4-befallen, 5-bombardiert, 6-angebettelt

D: 1-Hilfe!, 2-holt uns raus!, 3-beamt uns rauf, 4-Schickt Verstärkung!, 5-Zu spät!, 6-Meine schöne Hose!

STANDARDSATZ 6:

Leider kann das Mutterschiff nichts machen, denn es gibt Probleme mit der Technik: „Wir können nicht (-A-), denn der (-B-) (-C-) ist (-D-).“

A: 1-beamen, 2-transitieren, 3-transmitieren, 4-transportieren, 5-teteportieren, 6-transpirieren

B: 1-nukleare, 2-energetische, 3-quantenmechanische, 4-astrale, 5-positronische, 6-alkoholisierte

C: 1-Feldleiter, 2-Emitter, 3-Induktor, 4-Konverter 5-Computer; 6-Kontrolleur

D: 1-defekt, 2-blockiert, 3-offline, 4-gestört, 5-ausgefallen, 6-im Arsch

STANDARDSATZ 7:

Der Situationsretter vom Dienst (SRvD, gehört auf den normalen Dienstplan jedes vernünftigen Raumschiffs) schlägt vor. „Captain, wir müssen doch nur den (-A-) (-B-) an die (-C-) (-D-)maschine (-E-)!“

A: 1-Astrogations-, 2-Warp-, 3-Heisenberg-, 4-Flux-, 5-Schwarzschild-, 6-Stupititäts-

B: 1-computer, 2-reaktor, 3-kompensator, 4-komparator, 5-generator, 6-akzellerator

C: 1-vertikale, 2-horizontale, 3-diagonale, 4-finale, 5-modulare, 6-anale

D: 1-Antriebs, 2-Reserve, 3-Fusions, 4-Sublicht, 5-Parallel, 6-Wasch

E: 1-anpassen, 2-anschließen, 3-ankoppeln, 4-anbinden, 5-anschweißen, 6-annähen

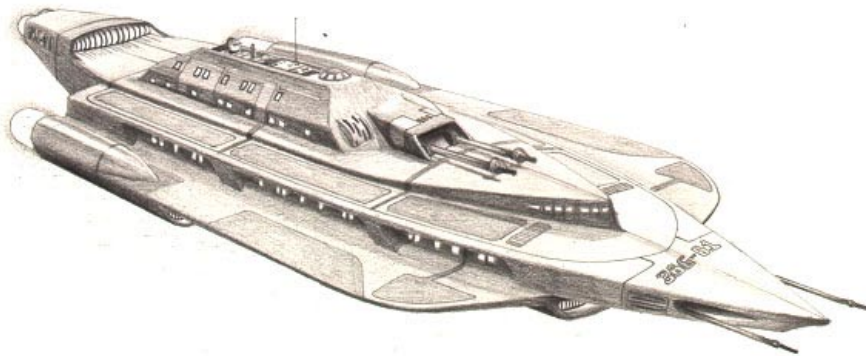


STANDARDSATZ 8:

Der Captain ist natürlich begeistert und befiehlt: „Hervorragend, (-A-) (-B-) (-C-) auf die (-D-) (-E-)!“

A: 1-Spock, 2-Wessley, 3-Data, 4-McGyver, 5-Dr. Zarkov, 6-Lassie

B: 1-maximale, 2-volle, 3-zusätzliche, 4-alle,



5-optimale, 6-schlafende

C: 1-Energie, 2-Leistung, 3-Schubkraft, 4-Spannung, 5-Reserven, 6-Mannschaften

D: 1-Frontal-, 2-Bug-, 3-Heck-, 4-Seiten-, 5-Hilfs-, 6-Kantinen-

E: 1-Deflektoren, 2-Disruptoren, 3-Motoren, 4-Projektoren, 5-Rotoren, 6-Kipploren

STANDARDSATZ 9:

Nach dem anschließenden Systemcheck meldet der Ingenieur „Roger, alle (-A-) (-B-) (-C-) sind (-D-) (-E-).“

A: 1-elektronischen, 2-mechanischen, 3-kybernetischen, 4-hydraulischen, 5-optischen, 6-attraktiven

B: 1-Sub-, 2-Redundanz-, 3-Hyper-, 4-Para-, 5-Inter-, 6-Exclusiv-

C: 1-System, 2-Komponenten, 3-Aggregate, 4-Pozessoren, 5-Installationen, 6-Moderatoren

D: 1-definitiv, 2-momentan, 3-positiv, 4-preventiv, 5-permanent, 6-penetrant

E: 1-online, 2-aktiviert, 3-nominell, 4-stand-by, 5-operationell, 6-arrogant

STANDARDSATZ 10:

Die Krise ist gemeistert, aber einen der Leute hat es erwischt. Der Doc meint: „Ich diagnostiziere eine (-A-) (-B-) im (-C-) (-D-).“

A: 1-neuronale, 2-maligne, 3-arterielle, 4-toxische, 5-anämische, 6-pasteurisierte

B: 1-Fraktur, 2-Fissur, 3-Infektion, 4-Irritation, 5-Disfunktion, 6-Koalition

C: 1-proximalen, 2-ventralen, 3-distalen, 4-rektalen, 5-neuralen, 6-banalen

D: 1-Abdomen, 2-Appendix, 3-Sternum, 4-Thorax, 5-Cerebrum, 6-Akkusativ

I: 1-wo, 2-wo, 3-wo, 4-wo, 5-wo, 6-braver Hund

J: 1-kein, 2-jeder, 3-kaum ein, 4-ein, 5-solch ein, 6-mein

K: 1-Mensch, 2-Tier, 3-Mann, 4-Kind, 5-Terraner, 6-Idiot

L: 1-zuvor, 2-hinterher, 3-vorher, 4-daneben, 5-darunter, 6-darauf

M: 1-gewesen ist, 2-hinwollte, 3-einschlieÙ, 4-abgehauen ist, 5-sich langweilte, 6-rülpste

STANDARDSATZ 11:

Leider kommt jede Hilfe zu spät: „Er ist (-A-) (-B-)!“

A: 1-tot, 2-verloren, 3-verschieden, 4-kaputt, 5-abgenibbelt, 6-blau

B: 1-Jim, 2-Jean-Luc, 3-Ben, 4-Kathy, 5-Perry, 6-Cheetah

STANDARDSATZ 12:

Aber das Leben geht weiter. Der Captain meint abschließend: „(-A-) (-B-) (-C-) (-D-) (-E-) (-F-) (-G-) (-H-) (-I-) (-J-) (-K-) (-L-) (-M-)!“

A: 1-Unsere, 2-Meine, 3-Eure, 4-Deine, 5-Ihre, 6-Niemandes

B: 1-laufende, 2-wichtige, 3-wissenschaftliche, 4-schwere, 5-undankbare, 6-beschisene

C: 1-Mission, 2-Aufgabe, 3-Anstrengung, 4-Unternehmung, 5-Reise, 6-Misere

D: 1-ist es, 2-wird sein, 3-kann sein, 4-sollte sein, 5-muß es sein, 6-darf nicht sein

E: 1-weiterhin, 2-immer, 3-andauerend, 4-ununterbrochen, 5-unermüdlich, 6-haltlos

F: 1-kühn, 2-mutig, 3-trotzig, 4-unerschrocken, 5-kernig, 6-besoffen

G: 1-dorthin, 2-dorthinaus, 3-dorthinauf, 4-dorthinüber, 5-dorthinab, 6-dortmundig

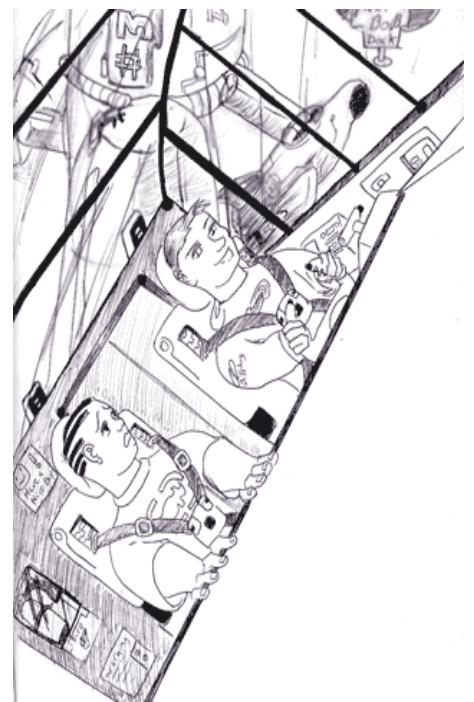
H: 1-vorzudringen, 2-aufzustreben, 3-hinzugehen, 4-fortzufahren, 5-herzukriechen, 6-abzukotzen

Na, war doch ganz einfach! Wer nicht glaubt, daß es auch Profis so machen, sollte an Formulierungen folgender Art denken:

„Ab Position 3 schlafende Energie plus Monitor“, „Objekt zeichnet auf Positivspur“, „Die Tachyonen-Muster befinden sich unbeschadet im Muster-Puffer“ oder „Vordere Unterbrecherphalanx Feuer!“

Wie sonst, wenn nicht durch diese geniale Methode, sollten derartige sprachliche Meistenwerke wohl zustande gekommen sein? Und das Schönste an dieser Methode ist, dass man sie beliebig weiter ausbauen kann. Ein gut vorbereiteter Spielleiter muss also nun nie wieder Angst vor peinlichen Situationen haben, in denen er nicht das richtigen Techno Gebrabbel herausbringt.

[sven malasch]





DIE SIRIUS KOLUMNE

- ÜBER DIE SYSTEME ASTRA UND QUEST -

Ja! Ja! Letztes Mal war die Kolumne sehr schlecht! Tonnenweise Asche auf's Haupt, solange es nicht meines ist! Wird, hoffentlich, nicht wieder vorkommen!

Wie letztes Mal (und vorletztes Mal auch schon) angekündigt, möchte ich dieses Mal auf die alten Hintergründe von ASTRA 19 eingehen. Aber verlangt keine großen Erkenntnisse, denn die Geschichte der alten Tage sind reine Spekulationen. Und diese Spekulationen möchte ich heute ein kleines bisschen unters Volk bringen. Aber genug des Proöms und direkt in das Thema:

Es ist lange her, meine Kinder! Länger als wir Menschen überhaupt denken können und länger als die Computer aufgezeichnet haben, da lebte der Mensch auf einem Planeten mit Namen Erde. Es war eine schöne Existenz. Glückliche Menschenkinder lebten unter einer natürlichen Atmosphäre, unter der es noch Sauerstoff und natürliche Verschmutzung gab und nicht all den Dreck, den man heutzutage atmen muss. Dieser verheißungsvolle Planet namens Erde gehörte dem Menschen ganz allein, der Krönung der Schöpfung eines Gottes, der uns inzwischen verlassen hat. Ich wünschte, ich wäre dabei gewesen.

Die Menschheit vermehrte sich und machte sich die Schöpfung Untertan. Alle lachten den ganzen Tag, ein Liter Trinkwasser kostete noch fast nichts und es war erlaubt, das Licht brennen zu lassen, ohne den zweifelsohne berechtigten Ärger mit dem Energieministerium zu bekommen. Also Kinder, spart immer Energie, damit auch eure Kinder noch etwas zum Sehen haben!

Aber ich schweife ab - Höret also weiter und lauschet meinen Worten, die euch die Wahrheit über das Vergangene bringen. Es war einfach ein Paradies. Und so nennt man diese glücklichen Jahrhunderte der Menschheit auch die „Jahre Edens“

Doch ein rächender Engel schickte Plagen auf das Paradies in Form von Überbevölkerung, Klimakatastrophen, Hungersnot und sozialem Elend. All dies und hundert andere Gründe zwangen den Menschen irgendwann, das Paradies zu verlassen und sein

Glück und sein Überleben in den Sternen zu suchen.

Er suchte und fand den Mars, den Planeten, den wir nun als Heimat betrachten. Dank der Stabilisierung der kalten Fusion und der damit verbundenen Revolution der Technik lag der rote Planet, der dem Paradies Erde gar nicht so unähnlich war, in greifbarer Nähe. Aber das lernt ihr in der Techniklektion. Wenden wir uns wieder unserer Vergangenheit zu.

Raumschiffe wurden ausgesandt, die eine ganze Armee aus Technikern, Wissenschaftlern, Ärzten und Arbeitern auf die kalte Oberfläche des Marses brachten. Und sie bauten auf dem Mars die erste Stadt und nannten sie ASTRA 1, erster Stern des neuen Zeitalters. Das erste Kapitel unserer neuen Geschichte war aufgeschlagen und verlangte geschrieben zu werden.

Und es gab viel zu schreiben. Die Entdeckung des Astraniums, dieses energiereichen Metalls, brachte der jungen Zivilisation die nötige Energiepotenz, um all das zu erschaffen, was ihr nun, Jahrtausende später, genießen dürft! Diese Zeit nennt man Gründerzeit, aber das wisst ihr sicherlich, wenn ihr eure Sozialisations-Bildungs-Arbeit daheim erledigt habt.

Alas, was sind die großen Errungenschaften der Gründerväter?

Richtig! Die Atmosphäre, der fruchtbare Boden, die Technikrevolution und der Beweis, dass der Mensch die unbezwingbare Rasse des Universums ist! Gut gemacht, Junge! Aus dir wird noch einmal ein guter Soldat werden! Insgesamt 26 ASTRAS wurden gebaut, unzählige Siedlungen und Agrarstationen entstanden, die Planetenoberfläche wurde von einer Wüste in einen blühenden Garten gewandelt! Für solch etwas benötigt man keinen Gott. Der Mensch kann es auch alleine! Es war auf jeden Fall wunderbar! Frieden, Wohlstand und Luxus für jederman. Und dann? Lana, was kam nach der Gründerzeit?

Falsch! Lern das!

Havok?

Havok?

Wo ist der eigentlich schon wieder?

DIE GESCHICHTE

Hier sind einige Fakten und Anhaltspunkte, die aus den historischen Laboren ausgeliehen wurden. Eine solch detaillierte Auflistung geschichtlicher Daten ist vielleicht 100 Personen auf dem ganzen Mars bekannt. Es handelt sich also nur zum besseren Verständnis um Spielerwissen, niemals jedoch um Charakterwissen.

1. DIE JAHRE EDENS

Unter diesem Begriff bezeichnet man die Jahre, in denen die Menschen noch nicht auf dem Mars lebten. Etwa im Jahre 2100 nC gelang es Carl Newmann die kalte Fusion zu fixieren, dank der es gelang, zu den Sternen zu fliegen, um den Problemen auf der Erde zu entkommen. Auf dem Mars angekommen, baute man sogenannte Marskolonien, die man Astras taufte.

2. GRÜNDERJAHRE.

In diesen Gründerjahren boomte die Wissenschaft, die Atmosphäre des Mars wurde atembar, der Boden fruchtbar und der Planet erwärmte sich auf konstante 15°C. Wissenschaft und Technik entwickelten sich rasant und noch war der Mensch der einzige Humanoid auf dem Mars (Die neuen Rassen ‚entstanden‘ erst später!). Als dann nach mehreren Jahrhunderten (!) der mehr oder weniger friedlichen Koexistenz der Makropolen die Probleme und Differenzen zu groß wurden, um weiter unter Kontrolle gehalten zu werden, beschloss Astra 1 grob 2700 nC andere Astras und mehrere zentrale Siedlungen und strategische Orte mit Atomraketen und löste somit eine Kette von unzähligen Kriegen und Konflikten aus.



Unentschuldigtes Fernbleiben von den Lektionseinheiten kann ich nicht dulden! Das wird Konsequenzen haben! Typisch für eine Metarasse! Aber das soll euch nicht beunruhigen!

Also, nach der Gründerzeit kam die Epoche der Rezession. Keiner weiß, warum, aber es brach ein Krieg aus, nachdem die Menschheit über ein Jahrhundert friedlich zusammen gelebt hatte. Es gibt viele Propagandastimmen, die euch Unsinn erzählen werden und wollen, die eure jungen Köpfe mit falschen Informationen verwirren und eure Herzen von der Treue zu ASTRA 19 abbringen wollen! Aber bleibt standhaft, meine Kinder, und lasst euch nichts einreden! Niemand weiß, warum dieser erste der vielen Kriege ausbrach, die den Mars für Jahrhunderte in ihre Klauen nahmen.

Es regnete Feuer, hagelte Tod und Atomraketen zogen Bahnen über den neuen Himmel!

Milliarden Menschen holte sich der Schmitter, unzähligen anderen brachte er Schlimmeres. Die neue Schöpfung des Menschen verbrannte zu Staub und dieser Staub wurde mehrere Jahrhunderte von immer neuen Kriegen weiter zermahlen und zerkaugt. Ein Krieg fraß den nächsten und dieser wiederum wurde von einem weiteren verschlungen. Niemand weiß den Auslöser dieser Kriege, niemand weiß, wie und warum sie aufhörten, aber ihr könnt sicher sein, liebe Kinder, dass ASTRA 19 an nichts Schuld war! Wir würden doch so etwas Böses nie machen. Lang lebe die Regierung, Kinder, die euch Wohlstand, Glück und Zufriedenheit zusichert! Aber das lernt ihr in der Verfassungslektion!

Wo war ich doch noch gleich stehengeblieben?

Ja genau! Danke Alas! Du bist wirklich ein guter Junge! Ich werde dich vor der Schulbehörde lobend erwähnen! Hat eigentlich schon jeder einen Platz für den freiwilligen militärischen Monat in den großen Ferien? Dann ist ja gut! Lernt etwas! Nur so könnt ihr euch und eure Familien gegen die Feinde unserer Makropole verteidigen!

Makros, nenne vier Feinde unseres Systems? -

Ja gut! Das waren drei! Du hast die subversiven Elemente in unseren Straßen vergessen! Unser Havok Crain könnte zu solch einem subversiven Element werden!

Da gibt es nichts zu kichern!

Aber weiter! Wir kommen mit dem Stoff

sowieso nur sehr langsam und oberflächlich voran, aber ihr habt ja alle eure Begleitsoftware daheim, wo ihr euer Wissen vertiefen könnt!

Und denkt immer daran, was Carl Newmann, der Vater der kalten Fusion sagte: „Geschichte ist, was ihr daraus macht.“

...

Dies war ein kleiner Ausschnitt aus einer Geschichtsstunde. Und sie war genauso informativ, wie jede dieser Stunden, egal ob eine historische Holovisionsshow oder eine Vorlesung an der Universität. Denn viel ist wirklich nicht bekannt über die ältere Geschichte des Marses. Die „Jahre Edens“, wie man die Zeit der Menschheit auf der Erde nennt, sind ins Mytische verklärt worden, ebenso wie die Gründerjahre.

Nach der Epoche der Rezession wurde Aufbruch proklamiert, den man euphemistisch „Zweites Eden“ nannte. Die Kriege hatten nur 9 der 26 Astras überlebt, die nun in kleine Allianzen und Gegenallianzen zerfielen. In diesem Zeitalter des „Zweiten Edens“ kristallisierten sich die neuen Ordnungen heraus, die auch bis heute noch zu spüren sind. Die „Alten Tage“ gingen nach dieser Epoche der Rezession zu Ende.

Es folgten die „Jüngeren Tage“, auf die ich unter anderem beim nächsten Mal näher eingehen will. Und zum Glück existieren aus diesen Tagen noch viele fundierte Aufzeichnungen, so dass ich euch in einem Monat mehr Fakten und weniger schwammige Thesen und Zitate liefern kann.

Wir sind überein gekommen, QUEST in der nächsten Zeit mehr Aufmerksamkeit zukommen zu lassen! Aber lasst euch überraschen! Außerdem wird die Siriuskolumne, so wie sie zur Zeit ist, nicht mehr weiter existieren, da wir uns über ihre Wirksamkeit nicht ganz im Klaren sind. Erwartet sie also nicht mehr fest in jeder Ausgabe. Wir werden Euch einfach dann informieren, wenn wir wieder genügend Informationen zusammengetragen haben, um Euch zu unterhalten und Euer Wissen zu mehren...

So long! Und behandelt eure Computer mit Liebe, sonst hassen sie euch so, wie meiner mich!

[christoph maser]

[astra19@fagamo.de]

3.EPOCHE DER REZESSION

Diese knapp 300 Jahre anhaltenden Kriege zerstörten große Teile des fruchtbaren Landes, legten Städte und weitere Astras in Schutt und Asche, verstrahlten Gebiete und trugen dazu bei, dass das heutige Outland so großartig werden konnte, wie es jetzt und heute ist. Aber dazu später mehr.

Die Epoche der Rezession war natürlich kein durchgehender Krieg! Es gab immer wieder Jahre und sogar Jahrzehnte in denen die ausgebluteten Parteien ihre Wunden lecken mussten und somit zu Waffenstillständen gezwungen waren.

Beendet wurde diese Epoche etwa um den Jahrtausendwechsel des 3. Jahrtausends, als es einer Spezialeinheit von Astra 19 gelang, in Astra 1 einzudringen und die Luftabwehr komplett lahm zu legen. In dieser Nacht bombardierte Astra19 seinen größten Feind Astra 1 mit allem, was noch in den Arsenalen verfügbar war und löschte es im wahrsten Sinne des Wortes aus.

Dann war erst einmal Ruhe auf dem Mars. Eine neue Zeit des Friedens wurde eingeleitet, die man hoffnungsvoll das zweite Eden nannte.

4. ZWEITES EDEN

Doch die Hoffnung auf ein immer währendes Ende der Kriege und ein neues Paradies waren hoffnungslos. Die jüngeren Tage der Geschichte waren keinesfalls erfreulicher, hoffnungsvoller oder bunter. Nur sind mehr Fakten erhalten, so dass diese knappen 500 Jahre relativ genau rekonstruiert werden konnten, auch wenn die Zensur von Astra 19 immer und überall hart zugeschlagen hat! Bleibt also immer die bohrende Frage, wieviel stimmt und wieviel Lüge der Machthaber ist!

Aber das weiß nur die Geschichte selber!



Auch heute heie ich euch auf das herzlichste ‚Willkommen‘ in meinem Kaffeehaus. Lasst euch heute verwhnen mit delikaten Leckereien. Egal ob ihr sie mit Kaffee, Tee oder anderen von euch bevorzugten Getrnken geniet, ihr werdet die einfach zuzubereitenden Gebckstcke aufs Beste schtzen lernen. Egal ob fr Gste zubereitet oder ob der Meister selbst genieen mchte, die sen und auch deftigeren Verfhrungen lohnen sich zu probieren.

BROWNIES

Ergibt: 24 Stck
Zubereitungszeit: 35 Minuten
Backzeit: 40 Minuten

ZUTATEN:

120g Edelbitterschokolade,
gerieben oder fein gehackt
200g Palmin
500g Zucker
5 Tropfen Vanillearoma
3 Eier
125g Mehl
125g Walnsse, fein gehackt

ZUBEREITUNG:

Den Backofen auf 180°C vorheizen, den Backrost auf der mittleren Stufe einschieben. Eine quadratische, feuerfeste Form (23cm x 23 cm) leicht mit Palmin einfetten.

Die Schokolade und das Palmin im Wasserbad schmelzen und glatt rhren. Beim Schmelzen der Schokolade darf kein Wasser zu der Schokolade geraten, da sie sonst klumpt. Zucker und Vanillearoma unterrhren. Am besten nimmt man dazu ein elektrisches Rhrgert, damit sich der Zucker auch wirklich gut verteilt und auflst. Die Eier hinzugeben und wieder glatt rhren. Nach und nach das Mehl untermischen. Die Walnsse unterheben. Den Teig in die vorbereitete Form geben und glatt streichen.

35-40 Minuten backen. Die Brownies sind dann fertig, wenn an einem in die Mitte gesteckten Holzstbchen beim wieder herausziehen kein Teig mehr kleben bleibt. In der Form abkhlen lassen, dann in 24 rechteckige Stcke schneiden.

TIPP:

Statt der Walnsse kann man auch Pekannsse oder Rosinen und Mini-Marsmallows verwenden. Wenn man sich fr Rosinen und/oder Marshmallows entscheidet sollte man aber nur 350g Zucker verwenden.

APRIKOSEN-FLADEN

Ergibt: 10 Stck
Zubereitungszeit: 35 Minuten
+ Ruhezeit: 30 Minuten
Backzeit: 20 Minuten

ZUTATEN:

¼ l lauwarme Milch
1 Wrfel Hefe
1 El flssiger Honig
125g Magerquark
400g Mehl oder Weizenvollkornmehl
1 Prise Salz
100g weiche Butter
1 ½ kg Aprikosen
140g Crme frache
½ TI Zimt
50g Zucker

ZUBEREITUNG:

Die Hefe zerbrckeln und mit der Milch und dem Honig verrhren. Den Quark und etwa 2 El von dem Mehl untermhren und diesen Vorteig zugedeckt ca. 15 Minuten gehen lassen. In der Zwischenzeit zwei Backbleche fetten.

Den Vorteig mit dem restlichen Mehl, dem Salz und der Butter zu einem glatten, elastischen Teig verarbeiten. Diesen mit einem Tch abgedeckt ca. 15 Minuten gehen lassen, bis sich das Volumen mindestens um ein Drittel vergrert hat. Den Backofen auf 190° vorheizen. In der Zwischenzeit die Aprikosen waschen, halbieren und entsteinen. Danach den Teig nochmals grndlich durchkneten und in 10 gleich groe Stcke teilen. Jedes Stck auf einer bemehlten Arbeitsflche zu einem Kreis von etwa 15 cm Durchmesser ausrollen. Die Teigfladen auf den zwei Blechen verteilen.

Die Crme frache auf die Fladen streichen, dabei je einen 2 cm breiten Rand ringsum frei lassen. Die Aprikosen mit der Schnittflche nach oben auf die Fladen verteilen. Den Zimt mit dem Zucker mischen, die Fladen damit bestreuen, anschließend im Ofen (unten) in 20-25 Minuten goldbraun backen.

TIPP:

Festen oder auskristallisierten Honig bekommt man wieder flssig, wenn man ihn erwrmt. Wenn die Aprikosenfladen nicht s genug sind kann man die Aprikosenhlften mit erhitzter Aprikosenmarmelade bestreichen.

KARTOFFEL-KUCHEN

Zubereitungszeit: 30 Minuten
Backzeit: 1 Stunde

ZUTATEN:

300g Pellkartoffeln
200g Mehl
1 Pckchen Backpulver
40g weiche Butter
2 Eier
130g Zucker
½ TI Salz
½ TI Zimt
½ TI abgeriebene Schale einer Zitrone
40g Rosinen
Zum Bestreichen: 50g Butter, 2 El Zucker

ZUBEREITUNG:

Die Kartoffeln pellen und auf einer Reibe fein reiben. Das Mehl und das Backpulver dazusieben. Die Butter, die Eier, den Zucker, das Salz, den Zimt, die Zitronenschale hinzufgen und zu einem geschmeidigen Teig verarbeiten. Die Rosinen unterheben. Den Backofen auf 180° vorheizen.

Eine Springform mit 26 cm Durchmesser fetten und den Kartoffelteil hinein geben. Im Ofen (Mitte, Umluft 160°) etwa eine Stunde goldbraun backen. Den Kuchen kurz in der Form abkhlen lassen und anschließend auf ein Kuchengitter strzen.



Die Butter in einem kleinen Topf zerlassen und mit einem Backpinsel auf den noch warmen Kuchen streichen. Anschließend den Kartoffelkuchen sofort mit dem Zucker bestreuen.

TIPP:

Wenn man die Pellkartoffeln am Vortag kocht sind sie bis man sie braucht nicht nur abgekühlt, sondern haben auch eine Konsistenz die man wirklich reiben, und nicht nur zermatschen kann. Der Kartoffelkuchen schmeckt sehr gut mit Schlagsahne serviert. Mit unbehandelter, abgeriebener Zitronen- oder Orangenschale kann Schlagsahne sehr leicht aromatisiert werden.

KÜRBISKUCHEN

Zubereitungszeit: 1 Stunde

Backzeit: 45 Minuten

ZUTATEN:

- 1kg Kürbis (ungeputzt gewogen)
- ½ l Milch
- ½ Tl Salz
- 5 Eier
- 150g Zucker
- 1 Päckchen Vanillezucker
- abgeriebene Schale von 1 ½ Zitronen
- 3 Tropfen Bittermandelöl
- 200g gemahlene Mandeln
- 50g Mehl
- 50g Speisestärke
- 100g Mandelplätzchen (Amaretti)
- 100g Rosinen
- 50g Pinienkerne
- 25g gehackte Pistazien

ZUBEREITUNG:

Kürbis schälen, entkernen und das Fleisch grob würfeln. Milch mit Salz aufkochen lassen, das Kürbisfleisch hineingeben um 20 Minuten weich kochen. In der Zwischenzeit den Boden einer Springform mit 26 cm Durchmesser mit Backpapier belegen. Die Kürbisstücke in ein Sieb abgießen und gut abtropfen lassen. Mit einem Pürierstab sehr fein pürieren.

Die Eier trennen, die Eigelbe mit 100g Zucker und Vanillezucker schaumig schla-

gen. Zitronenschale, Bittermandelöl, Mandeln und nach und nach das Mehl und die Speisestärke unterrühren und zu einem glatten Teig verarbeiten. Die Mandelplätzchen zerbröseln und mit den Rosinen unter den Teig heben. Das Kürbispüree löffelweise unterrühren. Den Backofen auf 180° vorheizen.

Die Eiweiße mit dem restlichen Zucker steif schlagen. Eischnee unter den Teig heben und das ganze in die vorbereitete Form füllen. Die Pinienkerne und die Pistazien darüber streuen. Im Ofen (unten, Umluft 160°) in 40-45 Minuten goldbraun backen. Kurz abkühlen lassen, dann aus der Form lösen.

VOLLKORN-WAFFELN

Ergibt: 10 Stück

Zubereitungszeit: 45 Minuten

ZUTATEN:

- 200g weiche Butter
- 50g brauner Zucker
- 200g Vollkornweizenmehl
- 1 Tl Backpulver
- 2 Tl Vanillezucker
- 100g gemahlene Mandeln
- 4 Eier
- 3 El Ahornsirup oder Amaretto
- Fett für das Waffeleisen

ZUBEREITUNG:

Die Butter mit dem Zucker sehr schaumig rühren. Das Mehl mit dem Backpulver, dem Vanillezucker und den Mandeln mischen. Die Mehlmischung nach und nach abwechselnd mit den Eiern unter die schaumige Butter rühren. Den Ahornsirup oder den Amaretto untermischen. Den Teig cremig rühren.

Das Waffeleisen anheizen und fetten. Jeweils soviel Teig einfüllen, das dieser sich mit einem Tortenheber aus Metall schnell bis an den Rand der Waffelform streichen lässt.

Das Waffeleisen schließen und das Ober- und Unterteil einige Sekunden lang an den

Griffen zusammendrücken. Jede Waffel ca. 3 Minuten goldbraun backen, herausnehmen und auf einem Kuchengitter abkühlen lassen. Sofort servieren.

TIPP:

Eine beliebte Kombination zu den Waffeln sind frische Beeren, dazu eine Kugel Vanilleeis, oder frische Schlagsahne.

FRUCHTIGE ERDNUSSKUGELN

Ergibt: 12 Stück

ZUTATEN:

- 200g gemischte Trockenfrüchte
- 1 El kernige Haferflocken
- ½ Tl Zimt
- 1 El Cornflakes
- 50g Erdnüsse in der Schale
- abgeriebene Schale von ½ Zitrone

ZUBEREITUNG:

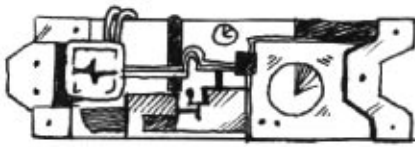
Etwa 50g Trockenobst sehr fein hacken. Anschließend mit den Haferflocken und dem Zimt mischen. Auf einem angefeuchteten Brett eine kleine Walze formen. Das restliche Obst fein hacken und mit 2 El Wasser mischen. Die Cornflakes zerdrücken. Die Erdnüsse schälen, enthäuten und grob hacken. Die Cornflakes, die Erdnüsse und die abgeriebene Zitronenschale mit der Trockenobstmischung vermengen und eine zweite kleine Walze formen.

Beide Walzen in 12 Stücke teilen und zu Kugeln formen. In die Frucht-Nuß-Kugeln mit dem Daumen eine Mulde drücken und die kleineren Trockenobstkugeln hineingeben. Durch drehen die Erdnussskugeln wieder verschließen.

TIPP:

Statt der Erdnüsse kann man auch die gleiche Menge an frischen Wahnüssen verwenden. Damit der Trockenobsteig beim Kneten und Formen nicht an den Händen klebt, sollten diese leicht angefeuchtet werden.

[peti heinig]



PLATTE(N) KRITIK

- MUSIK FÜR ODER GEGEN EUREN ROLLENSPIELABEND -

MORTAL KOMBAT SOUNDTRACK

KURZINFO:

Erscheinungsjahr: 1995 - 1997
Preis: je ca. 30,- DM
Label: TVT Records
Format: je eine CD



KRITIK:

Einst war es eins der umstrittensten Computerspiele aller Zeiten. Kein Wunder, wenn in der Welt der Prügelspiele nun literweise Blut spritzt... Aber dennoch - oder gerade deswegen - wurde der Erfolg zug von Mortal Kombat nicht aufgehalten. Was folgte waren Spielfilme und eine Serie (wobei nur der erste Film erwähnenswert ist). Dennoch bringen solche Produktionen auch noch etwas anderes, manchmal sogar nützliches, mit sich: die Filmmusik.

Auf den CDs werden neben der „normalen“ Filmuntermalung (reine Instrumentalstücke, die perfekt auf den Film zugeschnitten sind) auch noch andere Stücke bereitgestellt. Hier ist fast alles vorhanden, was das Herz begehrt. Es wird eine bunte Mischung aus Metal, Techno, Pop, etc. geboten. Wer mir nun nicht glaubt, dass hier eine seltsame Mischung auf die CD gepresst wurde, dem verrate ich mal ein paar „bekanntere“ Titel. So ist z. B. „Engel“ von Rammstein genauso vertreten wie „Fire“ von Scooter oder „Spaceman“ von Babylon Zoo (wer erinnert sich eigentlich noch an die damalige Jeanswerbung?).

Aber nicht nur schnelle, heftige oder einfach nur laute Musik findet sich auf dem Soundtrack, nein auch ruhigere Stücke finden auf der Scheibe ihren Platz.

Aber eine Warnung noch: die meisten Lieder sind mit Gesang. Sollte euch das bei Hintergrundmusik stören, so lasst lieber die Finger davon...

NUTZEN FÜR ROLLENSPIELER:

Jeder, der die richtige Endzeitstimmung rüberbringen will, ist hier sehr gut beraten. Für alle möglichen (und manchmal auch unmöglichen) Situationen ist hier das passende Lied zu finden. Ob es nun für Shadowrun, Cyberpunk, Astra 19, Endland oder ein anderes System in dieser Richtung hergenommen wird ist nahezu egal. So kann man mit den härteren Liedern auch mal die Stimmung rüberbringen, wie sich Runner in einer Bar fühlen müssen, in der gerade eine Troll-Death-Metal-Band auftritt...

Aber auch sonst könnt ihr die Lieder wunderbar benutzen. Ob zur Untermalung von Kämpfen, in denen euren Spielern in den Arsch getreten wird, von Verfolgungsjagden, bei denen der Adrenalinspiegel in ungeahnte Höhen schnellt oder um das Überleben der Charaktere musikalisch zu untermalen - hier werdet ihr fündig.

ROLLENSPIELGENRE:

Wie bereits erwähnt sollte man hier wirklich in die Zukunft gehen. Jedoch nicht die saubere Star Trek sci-fi Zukunft, sondern mehr die schmutzige, hoffnungslose Sparte. Wenn ihr etwas für Fantasy-, Horror- oder sonstige Rollenspiele sucht, dann seid ihr hier leider am falschen Fleck gelandet.

FAZIT:

Was soll ich denn hier noch groß Worte verlieren? Hört euch die CDs lieber selber mal an, um euch einen Eindruck zu verschaffen. Ich jedenfalls möchte sie auf meinen Shadowrun-Ausflügen kaum mehr missen.

[christian dodel]

STILBLÜTEN

Die Gruppe hat eine Sänfte gestoppt.

Spieler zu den Trägern: „So, ihr rennt jetzt sofort los... halt, nehmt mich doch vorher mit... wartet... heh... na ja, dann gehen wir halt...“



Spieler A darf einen Wunsch äußern.

Spieler A: „Ich möchte Torquin (Name von Spieler B) sein... äh... ich will bei Torquin sein“ (Tja, zu spät)



Die Helden werden von Räubern überfallen.

Räuberhauptmann: „Halt! Her mit Eurer Kohle!“

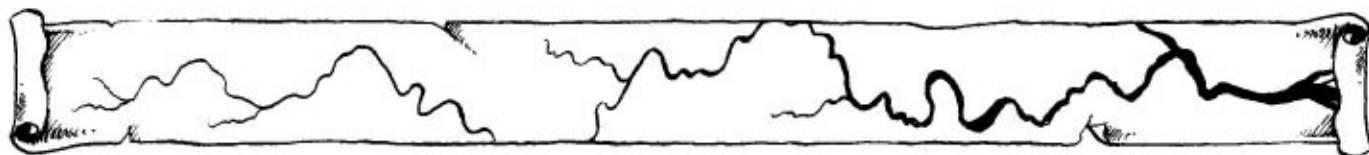
Spieler (ein Gelehrter) reicht ihm daraufhin brav seine Kohlestifte: „Mehr habe ich leider nicht!“



Die Redaktion sitzt zur Entspannung und spielt GT3 (Autorenrennen). Das einzige Mädchen hat einen schlechten Tag und fährt nicht so gut.

Chefredakteur: „Ach geh doch und mach etwas Weibliches!“

Anmerkung: Vorher hatte sie ihn bei DOA2 (Prügelspiel) hoffnungslos fertig gemacht... ;-)



DER MIDGARD SÜDCON 2001



Ich war dieses Jahr auf dem MIDGARD-Con bei Bacherach. Das war zwar am 11. bis 13. Mai und ist daher schon ein Weilchen her, aber aus dem Anlass, dass dieses Jahr endlich ein MIDGARD-Con im Süden stattfindet, will ich euch dennoch etwas darüber erzählen. Auf diesen Cons wird nur MIDGARD gespielt, das klassische Fantasy-Rollenspiel, dessen Spielwelt irdische Vorbilder aus der Geschichte zugrunde liegen. Die Regeln sind sehr übersichtlich und einfach nachzuvollziehen.

Zurück zu dem Con in Bacherach. Das erste und auffälligste Merkmal war der Ort an dem gespielt wurde: Burg Stahleck. Diese Burg mit wunderschöner Lage über dem Rhein war zu einer Jugendherberge umgebaut und für das komplette Wochenende von MIDGARD-Fans ausgebucht worden. Gespielt wurde natürlich rund um die Uhr, abgesehen von den Essenspausen. Das Essen war schlicht und einfach lecker. Ich kenn mich mit Jugendherbergessen zwar nicht so gut aus, aber ich glaube, dass gefüllter Braten doch ziemlich selten ist. Vor allem gleich für über 100 Leute! Diese haben sich dann in der ganzen Burg verteilt und dort Spielrunden eröffnet. Ich habe am Freitag erst im Speisesaal gespielt, wobei dieser nicht ganz so stilvoll war. Aber am Samstag und Sonntag haben wir uns im Turm der Burg eingestet. Und dann kam so richtig Stimmung auf. Man befindet sich auf einer Burg, im Turm, in einem runden Raum mit ungefähr 7m Durchmesser. Die Wände sind aus Naturstein die Beleuchtung zwar elektrisch, aber gedämpft und dann durchlebt man mit seinem Helden ein Abenteuer. Besonders in einem Dungeon oder einer Burg wird's so richtig stimmungsvoll. Eine weitere Besonderheit dieses Cons waren die Turniere. Es gab ein Mann gegen Mann

Turnier, ein Wettschießen, ein Magieduell und sogar eine Magieshow. Während beim Wettschießen der Umgang mit Schuss- und Wurfaffen gefragt war, ging es beim Mann gegen Mann Duell darum, seinen Gegenüber kampfunfähig zu machen. Beim Magieduell bekämpften sich Magier bzw. Magiebegabte mit ihren Zaubern. Absichtliches Töten des Gegenübers war bei sämtlichen Turnieren allerdings ein Verstoß gegen die Regeln und Etikette. Die Magieshow dagegen war einfach ein Wettbewerb, bei dem es darum ging seine Zaubern möglichst effektiv einzusetzen und die Wirkung besonders gut zu beschreiben. Neben diesen Einzeldisziplinen gibt es noch ein Turnierabenteuer von Dr. Rainer Nagel. Dieses Abenteuer wurde von gut zehn Gruppen zur selben Zeit gespielt. Die Handlung und die zur Verfügung stehende Realzeit war für alle Gruppen gleich und die Spielfiguren waren ebenfalls vorgegeben, um die Chancengleichheit zu gewährleisten. Nach dem Abenteuer wurden dann die beste Gruppe, der beste Meister und der beste Spieler allgemein und der beste Spieler der unterschiedlichen Abenteuerarten gewählt.

Ein Grund, warum ich euch das Ganze hier erzähle ist, dass die Süddeutschen bisher bei den MIDGARD-Cons benachteiligt waren. Denn der Großteil der Cons fand im Norden, oder der Mitte Deutschlands statt, aber nicht im Süden. Und nun aber gibt es endlich einen MIDGARD-Con im Süden! Und zwar den ersten MIDGARD-SüdCon vom 30.11. bis 2.12.2001 auf der Burg Wildenstein in 88637 Leibertingen nahe Sigmaringen im Donautal. Die Kosten liegen bei nur DM 120,- pro Person inklusive Verpflegung. Im Preis sind Unterkunft und Vollverpflegung, sowie Kaffee und Tee rund um die Uhr enthalten. Der nächste

Bahnhof liegt in Beuron im Donautal, ein Bustransfer dorthin wird organisiert.

Nun noch ein bisschen etwas über die Burg Wildenstein, wobei ich mich allerdings auf die Beschreibung Stefan Peschl (Organisator des Cons) berufen muss, da ich selbst die Burg noch nicht gesehen hab. Es ist eine richtige Burg, mit dicken Mauern, vielen Treppen, Gängen usw. Selbst die mittelalterlichen Wandbemalungen sind teilweise noch erhalten. Platz zum spielen ist auch wirklich genügend vorhanden! Der Komfort ist nicht ganz so riesig wie Burg Stahleck, dafür ist der Flair entschieden authentischer. Es sind halt immer die typischen JuHe-Zimmer mit Stockbetten, die Duschen/WCs sind in der Regel auf den Gängen, aber soweit in Ordnung. Fast alle Räume sind beheizbar. Des weiteren sind genügend Tagesräume, usw. vorhanden, um spielen zu können. Zusätzlich gibt es noch einen großen Mehrzweckraum mit schönem Dachgebälk und sogar eine Burgschänke, die Platz für ca. 7 Spielgruppen bietet und nebenbei noch den Ausschank von Getränken und den Verkauf von Knabberzeug rund um die Uhr sichert. Schließlich wird ja auch rund um die Uhr gespielt. Ach ja, und dann gibt es noch die nette, kleine Kapelle in einer Außenwand, in die eine Exklusiv-Runde reinkann. Einziger Nachteil ist, dass dies eine nicht allzu niedrig gelegene Burg ist, die auch mit den Fußbodenheizungen und den Heizkörpern im Winter etwas kühler ist. Daher sollte man entsprechende Kleidung mitbringen.

So, also ich hab jetzt schon so richtig Bock auf den Con und kann's kaum noch erwarten, bis ich auf Burg Wildenstein bin. Details könnt ihr unter www.rosendornshelden.de, der eigentlichen MIDGARD-Süd-Con-Seite finden.

[florian werunsky]

Twilight Imperium: Armada

Art: Diskgame
Verlag: Fantasy Flight Games
Spieleranzahl: ab 2 Spieler
Spieldauer: 30 bis 240 Minuten
Preis: Starter: ca. 30,- DM
Booster: ca. 15,- DM

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

Gesamt:

4



Willkommen bei Twilight Imperium: Armada, dem schnellen und wandlungsreichen Spiel taktischer Raumpkämpfe. Wir befinden uns im Universum von Twilight Imperium und sehen uns an die Spitze einer ganzen Flotte gestellt. Egal ob der jeweilige Spieler für die Föderation von Sol, die Barone von Letnev, die Sadakk N'orr oder die Emirate von Hacan das Kommando übernimmt, er sieht sich vor eine fordernde Aufgabe gestellt.

Jeder der Spieler übernimmt also das Kommando über ein oder mehrere Raumschiffe. Die Schiffe werden durch runde Pappscheiben (wie z.B. bei Diskwars) symbolisiert. Je nach Schiffsklasse können sie mit Torpedos, Bombern, Besatzung und Technologien ausgestattet werden. Zu jedem Raumschiff gehört eine Kommandozentrale die vor dem Spieler liegt. Mit dieser Zentrale wird die Geschwindigkeit des Schiffs, der Status seiner Schilde und seiner Hülle angezeigt. Neben der Kommandozentrale werden die verschiedenen Mannschaftsscheiben und Technologiescheiben abge-

legt, mit denen das Raumschiff ausgestattet wurde. Jedes Raumschiff, jede Technologie und jede Mannschaftsscheibe kostet einen aufgedruckten Punktwert. Zu Beginn des Spiels wird ein zu spielendes Szenario ausgewählt. Dann stellt sich jeder Spieler eine Flotte aus seinem Scheibenpool zusammen, die einen festgelegten Punktwert nicht überschreiten darf.

Nachdem der Spieler festgestellt wurde, der zuerst ziehen darf, werden die nächsten drei Aktionen für jedes Schiff festgelegt. Zur Auswahl stehen: Geschwindigkeit verändern, Schildstärke verändern, Kurs verändern, angreifen und Mannschaftsbefehl ausführen. Die Befehle werden verdeckt an die Kommandozentrale angelegt. Da man nicht immer genau vorher sehen kann, was die anderen Spieler vor haben kann es durchaus sein, dass ein Befehl relativ sinnlos wird. Doch einen einmal gegebenen Befehl kann man nicht mehr verändern, er ist sozusagen fest einprogrammiert. Durch einen Mannschaftsbefehl setzt eine Mannschaftsscheibe an Bord des eigenen Schiffes ihre Befehle in die Tat um und benutzt ihre besonderen Fähigkeiten. Der erste Spieler führt nun seinen ersten Befehl aus und bewegt anschließend sein Schiff vorwärts. Die Weite der Bewegung wird festgestellt indem die Raumschiffscheibe so oft um ihre Längsachse umgeklappt wird wie der Geschwindigkeitsanzeiger an der Kommandozentrale vorgibt. Man kann dabei problemlos über andere Schiffe hinwegfliegen. Endet die Bewegung aber auf einem anderen Raumschiff kommt es zum Zusammenstoß. Reihum führen nun die anderen Spieler ihren ersten Befehl aus und bewegen ihre Schiffe. Dann ist wieder der erste Spieler mit seinem zweiten Befehl und seiner zweiten Bewegung an der Reihe. So geht es bis der letzte Spieler seine dritte Bewegung vollendet hat. Zuletzt werden gegebenenfalls Mann-zu-Mann Kämpfe an Bord von Schiffen ausgefochten. Dann wird wieder neu programmiert.

Das Ende des Raumpkampfes, der am besten auf einer großen ebenen Unterlage ausgekämpft wird, wird durch das jeweilige Szenario bestimmt. Das kann z.B. die Kaperung eines feindlichen Schiffes, die Vernichtung der gegnerischen Flotte oder das Erreichen der gegenüberliegenden Tischseite sein.

Ein Grundpaket, in dem sich eine Kommandozentrale, ein bis zwei Schiffe,

verschiedene Mannschafts- und Technologiescheiben, Bomber, Torpedos, Befehlsmarker und weiteres Kleinzeug befindet, kostet ca. 30,- DM. Für zwei Spieler zahlt man also mindestens 60,- DM, denn natürlich bietet Fantasy Flight Games auch noch Booster an. Ein Booster kostet ca. 15,- DM in dem sich vier Flats mit weiteren Spielscheiben befinden. Der eindeutige Nachteil an diesen Boostern besteht darin, dass sie nicht rassenspezifisch sind. Hier wird also eindeutig ein Sammelkartenspielprinzip umgesetzt. Die Aufmachung der Spielscheiben ist gelungen und entspricht der von Twilight Imperium (2. Auflage).

FAZIT:

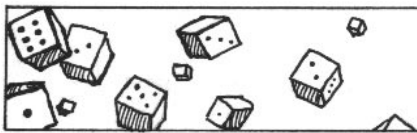
Da man immer nur einige wenige Spielscheiben bewegen muss und nicht wie bei Diskwars ganze Armeen zu verwalten hat, ist Armada ein recht schnelles Spiel, das auch beim zwischendurch mal spielen Spaß macht. Egal ob für Taktikfans oder strategische Draufgänger dieses Spiel ist einfach ein Muss - trotz des relativ hohen Preises!

[peti heinig]

DDD #14

Art: Fanzine
Herausgeber: Carsten Grebe
Preis: 6,80 DM
Kontakt: DDD Verlag GmbH
c/o Wolf
Schillerstraße 15
97072 Würzburg
ddd-redaktion@gmx.de

Schlägt man das Heft auf fällt einem zunächst eine Seite grellbunte Werbung und dann ein umfassendes Vorwort ins Auge. Zusätzlich findet man noch neben dem etwas zu groß geratenen Impressum das etwas zu klein geratene Inhaltsverzeichnis. Gegen Werbung lässt sich kaum etwas sagen. Sie ist einfach nötig um den Verkaufspreis auf einem erträglichen Niveau zu halten und für ihre Gestaltung können die Herausgeber ja auch nichts. Es ist dennoch angenehm für den Leser, dass sich in dem Heft nicht zuviel davon befindet. Nach einer Reihe von Leserbriefen, folgt das



Unter der Lupe...



Abenteuer ‚Unter den Weißen Bergen‘. Es beschreibt die Suche nach einem seit langem in Vergessenheit geratenen Zwergenschatz. Das Abenteuer spielt natürlich in der Welt von Midgard und setzt einiges an Vorwissen voraus. Mit etwas lohnenswerter Arbeit beim Anpassen der Werte und Gegebenheiten lässt es sich aber für alle anderen Fantassysteme genauso verwenden. Beim Schauplatz ‚Staudamm von Oberbarach‘ werden neben den Werten für Midgard-1880 auch die Werte für Cthulhu angegeben. Beschrieben wird ein Staudamm und seine Entstehungsgeschichte, die durch einige teilweise mysteriöse Todesfälle überschattet wird. Neben einer Übersichtskarte und zwei Gebäudeplänen gibt es zusätzlich noch einige Personenbeschreibungen von Leuten, die mit dem Staudambau zu tun hatten. Zu der eigentlichen Beschreibung folgen dann noch einige vielversprechende Abenteuerideen.

Wie in den meisten Fanzines gibt es auch im DausendDodeDrolle eine Rubrik mit Rezensionen. In dieser Ausgabe werden einige aktuelle Brettspiele, Bücher und der D&D Film besprochen. Leider bekommt man nur bei der Vorstellung des D&D Films eine Wertung vermittelt. Es muss nicht in einem Punkte- oder Prozentsystem auf einen Blick erkenntlich sein, ob ein Produkt sehr gut oder absolut schlecht ist, aber es wäre schon schön wenn man aus dem Text eine Tendenz deutlich herauslesen könnte. Die Beschreibung eines Spielablaufes ist sicher nötig, um sich ein Spiel vorstellen zu können. Da man das Spiel dann aber doch anhand der Spielanleitung und nicht einer Rezension spielt, kann sich diese in Grenzen halten. Der so gewonnene Platz könnte dann idealer Weise mit Infos über den Spielspaß, kleine Macken des Spiels oder über die Benutzerfreundlichkeit des Spielmaterials angefüllt werden.

In der Artefaktenschmiede findet man verschiedene magische Artefakte, die für die Helden eine wahre Freude, manchmal aber auch eine Last darstellen können. Jedes Artefakt wird mit seinem Aussehen und seiner Wirkung, meist auch mit seiner Geschichte vorgestellt.

FAZIT:

Neben Abenteuer, Schauplatz, Rezensionen und Artefakten bietet das Heft noch eine Hintergrundgeschichte, eine NSC-Beschreibung, eine Geschichte und ein Szenario. Auf

50 Seiten wird dem Leser eine gute Auswahl an Information und Unterhaltung zum Thema Rollenspiel geboten. Der Schreibstil ist bis auf das eigenwillige Vorwort von gleichbleibend guter Qualität. Das Layout wird konsequent durchgezogen und wirkt nur an einigen wenigen Stellen etwas unübersichtlich. Durch Kartenmaterial, Zeichnungen, und Abbildungen von Rezensionsmaterial wird der Text aufgelockert und ergänzt. Alles in allem ein Heft, das nicht nur für Midgardspieler, sondern auch für alle anderen Rollenspieler einiges zu bieten hat.

[peti heinig]

History of the World

Art:	Brettspiel
Verlag:	Avalon Hill
Spielerzahl:	2 - 6 Spieler
Spieldauer:	ca. 150 Minuten
Preis:	ca. 130,- DM
Preis/Leistung:	● 1 2 3 4 5
Aufmachung:	● 1 2 3 4 5
Spielspaß:	● 1 2 3 4 5
Gesamt:	3

Avalon Hill ist zur Zeit damit beschäftigt, alte Spieleklassiker wieder neu herauszubringen. Wie die bisherigen Versuche Diplomacy, Axis & Allies Europe und Acquire zeigen gelingt dies auch mit gutem Erfolg.

Nun wurde das Spiel History of the World neu belebt und mit etwas schlankeren Regeln veröffentlicht. Es geht darum, über sieben Epochen der Menschheitsgeschichte die meisten Punkte zu machen. Dazu wählt man in jeder Epoche eines der zur Verfügung stehenden Völker aus, die alle unterschiedliche Vor- und Nachteile haben. Dann wird eine Epoche Spieler für Spieler durchgespielt und nach jedem Spieler gewertet. Das Kampfsystem basiert auf einem einfachen Würfelsystem. Der Angreifer würfelt dazu mit zwei Würfeln und der Verteidiger mit nur einem. Wer die höhere Augenzahl (nur ein Würfel zählt) wirft,

konnte den Kampf für sich entscheiden. Diverse Einflüsse wie Deckung und Aktionskarten können die Anzahl der geworfenen Würfel aber noch beeinflussen.

Da die Einheiten früherer Epochen im Spiel bleiben und weiterhin Punkte bringen, ist es geschickt, sich weit über die Welt auszubreiten und überall ein Volk zu gründen. Um die verschiedenen Einheiten unterscheiden zu können liegen dem Spiel etwa 300 Plastikfiguren bei, die pro Spieler Einheiten aus jeder der sieben Epochen beinhalten.

Zusätzlich gibt es noch Hauptstädte, Dörfer und Monumente, die erbaut werden können und die ebenfalls als Plastikfiguren beiliegen. Der Spielplan ist relativ groß, hätte aber noch größer ausfallen können, um immer übersichtlich zu bleiben, selbst wenn hunderte Figuren auf ihm stehen.



FAZIT:

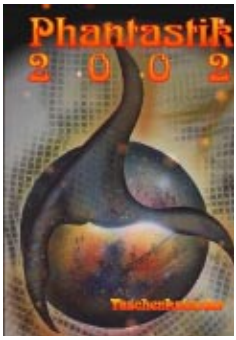
Wer strategische Spiele mag, der wird an History of the World seine Freude haben - gutes Sitzfleisch vorausgesetzt. Da die Spieler immer eine komplette Runde spielen, bevor der Nächste an der Reihe ist, kann sich das Spiel nämlich ganz schön ziehen. Uns hat es aber dennoch Spaß gemacht.

[tommy heinig]

Phantastik 2002

Art:	Taschenkalender
Verlag:	Redaktion Phantastik
Preis:	13,50 DM
Kontakt:	www.redaktion-phantastik.de

Schon zum vierten Mal erscheint der Taschenkalender der beiden Herausgeberinnen Ulrike Pelchen und Sylvia Schlüter. Er bietet all das, was man sich von einem Kalender für die Hosentasche erwartet, also eine Monatsübersicht und Jahresübersichten, gefolgt von einem Terminkalender, welcher



pro Doppelseite einer Woche Platz gewährt.

Aufgelockert wird das Ganze durch einige interessante Artikel wie etwa „Abenteuer Fanzine“ über die Entstehung einer Rollenspielzeitung

und vor allem durch viele Zeichnungen unterschiedlicher Künstler. Der abschließende Raum für Adressen und Notizen vervollständigt den Kalender und trägt so zum positiven Gesamteindruck bei.

Was aber als besonderer Schatz auf den Käufer wartet ist eine Sammlung der wichtigsten Adressen der Rollenspielszene, angefangen von Verlagen und Vereinen bis hin zu Fanzines und Internetprojekten. Diese Liste ist zwar nicht gänzlich vollständig (immerhin sind Ulrike und Sylvia hier auf Euren Input angewiesen), bietet aber eine gute Übersicht über die Szene.

FAZIT:

Überlegt nicht lange, denn das Geld ist gut angelegt - ein Essen bei McDonald's kostet etwa genauso viel und hat nur einen verschwindend geringen Bruchteil des Nutzens des Phantastik Kalenders!

[tommy heinig]

Master's Survival Pack II

Art: Kartensammlung
 Verlag: Redaktion Phantastik
 Preis: ca. 15,- DM
 Kontakt: www.redaktion-phantastik.de

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

Gesamt:

3

Während ich das erste Master's Survival Pack mit Karten verschiedener Gebäude sehr gut empfehlen konnte (siehe X-Zine

Anduin 6), kann ich mich für die zweite Ausgabe nicht so richtig erwärmen.

Diesmal wird das Thema „Dorf“ angesprochen und durch die Grundrisse verschiedener Gebäude vertieft. Diese sind, wie bereits bei der ersten Ausgabe, sehr technisch geraten und lassen kaum Fantasyflair aufkommen. Das erleichtert zwar die Verwendung der Karten auch in anderen Genres wie etwa dem Cyberpunk oder dem cthulhuiden Horror, macht die Karten aber

Master's Survival Pack II



auch recht unansehnlich. Während einige Karten wie die des Rathauses oder der Mühle sehr gut gelungen sind, erscheinen mir die Pläne von einfachen Hütten (mit zwei Räumen) oder der Marktplatz (auf dem die Gebäude nur angeschnitten sind) eher wie Lückenfüller.

Zu einigen Gebäuden existiert eine Aufsicht, die eine mögliche Ausprägung zeigt. Diese sind technisch gut gelungen, versuchen aber die Phantasie des Betrachters nicht zu sehr zu bestimmen - was auf mich im Endergebnis etwas langweilig wirkt. Verschiedene Ansichten mit einfallsreichen Details hätte ich interessanter gefunden.

Mit in dem Paket findet sich ein zehenseitiger Artikel über Dörfer und ihre Geschichte und einige Karten verschiedener Dorfformen. Man kann das Master's Survival Pack entweder auf CD-Rom oder aber in einer Mappe ausgedruckt erhalten.

FAZIT:

Obwohl stärker auf ein Genre zugeschnitten als die erste Ausgabe, hat sich die Präsentation nicht geändert. In meiner Fantasykampagne möchte ich die nüchtern und technisch wirkenden Grundrisse nur ungern den Spielern vorsetzen. Dazu entgeht mir der Sinn einiger Karten. Für 15,- DM bekommt man dennoch eine ordentliche Kartensammlung mit einem informativen Text - leider aber nicht mehr.

[tommy heinig]

VORSCHAU



- **PLUG & PLAY:**
Ein universelles Abenteuer für Alterity, BESM oder Shadowrun. In einer von Robotern gestützten Gesellschaft ist nicht jeder so glücklich wie die Regierung alle glauben machen möchte...
- **PLATTE(N) KRITIK:**
Wir stellen Euch Musik vor, die gut als Hintergrund für Eure Rollenspielabende geeignet ist - oder die man auch „pur“ genießen kann.
- **KRANKHEITEN:**
Klar, Monster gefährden die Gesundheit der Helden. Aber auch andere Dinge, wie schleichende Krankheiten können den Helden schaden oder einfach Stoff für neue Abenteuer sein.
- **NPCs:**
Die Reihe über Nichtspielercharaktere wird fortgesetzt. Wieder wollen wir Euch zwei verschiedene Charaktere für Euer Spiel vorstellen.

u. v. m.

Die gebundenen Füße

Art: Hardcover
 Verlag: List, München
 Autor: Kathryn Harrison
 ISBN: 3-471-79432-8
 Seitenzahl: 384 Seiten
 Preis: 44,79 DM

Gesamt:

5



Mays Sänfte steht nun schon seit mehreren Stunden vor den Toren des Anwesens ihres zukünftigen Gemahls. Sie kann nichts anderes tun als warten, dass doch noch jemand kommt und sie herein bittet. Als dies endlich geschieht

muss May nicht nur erkennen, dass es keine Hochzeitsgäste und keine Hochzeitsfeierlichkeiten gibt, sondern dass ihr Mann bereits drei Frauen hat. Das Leben im Haus ihres Gemahls ist die reinste Qual. Die drei anderen Frauen schneiden sie und ihr Ehemann lässt sie nur allzu deutlich spüren, dass er mit drei Frauen und unzähligen Dienstmädchen genug Frauen hat. Nicht einmal Mays im Lotusstil gebundene winzige Füße, die für einen chinesischen Mann die größte Lust versprechen, können etwas an dem unerträglichen Zustand ändern. Nachdem May zwei Selbstmordversuche überlebt hat und dafür hart bestraft wurde beschließt sie aus dem Haus zu fliehen. Sie besticht einen Gärtner mit teuren Geschmeiden sie auf seinem Rücken nach Shanghai zu tragen; mit ihren gebundenen Füßen kann sie nur kürzeste Strecken zurücklegen. In Shanghai kundschaftet sie das teuerste und angesehenste Bordell aus um dort ihren Körper zu verkaufen. Als sich ein reicher, in Shanghai ansässiger Engländer in sie verliebt nimmt sie erneut das Wagnis der Heirat auf sich. Das Glück des ungleichen Paares scheint mit der Geburt ihrer Tochter perfekt zu sein, doch als diese stirbt kann nur die Gegenwart

von Mays kleiner Nichte sie über den Verlust hinweg trösten. Fortan sind die beiden ein unzertrennliches Gespann, auch wenn May feststellen muss, dass Alice mindestens genauso eigensinnig ist wie sie selbst.

Kathryn Harrisons Roman über den Kampf zweier Frauen um Glück und Eigenständigkeit entführt den Leser vom Shanghai des zu Ende gehenden 19. Jahrhunderts nach London und an die Riviera der 1920er Jahre. Überraschende Bilder, gewandte Sprache und eine faszinierende Geschichte sorgen von der ersten bis zur letzten Seite für pures Lesevergnügen.

[peti heinig]

Flug der Petauren

Art: Comic
 Serie: Troll von Troy
 Verlag: Carlsen
 Autor: Arleston, Scotch
 Preis: 14,90 DM

Gesamt:

5



Der Troll Teträm und seine menschliche Pfliegerochter Waha reisen per Schiff zum Vulkan Salastron, um von dort das Urfeuer zu holen. Dieses Urfeuer ist eine wichtige magische Zutat, um die magische Versklavung von mehreren Trollstämmen aufzuheben. Diese Trolle müssen für menschliche Magier einen riesigen Kanal bauen, und nur unsere Trollhelden können sie vor diesem Schicksal retten. Unterstützt wird Teträm bei dieser Queste vom Halbtroll Pröfy, der mehr als nur ein Auge auf die hübsche Waha geworfen hat.

Die Reise würde schneller verlaufen, wenn die menschliche Besatzung des Schiffes nicht eine ganz berechnete Angst davor hätte,

von den Trollen gefressen zu werden. Daher desertieren die Matrosen eines nachts und lassen die Trolle allein an Bord zurück. Erwartungsgemäß erleiden die Trolle Schiffbruch und fressen zur Nervenberuhigung erst mal einige gewalttätige Fischer.

Nachdem sie in der Ebene der Gräser von zahlreichen seltsamen Tieren angegriffen wurden, sorgt eine unerwartete Planetenkonstellation für weiteren Ärger...

Der typisch trollische Humor, verbunden mit Kannibalismus, fantastisch widerlichen Kreaturen und extremen Landschaften macht neben den hervorragenden Zeichnungen den Reiz dieser Geschichte aus. Mehr davon!

[stefan ohlerich]

Das Generationenschiff

Art: Taschenbuch
 Serie: Die Planetenpiraten
 Verlag: Heyne
 Autor: Anne McCaffrey
 ISBN: 3453179528
 Seitenzahl: 477 Seiten
 Preis: 17,50 DM

Gesamt:

3



Der weibliche Flottenkapitän Sassinak hat einen Schlag gegen die Weltraumpiraten geführt und entdeckt, dass selbst führende Mitglieder der Föderationsflotte in die Piraterie verwickelt sind. Leider fehlen ihr die Beweise, als man sie mitsamt ihrer Besatzung zu einer Gerichtsverhandlung ins Flottenhauptquartier beordert. Daher entsendet sie verschiedene Mitglieder ihrer Besatzung als eine Art privater Geheimdienst zu nicht ganz legalen Spionagetätigkeiten. Ihr Offizier Ford stochert im Umfeld des reichen



Jet-Sets herum, um an Informationen über die extrem reiche Paraden-Familie heranzukommen. Währenddessen begibt sich Sassinaks Verwandte Lunzie auf den Planeten Duplo, wo ein ehemaliger Freund Lunzies inzwischen der Geheimdienstchef der Schwerwelter ist. Und ein Krieg zwischen der Föderation und den Schwerwelterern scheint bereits fast unausweichlich zu sein...

FAZIT:

Die Triologie der Planetenpiraten geht ihrem Ende entgegen, und man merkt leider gegen Ende, dass die Autorin endlich fertig werden wollte: zu abrupt werden alle offenen Enden abgeschlossen, die aufgebauten Verwicklungen aufgelöst, und zu hilfreich kommt plötzlich die 7. Kavallerie über den Hügel, um die bösen Indianer zu stoppen (oder so was in der Art, halt nur mit Schiffen statt Pferden). Dieser übers Knie gebrochene Schluss ist fast schon ein Antiklimax und etwas störend...

[stefan ohlerich]

Die Reisen des Herrn Baldassare

Art: Hardcover
Verlag: Insel Verlag
Autor: Amin Maalouf
Zeichner: 3-458-17076-6
Preis: 49,80 DM

Gesamt:

5



Der genesische Kuriositätenhändler Baldassare Embrico macht in Gibelet im Libanon gute Geschäfte und führt ein glückliches Leben bis ein bestimmtes Buch seinen Weg kreuzt. In diesem Buch soll der hundertste Name Gottes

genannt sein, mit dem man großes Unheil abwenden können soll. In den wenigen Tagen die er es in seinem Besitz hatte, war es ihm nicht möglich darin zu lesen. Er musste es zu bald an einen einflussreichen Käufer abgeben. Baldassare glaubt zwar nicht an die Schauergeschichte die über das bevorstehende Jahr 1666 erzählt werden, aber er erliegt trotzdem der Faszination des ominösen Buches, das das Unheil, so es doch eintreten mag, abzuhalten vermag. Kurzenschlossen und auf das Drängen seines Neffen hin reist er dem Buch hinterher. Auf dieser Reise erlebt er so manches Abenteuer. Er lernt die verschiedensten interessanten Menschen und Theorien bezüglich des nahenden Jahr des Tieres kennen. Seine Reise wird zu einem Weg der Selbstfindung auf dem er langsam aber sicher alles an Besitz und Bindung verliert nur um sich selbst neu zu definieren und die Welt mit offeneren Augen zu sehen.

Nicht ohne Grund wurde das Buch im Original im Jahr 2000 veröffentlicht. Baldassares Beobachtungen und Überlegungen richten sich auf das Jahr 1666, das für viele Menschen im Vorfeld als das Jahr des Weltuntergangs, oder als Zeitenwende betrachtet wurde. Dennoch drängt sich der Bezug zu unserer Zeit, zwar unterschwellig, aber dennoch vehement auf. Es hat zwar 1999 nicht bedeutend mehr Prediger und Scharlatane gegeben als in den anderen Jahren, die den Weltuntergang vorhersagten, aber dieser Jahreswechsel wurde doch mit mehr erwartet als sonst üblich. Gut da war die Sache mit dem Jahr-2000-Bug der die moderne Welt mindestens genauso beschäftigte wie die Gästeliste zur Sylvesterparty oder die Wahl der Feuerwerkskörper. Aber dennoch haben die Menschen vermehrt über die Willkürlichkeit unseres Kalenders und die verschiedenen Kalender an sich diskutiert, und am 1.1.2001 erleichtert festgestellt, dass die Welt nur so grau aussieht weil sich ihr Kater bemerkbar machte.

FAZIT:

Armin Maalouf hat einen mitreißenden Roman in Tagebuchform geschrieben, der wunderschöne Bilder der Neuzeit im Mittelmeerraum vermittelt. Die Geschichte ist als solche schon spannend und unterhaltsam, und macht durch ihren Gegenwartsbezug das Buch zu einem Muss.

[peti heinig]

Die Gnome von Troy

Art: Comic
Verlag: Carlsen Comics
Autor: Arleston, Scotch
Preis: je 14,90 DM

Gesamt:

4



Einige von Euch kennen vielleicht Lanfeust von Troy. Wer schon immer wissen wollte, was dieser Weltenretter und Drachentöter in seiner Kindheit

so alles angestellt hat, dem sei der Band „Die Gnome von Troy“ ans Herz gelegt.

Gekonnt führt Euch der Comic in die fantastische Welt der Gnome ein, in der jeder Erwachsene eine besondere Zauberkraft besitzt. Einige können Gegenstände gewichtlos machen, andere Quellen schaffen und wieder andere aus den Ohren furzen. Tja, es geht nicht gerade zimperlich zu, denn die kleinen Gnome wollen die Welt entdecken und dazu gehört es unter anderem das Geheimnis der weiblichen Anatomie zu lüften (im wahrsten Sinne des Wortes), dem gehassten Frisör eins auszuwischen oder dem Weihnachtsmann die Geschenke zu rauben.

Insgesamt also lauter Lausbubengeschichten, die teilweise nur frech, manchmal aber auch sehr derb sind - aber immer noch die Kurve kriegen. Sowohl die Qualität der Texte als auch die der Zeichnungen sind nur als sehr gut gelungen zu bezeichnen.

FAZIT:

Wer schon immer wissen wollte, wie man am besten einen Petaurus fängt und was Frauen unter ihren Röcken tragen, der sollte einen Blick in diesen Comic werfen - es lohnt sich...!

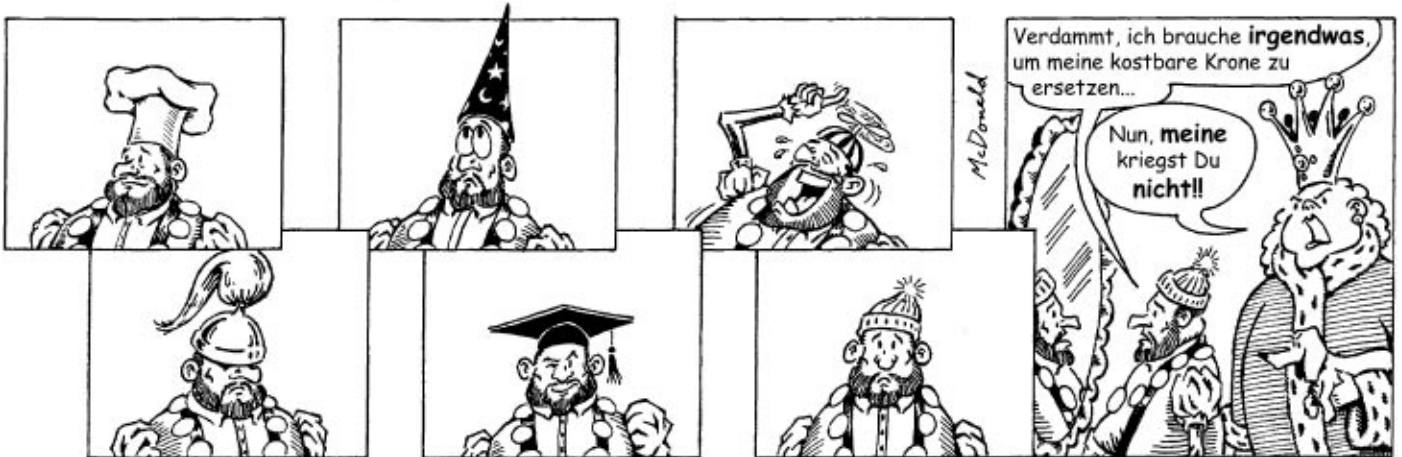
[tommy heinig]

DIE ABENTEUER VON BRUNO DEM BANDITEN



Die Trillerpfeife der Zeit - Teil 3

Wir erinnern uns: Bruno gelang es - nach einigen Zwischenfällen - die Trillerpfeife der Zeit zu stehlen. Mit dieser ist er in der Lage durch einen kräftigen Stoß in die Pfeife die Zeit für einige Sekunden anzuhalten, sich selbst aber ungestört bewegen zu können. Dieser Umstand ist natürlich glänzend für Brunos Raubzüge geeignet. Mit seiner imposanten Beute, zu der unter anderem die Krone des Königs von Rothland gehört, versucht er nun den Titel „König der Diebe“ zu erhalten...



DIE ABENTEUER VON BRUNO DEM BANDITEN

www.brunothebandit.com

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





Leserbriefe



Astra 19 ist crass...

von Danatow
per eMail

Seid mir begrüßt, Chummer!

Ich bin vor ein paar Monaten in einem Geschäft auf den Anduin gestoßen, und dann dabei hängen geblieben! Mit Bedauern habe ich dann festgestellt, daß ihr bankrott gegangen seid, dabei wart ihr, wie ich finde, besser als der Envoyer, den ich aber auch immer noch lese. Ich finde die N° 61 sehr gut, wobei ich mir eure Zählweise nicht ganz erklären kann? Gibt es die Ausgaben 1-60 irgendwo und habt ihr bei eurer Fusion mit X-Zine neu zu zählen begonnen?

Aber zurück zu dieser Ausgabe! Ich find die echt gut! Ich bin überzeugter SR-Spieler. Deswegen hat mir der Artikel über Laser ziemlich fiel gebracht! Gut, vieles davon werde ich nie benötigen, aber es war interessant zu lesen und gut recherchiert! Lob an den Autor! Was ich endscras fand, war diese ASTRA-Kurzgeschichte! Ich kenn das System zwar net, aber geht das da immer so ab? Wenn ja, muß ich da mal mitspielen (Steht da irgendwas im Netz oder wird das mit dieser Kolumne, die direkt an der Geschichte dranhing, weitergeführt?)

Die anderen Artikel fand ich auch lesenswert. Njoltis spricht könnte stellenweise noch ein bißchen mehr Biss entwickeln, aber sonst sehr gut! Weiter so!

Was ich aber noch schade finde ist, daß so wenig Leute über die Ausgabe abgestimmt haben! Schade!

Bis bal, Chummer! Ich bleib euch treu!
Danatow

TOMMY ANTWORDET:

Zur Zählweise: die Nr. 1 bis 29 waren Loseblattsammlungen und sind größtenteils verschollen. Ab der Ausgabe 30 stehen alle Ausgaben schön brav bei mir zu Hause in einem Kartonschuber. Bis zur Ausgabe 55 existiert jeweils nur noch ein Exemplar. Die Ausgaben der X-Zine Anduin sind aus der Zählweise ausgenommen und bilden separte sechs Ausgaben.

Momentan wird bei Astra 19 an einer veröffentlichbaren Version gewerkelt. Mehr Infos bald unter www.astra19.de.

Njoltis' Geschlecht

von Lars
per eMail

Moin Njoltis,

Wie gates? Ich wolt mal ein Feedback zu deinen Artikeln in der Anduin los werden. Aber zu erst hab ich mal ´ne Frage: Ist Njoltis ein Mädchen oder Jungennamen?

Naja, zu Deinem Feedback: Ich weiß garnicht was du für Beschwerden erhältst, du hast doch immer recht. Besonders wenn du DSA niedermachts. Ich warte schon auf deinen nächsten Artikel.

Tschüss, Lars

TOMMY ANTWORDET:

Der gute Njoltis ist ein männliches Wesen - zumindest tut er immer so. Auf den Cons des Fagamo e.V. oder des Anduin e.V. kann man sich auch live ein Bild von ihm machen... :-)

Probleme beim Drucken

von Christian
per eMail

Ich glaub mir ist an der 62 noch ein Fehler aufgefallen. Bei der Systemübersicht hast du aus dem Rollenspiel „Plüsch, Power + Plunder“ ein „Power, Plüsch + Plunder“ gemacht. Ich bin mir jetzt hier jedoch nicht komplett sicher... :-)

Ach noch zwei Dinge. Bei den News fand ich die Brettspielnews etwas unübersichtlich. Kannst du vielleicht zumindest die Namen der dort vorgestellten Spiele fett machen? Würde mehr herausstechen...

Und ein Problem hatte ich noch. Wenn ich mir aus der Anduin eine Seite ausdrücke, so wird diese komplett mit dunklem Hintergrund gedruckt, wodurch die Schriftzeichen nur noch schlecht lesbar waren. Ist das nur bei mir so oder hast du auch schon von anderen etwas darüber gehört?

TOMMY ANTWORDET:

*Stimmt, ich hätte von Haus aus nur „PP+P“ schreiben sollen... *grins**

Die Anregung mit dem fetten Text zur Hervorhebung werde ich versuchen künftig umzusetzen.

Das Problem beim Ausdrucken hat mit Deinem Druckertreiber zu tun. Der kann überlagerte Ebenen scheinbar nicht richtig umsetzen. Wenn ich mehrere solcher Fehler gemeldet bekomme, werde ich den farbigen Rahmen um jede Seite weglassen. Dieser trägt aber am Bidschirm sehr zur Lockerung bei und es wäre schade, wenn wir ihn rauswerfen müssten.

Lob

von Nyarlathotep
im Gästebuch

Hallo Tommy!

Die Anduin-Seiten haben sich wirklich prächtig entwickelt und gehören meiner Auffassung nach zu den wichtigsten Fantasy- und Roleplaying-Links im deutschen Gewebe! Macht weiter so, ich jedenfalls komme immer wieder sehr gerne hierher!

Für die Zukunft wünsche ich Dir und Deinem Team alles Gute und viel Erfolg mit dieser Webseite!

Unaussprechliche Grüße!
Nyarlathotep

Weltenschaffer

von Nico Nolden
im Gästebuch

Hallo,

einige Freunde und ich verfügen über eine junge Internetseite für eine eigene, selbstentwickelte Fantasy-Welt, bei der auch ein deutliches Augenmerk auf Screen-Design gelegt wurde. Dabei handelt es sich um die Seite www.annor.de, die kontinuierlich weiterentwickelt wird. Da wir uns erst seit einem Dreivierteljahr online befinden, bemühen wir uns nicht nur auf Cons sondern auch auf diese Weise um eine Steigerung unseres Bekanntheitsgrades.

Mit phantastischen Grüßen,
Nico Nolden

AUSGABE NR. 64
ERSCHEINT AM
10. SEPTEMBER 2001



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