



ANDUIN

FANZINE FÜR PHANTASTISCHE SPIELE



ANDUIN 96

INDIE SYSTEME

IMPRESSUM

Anduin

Fanzine für phantastische Spiele

Ausgabe Nr. 96, September 2008

Thema Indie Systeme

Anschrift

Thomas Heinig

Stuckstraße 6

82319 Starnberg

leserbriefe@anduin.de

www.anduin.de

Fleißige Helfer

Autoren T. Looschelders, D. Wäsch, S. Sumser, C. Kräuter, D. Ackermann, S. Koch, V. Thies, I. Schulze, J. Dünne, Jim, K.-H. Zapf, F. Schmutzler, G. Panagiotidis, L. Seebeck, C. Maser, T. Heinig

Titelbild M. Hagel

Zeichner D. Kufner, Jim, J. Eilers, J. Meyer, Tristan, M. Buyken

Lektorat T. Looschelders, U. Zucker, T. Heinig

Hinweise

Die Artikel in dieser Ausgabe stellen die Meinung der einzelnen Autoren dar und müssen nicht mit der Meinung der Redaktion übereinstimmen. Die Redaktion distanziert sich von Internetseiten mit verfassungswidrigen, radikalen oder pornographischen Inhalten. Die meisten in dieser Ausgabe genannten Produkte sind Warenzeichen ihrer jeweiligen Hersteller. Die Verwendung von geschützten Warenzeichen stellt keine Copyrightverletzung seitens der Redaktion dar, auch wenn diese ohne Kennzeichnung genannt werden. Nachdruck oder Wiederveröffentlichung (digital oder analog) – auch auszugsweise – nur mit schriftlicher Genehmigung der Redaktion. Ausdruck und Weitergabe für private Zwecke ausdrücklich erwünscht und erlaubt. Die Redaktion behält sich das Recht vor, eingesandte Artikel zu kürzen oder zu ändern. Die Rechte der eingesandten Artikel und Zeichnungen verbleiben beim Urheber. Die Redaktion der Anduin erhält die Erlaubnis, die Werke im Rahmen des Fanprojekts Anduin zu veröffentlichen. Für unaufgefordert eingesandte Artikel kann keine Haftung übernommen werden.

† = Artikel zum Schwerpunktthema

INHALT

Abenteuer

- 23 **Die klammen Kavernen der kleinen Koboldhexe – Ein Abenteuer für F...tA! †**
Im sonst so idyllischen Jöggital in den Bergen der zentralen Provinz gibt es ein Problem: Die Kobolde werden immer aggressiver. Inzwischen stehen sie systematisch die Schafe der armen Dörfler, und ein Schäferjunge wurde gar von ihnen erschlagen. Der Dorfmann Flavius Haefeli entschließt sich endlich eine Abenteuergruppe anzuheuern um der Bedrohung ein Ende zu bereiten
- 32 **Mord im Kloster – Ein Abenteuer für Warhammer Fantasy**
Abgelegen in den Grey Mountains liegt ein altes Kloster, das sich der Wahrung des Wissens verschrieben hat. In seinen Kellergewölben lagern die unzähligen, namenlosen Schätze aus vielen Kreuzzügen gegen Araby, in seinem massigen Turm befindet sich eine Bibliothek, die ihresgleichen sucht. Die umliegenden Dörfer sind arm, da der Unterhalt dieses Klosters sehr viel Gold kostet und die Mönche sich kaum um weltliche Dinge kümmern, sondern völlig weltfremd ihre Wissensschätze hüten.
- 57 **Hickory Meadow – Eine Gemeinde für Dogs in the Vineyard †**
Hickory Meadow ist eine idyllische Gemeinde mitten im Land der Gläubigen. Überall im Dorf haben die Bewohner Hickory-Bäume gepflanzt, die inzwischen zu voller Größe gewachsen sind. Auf dem höchsten Hügel steht die neue Kapelle. Im Osten schließen sich die Ascent Mountains an. Ein Stamm des Bergvolkes lebt dort, doch nur wenige im Dorf wissen wo genau dort.

INDIE SYSTEME

- | | |
|---|--|
| 4 Einleitung †
Vom Zauber der Indies | 5 In Harm's Way: Wild Blue †
Systemvorstellung |
| 6 Forward... to Adventure! †
Systemvorstellung | 7 Ron Edward's Sorcerer †
Systemvorstellung |
| 9 Capes †
Systemvorstellung | 11 The Riddle of Steel †
Systemvorstellung |
| 12 Burning Wheel & Burning Empire †
Systemvorstellung | 14 Western City †
Systemvorstellung |
| 15 Nornis †
Systemvorstellung | 17 Pyramos †
Systemvorstellung |
| 18 Ratten! †
Systemvorstellung | 19 Risus †
Systemvorstellung |
| 20 The Pool †
Systemvorstellung | 21 Conquer the Horizon †
Systemvorstellung |
| 21 Wushu †
Systemvorstellung | |

Lesen & Spielen

- | | |
|--|--|
| 47 Instant Abenteuer
Ritterturnier | 49 NSC-Ecke †
Ein Nager für Ratten! |
| 51 Rollenspieldesign
Teil 2: Rollende Würfel | 53 Liverollenspielecke
Teil 1: Vom Umgang mit NSC |
| 59 RPC 2008
Ein Conventionbericht | 64 Instant Abenteuer
Mühle der Untoten |
| 66 Anfscd
Zeitebenen | 69 Player Empowerment †
Wie Spieler mehr Einfluss nehmen |

Kurzgeschichten & Comics

- | | |
|--|-----------------------------|
| 46 Dailor | 49 Etwas in Mir |
| 61 Skirog in der Pyramide Shah-Kamuns | 71 Ritter und Magier |

Rezensionen

- | | |
|----------------------------------|---------------------------|
| 72 Senji | 73 Agricola |
| 74 Zug um Zug Kartenspiel | 75 Dungeon Twister |

Die dritte Seite

VORWORT

Independent – laut dict.leo.org heißt das so viel wie „eigenständig“, „eigenmächtig“, „unabhängig“ oder „individuell“. In vielen Kulturformen gibt es eine so genannte Independent-Szene. Wie eigenständig und individuell diese tatsächlich sind hängt stark davon ab, wie genau man die Grenze zieht. Einige angeblichen Indie-Musiker klingen radiotauglicher und dem Mainstream angepasster als man es sich wünschen würde. Andere Stücke sind so „eigenständig“, dass man – oder besser ich – sie schon nicht mehr als Musik im eigentlichen Sinn begreifen kann, sondern eher als „Geräuschzusammenstellung“.

Als die Idee aufkam, eine Anduin zur Independent-Szene der Rollenspiele zu machen, war ich begeistert und gleichzeitig auch schreckensstarr. Eine Möglichkeit, eher unbekannte Systeme, Verlage und Autoren vorzustellen, schien sehr verlockend. Auch den Horizont des einen oder anderen (inklusive meiner Wenigkeit, die sich zugegebenermaßen kaum auf dem Gebiet auskennt) zu erweitern ist ein gutes Ziel. Gleichzeitig hatte ich aber Glaubenskriege um die korrekte Definition, Fanboy-Übereifer und eine eher geringe Beteiligung vor meinem geistigen Auge.

Jetzt, da die Anduin so gut wie fertig ist – mit über einem Monat Verspätung – und ich das Vorwort tippen darf, weiß ich, dass meine Befürchtungen glücklicherweise nur zum kleinen Teil erfüllt wurden. Zwar gab es tatsächlich die eine oder andere Grundsatzdiskussion, sowie verspätet abgegebene Artikel (und einen ganzen Haufen gar nicht abgegebener Artikel), aber dennoch haben wir eine Ausgabe voll bekommen.

Die Zusammenstellung ist dieses Mal etwas anders als von der Anduin gewohnt, mit vielen Systemvorstellungen und wenig spielbarem Material. Und leider haben wir auch bei weitem nicht alle Systeme berücksichtigen können, die wir gerne vorgestellt hätten. Aber als Einstieg und ersten Überblick in die Welt der Independent Rollenspiele sollte diese Anduin schon genügen.

Vielen Dank an dieser Stelle an Tobias Looschelders, der mir einen großen Haufen Arbeit abgenommen hat und sowohl etliche Artikel beigesteuert als auch organisiert hat!

Liebe Grüße,
Tommy ■

LESERBRIEFE

Fantasy Comic

Hallo liebes Anduin-Team,

ich habe Euer Magazin erst vor kurzem entdeckt und bin absolut begeistert, was ihr da so regelmäßig hervorbringt! Ganz große Klasse! Hab' natürlich gleich nen Link auf Eure Seite auf meine Homepage gelegt. Mich interessieren Eure Themen sehr, da auch ich (wie so viele) ein eigenes Rollenspiel am machen bin. Die komplette Fantasywelt dahinter steht (mit allem drum und dran). Da ich zudem ganz gerne zeichne (und das komplette Rollenspiel auch mit Bildern ausstatte) wollte ich Euch fragen, ob ihr vielleicht an meinem Fantasy-Comic interessiert seid? Das Teil ist 16 Seiten lang und komplett in Farbe. Es spielt in meiner Fantasywelt "The Legend of Nighthawk" und schildert als abgeschlossene Kurzgeschichte den Prolog zur eigentlichen Geschichte. Die Geschichte und viele Illustrationen zu meinem Universum findet ihr unter www.schattenturm.de.vu.

Egal was kommt... Ich bleib Eurem Interessanten Projekt auf jeden Fall treu! Weiter so! ■

Thomas über das Kontaktformular

Kurzgeschichten

Moin Moin,

ich hab die letzte Ausgabe Anduin (95) gelesen, toll gefunden und daraufhin auch noch ältere gelesen. Wirklich gut und interessant gemacht! Ich möchte nun anfragen, ob Interesse an einer kurzen Fantasygeschichte, die ich verfasst habe, besteht. Falls ja, einfach kurz zurück mailen.

Lasse über das Kontaktformular

Wir suchen stets gute Artikel und damit auch Kurzgeschichten. Schick uns einfach Deinen Text per Mail zu und wir schauen, ob wir ihn für die Anduin verwenden können. ■

Envoyer Artikel – I

Salve!

Ich bin eher zufällig auf die Anduin aufmerksam geworden und muss sagen, dass es mich echt aus den Schuhen gehauen hat, was für ein professionelles Magazin da im Internet kostenlos verfügbar ist. Schade nur, dass es kaum einer kennt. Meinen Teil dies zu ändern werde ich nun tun und es jedem der es hören will (und ein paar die es nicht hören

wollen) erzählen, wie gut die Anduin ist!

Außerdem wollte ich Euch als langjähriger Envoyer-Abonnent (nicht immer unbedingt Envoyer-Leser) danken, dass Ihr den einen oder anderen Envoyer Artikel wiederveröffentlicht. Mir ist dabei auch aufgefallen, dass Ihr (obwohl Ihr Euch auch den einen oder anderen Rechtschreibfehler leistet) die Artikel echt überarbeitet habt und mit neuem Layout versehen habt. Gut so! Nicht alles am Envoyer war schlecht und dieses Wissen darf ruhig verbreitet werden. ■

Michel per E-Mail

Envoyer Artikel – 2

Hallo!

Muss das wirklich sein? Ich meine, die Rollenspielszene hat nun nicht wirklich getrauert, als der Envoyer sein Ende angekündigt hat (ich meine sogar den einen oder anderen Sektkorken knallen gehört zu haben). Und was macht ihr? Leichenfedderei!

Dabei mag ich die Anduin wirklich gerne. Okay, ich weiß nicht so genau, was ich mit ihr soll, weil sie für das Lesen am Computer zu unbequem ist und ich kaum wertvolle Tinte (die ja fast in Gold aufgewogen werden kann) für 100 Seiten farbiges Layout opfern werde. Aber das, was ich dann doch mal sehe oder lese gefällt schon echt gut! Also macht damit weiter, ist doch ein nettes Hobby. Aber hört auf mit dem Envoyer-Recycling!

CU, Thorian ■

Thorian per E-Mail

Druckfreundlichkeit

Ich finde die Anduin eigentlich ganz gut, aber ich hasse es PDFs am Bildschirm zu lesen und so drucke ich sie mir meistens aus. Nun sieht es aber so aus, dass die Anduin mit ihren Hintergrundbildern ein rechter Tintenfresser ist, und ich wollte mal die Frage stellen ob es möglich ist ihn auch ohne Hintergrundbilder zur Verfügung zu stellen?

Ragnar im Forum

Ab dieser Ausgabe werden wir die Hintergründe in einen eigenen Adobe Layer packen. Dann kann man – zumindest wenn man den Acrobat Reader verwendet – die Hintergründe gezielt ausschalten, um die Seiten auszudrucken. Damit hat jeder die Wahl, ob er die Hintergründe anzeigen will oder nicht ■

Einleitung

WAS SIND INDEPENDENT-ROLLENSPIELE?

TEXT: TOBIAS LOOSCHELDERS

ILLUSTRATION: DANIELA KUFNER

Indie-Spiele werden unabhängig von Verlagen von engagierten Autoren geschrieben und selbst verlegt. Die Rechte verbleiben dabei beim Autor selbst. Was früher nur ein paar versprengte Freaks waren, ist inzwischen zu einer ansehnlichen Community geworden.

Das war die eine Definition eines Indie-RPGs. Die andere bezieht sich auf Spiele die im Umfeld des amerikanischen Rollenspiel-designer-Forums The Forge entwickelt wurden. Die Forge hat über die Jahre unzählige Theorien zum Rollenspiel-Design diskutiert und daraus einige konkrete Techniken und Sichtweisen hervorgebracht.

Während viele andere Rollenspiele eine breite Palette bereitstellen wollen, damit sich die Spielgruppe ihr persönlich Spiel bauen kann, werden Indie-RPGs normalerweise für eine ganz bestimmte Art und Weise des Spiels geschrieben und unterstützen dann auch für nichts anderes.

Die Vielfalt unter den Indie-Spielen ist aber das wirklich besondere. Wo es im klassischen Rollenspiel Dutzende Fantasy-Systeme ohne wirklichen Unterschied gibt, finden sich unter den Indie-Spielen keine zwei, die gleich sind. Das Spektrum verschiedener Spiele und neuer, alternativer Ideen ist breit. Oft haben diese Spiele auch direkte Themen, die für ein spürbar anderes Spielerlebnis sorgen.

Aber widmen wir uns doch kurz den wichtigsten Aussagen der Forge-Theorie:

Die Spiele haben einen Fokus

Indie-Spiele haben einen klaren Fokus. Es ist klar formuliert, was das Designziel des Spiels ist, worum es also im Spiel gehen soll. Viele Mainstream-Systeme neigen dazu eine Vielfalt von Spielvarianten anzubieten und viele verschiedene Spieler anzusprechen. Indie-RPGs hingegen versuchen durch Spezialisierung auf ihrem Gebiet „bessere“ Regeln zu entwickeln.

System does matter

Die Regeln fördern klar den Fokus und die Spielart des Spiels. Somit fallen Regeln, die nicht zum Spiel passen durchs Raster und werden ausgesiebt.

Das System sind hierbei nicht nur die Re-

geln im Grundregelwerk, sondern auch alle Regelungen der jeweiligen Spielgruppe. Jene Regeln haben direkten Einfluss auf die Handlungen und den kreativen Output der Spieler.

Jeder ist ein Spieler

Nach Forge-Auffassung ist auch der Spielleiter nur ein Spieler mit speziellen Kompetenzen und bekommt erst durch die Regeln seine besondere Stellung. Indies verteilen zuweilen die klassischen Aufgaben des Spielleiters auf die Spieler oder verzichten sogar ganz auf ihn.

Die Spieler im Mittelpunkt

Nicht nur ist jeder ein Spieler, sondern die Spieler sind auch das wichtigste im Rollenspiel. Auch das klingt ersteinmal selbstverständlich. Bei tieferer Betrachtung ergibt sich daraus aber eine etwas andere Herangehensweise an das Spieledesign. Der kreative Output der Spieler ist also sehr wichtig. Und somit gibt es z.B. viele Spiele, in denen sich die Gruppe gemeinsam – unter Zuhilfenahme mitgelieferter Mechanismen – ein Setting ausdenkt.

Rollenspiel ist das gemeinsame Erschaffen von Fiktion

Durch das Spiel selbst entsteht eine fiktive Realität. Nämlich durch die Beschreibungen der Spieler und die Taten der Charaktere. Das gemeinsame Bild, was sich in den Köpfen der Spieler im Wesentlichen gleich darstellt, wird Gemeinsamer Vorstellungsraum genannt.

Nach der Forge-Theorie sind Regeln dazu imstande den Gemeinsamen Vorstellungsraum zu beeinflussen.

Das klingt zugegeben sehr theoretisch. Das ist es auch. Aber man wird nicht auf Designtheorien stoßen, wenn man ein Indie-Rollenspiel durchblättert. Die Theorie steht nur hinter dem Spiel und verleiht dem ganzen Struktur.

Genauso ist es auch nicht nötig sich mit der Theorie zu beschäftigen, wenn man einmal ein Indie-Spiel ausprobieren möchte. Das Spiel selbst wird alles enthalten, was man wissen muss. Und da Indies oft sehr schöne

LINKS

Communities für Spieleentwickler

The Forge:
<http://www.indie-rpgs.com/>

Das Forum engagierter
Rollenspielautoren (FERA):
<http://www.dasfera.de/>

Die Weltenbastler:
<http://www.weltenbastler.net/>

Tanelorn Rollenspiel- & Weltenbau:
<http://tanelorn.net/index.php/board,9.o.html>

Blutschwerter Selbstentwickelte
Rollenspiele:
<http://www.blutschwerter.de/f196-selbstentwickelte-rollenspiele/>

Linksammlungen zu Rollenspielen

DRoSI:
<http://www.drosi.de/>

Google:
<http://directory.google.com/Top/Games/Roleplaying/>

Links: Dominik Wäsch

ANMERKUNG

Der Redaktion der Anduin ist bewußt, dass das Thema „Indie Games“ ein heikles und schwieriges ist, bei dem man sich schnell in Grabenkämpfe und Fan Wars verstricken kann. Die folgende Liste an Rezensionen ist keinesfalls vollständig – mit Sicherheit haben viele eigentlich erwähnenswerte Spiele hier keinen Platz bekommen. Grund dafür ist nicht, dass wir diese Spiele hassen oder unterdrücken wollen, sondern schlicht und einfach dass es keinen Autoren gab, der eine entsprechende Vorstellung geschrieben hätte. Wer mag kann uns gerne eine Mail mit Infos zu weiteren Indie Games schicken.

und vor allem neue Ideen und Ansätze bieten, kann es sicher nicht schaden, sich einmal mit Rollenspielen über dem Tellerrand fernab der Mainstream-Systeme zu beschäftigen. ■

In Harm's Way: Wild Blue

TEXT: STEFAN SUMSER

It's a holiday in Somalia, where people dress in black...

IN **HARM'S WAY: WILD BLUE** ist das neueste Spiel der **IN HARM'S WAY**-Reihe von Flying Mice, die im englischsprachigen Netz eine gewisse Bekanntheit erlangen konnte und sich des hauseigenen StarCluster-Systems bedient.

Die drei Vorgänger befassten sich mit Seeoffizieren in der napoleonischen Ära (**IN HARM'S WAY**) sowie mit Fliegerassen im ersten bzw. zweiten Weltkrieg (**IHW: ACES IN SPADES** bzw. **IHW: ACES & ANGELS**). **WILD BLUE** widmet sich den Söldnern der heutigen Zeit, wie man sie aus **JAGGED ALLIANCE**, **DIE WILD-GÄNSE KOMMEN** oder auch aus den Schlagzeilen zu Blackwater kennt.

Flying Mice Games widmet sich generell nach eigener Aussage traditionellen Spielen, wobei „traditionell“ laut Clash Bowley (Chef, Eigentümer und Hauptautor in Personalunion) im Interview mit Levi Kornelsen wie folgt aussieht: „Es gibt nicht viele Mechaniken auf der reinen Metaebene, generell gibt es in einem traditionellen Rollenspiel eine Art Spielleiter, die Spieler haben eine größtenteils kooperative Beziehung, und die Gruppe als ganzes entscheidet letztendlich über die Dinge – viele Optionen bleiben der Ebene des Spiels selbst überlassen. Je mehr von diesen Sachen in einem Spiel stecken, umso traditioneller fühlt es sich an.“

Das Basissystem selbst ist eher unspektakulär. Attribute, Fertigkeiten, Trefferpunkte... Als Basismechanismus kommt ein W%-Unterwürfelsystem zum Einsatz, allerdings ist StarCluster ein Metasystem in das auch ohne Abstriche andere Basismechanismen integriert werden können (beispielsweise ein W20-Poolsystem).

Charakterbau geschieht mittels Punkteverteilung auf Attribute, auf sonstige Konten und anschließend mit einem zufallslosen Lifepathsystem, in dem Schulbildung, Hoch-

schulbildung, berufliche Ausbildung, Berufstätigkeit und – in **WILD BLUE** besonders hervorgehoben – die militärische Karriere nachgebildet werden. Je älter ein Charakter ist umso mehr und bessere Fertigkeiten besitzt er, allerdings verfallen mit hohem Alter auch Attributspunkte. Der Lifepath dient auch ganz elegant zur Charakterverbesserung – nach jeder „Action“ von einem halben Jahr Ingame-Zeit macht der Charakter einen weiteren Schritt in seiner aktuellen Karriere und gewinnt neue Vorteile hinzu.

Das Kampfsystem bietet ein paar nette Kniffe wie die Behandlung von Deckung oder Punkteverschiebung zwischen Initiative, Angriff und Deckung um taktische Entscheidungen zu treffen und ist alles in allem handwerklich solide gemacht ohne große Spielflussbremsen oder Unbeeinflussbarkeit, aber nichts um darüber groß zu schreiben.

Besondere Erwähnung verdienen die Luftkampfregeln. Speziell für Wild Blue mit seinem Fokus auf kontemporären Flugzeugen wurde Air-Force-Veteran Michael Scott als Co-Autor herangezogen, und auch sonst wurde das Ziel verfolgt das Erlebnis des Luftkampfes authentisch zu machen und dafür zu sorgen, dass seine Besonderheiten auch in den Mechaniken nachempfunden sind.

„In **ACES IN SPADES** und **ACES AND ANGELS** sind die SCs Jägerpiloten im ersten beziehungsweise zweiten Weltkrieg. Somit ist der wichtigste Teil der Erfahrung das Rotieren, Drehen und Heranziehen im Dogfight. Um dieses Gefühl richtig hinzubekommen ging ich direkt an die Quelle. Nach Aussage der Piloten ist der wichtigste Vorteil, den man in einem Dogfight haben kann, die Energie. Du brauchst Energie um zu manövrieren, und wenn du nicht manövrieren kannst, dann sitzt du auf dem Präsentierteller. Man kann Energie gewinnen indem man in den Sturzflug geht, so dass Flughöhe ein Weg ist um Extraenergie zu speichern.“

Somit dreht sich das Minispiel um Energiemanagement – der Flugzeugbogen ist ein Modell deines Flugzeugs, und die Marker zeigen wo die Energie deines Fliegers liegt und erlauben dir, diese Energie bildlich zu kontrollieren. Du fliegst geradezu dein Flugzeug durch das Interface deines Bogens.

Was es zu einem Rollenspiel macht ist die Tatsache, dass du durch das Medium deines Piloten arbeiten musst. Du magst ein



bestimmtes Manöver vorhaben, aber dein Pilotencharakter muss es schaffen, und es gibt Konsequenzen für einen Fehlschlag. Du magst wissen, dass der SL einen Gegner direkt hinter dir sitzen hat, aber wenn dein Pilot es nicht schafft diesen Gegner auch zu entdecken, dann steckst du in Schwierigkeiten.

Was die Frage angeht ob ich geschafft habe diese Erfahrung in den Mechaniken zu vermitteln, so denke ich, dass es mir gelungen ist. Wenn ich die Intensität auf den Gesichtern meiner Spieler beobachte wenn sie den Kampf in ihrem Kopf visualisieren, wenn sie manchmal unterbewusst ihren Körper bewegen als ob sie selbst der Beschleunigung ausgesetzt wären, oder wenn sie schwitzen wenn sie verzweifelt versuchen sich ein Manöver einfallen zu lassen das ihnen einen Vorteil verschafft, dann weiß, dass ich es geschafft habe. Es fühlt sich einfach richtig an. Nach dem Spiel reden sie Spieler miteinander über ihre Erfahrung und sagen Dinge wie: „Hast du gesehen, wie ich diesen Immelman geschafft habe und der Luftwaffennazi mich aus den Augen verloren hat? Er hat nie gewusst was ihn erwischte hat, als ich ihn auf 6 Uhr durchlöchert habe!“ Sie denken nicht darüber nach, wie sie die Energiemarken verschoben haben.“

Ich kann diesen Effekt nur bestätigen. Die Regeln selbst schaffen es das Gefühl des Luftkampfes zu vermitteln und gliedern ganz klar die verschiedenen Phasen des Luftkampfes. Im BVR-Kampf, wo die Flieger sich nicht gegenseitig sehen können, sondern nur über ihre Sensoren erfassen, Raketen abschießen

HINWEIS

Produktseite zu Wild Blue:
<http://jalan.flyingmice.com/wildblue.html>

Levi Kornelsen interviewt Clash Bowley:
<http://www.thepgsite.com/forums/showthread.php?t=9689>

und selbigen ausweichen ist es eine unpersönliche, einflusslose Sache, wo aber viel an den einzelnen Würfeln zur Zielerfassung und für das Zielsystem der Raketen hängt und wo Rettungswürfe um den Raketen gerade eben noch mal so zu entkommen den Unterschied zwischen Leben und Tod machen.

Im normalen Luftkampf kommt es darauf an seine (durch Tokens schön visualisierte) Energie geschickt zu verwalten, und mit seinen gleichzeitig aufgedeckten Manövern dem Feind einen Schritt voraus zu sein um sich auf 6 Uhr an ihn zu heften. Dank Bodenplan und weiteren Tokens für die Höhe ist es auch nicht schwer, trotz der dritten Dimension den Überblick zu behalten.

Schließlich verschiebt sich das Kampfgefühl wiederum massiv, sobald einer der Piloten im Vorteil ist und sich hinter seinen Kontrahenten geklemmt hat. Hier kommt es darauf an durch möglichst gewagte und gerade noch bewältigbare Manöver den Feind abzuhängen, und als Verfolger darauf durch Wahrnehmungswürfe die Handlung des Ziels vorauszusehen und abzuwägen ob man bei diesem einen Manöver noch mitgehen will

oder ob es zu halsbrecherisch wird.

Letzten Endes bietet das Spiel auch einige kleinere, unkonventionelle Ideen.

So findet etwa Troupe Play statt, bei dem die Spieler neben ihrem Söldner auch noch einen so genannten Staff Charakter führen, der eine Abteilung der Söldnerfirma leitet und darin involviert ist wie die Firma ausgebaut wird und welche Aufträge es wert sind angenommen zu werden. Hier sollte auch erwähnt werden dass es Regeln für die Söldnerfirma gibt, inklusive Erwerb von Ausrüstung, Truppen und Stützpunkten und Umgang mit den Teilhabern (die ihre Dividende sehen wollen). Ebenso muss hier auch der Contract Generator erwähnt werden, eine Zufallstabelle mit der bestimmt werden kann wer der Auftraggeber eines halbjährigen Vertrages ist, worum es bei dem Einsatz geht, wer der Feind ist, wie gut alles bezahlt ist... Ein nützliches Werkzeug für den ideenlosen Spielleiter.

Ebenso rangeln die Charaktere um „Notice“, Anerkennung ihrer Vorgesetzten, um im Rang aufzusteigen, mehr Geld zu bekommen

und darum auch mehr zu sagen zu haben. Viele Wege führen nach Rom, und neben guter Dienstleistung und Tapferkeit im Feld behandeln die Regeln auch weit weniger ehrenhafte Wege wie Einschleimen und Denunziantentum...

Personality Traits modellieren die Charakterzüge eines Charakters und dienen als Resource, um Handlungen zu verbessern die mit dem jeweiligen Zug in Zusammenhang stehen.

Honor und Practicality sind zwei entgegengesetzte Werte, die zusammen immer 20 ergeben. Beide starten auf 10, und wenn sich ein Wert durch besonders (un-)ehrenhafte Taten verändert, tut es auch der andere um die Summe auf 20 zu halten. Diese gelten als Bonus auf alle entsprechenden Handlungen – Honor hilft bei aufrechten Taten, beim Umgang mit hochgestellten Persönlichkeiten und beim Anführen, während Practicality von Nutzen ist bei Niederträchtigkeiten, beim Umgang mit Schwarzmarkthändlern, Drogenbaronen und ähnlichem Gesocks sowie dabei Befehle zu befolgen. ■

Forward... to Adventure!

TEXT: STEFAN SUMSER

Alle reden vom fehlenden Einstiegerspiel. Südamerika nicht.

FORWARD... TO ADVENTURE! ist ein Fantasyrollenspiel, das anders als viele andere Indies gänzlich ohne R-Maps, Erzählrechte und Kicker auskommt, sondern sich knallhart an der alten Schule von **OD&D**, **TUNNELS&TROLLS** und **NETHACK** orientiert.

Das sollte angesichts des Autors auch nicht wundernehmen: Der Entwickler des Spiels ist der in Uruguay lebende RPGPundit, der nur als solcher im englischsprachigen Netz auftritt und auch nur als solcher im Buch aufgeführt ist. Regelmäßig finden sich in seinem Blog Angriffe auf die sogenannten „Swines“, was vor allem Forgies und Storyteller einschließt. Anders als viele Indie-Entwickler distanziert Pundit sich schärfstens von The Forge und deren Lehren und orientiert sich vielmehr am klassischen Rollenspiel.

Bemerkenswert sind vor allem die Distributionspläne: Es ist geplant, das Spiel in Heftform herauszubringen und über Kioske

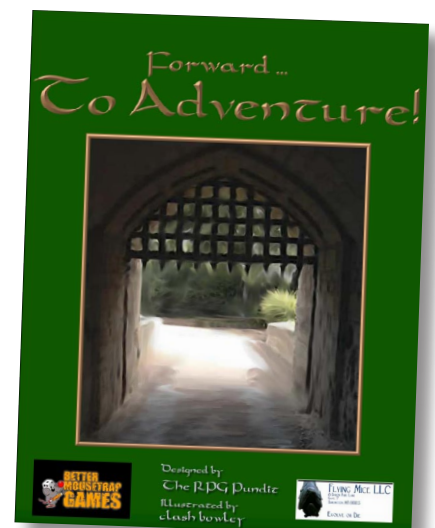
in Südamerika zu verkaufen. Damit sollen Einsteiger gewonnen werden, die für wenig Geld einen geeigneten Einstieg ins Hobby finden – und das ohne einen (in der zweiten und dritten Welt ohnehin seltenen) Rollenspielladen betreten zu müssen.

Laut persönlicher Auskunft des Machers ist die südamerikanische Version derzeit noch in der Übersetzung, aber die Pläne bestehen weiterhin. Derweil wird von „Flying Mice Games“ die englischsprachige Fassung als PDF und Lulu-Softcover vertrieben.

Regeln

Was die Regeln angeht, so bleibt **FTA!** sehr oldschoolig, wie man es hierzulande fast nur noch von DSA1 kennt, und entsprechend simpel.

Die Charaktermodellierung sieht wie folgt aus: Es gibt die klassischen sechs Attribute wie in **D&D** (die ausgewürfelt oder mit Punktekauf ausgestaltet werden können): Strength, Constitution, Dexterity, Intelligence, Wisdom und Charisma.



Charaktere haben eine Rasse und eine sehr breite, True20-artigen Klasse (Warrior, Wizard, Rogue und als Hybride Warrior-Wizard und Rogue-Wizard), von der auch die Progression in den Boni wie Melee Bonus oder Passive Bonus (dem Universalrettungswurf) abhängt.

Abgesehen von der Ausrüstung war es das dann auch schon an Charaktermodellierung. Einziges Zugeständnis an moderne Zeiten ist eine Fertigkeitenliste, die mit rund 20 Einträgen eher kurz ausfällt und ausschließlich zivile Fähigkeiten abdeckt, während Kampfwerte rein von Attributen, Klasse und Stufe abhängen.

Erwähnenswert wäre noch das Gesinnungssystem, das sich mehr an Moorcock als an **D&D** orientiert und damit einachsig zwischen Law, Chaos und Balance unterscheidet, ohne Wertung über Gut und Böse, und bei dem die drei einzelnen Gesinnungen numerisch festgehalten werden, womit sie mehr zur Evaluierung für die Charaktertaten statt als Korsett für seine Entscheidungen dienen.

Bei allen Würfeln, ob für Proben oder auf Zufallstabellen, kommen ausschließlich W6 zum Einsatz. Das ist strukturell bedingt da in Südamerika andere Würfel als die guten alten Sechsseiter schwierig aufzutreiben sind (gerade für den angepeilten Einsteiger). Proben werden mit einem Überwürfelsystem aus 3W6 abgelegt. Bei Fertigkeiten werden hier Attributswert, Fertigkeitswert und passender Bonus addiert, bei Magie und Kampf ist es unterschiedlich was herangezogen wird.

Kampf

Der Kampf ist strikt in Phasen unterteilt, und ein Bodenplan ist anzuraten um die Regeln by the book zu benutzen.

Die erste erwähnenswerte Besonderheit ist hierbei der kollektive Nahkampf nach Art von **TUNNELS&TROLLS**, nach der alle Beteiligten einer Seite ihre Würfel nehmen und zusammenzählen, anstatt alles Schlag für Schlag abzuhandeln. Das macht die Positionierung sehr vital und verlangt gegen Übermächtigen viel Vorsicht und Terrainausnutzung. Die andere Besonderheit ist das Stuntsystem. Man kann hart geregelt zivile Fertigkeiten einsetzen um hart geregelte Effekte wie Boni für Mitstreiter oder zeitweises Aussetzen von

Gegnern zu erzielen, solange die Erklärung passt. (So konnte etwa in meinem Testspiel die Gruppe eine entscheidende Runde lang einen Goblinwächter mittels Klettern betäuben, indem sie ihm einen Wurfanker an den Kopf warf.) Damit sind Rogues mit ihren hohen Skillwerten und zusätzlichen Boni darauf auch im Kampf ein wertvoller Teil jeder Gruppe, damit werden kreative Ideen im Kampf belohnt und es ist wichtig, sich auch hier als Gruppe zu koordinieren um die Stunts geschickt in Kombination mit konventionelleren Angriffen und Brutzelzaubern einzusetzen.

Zusammen mit einigen kleineren anderen Sachen, wie der Abwägung zwischen dem schnellen aber riskanten Quickcasting und dem langsameren, aber sichereren normalen Zaubern, wird hier einiges an Taktik geboten.

Magie

Wo ich schon von Magie spreche: Magie ist in einzelne, mit einer Stufe versehene Sprüche gegliedert, die wiederum à la **ANGBAND** in Spruchschulen wie Druidenmagie, Wassermagie oder Illusionismus gesammelt sind.

Der Stufe-1-Zauberspruch ist eigentlich so gut wie immer ein Scherzartikel: Licht machen, Gegenstände kühlen, Gläser zerschmettern, eine Stimme in der Entfernung erklingen lassen, alles nette Gimmicks, die situativ vielleicht sogar was bringen können, aber nicht wirklich machtvoll sind. Auf höheren Stufen kommt aber Progression rein, und später werden Magic Missiles geschleudert, Feuerwände erschaffen, Elementare heraufbeschworen oder auch Gottheiten kontaktiert.

Gewöhnliches Zaubern verlangt einfach einen Wurf gegen einen statischen Mindestwurf oder gegen einen Rettungswurf des Zieles, je nach Art, und tritt am Ende der Kampfrunde ein. Quickcasting wirkt sofort, verlangt aber einen weiteren Wurf. Gelingt ein Zauber, dann gelingt er eben; andernfalls erleidet der Zauberer Schaden. Patzer (egal

HINWEIS

Produktseite zu FTA!:
<http://jalan.flyingmice.com/FTA.html>

ob beim eigentlichen Zaubern oder beim Quickcasting) bringen zusätzlich „unterhaltsame“ Nebenwirkungen, je nach Spruchstufe und Würfelpoch. Vom Froschregen über die Geschlechtsumwandlung bis hin zur spontanen Selbstentzündung samt Flächenschaden wird hier einiges für das Eintrittsgeld geboten.

Munition

Diese nimmt den Löwenanteil des Spiels ein. Monster, Zaubersprüche, magische Gegenstände, Schätze – da wird Seite um Seite an Fertigfutter geboten, um es ins Spiel zu werfen. Bei der Kampfausrüstung findet sich aber keine Detailverliebtheit wie in den meisten Fantasyrollenspielen, sondern wird nur sehr grob in Klassen wie „Light Armor“ und „One-Handed Melee Weapon“ getrennt, mit konkreten Beispielen, Preisen für diese Beispiele und eventuellen Besonderheiten wie der Reichweite von Stangenwaffen oder der Fähigkeit der Peitsche, mittels eines Stunts Feinde zu Fall zu bringen.

Wäre noch zu erwähnen, dass es nicht an Zufallstabellen mangelt. Zufallsbegegnungen, zufällig ermittelte Schätze... sogar einen Dungeongenerator gibt es, der sicher etwas SL-Input braucht um sauber zu funktionieren, aber dennoch Arbeit spart.

Ausblick

Noch dieses Jahr soll das **FTA! GAMESMASTERS NOTEBOOK** erscheinen, das erste Supplement zu **FTA!**. Hierin sollen sich unter anderem noch mehr Munition wie weitere Monster und Zauber, Zufallstabellen, Zufallsgeneratoren für Hexkarten, Regeln für Kanonen und dergleichen finden. ■

Ron Edward's Sorcerer

TEXT: C. „SILVERMANE“ KRÄUTER

Über Sorcerer

Sorcerer war eines der ersten Indie-Rollenspiele, die einer breiten Masse zugänglich gemacht wurden. Gleichzeitig hielt es sich nicht

an die zum damaligen Zeitpunkt etablierten Regelkonventionen, sondern setzte ein radikales Umdenken von Spieler und Spielleiter voraus, um den Regeln gemäß gespielt werden zu können.

Die Meinungen über Sorcerer reichen von „Pamphlet, mit dem der Autor seinen Spielstil als den einzig wahren und besseren definiert“ bis hin zu „genialem Machwerk, das für ein Umdenken im Rollenspielsektor

gesorgt hat“. Dazwischen gab und gibt es immer noch viele erbitterte Flamewars zwischen Fans und jenen, die das Buch verabscheuen. Grund genug, einen tieferen Blick darauf zu werfen.

Das Buch

Sorcerer ist ein relativ schlankes Regelwerk, ein gerade mal 140 Seiten umfassendes Hardcover mit relativ wenig Artwork. Der Regeltext krankt ein wenig daran, dass zum Erscheinungszeitpunkt des Buches viele der Konzepte und Begriffe der Indieszene nicht oder nur unzureichend definiert waren. Der Schreibstil des Autors wirkt an einigen Stellen moralisierend, ebenso ist es schwierig das Gelesene am Spieltisch umzusetzen, ohne wenigstens einmal einer Sorcerer-Runde beigewohnt zu haben.

Sorcerer ist eines der ersten Rollenspiele, die im Selbstverlag erschienen sind, und bei dem der Autor alle Rechte einbehalten hat, um ein Spiel zu schreiben das seiner eigenen Vision entspricht, und nicht der Marketingabteilung eines Verlages.

Setting & System

Setting und System sind bei Sorcerer nahezu untrennbar miteinander verwoben. Die ursprüngliche Settingsprämisse im Grundregelwerk ist die Welt der Gegenwart, in der besondere Individuen, Sorcerer genannt, große Macht durch ihre beschworenen und gebundenen Dämonen erhalten. Im Grunde genommen aber ist das „Setting“ nur Beiwerk. Sorcerer selbst kann in nahezu jedem Genre gespielt werden, solange nur das Kernthema des Spiels das gleiche bleibt. Sorcerer ist ein Spiel um kaputte Beziehungen.

Ein „Dämon“ in Sorcerer ist etwas, das einem Charakter Macht verleiht. Es kann sich hierbei tatsächlich um einen nach Schwefel muffelnden Bewohner der Hölle handeln, aber auch um eine künstliche Intelligenz, einen alten Fluch, eine seltene Gabe oder ein Artefakt. Wichtig ist, ein Dämon gibt dem Charakter Macht. Für einen (hohen) Preis. Und ein Dämon wird immer vom Spielleiter gespielt.

Dämonen haben einen „Need“ (Bedarf) und ein „Desire“ (Verlangen). „Need“ ist das Futter eines Dämonen. Solange man den Dämonen mit seinem „Need“ versorgt, wird er dienen. Bekommt er ihn nicht, dann wird er rebellisch und unkooperativ. Das Füttern des Dämonen wird NIEMALS trivialisiert. Es wird stets ausgespielt. Keine abstrakten Fütterwürfe. Was immer dein Dämon möchte, es verlangt deine Aufmerksamkeit.

Das „Desire“ ist die wirkliche Agenda ei-

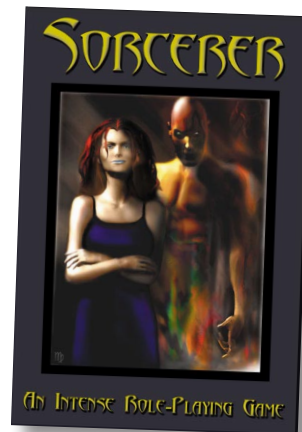
nes Dämons, das was er am liebsten tun möchte. Der Spieler kennt zwar den „Need“ des Dämonen (dieser spielt beim Binden des Dämonen eine große Rolle), aber fast niemals dessen „Desire“.

Beispiel gefällig? Einer der Spieler in meinen Runden hatte einen kleinen Feuertämon, der bei Bedarf zu einer riesigen feurigen Bestie anwachsen konnte. Sein „Need“ war das Verbrennen von Dingen, bevorzugt solchen, zu denen sein Besitzer eine Beziehung hatte. Speisereste. Alte Kleidung. Einrichtungsgegenstände. Ganz besonders freute er sich über einen Exliebhaber, dem der Charakter des Spielers überdrüssig geworden war. Sein Verlangen hingegen war den Sorcerer ganz für sich alleine zu haben, indem er alles vernichtete was diesem etwas bedeutete. Und das ist noch einer der harmloseren Fälle...

Untrennbar mit dem Dämonen verbunden ist die „Humanity“ des Sorcerers. „Humanity“ ist wieder ein abstrakter und eher schlecht definierter Begriff; eine der Kernaufgaben beim erstellen eines neuen Settings ist es zu definieren, was ein Dämon ist, und was die „Humanity“ (Menschlichkeit) darstellt. Gängige Definitionen sind geistige Gesundheit, die unsterbliche Seele, Persönlichkeit, aber auch abstraktere Dinge wie die Fähigkeit zu lieben oder die Loyalität seinen Kameraden gegenüber. Dämonen und Humanity sind Anathema zueinander. Einen Dämon zu beschwören ist FALSCH, und läuft dem Konzept der „Humanity“ zuwider. Eine hohe „Humanity“ macht es für den Sorcerer schwieriger, Dämonen zu beschwören. Sobald jedoch die „Humanity“ auf Null sinkt, hat der Sorcerer „verloren“, und erleidet das bei Verlust aller „Humanity“ definierte Schicksal. Ist z.B. „Humanity“ die geistige Gesundheit, so hat der Charakter unwiderruflich den Verstand verloren. Ist sie seine Seele, so sind seine Dämonen johlend damit zur Hölle gefahren. „Humanity 0“ ist das große Game Over. Jedes Kontaktieren, Beschwören, Paktieren und Binden eines Dämonen ist ein Risiko, Humanity zu verlieren.

So weit, so konventionell. Und welche Abenteuer erlebt nun so ein Sorcerer?

Hier kommt etwas ins Spiel, was man einen Kicker nennt. Ein Kicker ist eine vom Spieler (!) zu definierende Schlüsselszene, die den Grund für das Abenteuer liefert, und gleichzeitig den Spieler zum Handeln zwingt.



Ein Kicker kann ein auf dem Parkplatz gefundener Koffer mit einer Million Dollar in kleinen gebrauchten Scheinen sein, die verwaahlste Streunerin die blutend in der Wohnung des Charakters auftaucht, die prophetische Vision des Orakels, die ihm keine Ruhe lässt.

Der Kicker definiert das Thema des Abenteuers und liefert die Motivation des Charakters. Interessant wird das ganze nun, wenn sich die Kicker der Gruppe überschneiden.

Der Spielleiter wiederum lenkt/steuert das Geschehen mit sogenannten Bangs, Schlüsselszenen die eine Handlung und eine Entscheidung der Charaktere erzwingen. Sei es die schwarze Limousine, deren Insassen ihren Koffer suchen, die zwei seltsamen Herren in den schlecht sitzenden Anzügen, die ihre „verlorene Schwester“ suchen, oder das Schlachtfeld aus der Vision. Die Handlung geht vom Spieler aus. Ein entspanntes zurücklehnen und konsumieren des Plots ist nicht vorgesehen, Sorcerer zu spielen ist intensiv und manchmal auch anstrengend.

Das Regelsystem ist verhältnismäßig einfach. Sorcerer verwendet keine Fähigkeiten, und nur eine handvoll Attribute: Stamina (das körperliche Durchsetzungsvermögen des Charakters), Will (das geistige Durchsetzungsvermögen), Lore (die Stärke seiner okkulten Fähigkeiten), Cover (wie gut er in seinen „Beruf“ ist). Alle Attribute bekommen einen kurzen Deskriptor (z.B. „Athlet“ bei Stamina und „Undercoverbulle“ bei Cover und rangieren im allgemeinen zwischen 2 und 5. Dazu gesellen sich noch die „Humanity“ des Charakters, eine Schwäche (die einen situationsbedingten Malus bringt) und ein Telltale, etwas woran man erkennen kann dass der Sorcerer ein Sorcerer ist (meist eine kleine Besonderheit wie z.B. eine seltsame Tätowierung, eine Macke oder ein körperliches Merkmal, welche aber nur Eingeweihte mit den okkulten Tätigkeiten des Charakters in Verbindung bringen können).

Sorcerer verwendet ein Poolsystem, die genaue Art der Würfel wird vor Spielbeginn festgelegt. Welche Art man verwendet ist egal, solange alle die gleichen verwenden. Beide Seiten würfeln ihr relevantes Attribut, die Person mit dem höchsten Würfel gewinnt. Sollten mehrere Würfel höhere Zahlen zeigen als der höchste Würfel des Gegners, zählen diese als Extraerfolge.

Beispiel: Zwei Charaktere beschließen ein

Armdrücken zu veranstalten. Beide würfeln auf ihre Stamina, für das Beispiel gehen wir mal von W10 aus.

Spieler A würfelt 2 Würfel (sein Stamina): 4, 6

Spieler B würfelt 4 Würfel (dessen Stamina): 1,3, 8,10

Spieler B gewinnt, mit 2 Erfolgen (8 und 10 sind höher als der höchste Wurf seines Gegners, eine 6).

Dämonen fallen in verschiedene Kategorien, die von Objekten (wie z.B. Sturmbringer oder Der Eine Ring) über sogenannte „Passer“ (können fast als „normale“ Menschen oder Tiere durchgehen) bis hin zu „Possessors“ gehen, welche einen Wirtskörper benötigen. Dämonen besitzen spezielle Kräfte, je mehr davon ein Dämon hat, desto mächtiger (und schwieriger zu beschwören und binden) ist er. Diese Kräfte sind effektebasierend, die Regeln definieren nur was mechanisch passiert, und überlassen es Spielern und SL die

visuellen Effekte zu definieren. Die Fähigkeit „Hold“ z.B. immobilisiert ein Ziel nach und nach, bis zur völligen Bewegungslosigkeit. Der visuelle Effekt kann aber genauso gut ein Schlafzauber wie eine wimmelnde Masse schleimiger Tentakeln sein.

Dämonen sind generell NSC. Und sie sind nicht die freundlichsten; ein Dämon ist an seinem Desire interessiert, nicht zwingend daran den Speichellecker seines Sorcerers zu spielen. Ja, der Dämon verleiht dem Sorcerer Kräfte, solange dieser ihn füttert und bei Laune hält. Erfahrungsgemäß werden die meisten Spieler irgendwann nachlässig oder können einer der beiden Verpflichtungen nicht nachkommen, und ab da beginnen die Dinge interessant zu werden. Dämonen sind Superkräfte mit einem aktiven Interesse daran, ihrem Besitzer in den Hintern zu beißen, manchmal durchaus im wörtlichen Sinne.

Sorcerer im Sinne des Autors zu spielen ist eine intensive Erfahrung. Die Charaktere sind Personen, die wissentlich das, was

sie mit dem Rest der Menschheit verbindet über Bord geschmissen haben im Austausch gegen Macht, solche die lachend blutende Löcher in das Gefüge der Realität reißen um ihren Launen nachzugehen. Die Charaktere bei Sorcerer sind nicht die Hauptdarsteller eines Bildungsromans, sondern eher die Protagonisten einer Kurzgeschichte, bei denen man nicht weiß ob sie das Ende der Story wohlbehalten erreichen. Teamwork ist möglich, aber nicht wahrscheinlich, und aufgrund der Struktur einer solchen Runde noch nicht einmal notwendig. Einige meiner besten Sessions waren solche, bei denen sich 3 Spieler gegenseitig an die Gurgel gingen und alles auf eine Karte setzten.

Man kann über Buch und Schreibstil denken was man möchte, und die Regeln sind zugegebenermaßen an einigen Stellen eher unklar, aber das Konzept dahinter ist solide und eine hochinteressante Erfahrung für alle Beteiligten, auch noch Jahre nach dem Erscheinen des Buches. ■

Capes

TEXT: STEFAN „10F3“ KOCH

Capes ist ein Superhelden-Rollenspiel von Tony Lower-Basch, das sich schon durch seine Grundprämisse von den großen Rollenspielen abhebt. Diese besagt, dass erfolgsorientiertes Spiel zu interessanten Geschichten führt, wenn nur die Wege, um zu gewinnen, passend gestrickt sind. Dies soll so gut funktionieren, dass ein Spielleiter, wie er in den meisten Rollenspielen gleichsam als Triebmotor fungiert, überflüssig wird. In der Tat gibt es bei Capes dann auch nur Spieler.

Ich möchte hier im Folgenden Capes analysieren und als Methode für spielleiterfreies Rollenspiel darstellen. An dieser Stelle interessieren nur die größeren Strukturen des Konfliktablaufs. Wer ein Stück real mögliches Capes lesen möchte, sei auf den Link zur Flash-Demonstration verwiesen.

Spielablauf

Bei Capes ist der Spielablauf in Szenen gegliedert, die reihum von den Spielern eröffnet werden. Ist also ein Spieler an der Reihe kann er den Handlungsort und Zeitpunkt der nächsten Szene festlegen und Vorschläge für auftretende Charaktere machen. Jeder Spieler kann dann zunächst einen Charakter

wählen, den er in der Szene spielen möchte. Das kann auch ein Charakter sein, den der Szenenstarter nicht vorgeschlagen hat.

Charaktere

Hierzu muss man zwei Dinge feststellen. Zum einen gibt es bei Capes – zumindest in den Grundregeln – keinen Charakterbesitz. D.h. Spielerin Alice kann in der einen Szene Spiderman spielen und in der nächsten Szene macht das Spieler Bob. Man kann sich natürlich einigen (und das wird auch als Hausregel vorgeschlagen), dass bestimmte Spieler ein Vorrecht auf bestimmte Charaktere haben, etwa wenn sie diese erschaffen haben.

Zum Zweiten verfolgt Capes eine etwas eigene Definition von Charakter. Es gilt nämlich, dass nicht alle im Spiel auftretenden Figuren auch Charaktere sind und dass andersrum nicht alle Charaktere auch lebendige Figuren sind. Mary-Jane könnte also auch nicht als Charakter zählen, während der heimtückische Nebel, der sich über die Stadt legt, ein Charakter ist. Dieser Zustand, also Charakter-Sein oder eben nicht, kann auch von Szene zu Szene wechseln.

Was also ist bei Capes ein Charakter? Es

handelt sich um ein Ding in der Vorstellung, das mit Spielwerten ausgestattet ist, die in Konflikten zur Anwendung kommen können. Der heimtückische Nebel könnte also etwa die Fähigkeit „Passanten kontrollieren“ haben, um damit dann gegen Spiderman anzutreten. Natürlich sind solche Konfliktteilnehmer meistens lebendige Figuren, so dass die Bezeichnung Charakter weiteils schon Sinn ergibt.



Die Ressourcen

Bevor wir nun aber anschauen, wie ein Konflikt abläuft, bietet es sich an die Ressourcen in Capes zu betrachten. Capes hat davon genau drei:

- Schuld (charaktergebunden): Charaktere erhalten Schuld, wenn sie Superkräfte einsetzen. Sammeln sie zu viel werden sie (Spiderman lässt grüßen!) depressiv.

- Inspirationen (spielergebunden): Inspirationen bestehen aus einem Ereignis, das im Spiel statt fand und einem Wert, also z.B.: „Der Kobold bricht aus dem Gefängnis aus. (3)“ Spieler können sie erhalten, wenn sie Konflikte gewinnen.
- Story Tokens (spielergebunden): Story Tokens sind die mächtigste Ressource im Spiel. Spieler können sie erhalten, wenn sie einen Konflikt verlieren oder nicht gewinnen dürfen (siehe Gloating weiter unten).

Capes verwendet also zwei Ressourcen, die einzelnen Spielern gehören: Inspirationen und Story Tokens. Flieht demnach der Kobold aus dem Gefängnis gehört die passende Inspiration nicht zum Kobold, sondern gehört vielleicht Bob, der den Kobold da gerade gespielt hat.

Dieser Umstand ist gleichsam der Erfolgsmesser in Capes. Wer regelmäßig viele Inspirationen und Story Tokens besitzt, spielt nachweislich erfolgreich. Um aber beide Ressourcen zu bekommen, muss man ab und zu gewinnen und dann auch verlieren. Dies ist der vornehmliche Regulationsmechanismus im Spiel.

Ablauf einer Szene

Wie läuft nun eine Szene ab? Zunächst gibt es eine Phase freies Spiel. Charaktere interagieren, Dinge passieren. Irgendwann kommt vielleicht jemand auf die Idee einen regeltechnischen Konflikt zu starten. Ein Konflikt ist dabei meistens ein Ziel, das ein Charakter verfolgen will, etwa: „Spiderman will Mary-Jane vor dem Nebel retten“. Ab da beginnt eine Rundenstruktur, in der die Spieler mit ihren Charakteren regeltechnisch handeln können, um den Konflikt für sich zu entscheiden.

Selbstverständlich kann auch zwischen einzelnen Charakterhandlungen freies Rollenspiel betrieben werden, so dass am besten ein Anzeiger herumgegeben wird, um festzuhalten wer regeltechnisch gerade dran ist. Liegt ein Konflikt auf dem Tisch gilt diesbezüglich die Not-Yet-Regel. Das bedeutet, dass solange der Konflikt „Spiderman will Mary-Jane vor dem Nebel retten“ offen ist, Spiderman dies nicht tun und der Nebel Mary-Jane nicht fressen kann.

Ein Konflikt läuft im Einzelnen nun so ab: Nehmen wir an Alice spielt Spiderman und Bob den Nebel. Bob beginnt und eröffnet den bekannten Konflikt „Spiderman will Mary-Jane vor dem Nebel retten.“

Dazu schreibt er diesen Konflikt auf einen kleinen Zettel und legt diesen auf den Tisch. Auf den Zettel kommen ein roter und ein wei-

ßer W6, der jeweils für eine Seite steht, beispielsweise Weiß für Spiderman und Rot für den Nebel. Alice wird nun versuchen, dass Weiß größer ist als Rot, und umgekehrt.

Nachdem nun beide einmal gehandelt haben, beginnt eine neue Runde bzw. Page in der Sprache von Capes. Am Anfang einer jeden Page können die Spieler eine Konfliktseite eines laufenden Konflikts, mit der sie „verbündet“ sind, beanspruchen. Im vorliegenden Fall gibt es nur einen laufenden Konflikt und Alice ist mit Spidermans Seite verbündet und Bob mit der des Nebels.

Nehmen wir an, beide beanspruchen nun jeweils ihre Seite. Sie stellen dies praktischerweise mit je einer kleinen Figur dar, die sie bei ihrem Würfel aufstellen. Dieses Beanspruchen steht für die Behauptung, am Ende der Runde in diesem Konflikt zu führen und ihn somit zu beenden. Konfliktseiten, die nicht beansprucht sind, können auf der laufenden Page nicht gewinnen, selbst wenn sie führen.

Nehmen wir nun an, dass es am Ende der Page Weiß 5 : 2 Rot steht. Da Alice ihre weiße Seite beansprucht hatte, gewinnt sie mit Spiderman. Sie erzählt daraufhin wie Spiderman Mary Jane rettet und dem Nebel mit ein paar neogenetischen Bomben kräftig einschenkt.

Inspiration

Nachdem Alice mit Spiderman gegen den Nebel gewonnen hat, darf sie Inspiration verteilen. Dazu paart sie jeweils einen roten mit einem weißen Würfel, soweit das geht, im Beispiel also genau den einen roten und den einen weißen.

Die gepaarten Würfelaugen werden dann subtrahiert. Fünf minus zwei ist drei, also genehmigt sich Alice eine 3er Inspiration: „Spiderman rettet Mary-Jane vor dem Nebel (3)“.

In folgenden Konflikten kann sie diese Inspiration nun verbrauchen, um einen eigenen Würfel auf drei Augen hochzudrehen, wenn sie eine Verbindung zu jener Rettungsaktion herstellen kann. Dies kann sie auch tun, wenn sie z.B. Doktor Oktopus spielt, etwa weil dieser Spidermans Trick mit den neogenetischen Bomben aufgreift.

Schuld und Story Tokens

Wie oben beschrieben, will ein Charakter nicht zu viel Schuld ansammeln, da der Charakter sonst depressiv wird und gewisse mechanische Effekte aufkommen, die man vermeiden will. (Die Details spare ich mir und euch an dieser Stelle.) Allerdings möchte man gerne ein wenig Schuld auf seinem aktu-

HINWEIS

Homepage:
<http://museoffire.com/>

Capes Lite:
<http://museoffire.com/Games/Downloads/CapesLite.pdf>

ellen Charakter liegen haben, denn Schuld ist nützlich um Konflikte zu gewinnen.

Schuld eines Charakters lässt sich nämlich auf einen Konflikt setzen, an dem der Charakter beteiligt ist, um dort Würfel zu „splitten“. Liegen beispielsweise zwei Zähler Schuld auf einer Konfliktseite kann man den standardmäßig dort befindlichen Würfel in 2W6 aufteilen, sofern der Würfel mindestens zwei Augen zeigt. Die Würfelaugen werden dabei möglichst gleichmäßig auf die neuen Würfel verteilt. Das hat dann natürlich im Folgenden den Vorteil, dass man auf seiner Seite nicht nur sechs Augen, sondern bis auf zwölf Augen hochwürfeln kann. Entsprechend kann man mit mehr Schuld noch mehr Würfel erhalten.

Am Ende des Konflikts geht Schuld, die von Charakteren auf der Verliererseite stammt, doppelt an diese zurück. Das heißt der Charakter wird ggf. in die Depri-Phase katapultiert. Es besteht beim Schuldeinsatz also ein gewisses Risiko.

Schuld, die auf der Gewinnerseite liegt, wird dagegen zu Story Tokens und zwar für die Spieler auf der Verliererseite. Hier liegt der zweite Trick für die Prämisse, dass gewinnorientiertes Spiel zu interessanter Handlung führt. Es reicht nämlich nicht, einen Konflikt einfach zu verlieren. Um Story Tokens abzugreifen, muss man die Situation soweit anheizen, dass die Gegner bereit sind Schuld in den Konflikt zu buttern.

Story Tokens sind mächtig, weil man damit u.a. mehrere Charaktere in einer Szene spielen kann, also Charaktere mit Werten wie oben beschrieben, nicht nur mehrere Figuren.

Gloating

Als letzte Regel möchte ich noch das hässliche Lachen (engl.: gloating) vorstellen. Hierbei handelt es sich, um die andere und ungemein effektive Variante Story Tokens zu bekommen, und zwar wenn man nicht gewinnen darf.

Schauen wir noch mal auf die Rettung von Mary-Jane vor dem Nebel. Jeder Leser weiß: Der Nebel darf nicht gewinnen. Mary-Jane darf nicht gefressen werden.

Was aber tun, wenn Bob mit seinem Nebel den Konflikt gewinnen würde? Dann gewinnt der Nebel nicht, sondern fängt in Superschurken-Manier an hämisch zu lachen. Das heißt, der Nebel tut das natürlich nicht, aber ein menschlicher Schurke könnte in dieser Situation eben dies tun, statt direkt den Abzug zu drücken. Sind halt blöd diese Schurken.

Nehmen wir noch mal den Konflikt von oben, aber mit umgekehrten Werten: Weiß 2 : 5 Rot. Statt dass nun der Nebel gewinnt, wird der rote Würfel auf eins runtergedreht und Bob erhält dafür vier Story Tokens – eine ungeheure Menge. Es steht also Weiß 2 : 1 Rot und Spiderman kann gewinnen, wie

oben beschrieben.

Die Gloat-Regel dient vor allem dazu, die Spannung zu erhöhen. Klar gewinnen die Helden, aber kann Alice den Helden gewinnen lassen, ohne dass Bob vorher kräftig absahnt? Dann ist es Capes.

Fazit

Capes ist anstrengend. Anders als bei anderen Spielen kann man sich nicht zurücklehnen, wenn der Spielleiter mit einem anderen Spieler arbeitet. Ständig gibt es irgendwo irgendwelche Ressourcen abzugreifen oder die Geschichte der eigenen Lieblingscharaktere weiterzuerzählen. (Ähnliches gilt na-

türlich für die meisten anderen Forge-Klassiker.)

Für die theoretische Betrachtung kann man an diesem Spiel die geschickte Arbeit mit Erfolgs- (Inspirationen) und Misserfolgsbelohnungen (Story Tokens) lernen. Beide bekommt man nicht erst am Ende des Spielabends, sondern sofort und es ist eindeutig klar, wofür es sie gibt. Bei Inspirationen kommt noch hinzu, dass sie verschiedene Spielsituationen miteinander verbinden. Dies wird durch eine Regel namens „Brüten“, die ich hier auslasse, noch verstärkt. ■

The Riddle of Steel

TEXT: DIRK ACKERMANN

Wer über Geister schreibt, der hat es schwer. Einerseits ist man geneigt dem Schreiber nicht zu glauben, andererseits gelingt es selten der Geist-Erfahrung gerecht zu werden. War dazu das Wesen des noch nicht Ectoplasmischen ein derart ambivalentes, dann ist die Aufgabe über jenes zu berichten eine doppelt undankbare. Und diese Aufgabe habe ich mir aus freien Willen gestellt. Sie ist gleichzeitig eine Verbeugung vor diesem schönen Juwel.

THE RIDDLE OF STEEL ist tot. Der Tod kam langsam, für alle sichtbar und er war nicht aufzuhalten. Die Website ist tot. Die Betreiber nicht zu erreichen. Das Spiel schwer zu bekommen. Gleichsam war der Tod völlig unverdient. Für ein Rollenspiel mit der inoffiziellen Prämisse: „Für was bist du bereit zu sterben?“ jedoch nicht unpassend.

THE RIDDLE OF STEEL (TROs) ist eines der tödlichsten Rollenspiele die ich kenne. Das muss nichts heißen! Wenn aber der Weg zum Tod so bedeutungsvoll, spannend und charaktergerecht inszeniert wird wie es hier geschehen kann dann ist das Prädikat 'tödlich' ein willkommenes. Für den Tod sorgen genau zwei Dinge, erstens das ungewöhnliche Kampfsystem. Zweitens die Spiritual Attributes. Man könnte auch sagen Mittel und Zweck. Jedes für sich genommen ist schon



einen genauen Blick wert. Zusammen ergeben sie aber ein Gemisch das charaktergetriebenes Rollenspiel in ungeahnte Bereiche schießen kann.

Der Rest der Regeln ist traditionell, es gibt Attribute und Fertigkeiten, Nachteile und Vorteile, Ausrüstungen, ein Magiesystem, eine generische Fantasy-Welt und W10-en. Die-

se Regeln sind teilweise problematisch, wenn auch nicht uninteressant, wie im Fall des unausgegorenen Magiesystems. Dazu kommt eine etwas gewöhnungsbedürftige Aufteilung der Kapitel und Zuordnung der Inhalte. Nur dafür würde **TROs** auch nie meine Verbeugung erhalten; es lohnt allein der Blick auf das Kampfsystem und die Spiritual Attributes (SA).

Wer schon einmal eine originalgetreue Replika eines Langschwertes oder einer anderen mittelalterlichen Waffe in der Hand hatte oder diese in Aktion gesehen hat – und damit meine ich nicht eine Jahrmarktvorstellung reisender Mittelalterschausteller mit mittelalterlich aussehenden Waffen – der erahnt wie die Kampfsysteme der bisherigen Rollenspiele daran scheitern einen möglichen Kampf abzubilden, geschweige dessen Komplexität auf elegante Weise spielbar zu machen. Den

Anfang bildet die Überlegung wie ein mittelalterlicher Kampf wohl aussehen mag und, wichtiger, wie er sich wohl anfühlt. Dazu braucht man eine Zeitreisemaschine oder jemanden der so etwas, streng nach Anleitung mittelalterlicher Quellen natürlich, aktiv ausübt. Genau da landen wir bei Jacob Norwood. Der Erfinder und Designer des Spiels und aktives Mitglied bei der ARMA, einem Verein der die Pflege der europäischen Waffen- und Kriegskünste betreibt und indem auch real mit Waffen trainiert wird. Ein Kampf ist eine sehr organische und bewegliche Umgebung. Momentum, Reaktion, überwältigende Kraft, das ständig wogende hin und her, die Suche nach Vorteilen, der Einsatz der Waffe für den Bereich für den er gedacht ist und das gedankliche Ausmanövrieren der Gegner sollten das Kampfsystem darstellen können. Das war die Idee. Und das ist die Umsetzung! Beispielgebend ist die Klärung der Initiative. Wer handeln möchte wirft nach dem Kommando des SL einen roten Würfel. Wer lieber passiv und reagierend bleibt der wirft einen weißen Würfel. Einfacher und genialer kann man eine Initiative, so sie denn gewünscht ist, nicht lösen. Alle „Roten“ deklarieren nun was, wohin und mit wieviel Kraft sie es tun. Dabei wird viel Wert auf Genauigkeit gelegt. Man schlägt nicht einfach zu sondern schneidet von rechts, horizontal auf den Kopf zu. Die „Weißen“ hören sich das genau an und reagieren entsprechend. Das hört sich stark nach Vorteilen für den Passiveren an, was aber nur augenscheinlich so ist. Tatsächlich

ist der Agierende leicht im Vorteil, was sich der Passive, die richtigen Manöver vorausgedacht, aber auch zu Nutzen machen kann. Nun entspinnt sich ein Würfelpool und Proben gesteuertes und in Manöver portioniertes, zusammenhängendes Waffengeplänkel indem jeder nach leichten Vorteilen und geschickten Strategien sucht um eine entscheidende Wunde herbeizuführen. Dabei ist das System wieder sehr detailliert, die Verletzungstabellen sind jedoch schnell zugänglich und können mit ein bisschen Erfahrung auch improvisiert werden. Oft ist der erste Treffer der Kampfentscheidende. Denn jeder Treffer senkt den Würfelpool drastisch und damit die Möglichkeit zu handeln. Wer einen größeren Pool hat der ist oftmals der Gewinner auf dem Papier und in Wirklichkeit. Trotzdem ist das Ganze nicht berechenbar oder vorhersehbar. Ein Kampf ist ein Mysterium. Ein Rätsel. Ein Teil des Rätsels des Stahls.

Man kann allein diesen Teil des Spiels spielen. Meine Gruppen taten das mit ausufernder Liebe. Wir haben Filmszenen oder berühmte Kämpfe nachgestellt. Wir hatten Gladiatorenspiele und wir hatten komplexe Scharmützel. Einfach aus Spaß am Kampfsystem! Im Rollenspiel jedoch kann die Angst vor der Tödlichkeit des Systems eine ungeahnte Kreativität zur Vermeidung von Kämpfen oder der Suche nach Vorteilen freisetzen, die die eigentliche Faszination dieses Kampfsystems verspotten würde. Schließlich soll ein solch getuntes Monster auch benutzt werden, sonst würde man ja nicht TROs spielen wollen.

Wie löst sich dieser Widerspruch? Auf zwei-

fache Weise.

Erstens sind da die Spiritual Attributes. Das sind Attribute die darauf warten ausgelöst zu werden. Wenn das geschieht geben sie Bonuswürfel auf den Würfelpool. Es gibt sie in den Bereichen Bewusstsein (ich handle so und nicht anders, obwohl mir andere Handlungen möglicherweise einen Vorteil verschaffen würden, weil ich so bin oder ich es so geschworen habe, usw.), Motivation (eines meiner Lebensziele, egal wie kurzfristig), Schicksal (ich nähere mich ihm oder bin dabei es zu erfüllen), Glaube (wie Motivation nur religiös oder philosophisch betrachtet) und Passion (Liebe, Hass, Loyalität für eine Person). Jeder Charakter formuliert diese aus und verteilt Punkte auf diese Bereiche. Wenn nun eine Situation auftritt in der eine oder mehrere Bereiche angesprochen werden dann addiert man die Bonuswürfel auf den Pool. Da können bis zu 25 Würfel dazukommen und wenn man bedenkt dass im Kampf bereits zwei bis drei Würfel den Unterschied zwischen Leben und Tod machen dann wird jeder Spieler versuchen Situationen zu erspielen die ihm Bonuswürfel bringen.. Dazu kommt dass man nur anhand der SAs seinen Charakter verändern kann. Um Attribute oder Fertigkeiten zu verbessern muss man SAs verkaufen. Man bekommt diese aber auch nur wenn man sie gegen eine wirkliche Gefahr verteidigt hat! Deshalb nenne ich das auch charaktergetriebenes Rollenspiel! Der SL muss nur die SA der Spieler kennen und diese in Gefahr bringen und kann sich dann genüsslich aber wachsam zurücklehnen. Trotz der Boni bleibt der Kampf, wegen der Unwäglichkeiten tödlich. Das erzeugt eine

unheimliche Dynamik – aber nie eine den Kampf vermeidende

Zweitens ist damit auch die offizielle Prämisse: „Für was bist du bereit zu kämpfen?“ eingebracht, die klar macht, dass es nicht um eine lange Rollenspielkampagne geht sondern um die Lösung der charaktergetriebenen Situationen, die ja bereits während der Charaktererstellung losgetreten werden und für die man kämpfen muss. Für die man auch sterben kann! Alle Spieler sollten sich daher bei der Erstellung einen gemeinsamen Rahmen geben, wobei Relationship-Maps und ähnliche Techniken sehr hilfreich sein können. Natürlich kann man **TROs** auch als längere Kampagne spielen, dafür ist es jedoch nie geschrieben worden und dazu braucht es auch ein paar kleine Veränderungen. Dafür bietet das Buch und die drei Zusatzbände einige Ideen. Ganz besonders erwähnenswert ist der Band „The Flower of Battle“, der die Kampfregeln noch verbessert und gleichzeitig ein Waffenkompendium darstellt was Standards in Rollenspielen setzt.

Ich verdanke **TROs** eine der genialsten Kampagnen meines Rollenspielerlebens und einige wunderbare One-Shot-Erlebnisse. Ich habe in Mittelerte, auf Westeros, in der Welt von Midnight, in Hyperborea und auf einigen unbekannten Welten gespielt. Die SAs und die Schnelligkeit mit der ein Kampf, trotz seiner Komplexität abgewickelt wird und der dreckigen Spannung die diese Kombination dann hervorbringt, wird den Geist von **THE RIDDLE OF STEEL** noch viele Male in meinen Runden erscheinen lassen.

R.I.P. **THE RIDDLE OF STEEL!** ■

Burning Wheel & Burning Empires

TEXT: DIRK ACKERMANN

Während ich im Gedanken immer noch Arthur Browns “Fire” (... dadadaaaa...) höre, frage ich mich ob der gute alte Arthur jemals Rollenspiel gespielt hat. Bei seinen Performances könnte ich mir eher eine andere Art von Rollenspiel vorstellen. Aber selbst wenn er die Würfel schwingt und die Verletzungstabellen von **ROLEMASTER** auswendig wüsste, verwette ich meine gesamte **ROLEMASTER**-Sammlung darauf, dass wenn er rollenspielt wohl auch hier, an den Randgebieten des Hobbys, verweilen würde. Da Indy-Spiele genau dort liegen und das System von Luke

Crane darin eines der bekanntesten und erfolgreichsten ist würde Mr. Brown mit Genugtuung feststellen, dass es ganz schön heiß ist.

Und mittlerweile hat sich dieses heiß zu einem ausgesprochenen Flächenbrand entwickelt. Da ist zuerst das zweibändige Grundregelwerk in der Revised Edition, mit dem einprägsamen Namen **BURNING WHEEL** (BW), geteilt in Fantasy Roleplaying System (hier werden die Grundregeln erklärt) und Charakter Burner (hiermit erstellt man die Charaktere). Dazu kommen der Monster Burner, der

Magic Burner, die zusätzlichen Settings Jihad (sehr Dune-esque!) und The Blossoms are falling (Japan zur Heian Zeit, noch vor Katana und Shinobis!) und das eigenständige Sci-Fi Rollenspiel **BURNING EMPIRES** (Christopher Moellers Iron Empires). Außerdem erscheint in Kürze noch das offizielle Rollenspiel zum Comic Mouse Guard (**MOUSE GUARD RPG**). Jedoch keine Angst vor Overkill! Möchte man in einer Fantasy Welt spielen wird **BURNING WHEEL** gebraucht und für Moellers Welten reicht ganz allein **BURNING EMPIRES**. Da stellt sich leicht die Frage: Ist der Rest dann nicht

überflüssig? Das kommt ganz darauf an wie schnell man dem System verfällt und wie genau man es dann wissen möchte. Die Antwort liegt also bei jedem selber. Gut und gehaltvoll sind aber alle Bücher.

Eine Besonderheit sei gleich erwähnt. BW kommt ganz ohne ein Setting aus. Eine klassisch mittelalterliche Fantasywelt erkennt man aber trotzdem. Die ist dabei so herrlich nah an Mittelerde, ach was sage ich, sie ist Mittelerde ohne das TM und ohne Halblinge. Bessere Regeln für tolkiensche Elfen, Zwerge und Orks habe ich bisher nicht gelesen. Das liegt an der tiefen und vielseitigen Charaktererstellung und an den Emotional Attributes. Während ersteres eines der raffiniertesten Lifepath-Systeme ist das mir untergekommen ist, mit allen nur denkbaren klassischen Fantasy Klischees ausschmückbar ohne lächerlich oder aufgesetzt zu wirken, sind Emotional Attributes Regeln die speziell für jede Rasse gelten und zwar in Form eines Attributes das stets spieltragende Konsequenzen für den jeweiligen Charakter hat. Die Elfen besitzen zum Beispiel das Attribut Grief. Diese Trauer steigt im Laufe ihres Lebens je mehr Elend, Niedertracht, Betrug, Tod und Lüge sie erfahren und machen. Je höher der Grief um so heftiger muss auch der Input sein da es einen Gewöhnungseffekt gibt. Wird das Maximum erreicht muss der Elf sich von der Welt zurückziehen. Da dieses Schicksal ständig droht singen und dichten Elfen um den Kummer ertragbar zu machen. Tun sie das nicht trifft sie die volle Breite der Trauer was sie langsam ihrem Ende näher bringt. Grief kann jedoch auch genutzt werden, beim Wirken von Spellsongs etwa. Diese sind Entsprechungen von normalen Fertigkeiten mit besonderen Eigenheiten und der Chance mächtiger zu sein als ihre Gegenstücke. Zwerge haben Gier, Orks Hass und Menschen können Glaube haben. Wer jetzt denkt dass **BW** allein für Mittelerde geeignet ist der liegt fehl. Für The Known World von Artesia und für Westeros ist es wie geschaffen. Tatsächlich hat Luke als alter Comic-Fan Artesia im Sinn gehabt, erfuhr aber bei Nachfrage, dass Mark Smylie selbst schon an einem Rollenspiel werkelte. Zur Wiedergutmachung steuerte dieser Artwork zu! Jedes mittelalterliche Fantasy-Setting kann mit BW bespielt werden. Es glänzt aber besonders mit Settings deren Stimmung sich irgendwo zwischen ungeschönt schmutzig und unverblümt konsequent einpendelt.

Das liegt an der charaktertreibenden BIT-Mechanik und den strengen Regeln für Lebensunterhaltung, an den Duell of Wits (die zentrale Mechanik für die Lösung von sozialen Konflikten), an den Kampfregeln und – ganz

besonders – an den Verwundungsregeln und der an Art wie die Charaktere lernen. Die Steigerung von Charakterwerten geschieht nämlich ausschließlich über die Anwendung dieser in herausfordernden Situationen. Wobei herausfordernd relativ zur Höhe des Wertes und der Situation zu werten ist. Ist man unbegabt oder blutiger Anfänger dann steigen die Werte bei Anwendung schneller als wenn man schon ein Könnler ist, als solcher braucht es entsprechend fordernde Situationen um einen Lerneffekt auszulösen. Die Buchhaltung ist dabei erfreulich unaufwendig und ein Teil des Spielspaßes. Diese Charakterentwicklung wird von den Machern auch als Lebensblut des Spiels bezeichnet.

Wenn die Charakterentwicklung das Blut ist dann sind die BITS das Herz des Spiels. Sie stehen für Beliefs, Instincts und Traits. Sie geben dem Charakter Tiefe, Ticks und spezielle Züge aber auch Rollenklischees und besondere Vor- und Nachteile. Beliefs werden in Sätzen formuliert und stehen für die Motivationen, das was den Charakter antreibt. Zumindest kann es so gesehen werden. Was aber noch viel wichtiger ist hat Luke mal so ausgedrückt: „Ein Belief ist ein vom Spieler geschriebenes Ziel oder eine Priorität für den Charakter. Sie haben verdammt noch mal nichts mit den nicht existenten Gefühlen des Charakters zu tun! Sie sind das was du für den Charakter willst – was für Herausforderungen du ihn zwischen die Beine geworfen sehen möchtest und wie du für diese belohnt werden willst wenn du ihnen begegnest. Wenn du sie „in Charakter“ formuliert dann ist das großartig. Ich liebe diesen Scheiß. Aber sie haben nichts mit dem „Charakter“ und alles mit dir zu tun.“ Sie dienen also vor allem als Flagge. Wer bei der Erstellung des Charakters damit winkt der macht allen am Tisch klar: Ich will das im Spiel haben! Instincts und Traits sind für die weitere Ausschmückung des Charakters dienlich, gleichzeitig Regelbrecher und geben, wie die Beliefs, die Möglichkeit für die Vergabe von Artha. Artha macht die Charaktere heroisch. Sie erlauben überdurchschnittliche bis einmal-in-hundert-Jahren Aktionen. Sie werden vom SL und von den Spielern gemeinsam verteilt. Richtig gutes Artha muss hart verdient werden, erlaubt aber auch entsprechende Effekte. Je mehr Artha umso heroischer die Charaktere. Wohl gemerkt fließen diese vor allem wenn die BITS herausfordernd angesprochen, sogar angegriffen werden. Denn das ist es ja was der Spieler mit seinen BITS wollte! Das ganze ist für einen Neuling sicher etwas gewöhnungsbedürftig und im Grundregelwerk



auch nicht ganz so ausgedrückt. Es braucht etwas Übung um die Kunst des BITS schmieden zu erlernen. Das gilt auch für den Rest des Werks. **BW** und **BE** müssen konzentriert und von allen interessiert gespielt werden sonst gehen viele Lichter nicht an. Das heißt nicht dass es keinen Humor gibt – dafür sollte man sich nur mal die Beschreibungen der Traits und Fertigkeiten durchlesen. Sicher ist, es gibt eine steile Lernkurve.

Denn auch an ein Konzept wie dem „scripted combat“ muss man sich schon gewöhnen. Jeder Spieler wählt vor der Kampfrunde Aktionen oder Manöver, die er in drei so genannte Volleys einteilt. Wenn alle fertig sind werden die Volleys miteinander verglichen, abgehandelt und durch Proben entschieden. Das stellt wunderbar die Unwägbarkeit eines Kampfes dar, mit dem Nebeneffekt einer dem Poker ähnlichen Strategie. Dieses System wird auch während eines Duel of Wits benutzt. Hier gibt es ebenso Manöver und Möglichkeiten für eine etwaige Strategie und die Abwicklung eines Rededuells oder eines Streits oder einer Verführung.

Wer trotzdem Probleme hat der kann ja Luke fragen. Oder die Mannen im BWHQ und das am besten auf der offiziellen Seite www.burningwheel.org. Das Forum und das Wiki sind sehr gut gepflegte und hoch frequentierte Seiten. Die Unterstützung ist für ein Indie-Produkt beispielgebend, wie auch die Produktion von Burning Empires, 686 Seiten in Farbe, mit Artwork von Christopher Moeller und hervorragendem Layout.

BURNING EMPIRES spielt im düsteren Universum der Iron Empires, einem ehemaligen Imperium und den jetzt verstrittenen Adelshäusern, die einer Bedrohung ausgeliefert sind die nur von wenigen als solche wahrgenommen wird – den Vaylen. Das sind wurmähnliche Parasiten die ihren Wirtskörper perfekt kontrollieren und die leider den menschlichen Wirt als das perfekte Objekt ihrer Begierde ansehen. Namensgebend für die Iron Empires sind die schweren aber

HINWEIS

Homepage:
<http://www.burningwheel.org>

mächtigen Kampfanzüge. Das Spiel baut auf dem selben Gerüst auf wie **BW**, geht aber in eine neue Richtung. Das Spiel fängt schon bei der Erschaffung des Planeten an auf dem die meiste Handlung passieren wird und ist danach zweigeteilt. Da ist die Rollenspielebene und die Ebene um den tragenden Konflikt, der Invasion der Vaylen. Beide Ebenen sind je nach Handlung nur leicht vernetzt oder

möglicherweise stark miteinander verwebt. Für die Invasion gibt es eigene Regeln, die auch in die erste Ebene hineinragen und somit Stoff für die Rollenspielebene geben. Die Erschaffung der Welt ist voller Optionen und beispielgebend für einen detaillierten Aufbau einer Kampagne. Die anschließend erstellten Protagonisten, inklusive der Charaktere finden sich dann schon in einem Grundgerüst der Vorstellung wieder, was das gemeinsame Spielen unterstützt. Die Invasionsregeln sind komplex und ebenso voller Möglichkeiten die aber den unenthusiastischen Einsteiger überfordern. Da auch hier große und kleine Strategien möglich sind sollte sich die Grup-

pe für einen Spielstil, der viel mit Metaebene

und Grand Strategy auskommt begeistern können. Auf der Rollenspielebene kommen solche Regeln wie Firefight, Technology Burner, Psychology (auf die Regeln ist Luke besonders stolz) und Alien Life-Form Burner dazu, die sich nahtlos in das Grundregelwerk einfügen. Außerdem ist das BIT-Kapitel deutlich klarer und verständlicher. Alles in allem ein ganz schönes Schwergewicht welches sich auch nicht umsonst den *Origins Roleplaying Game of the Year Award 2007* verdiente.

Was kann ich noch sagen? Außer: „I fell into a burning ring of fire...“ ■

Western City

TEXT: JÖRG DÜNNE

WESTERN CITY ist ein spielleiterloses Rollenspiel in dem die Spieler die Rollen von Charakteren einer typischen Westernstadt übernehmen. Neben den Protagonisten werden von den Spielern auch die NSCs (in **WESTERN CITY** Statisten genannt) entworfen und dargestellt. Statisten können immer zum Anfang des Spieles mit Pokerchips gekauft werden. Der Spieler hat also die Möglichkeit, neben seinem Charakter auch noch andere Persönlichkeiten darzustellen. Statisten, die für Spieler zum Anfang des Spieles nicht interessant genug sind um ersteigert zu werden, wandern in den sogenannten Statisten-Pool, aus dem sie später von den Spielern für einzelne Szenen aktiviert werden können. Falls die Spieler sich während oder vor einer speziellen Szene einen bestimmten „Charakter“ oder „Typen“ als Teilnehmer der Szene wünschen, kann man die Statisten auch im Spiel erschaffen und sie nach dem Spielen in den Statisten-Pool legen.

Die Attribute der Charaktere und Statisten sind Körper, Geist und Ausstrahlung. Sie bestimmen, wie viele sechsseitige Würfel der Spieler in dem Poolsystem auf die jeweiligen Fertigkeiten würfeln darf. Um festzustellen wie viele Erfolge der Wurf aufzeigt, muss auf oder unter der Zahl der Fertigkeitstufe gewürfelt werden. Zusätzlich gibt es noch den Wert Herz, der die Trefferpunkte eines Charakters oder Statisten repräsentiert.

Charaktere haben einen Beruf, der alle Fertigkeiten abdeckt, die zu ihm gehören

sollten, dieser Beruf hat die Fertigkeitstufe 4. Fertigkeitstufen bedeuten, das man mit einem W6 auf oder unter ihnen würfeln muss um einen Erfolg zu erzielen. Von den fünf zusätzlichen Fertigkeiten beherrscht er zwei auf Fertigkeitstufe 3 und drei auf Fertigkeitstufe 2. Das Fertigkeitssystem ist ein W6-Poolsystem. Die zusätzlichen Fertigkeiten sind recht eng gefasst, um dem Spieler die Möglichkeit zu geben, seinen Charakter mittels der EPs, die es nach dem Spiel gibt, zu entwickeln.

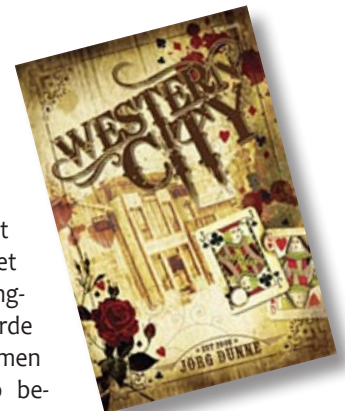
Da es beim spielleiterlosen Spiel leicht zu Problemen mit der Motivation der einzelnen Charaktere führen kann, werden diese mit einem „Ziel des Tages“ ausgestattet, welches sie in die Stadt führt und die Motivation für zu bestehende Abenteuer abdecken soll. Die Spieler schlagen vor dem Spiel zusätzlich Ereignisse vor, die im Abenteuer vorkommen sollen und verknüpfen diese miteinander um einen groben Handlungsablauf des Tages (den sogenannten roten Faden) zu erhalten. So kann man dem Spiel die gewünschte Richtung (viele Kämpfe oder eher etwas soziales) geben.

Da es keinen Spielleiter gibt, soll die gerechte Verteilung der Spielanteile durch Pokerchips geregelt werden. Wenn also ein Spieler einen Statisten erschaffen, einen bestimmten Fakt kaufen, eine Horde Mooks erschaffen oder das Erzählrecht für eine Szene haben möchte (also quasi den SL für diese Szene machen möchte), muss er dafür mit Pokerchips bezahlen. Die ausgegebenen Pokerchips wer-

den nach jeder Szene unter den Spielern verteilt, die diese Szene nicht eröffnet oder geleitet haben (im Englischen würde man vom Framen sprechen). So bekommen die Spieler die in der Szene nicht so aktiv waren mehr Chips und damit mehr Möglichkeiten, Einfluss auf das Abenteuer zu nehmen. Falls ein Spieler Pokerchips hortet und die anderen Mitspieler damit um ihre Möglichkeiten im Spiel prellt, kann man ihn überfallen und die Chips rauben.

Da es sehr wahrscheinlich ist, dass ein oder mehrere Spieler ein bestimmtes Element nicht im Abenteuer oder in einer bestimmten Szene haben möchte, gibt es ein so genanntes Veto-Recht („Nicht heute in dieser Stadt!“).

Um den Wunsch vieler Spieler nach „Gimmicks“ nach zu kommen, gibt es „besondere Gegenstände“. Diese besonderen Gegenstände erlauben es dem Spieler bei ihrem Gebrauch einen W6 um eine Zahl nach unten zu drehen und spiegeln so die besonderen Qualitäten des Gegenstands wieder. Wer keinen besonderen Gegenstand will, kann stattdessen etwas Ausgefallenes wie eine Farm,



einen Saloon oder einen Schaufelraddampfer auswählen.

Das so genannte Zuhause ist ein Ort an dem der Charakter sich besonders wohl fühlt und deshalb auf alle seine Würfe zwei zusätzliche Würfel erhält. Ausrüstungslisten oder ein System für Geld und Einkäufe sind im Spiel nicht vorgesehen, die Charaktere haben für gewöhnlich alles dabei, was sie benötigen.

WESTERN CITY kann man sich so ein bisschen wie Springfield aus den Simpsons vorstellen, bloß das es alles enthalten soll, was man so von einer typischen Westernstadt erwartet:

Faule Mexikaner, Chinesen mit einer Wäscherei, edle oder heimtückische Indianer, Kavallerie, Bordelle, Casinos, Kirchen, einen Fluss mit Schaufelraddampfern, Berge voller Gold und Minen, Sümpfe und Wälder. Es gibt bewusst keine genauere Beschreibung der

Stadt, damit sie jede Runde ganz nach ihrer eigenen Fantasie gestalten kann.

Um das Ganze abzurunden, gibt es ein System für Magie und Regeln für Ober-Bösewichte, die eine Herausforderung für ganze Gruppen darstellen sollen. Der Kampf bietet außerdem die Möglichkeit mit oder gegen Mooks zu kämpfen bzw. zu diskutieren.

Ich habe **WESTERN CITY** bisher auf viele verschiedene Arten gespielt. Vom Abenteuer, das sich um Untote in den Minen vor der Stadt drehte und mit einem Banküberfall endete, bis hin zum Melodram in dem sich der Junge von der Farm vor der Stadt in die Tochter vom Bürgermeister verliebte und diese ihn nicht erwählt hat. Es gab klischeebeladene Abenteuer mit priemspukenden und fluchenden Cowboys oder faulen Indianern, aber auch Abenteuer, in denen die Spieler versucht haben die schwierige Situation der Indianer in den Reservaten vor der Stadt zu

beleuchten. Das Schöne und gleichzeitig das Blöde an diesem System ist, das man machen kann, wozu immer man Lust hat, wenn man genügend Chips oder Überzeugungskraft besitzt.

Was also immer man machen will, man hat es selber in der Hand, seine Ideen zu verwirklichen. Es gibt keinen SL der einen bespaßt oder auf den man schimpfen kann, wenn es nicht so war, wie man es wollte.

FAZIT

WESTERN CITY erhebt nicht den Anspruch, ein „anspruchsvolles Rollenspiel“ zu sein, es soll vor allem Spaß machen und den Spielern eine schöne Zeit beim Spielen verschaffen. Es ist von den Regeln so entwickelt, dass man eine schnelle Runde ohne viel Vorbereitung hinlegen kann, die allen Mitspieler Spaß macht und damit eine schöne Runde verschafft. ■

Nornis

TEXT: INGO SCHULZE – WWW.LORP.DE

Das Highfantasy-Rollenspiel **NORNIS** erschien zur Messe Essen 2006 im (Eigen-) Verlag assertpress und kommt auf 392 Hochglanzseiten im Hardcover daher.

Basis des Werks ist ein rund 180-seitiger Quellenteil, welcher die Welt Aveon beschreibt. Zwei Kontinente dieser Welt – Theon und Manlabad – sind detailliert beschrieben, während weitere fünf auf die Entdeckung durch Spieler und Spielleiter – hier Erzähler genannt – warten. Das Königreich Theon ist einerseits klassische mittelalterliche Fantasy, auf der anderen Seite hat man durch Magie auch moderne Strukturen: z.B. Warenströme durch feste Teleportationsportale oder auch dass der deshmarische König Aurunale eine Ministerriege ernennt. Nicht die Menschen beherrschen dieses Königreich, sondern die Dshmar, ein langlebiges Elfenvolk. Die Beschreibung konzentriert sich auf die Hauptstadt Maradûn, ihrer Adeligen, Minister, Diplomaten. So erfährt man z.B. auf 4 Seiten etwas über die Sportart Zweiball, zwei Seiten davon ein Bericht aus Intimesicht, auf zwei Seiten kommen hingegen die sechzehn anderen größeren Städte aus.

Manlabad ist dann am Morgenland orientiert: Basare, Karawansereien, Oasen, Kalifate, Scheiche und Sultane. Nominell ist der

ganze Kontinent im großen Senat zu einem Land vereint, aber sowohl die als Nomaden lebenden freien Stämme, sowie die freien Südländer haben kein Vertrauen in den Senat und lassen ihre Plätze ungenutzt. Sklaverei ist weit verbreitet und Blutrache wird noch fleißig praktiziert.

Die anderen Kontinente werden auf maximal zwei Seiten in Gerüchten und einem Intimebericht präsentiert: der Dschungelkontinent Erundaar, Hortatio, ein Kontinent auf dem Untote, Engel und Dämonen wandeln, das zerfallende Imperium Martambul, das kalte Tayra oder das verarmte, zersplitterte Urrc'Du.

Markant ist das Vorstellen von ganzen Regionen und Sachverhalten durch Intimetexte. Bei den Regionen sind es z.B. Jahresberichte, was sich in der Region verändert hat, die dem ganzen Leben einhauchen. Zahlreiche NSF (Nicht-Spieler-Figuren – statt Charakter wird hier das Wort Figur verwendet) werden vorgestellt, ohne auf Spielwerte einzugehen. Immer dabei ist Augen- und Haarfarbe, Größe, Körperbau, Alter und „Mit einem Wort“. Hier findet sich ein kurzes Attribut (gütig,



gefährlich) oder ein Typus (Geizkragen, Giftzwerg), welche die Figur beschreibt. Die meisten haben einen kurzen Absatz mit einer Beschreibung, einige Zitate aus ihrem Mund sowie die Kategorie „Man sagt...“, also, was Andere über diese Person sagen. Gerade im letzten Punkt finden sich zusammen mit „Mit einem Wort“ gute Ansätze, wie man die Figur spielen und beschreiben

kann. Viele der Beschreibungen sind allerdings insgesamt etwas dünn geraten, oder genauer, man hat Wert auf quantitative und nicht auf qualitative Beschreibungen gelegt, viele knappe statt einige wenige detaillierte. Dem ein oder anderen wird dieser Stil auch durchaus liegen. Eindeutig aber sind es auch viele NSFs dabei, die man sich selbst schnell aus dem Ärmel hätte schütteln können, egal ob der königliche Friseur oder Bürger, von denen man zwar Haar- und Augenfarbe erfährt, aber nicht welchem Stand sie angehören, welchen Beruf sie ausüben oder wie man sie einsetzen könnte. Es wirkt, als hätte die Autorin Henrike Buhr einige Runden hier gespielt und die dafür erschaffenen NSF im Buch verwendet, ohne zu reflektieren, ob sie

in dieser Form für den Leser nützlich sind. Reichlich weiße Flecken verbleiben sowohl auf den fünf nahezu unbeschriebenen Kontinenten, aber auch auf den beiden näher beschrieben, da hier nur auf die Hauptstädte und bestimmte Details fokussiert wird.

Die intelligenten Völker sind in Erzählervölker und Spielervölker unterteilt. So kann man insgesamt sieben verschiedene Elfenvölker, drei Menschengvölker, ein Zwergenvolk sowie Hornmenschen spielen. Dem Erzähler vorbehalten sind z.B. verschiedene Hybriden (aus Wolf und Elf oder Spinne, Echse und Elf), Riesenwüchsige, Drii (intelligente Tausendfüßler mit 20 bis 30 cm Länge) oder eine dreigeschlechtliche Rasse namens Unejee, welche die unbestrittenen Herrscher der Meere sind. Die Kosmologie kennt viele Götter, über allen thront der Phönix, der Erschaffer der Welt. Die Welt kennt acht Elemente, neben den üblichen vier zählen Erz, Geist, Licht und Dunkelheit dazu. Schlußendlich geht der Quellenteil noch auf Krankheiten, Gifte und Kreaturen ein, von Nashörnern, Reitkäfern, Mumien bis hin zu seltsamen Hybridwesen, wie den Vhameju, einer Mischung aus Pfau und Krake – ein verunglücktes Magieexperiment.

Der Fokus auf Elfen wird einigen gefallen, anderen auch nicht. Eine ausgewogenere Auswahl hätte deutlich mehr Spielerwünsche glücklich gemacht. Die Kreaturen sind entgegen den NSF mit Spielwerten dargestellt, allerdings erhalten nur besondere Wesen eine kurze Beschreibung, vieles ist pure Werte sammeln.

Kommen wir zum Spielsystem, welches einerseits einfach und umkompliziert sein soll, es andererseits auch auf etwa 175 Seiten bringt mit allem drum und dran. Man würfelt mit dem W12 und muss die Summe aus Attribut und Fertigkeit unterbieten. Eine Zwölf ist ein Mißerfolg, eine Eins ist ein Geradeso-Erfolg und genaues Treffen des geforderten Mindestwurfs der bestmögliche Erfolg: dies wäre dann die Anzahl der erzielten Erfolge. Normalerweise jedoch wird die erwürfelte Zahl im Erfolgsfall halbiert und dies stellt abgerundet die Anzahl der Erfolge dar, kurzum die Qualität, die man mit seiner Probe erreichen kann. Auf acht Attribute, vier körperliche und vier geistige, verteilt man 24 Punkte, auf keines mehr als vier. Dann kommen die Fertigkeiten, die unterteilt sind in Primärfertigkeiten wie Akrobatik, Heilen oder verschiedene Wissensfertigkeiten und Sekundärfertigkeiten wie Einschüchtern, Tanzen oder Verführen. Von den zugeteilten Punkten könnte man sich z.B. vier Fertigkeiten auf der ersten Stufe leisten oder eine auf

der zweiten und eine der zweiten Stufe. Das wäre es dann vorerst – zumindest bis es EP gibt. Hat man die Fertigkeit nicht, kann man es aufs halbe Attribut versuchen. Dann kommen bis zu drei Vorteile (z.B. Leichter Schlaf, Schnelligkeit, Sprachverständnis, Adel), drei Nachteile (Sprachfehler, Langschläfer, Alpträume) und drei Merkmale (aufopfernd, reserviert, spontan) dazu, die den Charakter näher umschreiben. Allerdings kommen diese ohne Spielwerte aus, daher dienen sie nur zur Umschreibung und zum Bespielen des Charakters. Merkmale sind die Eigenschaften, die mal von Vorteil, mal von Nachteil sein können. Klassen gibt es nicht, man wählt halt seine Fertigkeiten entsprechend aus.

Bei den EP sind Primärfertigkeiten und Attribute gleich teuer, daher ist es an sich von Vorteil lieber ein Attributspunkt zu kaufen statt eine Fertigkeit auf zweiter Stufe. Pro Stufenpunkt sind das 10 EP (also 3. Stufe = 30 EP), pro Abend gibt es 4-12 Punkte (wobei es eine Optionalregel zum Verdoppeln gibt). Zusätzliche EPs bringt z.B. das Ausspielen von Nachteilen. Mit 100 EP steigt man in die erste Stufe, mit 250 EP in die zweite etc. – die Stufe wird auf bestimmte Würfe draufgerechnet, z.B. bei Initiative, Widerstand beim Zaubern oder Angriffswürfen (welche ansonsten wie Fertigkeitwürfe funktionieren). Lebenspunkte im eigentlichen Sinne gibt es nicht, Schaden wird direkt von Attributen abgezogen. Die Regeln besagen, dass es der Erzähler ist, der bestimmt von welchem, eine Optionalregel, die so wohl auch Praxis geworden ist, besagt, dass die Spieler dies selbst bestimmen. Ist ein Attribut auf null gefallen, ist ein Charakter handlungsunfähig. Untote haben hier vom System her einen gewaltigen Vorteil, sie sind erst ausgeschaltet, wenn alle Attribute auf null gesunken sind.

Auf sechs Seiten nimmt sich **NORNIS** auch der Erzähldynamik an und gibt Spielleitertipps, um das Erzählrollenspiel zu unterstützen. Es wird erklärt, wie der Erzähler dem Spieler das Ergebnis seiner Handlung mitteilen kann und dieser selbstständig beschreibt, wie EPs vergeben werden, kleine Spotlights zu vergeben werden können oder auch, wie man mit Getränken und Essen im Rollenspiel umgehen könnte.

Magie gibt es in den Ausprägungen Alchemie, Arkane Magie, Druidentum, Hexerei, Mechanik, Mystizismus und Schamanismus. Um Zauberkrieger zu werden, muss man die Primärfertigkeit Zaubern gekauft haben und kann dann einige zusätzliche Punkte auf die Techniken, Aspekte und Gebiete aufteilen. Aus diesen drei Punkten zzgl. diversen Modis, einem Erfolgswurf und der Stufe werden

Erfolge gesammelt, die wiederum auf die vier Punkte Dauer, Reichweite, Wirkungsreich und Macht verteilt werden, um die Auswirkungen des Zaubers zu bestimmen. Und fertig ist die freie Magie, bei der man sich an einigen Grundzaubern orientieren kann. Wer lieber Spruchmagie machen möchte, bekommt eine umfangreiche Spruchliste. Zum Schluß folgen Götter und ihre Priester, die vom Sammeln der Erfolge her ähnlich wie Magier behandelt werden, allerdings die Erfolge nicht auf dieselbe Art aufteilen müssen. Wieviel Erfolge nötig sind, bestimmt hier der Erzähler, wobei er sich an den Tabellen für Magie orientieren soll.

Im rund 30-seitigen Anhang finden sich Ausrüstungslisten, Intime-maße, Basismodifikatoren für die verschiedenen Priester, ein Kalender und die Sprachen, welche auf den Kontinenten oder von den verschiedenen Wesen gesprochen werden.

Man merkt dem System durchaus an, dass es für ein erzählerisch orientiertes Spiel geschrieben wurde. Ein einfaches System ist es leider nicht geworden, zumindest in Hinblick auf die Vereinheitlichung der Regelmechanismen. Mal zählt man den ESB in den Wurf rein, mal nicht. Zauberkrieger zaubern anders als Priester. Irgendwann dreht sich die Regelung, dass die 12 ein Patzer ist dahin, dass die 12 ein kritischer Erfolg ist (nämlich wenn der Mindestwurf 12 ist). Das macht das ganze System eigentlich nur unnötig kompliziert und hätte man eleganter lösen können. Ganz gelungen ist das freie Magiesystem wie auch die zahlreichen Optionalregeln, mit denen man das Rollenspiel seinem Geschmack anpassen kann. Letzteres hat allerdings auch den Effekt, dass Runde A anders als Runde B und C spielt.

Vom Layout wirkt das ganze für ein Erstlingswerk ordentlich. Dass es ein vollfarbiger Druck ist, merkt man leider nur an wenigen Stellen, dass hätte man besser nutzen können, dafür grenzen braune Kästchen die zahlreichen Intimetexte gut ab, die ganzen Seiten wirken leicht marmoriert. Die Bilder sind meist gute Fanart, überwiegend grau-stufig (oder besser braunstufig), einige sind vollcoloriert, ein paar mehr hätten es ruhig sein dürfen. Einige Fehler sind im Layout vorhanden (sprich Überschriften oder Zwischenüberschriften in falscher Schrift oder Größe oder ein Blocksatz, der an vielen Stellen nix von den Leerzeichen übrig läßt), Rechtschreibfehler sind keine zu finden. Tabellen mit Werten, egal ob bei Zaubern oder Kreaturen, hätte man allerdings ansprechender gestalten können, vielleicht wie die Tabellen im Anhang, die durch eine Farbrunterlegung

jeder zweiten Zeile eine bessere Übersicht bieten. Abkürzungen werden angenehmerweise fast gar nicht verwendet, allerdings fehlt ein Stichwortindex.

FAZIT

Der Fokus von **NORMIS** ist das Erzählspiel

und kann dies auch trotz einiger taktischer Optionen nicht verleugnen. Die Welt ist eine waschechte High-Fantasy-Welt, bei der Magie ein Wirtschaftsfaktor geworden ist und bei der es viel zu entdecken gilt. Gerade an die Beschreibung durch Intimetexte, von denen einige zu trocken daherkommen, muss

man sich gewöhnen. Ansonsten wird dem Spielleiter viel Gestaltungsspielraum gelassen und erst die dazu erscheinende achtbändige Abenteuerkampagne Schatten der Zeit (aktuell zwei erschienen, zwei weitere Bände für 2008 geplant) füllt die Welt mit zusätzlichen Leben. ■

Pyramos

TEXT: INGO SCHULZE – WWW.GREIFENKLAUE.DE

PYRAMOS ist der Fantasyhintergrund für das Universalsystem Prost und nach der Abenteuerersammlung „Angst über Bradok“ die zweite Veröffentlichung des Neue Welten-Verlags. Präsentiert zur Messe Essen 2005 im Softcover, für Fans auch im Hardcover erhältlich, mag sich manch einer fragen – „Nanu, noch ein Fantasyssystem?“. Doch der Untertitel „Die Welt ist ein Tetraeder“ deutet schon an, dass hier einiges anders ist...

Die Welt ist also tatsächlich ein Tetraeder mit (fast) allen Konsequenzen: die vier Flächen bilden vier unabhängige Ebenen, die jeweils einem der Elemente zugeordnet sind. Andere Maße, Richtungen, Zeitunterteilungen und Konventionen sind die Folge.

Eridas, die Erdebene, stellt dabei am ehesten die klassische High-Fantasywelt dar und dient auch dazu, klassische Abenteu(r)er ins Boot zu holen und den Spielern ein erstes Kennenlernen von **PYRAMOS** zu ermöglichen, ohne nur auf Neuerungen zu treffen. Die Ebene wird dominiert vom Doppelkönigreich der Menschen, Preteri, es sind aber auch Elben, Zwerge und Kobolde zu finden. Neu ist das druidisch geprägte Waldvolk, die vom Aussehen an einen stark beharrten Yoda mit haarlosem Kopf und etwas untersetzter Größe im Vergleich zum Menschen erinnern. Viele Orte

laden zu Abenteuern ein, der unheimliche Gebeine Hügel, der düstere, mit Ruinen übersäte Hrag-Wald oder der Donnerberg mit seiner Donnerburg. Klassisches, bodenständiges Flair von Legenden und Erzählungen unterstützt bietet diese Ebene.

Die Ebene der Luft heißt Lias, beherrscht vom Vogelvolk, ragen Berggipfel aus dem Sauren Meer. Im sauren Nebel dort leben Schleimmänner, vermutlich mutierte Menschen, und die ameisenartigen, mit Chitinpanzern überzogenen Quendel. Über ihnen die katzenhaften Krúlauz, Lungas, Menschen, Windelfen und Wolkenstrolche, meist unter der Herrschaft des Vogelvolks, die in fliegenden Wolkenstädten thronen, manchmal auf den fliegenden Festungen der Piraten der Winde. Große Fleischberge und Gaswale grasen im Tal, während man über sohlweite (kilometerweite) Entfernung das Tonspiel des Hohlhörnigen Pans vernehmen kann. Schon einfache Reisen können auf dieser Ebene zu Abenteuern werden ebenso wie der Kampf ums Überleben gegen Luftpiraten oder ungerechte Herrscher.

Wasser ist das beherrschende Element Hyrions, nur wenige kleine Inseln, ein zentrales Massiv, sowie Eis im Avulna (Norden) ragen aus dem Meer. N'Bughoos, froschartige Humanoide, sind die mächtigen Herren dieser Ebene, sowohl unter wie auch über Wasser, auch weil ihnen die Kun'Takruhr zu Diensten sind. Diese krebsartige Zuchtrasse sind willenlose Krieger, die den wenigen Kolaborateuren einheizen, wenn sie sie denn



entdecken. In Unterwasser-, Insel- und auch schwimmenden Städten leben Echslinge, Menschen, O'bso, krokodilartige Warags oder auch ganz exotische Scha'el'ael (Qualenartige) und Tk'Arguhn (Polypenartige). In großen Höhen leben die Freien, da hier die unterseeischen Truppen nicht vordringen können, viele Städte sind sogenannte Bundstädte, daher akzeptieren die Völker dort die Herrschaft der N'Bughoos. Das ideale Umfeld für Seeabenteurer aller Coleur, ebenso wie Frei-

heitskampf- und Sabotageakte-Szenarien.

Als letztes Element fehlt das Feuer, dieses findet sich auf Vulnaris, der wohl fremdartigsten Ebene. Verbranntes Land, Vulkanschlote und Lavaseen beherrschen das Bild, ohne dass es wirkliche Herrscher gibt. Zahlreiche intelligente Völker haben sich allerdings, mal im Widerstreit, mal in guter Zusammenarbeit, herausgebildet: Eisenväter, lederhäutige Zwergenähnliche ohne Haare, Entropen, Wesen von Chaosgöttern geschaffen, Igneus, tanzende Flammengeister oder Pyromagi, oft als Herrscher über das Feuer bezeichnet, teilen sich mit anderen die Ebene.

Auch einige Menschen müssen sich in dieser von Feuer und Chaos geprägten, lebensfeindlichen Ebene zurechtfinden. Dem entsprechend können schon Abenteuer im alltäglichen Überlebenskampf gegen Höllenhunde, Lavaschlange, Magmabestien und Feuerteufel stecken, genauso wie in der Suche nach Wasser, welches die meisten Völker zum Leben brauchen.

Dem zur Seite steht das universelle System Prost, die allgemeinen Kurz-, die Magie- und

ABENTEUER

Hier findet Ihr online Rezensionen zu Abenteuern für **PYRAMOS**:

Angst über Bradok

http://www.greifenklaue.de/Rezies_prost/rezi_prost_adv_angst-ueber-bradok.html

Piraten der Winde

http://www.greifenklaue.de/Rezies_prost/rezi_prost_adv_piraten-der-winde.html

PSI-Regeln sind hier abgedruckt. Im Gegensatz zu den Ultrakurzregeln, die schonmal im Envoyer abgedruckt wurden, wird noch ausführlich auf das optionale Vor- und Nachteilsystem eingegangen. Die Spielmechanismen sind meist einfach und praktikabel und zu meist von einem W20-Wurf abhängig. Einige Elemente meint man aus anderen Systemen wiederzuerkennen, sie werden jedoch in einer ausgewogenen und spielbaren Mischung präsentiert. Auch wenn man manche Passagen schonmal zweimal lesen muss, wenn man es noch nicht kennt und neu lernt.

Eine allgemeine Abhandlung zu **PYRAMOS** fehlt auch nicht. Vorweg werden Himmelsrichtung, Sonnenläufe, Elementarzustände, Zeiten, Maße etc. erläutert. Ebenso wie das Pantheon, wobei es hier schon eine Besonderheit gibt, nämlich die Zusammenfassung mehrerer Götter in Konklaven (z.B. Chaos oder Feuer), die in ihrer Gesamtheit häufig angebetet werden und auch Geweihte haben. Ein ausführlicher Blick wird auf verschiedene Gruppierungen geworfen, Gilden, Bünde, Schulen und Orden vorgestellt. Einige wenige davon findet man sogar ebenüber-

greifend wieder.

Den Abschluss bietet eine Einstiegskampagne, die auf alle vier Ebenen führt und einen Vorgeschmack auf **PYRAMOS** insgesamt bietet. Der jeweilige Besuch der Ebene wird mit dem passenden Flair unterlegt und führt die Spieler, wenn auch etwas linear, über ganz **PYRAMOS**. Aber einige kreative Ideen, wie man sie im bisherigen Quellenbuch fand, finden sich auch hier wieder. Dazu kommt, dass Interaktion immer vor purem Kampf steht.

Beim Layout merkt man doch, dass das Buch irgendwann an das Maximum der Druckerei stieß, immerhin 244 Seiten, und es etwas zusammengedrückt werden musste. So kommen einige der erstklassigen Bilder etwas zu klein rüber, insbesondere die Bilder von Nachwuchskünstler Kay Elzner, der auch das erstklassige Cover zeichnete, aber auch Andreas Hölle und Matthias Geiger hätten mehr Potential. Neue, fremdartige Kreaturen wurden auch grafisch ansprechend umgesetzt und so dem Leser näher gebracht.

Der Satz ist übersichtlich und die Rahmen, jede Ebene hat eine bekommen, tragen ihr

übriges zur Atmosphäre bei. Während Rechtschreibfehler im ersten Teil selten sind, nehmen sie im zweiten Teil etwas zu, wenn auch nicht sinnverdrechend oder den Text unverständlich machend.

Ein Wort zum Preis sei angemerkt, zwischen 17 und 27 Euro liegt der Marktpreis für ein 128-seitiges Softcover. Da liegt man genau in der Mitte – nur ist man fast doppelt so dick... Schon erstaunlich, dass es gerade ein Kleinverlag schafft, das Preisgefüge derart zu durchbrechen, ohne dass man in der Qualität Abstriche machen muss. Das Hardcover in reinem schwarz ist für 36 Euro erhältlich und in kleiner Auflage erhältlich.

FAZIT

Vier Welten, vollgestopft mit kreativen Ideen und allem was es braucht um loszuspielen. Endlich mal kein 08-15-Fantasyabklatsch, welcher in Klischees ausartet, sondern endlich mal Neues und Innovatives zu fairem Preis. Da kann man nur die Daumen drücken für die nächsten Publikationen, die mit Sicherheit die Szene bereichern werden! ■

Ratten!

TEXT: VOLKER THIES – WWW.LORP.DE

Ekelerregend mit ihren langen, dünnen Schwänzen und der Vielzahl von Krankheiten, die sie mit sich herumschleppen, furchteinflößend, weil sie im Dunklen hausen und huschen, aber irgendwie auch faszinierend durch ihr Geschick, ihre Überlebensfähigkeit und ihr zweifelsohne vorhandenes Sozialverhalten: Ratten sind aus menschlicher Sicht äußerst zwiespältige Geschöpfe. Die Welt der kleinen Nager macht jetzt das schlanke Rollenspiel **RATTEN!** von Prometheus Games auch für uns Zweibeiner erlebbar.

Ein 72-seitiges DinA5-Heft bietet Regelsystem, einen kompletten Charakterbaukasten, ein Weltenszenario und sogar noch ein Einstiegsabenteuer. **RATTEN!** beweist, dass nicht regalmeterweise Papier ein gutes Rollenspiel ausmacht, sondern eine kreative Idee. Kreativ war Entwickler David Grashoff ohne Zweifel. Die „Welt“ von **RATTEN!** ist ein seit langer Zeit verlassenes Kaufhaus, in dem viele der Waren zurückgeblieben sind. Inzwischen wird das Gebäude von den Ratten beherrscht, allerdings von intelligenten Ratten. Und wie es mit intelligenten Wesen

so ist, machen sie sich Gedanken, auch über den Sinn des Lebens: Warum haben die „Erbauer“ die Rattenburg erschaffen? Als Geschenk? Doch warum sind dann neben den Köstlichkeiten der Nahrungsmittelabteilung überall tödliche Fallen verteilt? Und was bedeuten die Überlieferungen der Laborratten, die von unvorstellbaren Grausamkeiten der Erbauer berichten? Neben diesen philosophischen Fragen beschäftigt die Ratten natürlich der alltägliche Überlebenskampf. Es gilt unerforschte Regionen des Kaufhauses auszukundschaften, um Essbares oder nützliche Erbauer-Artefakte zu finden; beispielsweise Flammenzungen – Wunderwerke aus Kunststoff und einem kleinen Rädchen, die Feuer spucken! Auch der Kampf gegen von außen eindringende Schleicher (Katzen) und Flinkfüße (Marder) will gewonnen werden. Ebenso gibt es oft genug Krieg zwischen den Rattenvölkern.

In den verschiedenen Kaufhaus-Abteilungen haben sich nämlich verschiedenen Kulturen gebildet: Kämpfer, Forscher, religiöse Fanatiker, Händler und echte Wasserratten.



Die Auswahl einer dieser Rotten stellt die wichtigste Entscheidung bei der Charakter-Erschaffung dar. Zudem gibt es vier körperliche und geistige Attribute sowie Talente und Tricks, mit denen sich eine Ratte individuell gestalten lässt. So hat eine „rattige“ Ratte es leichter beim anderen Geschlecht und eine andere ist sehr geschickt im Entschärfen von Fallen. Das Proben- und Kampfsystem funktioniert sehr einfach: Jeder Probe sind zwei Attribute und ein Schwierigkeitswert

zugeordnet. Der Spieler darf so viele sechseitige Würfel werfen, wie die Summe seiner beiden Attribute ergibt. Die beiden höchsten Ergebnisse werden addiert, und wenn sie über dem Schwierigkeitswert liegen, ist die Probe bestanden. Das Erfahrungssystem beruht auf den Leistungen in den drei Kategorien Kampf, List und soziales Verhalten. Je nach Herkunftsrotte werden Leistungen auf den verschiedenen Gebieten unterschiedlich gewertet. Mit gesammelter Erfahrung können Attribute erhöht sowie neue Tricks und Talente erlernt werden.

Wer möchte, kann sich auch gleich an dem

Abenteuer im Regelbuch versuchen: Es gilt eine schöne Maid zu finden, selbstverständlich eine mit Nagezähnen und kurzem Fell. Ihr Verschwinden soll mit einem geheimnisvollen Schrein zusammenhängen, auf dem ein rotes Kreuz prangt und der sagenhafte Heilkräfte birgt.

Zu den kreativen Schreibern von **RATTEN!** sind ebenso kreative Illustratoren und Layouter gestoßen. Die Hintergrundoptik der Seiten erinnert an einen vergilbten Warenhauskatalog. Darauf sind modrig-stimmungsvolle Zeichnungen zu sehen, die die schmutzige und mitunter grausame Rattenwelt zum Le-

ben erwecken.

FAZIT

Die ungewöhnliche und stimmungsvolle Idee macht Lust darauf, ein paar Abenteuer mit den Ratten zu erleben, zumal die einfachen Spielregeln schnell erlernt sind. **RATTEN!** bietet vielleicht nicht unbedingt die Substanz für monatelange epische Kampagnen, aber einige Abende lang kann man sicherlich jede Menge Spaß mit den Nagetier-Helden haben. ■

Kleine freie Systeme

EIN ÜBERBLICK ÜBER VIER KOSTENFREIE ROLLENSPIELSYSTEME

TEXT: DOMINIC WÄSCH

Neben den Unmengen an Rollenspielen, die es zu kaufen gibt, ist mindestens eine ebenso große Menge an Spielen online frei verfügbar. Dabei ist auch die Bandbreite der freien Systeme ebenso groß wie die der Bezahlssysteme – es gibt Universalsysteme, Horror, alternative Vergangenheiten, Science Fiction usw. Vieles ist natürlich weniger professionell aufgezogen, in manchen der freien Systeme steckt aber genauso viel Witz und Idee wie in den Kaufsystemen.

Wer sich in den Weiten des Netzes nach Kostenlos-Rollenspielen umsieht, ist schnell überfordert. Alleine John Kim hat auf seiner Homepage eine Liste mit über fünfhundert freien Rollenspielen. Ein paar Internet-Adressen für diese und andere Seiten mit Sammlungen von Spielen sind am Ende des Artikels zu finden.

Es gibt unter den freien Systemen sogar eine Art von Rollenspielen, die man nicht als Kaufsystem findet: Kurzregelwerke. Diese umfassen oft nicht mehr als zehn Seiten. Meist wird dort nur eine Mechanik ohne Hintergrund präsentiert. Manchmal ist diese Idee so bestechend, dass sie in größere Rollenspielprojekte übernommen wurde. Um besonders erfolgreiche Kurzregelwerke haben sich Fan-Gemeinden gebildet, die so viel Zusatzmaterial geschaffen haben, dass es sich mittlerweile lohnen könnte, dies zusammengefasst als ein „erwachsenes“ Rollenspiel auf den Markt zu bringen.

In diesem Artikel möchte ich auf vier Vertreter dieser kleinen, freien Systeme eingehen, die sehr unterschiedliche Ansätze haben und meiner Spielerfahrung nach alle mit der Note sehr gut beurteilt werden können. Im einzelnen sind dies **RISUS**, **THE POOL**, **CONQUER THE HORIZON** und **WUSHU**.

RISUS ist ein fast klassisches Universalsystem, das „Alles Geht“-Rollenspiel. Die deutsche Übersetzung der Regeln umfasst gerade einmal acht Seiten. Das ist auch die Anzahl Seiten, die die deutsche Version von **THE POOL** hat, ein Erzählspiel, bei der die Spieler einen großen Einfluss auf den Verlauf der Geschichte haben. Auch das spielleiterlose **CONQUER THE HORIZON** kommt mit acht Seiten aus; die müssen allerdings auseinandergeschnitten und gefaltet werden, so dass hinterher ein A6-Heftchen mit zweiundzwanzig Seiten entsteht. Das vierte Spiel, **WUSHU**, belohnt Erzählungen der Spieler und kommt in der aktuellen Version **WUSHU OPEN** sogar mit nur sechs Seiten aus.

RISUS – DAS „ALLES GEHT“-ROLLENSPIEL

RISUS von S. John Ross ist gedacht als Rollenspiel für Zwischendurch. Es gibt keine ausgefeilten Details und keine langwierige Charaktererschaffung. Am besten eignet es sich als Bier-und-Brezel-Rollenspiel für einen lustigen Abend, man kann es aber auch ernsthaft

spielen. Es geht eben alles.

Das Layout der deutschen Übersetzung (Florian Edlbauer und Achim Leidig) ist praktisch nicht vorhanden. Ein einfacher, einspaltiger Text im A4-Format mit grauen Kästen für Beispiele. Das englischsprachige Original ist etwas lockerer gesetzt und wird mit ein paar Strichmännchen aufgeheitert, die den Bier-und-Brezel-Charakter unterstützen.

Die grundlegende Idee von **RISUS** ist es, die Charaktere über Klischees zu beschreiben, wobei ein Klischee sowas sein kann wie „Bandit“, „verrückter Wissenschaftler“ oder „Friseur“. Jede Spielfigur hat eine handvoll solcher Klischees und eine zugehörige Anzahl sechsseitiger Würfel. Die Würfelanzahl gibt an, wie viele Würfel im Falle einer Probe geworfen werden; die Augen werden addiert und mit einem Zielwert, dem Mindestwurf, verglichen. Das entscheidet über Erfolg oder Fehlschlag. Die Ausrüstung des Charakters ergibt sich auch aus den Klischees: ein Barbar hat ein Schwert, ein Netrunner eine Buchse im Kopf und ein Kabel, um sich mit einem Computer zu verbinden.

Wie in Indie-Spielen üblich, werden Regeln für allgemeine Konflikte beschrieben: Das kann ein Kampf sein, aber auch Streitgespräche oder Banjoduellen fallen darunter. Dann wird einfach auf Klischees gewürfelt, der niedrigere Wurf verliert und das Klischee bekommt eine Macke – die Würfelanzahl sinkt um eins. Dies wird so lange wiederholt bis

eine Seite aufgibt oder ohne Würfel darsteht. Wie schnell sich verlorene Würfel regenerieren, bestimmt der Spielleiter.

Ein abschließender Abschnitt der Grundregeln über Charakterentwicklung zeigt noch, dass **RISUS** nicht nur für One-Shots geeignet ist, sondern dass man damit auch kleinere Kampagnen spielen kann. Ganz zuletzt folgen noch vier optionale Regeln für Fortgeschrittene, die etwas mehr Taktik ins Spiel einbringen wollen.

In der Grundversion gibt es kein Beispielspielabenteuer, kein Setting o.Ä. sondern nur die nackten Regeln. Die Beispiele sind allerdings so gewählt, dass einem beim Lesen schon genügend Ideen für mehrere Spielabende kommen. Hinzu kommt dann noch das Material, dass es größtenteils kostenlos im Internet gibt. Durch eine sehr offene Lizenzpolitik gibt es eine riesige Menge an Dokumenten – angefangen bei Abenteuern bis hin zu Umgestaltungen (sogenannte Recasts) der Grundregeln, um sie an ein bestimmtes Genre oder eine Hintergrundwelt anzupassen. Darüber hinaus gibt es noch kostenpflichtige Angebote: den Risus Fan Club „International Order of Risus“, das Risus-Companion und das Mega-Modul „A Kringle in Time“. Alles in allem eine große Materialsammlung, welches seit der ersten Version von 1993 zusammengekommen ist.

Die Gesamtnote zu den hier vorgestellten Spielen habe ich ja bereits in der Einleitung vorweggenommen. Trotzdem möchte ich ein paar Nachteile nennen, bzw. Eigenschaften, die sich in einigen Spielgruppen als Nachteil herausstellen können: Das gesamte Rollenspiel basiert auf der klassischen Verteilung Spielleiter — Spieler. Der Spielleiter steuert die Welt, die Spieler nur ihre Charaktere, d.h. der Spielleiter muss sich relativ gut vorbereiten oder in der Lage sein zu improvisieren. Außerdem ist das Regelwerk sehr kurz und grob, wodurch sowohl Optimierer als auch Taktierer schnell die Lust am Spiel verlieren können. Es gibt einfach kaum etwas am Charakter zu optimieren und auch die einfachen Konfliktregeln lassen kaum Platz für taktische Entscheidungen. Bevorzugt werden Erzählonkel, die zu jedem unpassenden Klischee eine Idee haben, wie sie es im Konflikt einbringen können.

Das Regelsystem ist einfach und recht klassisch, aber funktional. Die Charaktererschaffung ist schnell. Das Konfliktsystem ist so leicht, das kapiert jeder. Für schnelle Spiele zwischendurch sehr gut geeignet, wenn man einen Spielleiter hat, der gut improvisieren kann oder ein Abenteuer in der Hinterhand hat.

THE POOL

THE POOL, ein Rollenspiel von James V. West, erscheint auf den ersten Blick auch nicht viel anders als **RISUS** – bis man es dann einmal gespielt hat. Denn durch das Würfelsystem ist der Spielleiter gezwungen, große Teile der Geschichte an die Spieler abzugeben. Aber letztendlich ist auch **THE POOL** ein Rollenspiel für Zwischendurch, für einen netten Abend, an dem man spontan sagen kann: „Hey, lasst uns einfach mal **THE POOL** spielen“.

Ich beginne auch hier wieder beim Layout: Es ist langweilig. Die deutsche Version (von Florian Edlbauer und Florian Dohmeyer) ein einfaches Text-PDF im A4-Format, die englische Version ein einfacher Text als RTF. Die ursprüngliche Veröffentlichung war eine Text-Seite im WWW; sie ist bereits in den Tiefen des weltweiten Netzes abhanden gekommen und nicht mehr zu erreichen.

Die Idee des Spieles basiert auf dem Würfelpool, den jeder Spieler hat. Legt im klassischen Rollenspiel der Spielleiter fest, wann gewürfelt wird, kann bei **THE POOL** jeder Spieler einen Würfelwurf verlangen, um das Ergebnis eines Konfliktes zu bestimmen. Der Spieler nimmt sich dazu einige Würfel, die ihm zustehen und kann aus seinem Würfelpool noch zusätzliche Würfel setzen. Insgesamt kann er so maximal neun Würfel bekommen. Wirft er nun mindestens eine 1, so gewinnt der Charakter den Konflikt und die gesetzten Würfel kommen zurück in den Pool. Wirft er keine 1, so verliert er seinen Einsatz und der Spielleiter erzählt, wie der Spielercharakter den Konflikt verliert.

Der entscheidende Unterschied zu einem klassischen Spiel ist nun folgender: Gewinnt der Spieler den Konflikt, darf er einen Siegesmonolog halten, d.h. er beschreibt, wie sein Charakter den Konflikt gewinnt. Dadurch kann der Spieler großen Einfluss auf den Verlauf des Spieles nehmen – er übernimmt ja für kurze Zeit die Rolle des Spielleiters und erzählt die Geschichte weiter. Möchte der Spieler keinen Siegesmonolog halten, so bekommt er einen zusätzlichen Würfel für den Pool und der Spielleiter darf den Sieg des Charakters beschreiben. Hier wird er den Charakter aber wahrscheinlich reinreißen – er gewinnt zwar den Konflikt, bekommt aber andere Schwierigkeiten. So stehen die Spieler nach einem gewonnenen Konflikt vor der Entscheidung: Selber einen glorreichen Sieg erzählen oder einen Würfel bekommen und Abstriche in Kauf nehmen?

Die Würfel stellen gleichzeitig die Erfahrungspunkte dar. Am Ende einer Sitzung kann ein Spieler Würfel ausgeben, um seine

Werte zu verbessern. Aber wie sehen Charakterwerte überhaupt aus? **THE POOL** setzt auf frei wählbare Eigenschaften, die in der deutschen Version Motive (und auf englisch Traits) genannt werden. Sie bestimmen neben den Fähigkeiten auch Kleidung und Ausrüstung der Charaktere. Diese Motive müssen sich aus der Charaktergeschichte ableiten lassen – und eben diese Charaktergeschichte ist der Kern der Charaktererschaffung. Jeder Spieler muss für seinen Charakter eine Geschichte aus maximal fünfzig Wörtern schreiben; anschließend werden die Motive festgelegt.

Die deutsche Version unterscheidet sich in einigen Punkten vom Original. So sind z.B. drei Beispielhintergründe angehängt: „Keltisches Irland“, „Miltenberg“ und „Nexus – Der Moloch“. Hier wird kurz die Spielwelt beschrieben und erklärt, was für Charaktere gespielt werden können und welcher Art die Geschichten sind, die im Spiel erzählt werden. Eine Anbindung an die Regeln ist allerdings nicht gegeben, so dass die Hintergründe letztendlich ganz allgemeine Setting-Ideen darstellen. Außerdem sind einige Regeln stillschweigend geändert worden. Einige dieser Veränderungen erscheinen mir aber eher als Verschlechterungen denn als Verbesserungen. Hier wäre es angebrachter gewesen, die ursprünglichen Regeln zumindest zu erwähnen, um dem Leser die Wahl zu lassen, welche Variante er bevorzugt.

THE POOL hat keine ausgeprägte Fangemeinde, daher gibt es kaum zusätzliches Material. Es existieren etwa zehn Varianten, angefangen bei Anti-Pool (der Spieler verliert seine gesetzten Würfel, wenn er den Konflikt gewinnt und behält sie, wenn er ihn verliert) bis zu Snowball und The Puddle (deutlich abgewandelte Varianten von **THE POOL**). Abenteuer oder aufbereitete Hintergründe sind mir nicht bekannt, ebenso wenig ein Wiki mit freiem Material oder Ähnlichem.

Der größte Nachteil von **THE POOL** könnte für einige Runden sein, dass es Erzählqualitäten der Spieler belohnt und auch fordert. Außerdem hat der Spielleiter praktisch keine Chance, ein „Abenteuer“ im klassischen Sinne vorzubereiten, da die Spieler ihm durch ihre Siegesmonologe immer einen Strich durch die Rechnung ziehen können. Auf der anderen Seite entwickeln sich Pool-Runden dadurch oft zu gemeinsamen Geschichten-Erzählungen, bei denen alle Spieler etwas zur Handlung beitragen. Der Spielleiter hat dann mehr koordinierende als leitende Aufgaben. Das wird durch die Pool-Regeln auch gut unterstützt: Je mehr Würfel ein Spieler im Pool hat, umso häufiger gelingt eine Probe und umso häufiger kann er das Spiel beeinflus-

sen.

Blöd kann es auch werden, wenn ein Spieler „trockenfällt“, d.h. er verliert einen großen Teil seines Pools. Um sich aus diesem Loch wieder herauszuarbeiten muss er oft auf seinen Siegesmonolog verzichten. Hierbei helfen Hausregeln, die es ermöglichen, bei einem Verzicht mehr als einen Würfel zu bekommen.

Das Beste an **THE POOL** ist, dass der Spielleiter deutlich entlastet wird. Er muss nur noch selber etwas erzählen, wenn der Spieler auf seinen Monolog verzichtet oder verliert. Für Spiele zwischendurch, aber auch für längere Kampagnen, ist es absolut geeignet, wenn man bereit ist, sich selbst den Hintergrund auszudenken oder sich aus anderen Quellen inspirieren zu lassen.

CONQUER THE HORIZON

Dieses spielleiterlose Erzählspiel von Joshua BishopRoby ist sicherlich das ungewöhnlichste der vier Rollenspiele, die ich hier vorstelle. Es kommt mit einer klaren Zielsetzung daher, die Spieler spielen tatsächlich gegeneinander und am Ende gibt es einen Gewinner. Trotzdem gibt es kein vorgegebenes Setting.

Das Layout des Spieles ist zwar nicht großartig, aber auf jeden Fall pfiffig: Auf acht Seiten, die doppelseitig ausgedruckt werden müssen, befinden sich zweiundzwanzig kleine Seiten Rollenspiel und eine Anleitung, wie man sich ein Heftchen daraus bastelt. Ein paar grobe Skizzen und Abbildungen von berühmten Persönlichkeiten illustrieren das Spiel. Die Regeln liegen ausschließlich in englischer Sprache vor – Übersetzungen oder anderes Zusatzmaterial ist mir nicht bekannt.

Inhaltlich geht es darum, eine neue Welt zu entdecken. Das Spiel beginnt damit, Fakten über die alte und Gerüchte über die neue Welt aufzuschreiben. So einigen sich die Spieler gleich zu Beginn auf ein Setting. Ob es sich letztendlich um Europäer handelt, die Amerika entdecken oder um Marsianer, die eine Expedition zu den Pnak auf Ekwon III schicken, ist ganz den Spielern überlassen. Für die anschließende Charaktererschaffung stehen sieben Charakterklassen zur Auswahl, jede hat eigene Vor- und Nachteile. Jeder Spieler wählt eine der Klassen; keine Klasse wird doppelt vergeben. Jeder Charakter bekommt eine Vorgeschichte und ein paar Fähigkeiten – außerdem gibt es für jeden noch ein Ziel, dass er erreichen muss. Dafür gibt es am Ende des Spieles Punkte. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Im eigentlichen Spiel sind die Spieler reihum an der Reihe. Derjenige, der an der Reihe ist, kann neue Entdeckungen machen oder bereits gemachte Entdeckungen für seine Zwecke ausnutzen. Dazu benötigt er Vorräte in Form eines Würfels. Dann beschreibt der Spieler seine Handlung oder seine Entdeckung und bekommt zusätzliche Würfel, wenn er die Fähigkeiten und Vorteile seines Charakters einbringen kann. Außerdem dürfen die anderen Spieler Ergänzungen machen. Diese Ergänzungen kann man versuchen, mit Würfelwürfen abzuwehren – was aber nicht bei allen gelingt. Alle Spieler der nicht abgewehrten Ergänzungen sind beteiligt und notieren das auf ihrem Charakterbogen. Auf diese Weise entsteht die neue Welt, die Charaktere versuchen ihre Ziele zu erreichen und die Spieler erzählen gemeinsam die Geschichte der Eroberung. Wenn die Vorräte – eine Handvoll Würfel, die in der Mitte des Tisches liegt – erschöpft sind, endet das Spiel. Dann werden die Punkte zusammengezählt. Jede Entdeckung, an der ein Spieler beteiligt war, zählt einen Punkt. Für die persönlichen Ziele gibt es darüber hinaus zwei oder drei Punkte. So bekommt beispielsweise der Naturforscher drei Punkte für jede neu entdeckte Spezies, die er in die alte Heimat zurückbringen konnte.

Auch in diesem Spiel wird, wie so oft in so kurzen Spielen, das Erzählen gefördert. Da die Spieler auch noch gegeneinander erzählen um für sich selbst die meisten Punkte zu holen, wird oft auf abstruse Art versucht, doch noch den eigenen Vorteil und die eigene Fähigkeit in die Erzählung einzubauen. Auch ist es für Anfänger schwer, die richtige Menge an Vorräten auf den Tisch zu legen, wodurch die Spiellänge gesteuert wird. Außerdem empfehle ich keine W20 dazuzunehmen (also nur W4 bis W12) oder sich sogar ganz auf eine Würfelart festzulegen (z.B. W6).

Das wirklich Tolle an dem Spiel ist, dass es keinerlei Vorbereitung braucht, weil es keinen Spielleiter gibt und dass so lange gespielt werden kann, wie man möchte. Durch die Gerüchte und Fakten bei der Hintergrunderstellung ähneln sich die einzelnen Spiele auch nicht zu stark, so dass das **CONQUER THE HORIZON** auch nach mehrmaligem Spielen nicht langweilig wird. Im Gegensatz zu vielen anderen Rollenspielen ist dieses Spiel nicht auf Kampagnenspiel ausgelegt, sondern ausdrücklich für eine einzelne Spielsitzung konzipiert.

WUSHU

WUSHU von Daniel Bayn kann man seit **WUSHU OPEN** zu den freien Rollenspielen

zählen. Das Spiel ist als Action-Rollenspiel konzipiert, bei dem die Spieler belohnt werden, wenn sie ausführliche Beschreibungen liefern. So wird statt eines langweiligen Attacke-Parade-Wechsels ein aufregender Kampf beschrieben.

Aber zunächst etwas zur Geschichte: Das Original **WUSHU** war ein kostenpflichtiges Spiel, genauso wie die offiziellen Erweiterungen und Regelergänzungen es jetzt noch sind. Von diesem Original gab es eine freie deutsche Übersetzung, die heute nur noch schwer zu finden ist. Allerdings hat Daniel Bayn das freie **WUSHU OPEN** veröffentlicht, eine Zusammenfassung der Wushu-Regeln, das als Grundlage für eigene Spiele und Abenteuer benutzt werden kann (ähnlich wie die OGL, nur weniger restriktiv). Von **WUSHU OPEN** gibt es mittlerweile auch eine Deutsche Übersetzung; basierend auf **WUSHU OPEN** gibt es zwei eigenständige Spiele, es gibt ein Wiki und einen Haufen Fan-Material.

Die PDF-Version der deutschen Übersetzung von **WUSHU OPEN** kommt in einem schicken Layout mit netten Zeichnungen daher. Die Regeln werden um einige Seiten Tipps und Tricks ergänzt, so dass der gesamte Regeltext etwa dreizehn Seiten umfasst; plus Deckblatt, Charakterbogen und Lizenz ist das Dokument insgesamt neunzehn Seiten lang.

Eine erweiterte Version der Wushu-Grundregeln gibt es im Dokument **WUSHU OPEN RELOADED**. Die Beschreibung der Regeln ist etwas technischer, etwas ausführlicher und geht etwas mehr aus Designer-Sicht auf die Regeln ein. Die Erweiterung ist von Fans zusammengestellt worden und lohnt sich in jedem Fall, wenn man Wushu spielen möchte. Sie enthält außerdem ein ausführliches Spielbeispiel und kommt insgesamt auf sechsundzwanzig Seiten. **WUSHU** ist aber auch ohne diese Erweiterung spielbar.

Das Spiel ist aus folgender Überlegung heraus geboren: Die meisten Rollenspiele bestrafen die Spieler, wenn diese einen Kampf erzählerisch ausgestalten wollen. Wie leicht wird wegen einer blumigen Beschreibung hier eine höhere Schwierigkeit festgelegt und dort gesagt „Du kannst das nicht!“, weil dem Charakter eine entsprechende Fähigkeit fehlt. Wushu geht den umgekehrten Weg, d.h. je ausführlicher ein Spieler seine Handlung beschreibt, umso einfacher wird sie. Für jedes erzählte Detail gibt es einen Würfel. Außerdem gilt das Prinzip der erzählten Wahrheit: Alles, was erzählt wird, passiert so, wie es erzählt wird. Damit werden die Spieler ermutigt, nicht nur einfach „Ich attackiere!“ zu sagen, sondern auch mal an Lampen zu schwingen oder mehrere Gegner gleichzeitig

anzugreifen.

Und wie sieht ein typischer Wushu-Charakter aus? Eine frisch erschaffene Spielfigur hat etwa drei Merkmale (Traits) mit Werten zwischen zwei und fünf, dazu eine Schwäche mit einem Wert von eins. Werden die Werte dieser Traits mit einem W6 unterwürfelt, so zählt das als Erfolg. Ausrüstung gibt es nicht, genauso wenig wie Geld.

Es gibt, neben einfachen Proben, zwei Arten von Kämpfen: Mook-Kämpfe und Nemesis-Kämpfe. Mooks sind namenlose Schläger, Brutaltrupps, die von den Charakteren weggeputzt werden. Bei solchen Kämpfen würfelt der Spielleiter nicht, er erzählt aber auch nichts. Die Spieler machen alles alleine, d.h. sie übernehmen auch die Beschreibung der Schläger. Nemesis-Kämpfe erinnert eher an ein klassisches Rollenspiel. Dabei tritt der Spielleiter mit mächtigen Einzelgegnern gegen die Charaktere an. Er erzählt und würfelt für die Oberbösewichte, so wie die Spieler für ihre Charaktere würfeln. Dadurch wird das Spiel insgesamt sehr kreativ, bei dem das Erzählen wichtiger ist als das Würfeln.

Damit nicht alles aus dem Ruder läuft, gibt es die Veto-Regel. Der Spielleiter und jeder Spieler hat das Recht, ein Veto gegen eine Erzählung einzulegen. Dies dient als Notbremse, damit keine Details eingebracht werden, die nicht zum Genre oder Spielstil der Gruppe passen. Bei einem Veto wird das Spiel angehalten und überlegt, wie man das Problem aus der Welt schaffen kann. Ein solches Veto stellt die einzige Möglichkeit dar, das Prinzip der erzählten Wahrheit zu durchbrechen. Allerdings wirkt diese Regel meist durch Nicht-Anwendung: Weil niemand will, dass er durch ein Veto unterbrochen wird, erzählt auch niemand etwas, wodurch ein Veto ausgelöst würde.

Der Zwang zum Erzählen ist der große Vorteil von **WUSHU**. Aber auch gleichzeitig der größte Nachteil. Die Kämpfe sind cool und machen viel Spaß – sie sind aber auch ermüdend. Ein Genre ist in einer wenig kreativen Runde schnell ausgeschöpft. In einer sehr kreativen Runde dagegen übertreffen sich die Spieler gegenseitig mit Beschreibungen, wodurch jeder kleine Nebekonflikt zu langwierigen Szenen aufgebauscht werden. Dadurch passiert manchmal nur wenig Handlung in einigen Stunden Spielzeit.

Hat man aber **WUSHU** einmal verstanden, kann man mit der Mechanik nicht nur Kämpfe spielen. Auch für andere Konflikte ist das System gut zu gebrauchen. Eine Flucht aus einem einstürzenden Tempel ist auch nichts anderes als der Kampf gegen einen Brutaltrupp, oder? Die Spielercharaktere schlagen

zwar keine Gegner, jedoch überwinden sie andere Schwierigkeiten wie Fallen und weichen herunterfallenden Brocken aus.

IM VERGLEICH

Vergleicht man diese vier Vertreter der kleinen, freien Spiele, so sieht man hierbei schon, wie groß die Bandbreite ist. Zwar sind sowohl **RISUS** als auch **THE POOL** Universalrollenspiele ohne festen Hintergrund, sie spielen sich jedoch völlig unterschiedlich, da die Rolle des Spielleiters in den Spielen völlig unterschiedlich definiert ist. Hat er bei **RISUS** die klassischen Aufgaben, wird er bei **THE POOL** mehr zum Koordinator, der Anstöße für das weitere Spiel gibt und die gemeinsame Erzählung der Spieler koordiniert. **WUSHU** ist auch recht universell, jedoch mit dem Fokus auf Action und Stunts. Hier tritt alles hinter den ausführlichen Kämpfen zurück, bei denen der SL häufig Zuschauer ist.

CONQUER THE HORIZON ist dagegen völliges Kontrastprogramm. Das Spiel hat einen sehr engen Fokus. Es geht um das Entdecken einer neuen Welt, es gibt keine freie Charakterwahl, es gibt keinen Spielleiter und die Spieler spielen gegeneinander. Trotzdem ist es ein Spiel, das man als Papier-und-Bleistift-Rollenspiel bezeichnen muss, denn jeder Spieler stellt seinen Charakter dar und beschreibt, wie sich die Welt in der gemeinsamen Vorstellung aller Spieler verändert.

Aus dieser Auswahl sind **RISUS** und **WUSHU** die bekannten Systeme. Zu beiden gibt es sowohl vom Autor als auch von Fans kostenfreies und kostenpflichtiges Zusatzmaterial. Die beiden anderen Spiele sind viel unbekannter und werden offenbar auch nicht weiter vom Autor unterstützt. Vielmehr findet man die Regeln im Netz zum Download, es gibt im amerikanischen Spieleentwickler-Forum „The Forge“ Besprechungen und Spielberichte dazu, zu **THE POOL** existieren sogar einige Hausregel-Vorschläge. Alles in allem jedoch viel weniger als bei **WUSHU** oder **RISUS**.

Man kann gerade aufgrund dieser großen Unterschiede keinen Sieger dieses Vergleiches bestimmen. Ich selber spiele alle vier Spiele gerne, aber alle zu unterschiedlichen Gelegenheiten. Während **RISUS** und **WUSHU** gute Con-Spiele sind, mit denen man improvisierte Abenteuer leiten kann, ist **THE POOL** sehr gut dafür geeignet, eine Runde zu spielen wenn die normale Rollenspiel-Runde ausfällt (vielleicht weil der Spielleiter kurzfristig verhindert ist). **CONQUER THE HORIZON** ist ein Spiel, welches man auch mit Leuten spielen kann, die sonst Rollenspielen kritisch gegenüber stehen. Durch die klaren Strukturen und die Siegpunkte spielt es sich wie

ein Brettspiel, aber ohne Brett sondern mit der gemeinsam vorgestellten Welt. Auch als spontane Runde an einem sonst langweiligen Abend immer gut geeignet – aber eben keinesfalls kampagnentauglich oder als Ersatz für das Stammsystem geeignet. Dafür greift man dann doch besser zu **THE POOL**, **RISUS** oder **WUSHU**.

VERWEISE INS NETZ

Freie Rollenspiele im Netz

Links und Material zu 500+ Spielen: <http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/freerpgs>

Projekt Odyssee: <http://www.projekt-odyssee.de>

planetRPG: <http://planetrpg.juergenmang.de>

Xiang's: <http://xiang.dirkhennig.de>

Freie Rollenspiele: <http://www.freie-rollenspiele.de>

Die KUR: <http://www.die-kur.de>

Wikipedia-Eintrag: http://de.wikipedia.org/wiki/Freies_Rollenspiel

Risus

Offizielle Homepage: <http://www222.pair.com/sjohn/risus.htm>

Deutsche Übersetzung: <http://www.greywood.de/risus>

Wiki: <http://risusiverse.wetpaint.com/?t=anon>

The Pool

Download des englischen Originals: <http://www.randomordercreations.com/rpg.htm>

Deutsche Version: http://edlbauer.de/_one-click_uploads/2006/10/pool.pdf

Varianten von The Pool: <http://zork.net/~nick/loyhargil/thepoolvariations.html>

Conquer the Horizon

Original von: <http://ludisto.blogspot.com/2005/10/conquer-horizon-pdf.html>

Wushu

Offizielle Homepage mit weiterführenden Links: <http://www.bayn.org/wushu>

Deutsche Version: <http://www.rollenspiel-almanach.de/02-06-2008/kurzschockers5-mystic-new-york-das-schwarze-schwert>

Andere Übersetzung: <http://wushu-rpg.wetpaint.com>

Wiki: <http://wiki.saberpunk.net>

Große Linkliste: <http://forum.rpg.net/show-thread.php?t=253715> ■

Die klammern Kavernen der kleinen Koboldhexe

EIN EINSTIEGSABENTEUER FÜR FORWARD... TO ADVENTURE!

TEXT: STEFAN SUMSER

ILLUSTRATION: JIM

Dies ist ein Einstiegsabenteuer für **FORWARD... TO ADVENTURE!** für 3-5 Charaktere der ersten Stufe.

Es kann auch leicht auf höheren Stufen gespielt werden, indem man einfach mehr oder zähre Monster in den Dungeon steckt. Einzige Annahme ist, dass die SCs noch keinen Zugriff auf eine magische Waffe haben – nicht dass das Abenteuer daran zerbrechen könnte, aber es würde eine bestimmte Begegnung deutlich einfacher lösbar machen.

AUFHÄNGER UND HINTERGRUND

Im sonst so idyllischen Jöggital in den Bergen der zentralen Provinz gibt es ein Problem: Die Kobolde werden immer aggressiver. Inzwischen stehlen sie systematisch die Schafe der armen Dörfler, und ein Schäferjunge wurde vor drei Nächten sogar von ihnen erschlagen und zu einem finsternen Schicksal in ihre Höhle gezerrt, nur die Mütze hat man noch gefunden.

Der Dorfmann Flavius Haefeli entschließt sich schließlich, zu handeln, und bietet der Gruppe als sie in den Ort kommt 50 Goldstücke, wenn sie in die Koboldhöhle geht, herausfindet was die Kobolde so wild macht und die Ursache beseitigt. Alternativ kann sie auch einfach alle Kobolde töten, was auch als Problemlösung akzeptiert wird.

Die Ursache für die Wildheit der Kobolde liegt in Vrenelia Sprygnar, einer ehemaligen Schankmaid im Dorf. Vor zwei Monaten fiel sie auf die Verlockungen eines ungekämmten, hochnäsigen „Comte“ Alfonso da Testa herein, der sie mit zu seinen „Ländereien“ im Süden nehmen wollte. Schon einen Tagesmarsch aus dem Ort heraus setzte der Vollmond ein, und der „Comte“ stellte sich als Wereswine heraus, der Vrenelia biss und infizierte. Anschließend ließ er sie als unter seiner Würde zurück, und Vrenelia blieb nur der Rückzug ins Dorf.

Vrenelia, sonst eher ein einfältiges und gefügiges Mädchen, entwickelte sich unter ihrem Fluch zu

einer unmöglichen und arroganten Zicke, die sich für etwas Besseres hielt. In ihrer diehenden Stellung konnte das nicht lange gut gehen, und nachdem sie mit dem Wirt Rodolphe Zinsli und den anderen Dörflern aneinandergerasselt war ging sie wutschnaubend in die Wildnis.

Dort traf sie auf den hiesigen Koboldstamm, und die ungebildeten und schwachen Kreaturen brachten sie auf eine Idee. Sie demonstrierte ihre von der Lykanthropie herrührende Unverwundbarkeit gegen normale Klingen, übernahm die Verantwortung für einige Unglücke wie einen Erdbeben im Wald der zwei Koboldjäger das Leben kostete. Schließlich brachte sie so die Kobolde zur Überzeugung, eine mächtige Zauberin zu sein. Als der Häuptling skeptisch blieb forderte sie ihn zum Zweikampf, und gegen das unverwundbare Wereswine konnte er so nur verlieren. Nach diesem „Gottesurteil“ schwang sie sich endgültig zur Anführerin des Stammes auf.

Nun residiert sie mit ihrem Stamm in einer Höhle 5 Meilen vom Dorf entfernt, und wird sowohl vom Wunsch nach Anerkennung ihrer Überlegenheit als auch von Rache an den Dörflern angetrieben, die ihre Überlegenheit nicht anerkennen wollten. Sie steckt hinter der Wildheit und Direktheit der Kobolde in jüngster Zeit, und nachdem geklaute Schafe und zertrampelte Äcker nicht mehr genug waren geschah der Mord am Schäferjungen. Und es wird eher noch schlimmer, wenn die SCs nicht eingreifen...

DAS DORF JÖGGLITAL

Das Dorf besteht effektiv nur aus einem Hauptplatz mit Dorfeiche, dem Haus des Ammanns, der Taverne „Zur fröhlichen Trüffelhatz“, ein paar Bauernhäusern drumrum. Entlang des Berges schlängeln sich weitere Gehöfte, Hütten und Almen, und an einem besonders steilen Hang kann man einen alten Wehrturm sehen.



FLAVIUS HAEFELI, DORFAMMANN

Flavius Haefeli ist ein rotblonder Mann in den späten 40ern mit einem Walrossschnurrbart.

Er hat eine Abneigung gegen alles Fremde außerhalb seines Heimatdorfes, was er gegenüber den SCs nur mit Mühe verhehlen kann, aber er liebt es genug und realisiert die Bedrohung ausreichend, um darüber hinweg zu kommen. Sein Lebenstraum ist es, sein Dorf in einem besseren Zustand zurücklassen zu können als er es übernommen hat, und dass die Leute noch lange mit Ehrfurcht von seiner Arbeit sprechen werden.

Er trägt stets ein kleines Büchlein mit sich, in dem er penibel nach Datum sortiert alles notiert was er bespricht, beauftragt, bewilligt oder sonst wie in seinem Amt ausübt. Wenn es nichts zu notieren gibt dann kann er beobachtet werden, wie er säuberlich alles Veraltete ausstreicht (aber so dass es im Bedarfsfall noch leserlich wäre, wer weiß wann man die alten Einträge noch brauchen

Schankwirt

könnte).

RUDI ZINSLI, SCHANKWIRT

Rudi Zinsli ist ein dicker, glatzköpfiger Mann in den 50ern, der wie scheinbar jeder andere Mann im Dorf auch einen Walrossschnurrbart trägt (wobei seiner grau-gelb vom Pfeifenrauchen ist). Man sieht ihn nie ohne seine Pfeife im Mund, und seine Stimme ist heiser vom permanenten Rauchen.

Er betreibt die Taverne „Zur fröhlichen Trüffelhatz“. Er spricht stets mit lauter Stimme, lacht laut und reißt gerne solange Witze über seine Gäste, bis er ein Freibier braucht um Schlimmeres abzuwenden. Die Einheimischen sind es schon gewohnt und wissen wie es gemeint ist – die SCs könnten negativer darauf reagieren.

Rudi Zinsli kann anfangs nicht mehr tun als Fremdenzimmer anbieten, aber sobald die SCs Vrenelia gefunden und identifiziert haben ist er die Informationsquelle Nummer Eins. Sie hat bei ihm als Schankmaid gearbeitet, und er kann lang und breit erzählen wie sie früher war, wie sie sich vor 2 Monaten verändert hat und wie sie in die Wildnis verschwunden ist. Er weiß aber nichts davon, dass sie zu einem Wereswine geworden ist, und weiß auch nichts über ihr Verhältnis zu den Kobolden. Er kann aber erzählen wie sie sich für eine große Zauberin gehalten hat, Wissen das den SCs helfen könnte wenn sie

es über die diplomatische Linie versuchen.

VERLASSENER TURM

Den alten Wehrturm am Steilhang ließ der Graf von Chüntlibergen vor 100 Jahren errichten, als der benachbarte Baron von Chygaggia mit Krieg drohte und Jöggital die direkte Grenze zwischen Graf und Baron bildete.

Es kam nie zum Krieg, und überhaupt erwies sich der Turm als militärisch dämliche Idee. Inzwischen ist er in den gräflichen Archiven in Vergessenheit geraten, und Efeu und Spinnen haben ihn erobert.

Er spielt keinerlei Rolle für das Abenteuer selbst, aber Vrenelia ist an ihm interessiert „weil alle echten Zauberer in einem Turm leben“.

IN DER HÖHLE

GENERELLES

Kobolde, Wereswine und Skelette haben alle Darkvision, es gibt also keinerlei Beleuchtung im ganzen Dungeon! Menschen und andere Charaktere ohne Darkvision müssen selbst Beleuchtung wie Fackeln mitbringen; Kobolde würden versuchen die Charaktere mit Entwaffnungsstunts von diesen zu trennen und sie so in den Nachteil zu bringen

Die Stellen auf der Karte auf denen Geröll aufgeschüttet ist, lassen nur einen ungefähr 5 Fuß hohen Spalt zwischen Geröll und Decke.

Kleinere Wesen (v.a. Kobolde, aber auch Zwerge und Halblinge) können sich hier normal bewegen. Menschengroße Wesen legen hier nur 1/3 ihrer Bewegungsweite zurück und erleiden -2 auf alle Würfe wenn sie darauf stehen.

Ein ACT INT Crafting(Stonework) DC10 zeigt, dass das Geröll künstlich aufgeschüttet wurde und nicht natürlichen Ursprungs ist.

WANDERnde MONSTER

Zufallsbegegnungen finden in der Höhle bei einer 1 auf 1W6 statt, wann immer ein Raum betreten wird. Die Begegnung wird mit 2W6 erwürfelt:

- 2 Wereswine (in Raum 8 und 9: nichts)
- 3-4 1 Koboldweibchen (in Raum 8 und 9: 1W6 Riesenratten)
- 5-7 1 Koboldweibchen (in Raum 8 und 9: nichts)
- 8-9 1 Koboldkrieger (in Raum 8 und 9: nichts)
- 10 1W3 Koboldkrieger (in Raum 8 und 9: 1W6 Sugasangues)

11-12 Koboldschamanin (in Raum 8 und 9: nichts)

5 Koboldkrieger und 5 Koboldweibchen gelten immer als „draußen“ um zu jagen, Beeren zu sammeln, Trinkwasser für das Wereswine zu holen oder sonstige Erledigungen durchzuführen

Zufallsbegegnungen in der Höhle werden mit diesen aufgefüllt (sie kehren gerade zurück oder brechen auf), bis dieser „Draußen“-Pool erschöpft ist; danach werden weitere Zufallsbegegnungen dieser Art als „keine Zufallsbegegnung“ behandelt.

Ebenso können Koboldschamanin und Wereswine nur auftauchen, wenn sie noch leben.

RAUMBESCHREIBUNGEN

1.) Höhleneingang

Wer sich das Geröll im Osten ansieht und einen ACT INT Craft:Stone DC15 besteht sieht, dass das Geröll höchstens vor wenigen Tagen künstlich aufgeschüttet wurde, etwa zur Abraumbeseitigung oder als Barrikade.

(Tatsächlich haben die Kobolde es erst vor kurzem hier aufgeschüttet um noch einen Schutz vor den Untoten zu haben, falls sie angreifen sollten.)

2.) Korridor

2 Koboldkrieger

Die beiden stehen Wache, wobei der untere den Eingang im Süden und der westliche den Eingang im Westen im Auge behält.

Sollten sie auf einen einzelnen Gegner treffen so greifen sie ihn zusammen an, andernfalls rennen sie davon um Hilfe zu holen.

Einer geht nach Raum 6 und 7 und dringt dann über Raum 1 in den Korridor 2 ein.

Der andere rennt in Raum 3, holt Hilfe und versucht die Eindringlinge in Korridor 2 festzuhalten bis die Verstärkung durch Raum 1 eindringt.

Im Falle besonders starker Eindringlinge (etwa solchen mit Magic Missiles) kann der Kobold der in Raum 3 rennt auch Vrenelia und deren Wachen aus Raum 4 dazuholen.

Eine umsichtige Gruppe, die um die Ecken späht, kann sie vorab entdecken und unter Zuhilfenahme von Heimlichkeitsfertigkeiten, Zaubern oder reinem Pressing einen nach dem anderem außer Gefecht setzen oder austricksen.

3.) Vorzimmer

6 Koboldkrieger

Die zwei Krieger an der Tür zu 2 stehen

Wache, alle anderen sind mit essen, schlafen oder dergleichen beschäftigt und brauchen erst einmal eine Runde um alles stehen und liegen zu lassen, ehe sie in einen Kampf eingreifen.

Einer von ihnen rennt nach 4, um Vrenelia zu verständigen. Ein weiterer wird mittels Stunt versuchen sich an den Eindringlingen vorbeizupressen um Hilfe aus Raum 7 zu holen, falls das die Kollegen aus 2 nicht schon getan haben.

Bei einer Durchsuchung des Raumes findet man 3 Kupferstücke im Schlafplatzgewirr. Zudem stellen sich die Decken und Unterlagen der Kobolde als bunte Frauenkleider in Menschengröße heraus. (Vrenelia hatte sie aussortiert, weil die bunte Kleidung nicht in ihr neues Image als finstere Zauberin gepasst hat.)

4.) Residenz des Wereswines

Wereswine + 4 Koboldkrieger

Hier residiert Vrenelia; zu ihren Taktiken siehe den NSC-Eintrag. Sie wird in der Regel am Schreibtisch sitzen und Schriftrollen ähnlich vollkrakeln wie die in Raum 5. Tagsüber (von Morgengrauen bis nachmittags) schläft

sie hingegen auf einem improvisierten Nachtlager hinter dem Schreibtisch.

Die Koboldkrieger hier sind ihre Leibgarde und ihr fanatisch ergeben. Sie werden auch gegen eine Überzahl den Kampf aufnehmen, und solange sie an der Seite ihrer Herrin kämpfen oder dazu kämpfen um ihren Rückzug zu decken erhalten sie +2 auf ihre Moralchecks.

Vrenelia selbst sind die Koboldkrieger egal, und sie wird sie ohne mit der Wimper zu zucken opfern wenn es ihr dabei hilft zu entkommen.

Die Regale sind voller vollgekrakelter Schriftrollen, und auf dem Schreibtisch steht ein Set aus Tintenfass und Federkiel. Unter einem Stoß Blätter auf menschlicher Augenhöhe im Regal hinter dem Schreibtisch ist ein kleines Holzkistchen versteckt. In diesem befindet sich der gesammelte Schatz des Wereswines, den die Kobolde für sie zusammengeklaut haben: 10 Goldstücke, 19 Silberstücke und 73 Kupferstücke.

Niemand hier weiß vom Geheimgang von 9 nach 4, und wenn er erstmals genutzt wird muss der Monsteranführer (üblicherweise Vrenelia) einen ACT Check DC15 bestehen,

oder die Monster hier verlieren ihre Handlung in der ersten Kampfunde.

5.) Lagerraum

In diesem Lagerraum trocknet Dauerwurst aus Schafffleisch, die Fässer und Kisten enthalten fertige, und das Regal enthält leere Schriftrollen. Auf menschlicher Armhöhe liegt im Regal eine beschriebene Schriftrolle, auf die Zeichen gekrakelt wurden so als ob ein Analphabet aus dem Gedächtnis menschliche Schriftzeichen imitiert hätte. (Es ist einer der Zettel die Vrenelia benutzt hat, um so zu tun als ob sie Zauberin wäre; schließlich schreiben echte Zauberer ja den ganzen Tag auf Schriftrollen.)

Der Boden ist mit Sand und Sägespänen bestreut um Feuchtigkeit aufzusaugen, und generell ist es der trockenste Raum im ganzen Dungeon.

6.) Küche

1 Koboldweibchen + 1 Koboldkrieger

Hier werkelt ein einzelnes Koboldweibchen, bewacht von einem Krieger. Bei Gefahr wird das Weibchen nach 7 rennen um Hilfe zu holen, während der Krieger sich zur Feuer-



stelle an der Nordwand zurückzieht und die Eindringlinge im Auge behält bis Verstärkung da ist.

Auf dem Bord über der Feuerstelle stehen 12 Krüge. 9 von ihnen sind mit giftigem Wasser aus der Quelle in Raum 7 gefüllt. Sie können als Fernkampfwaffe geworfen werden (Damage +0, Range 10'). Bei einem Treffer greift der reguläre Fernkampfschaden sowie die Giftwirkung: PAS CON DC15, oder man wird für 8 Stunden bewusstlos. Die Kobolde sind durch ihre reptilische Natur immun gegen das Gift, ebenso wie alle anderen Reptilien.

Wenn die SCs den zurückgezogenen Kobold angehen wollen, dann wird er einen der Krüge nehmen und nach dem nächsten SC werfen. Sollte das eine Lücke schaffen durch die er fliehen kann dann wird er nach 7 fliehen, ansonsten wird er mit den Fernkampfangriffen fortfahren bis ihm die Krüge ausgehen und sich danach im Nahkampf verteidigen bis Verstärkung da ist.

Die SCs können die Giftkrüge gerne mitnehmen, oder selbst Krüge an der Quelle abfüllen. Das Gift verliert aber seine Wirkung, nachdem das Wasser 72h gestanden ist, so dass es den SCs ohne Teleportzauber oder dergleichen nur im Umkreis von wenigen Tagesreisen um die Kavernen herum nützt.

(Das Wasser wird hier aufbewahrt, damit

sich das Gift absetzt und es so für Vrenelia trinkbar ist. Immer die drei Krüge ganz links sind lange genug gestanden um trinkbar zu sein; nachdem diese leer sind rücken alle Krüge nach links, und drei neue werden ganz rechts abgestellt.)

Eine Durchsuchung des Kochgeschirrs fördert einen Topf zutage, in dessen Boden „Zur fröhlichen Trüffelhatz“ geprägt ist. (Vrenelia hat ihn aus dem Gasthaus im Dorf mitgebracht.)

7.) Koboldweibchen

4 Koboldweibchen + 3 Koboldkrieger + Kopnesca

Hier leben die Koboldweibchen. Diese kümmern sich um die hier verteilten Eier, schöpfen Wasser und bringen es zur Küche in Raum 6, flicken Kleidung und tun sonst alle frauentypischen Aufgaben, die in den Kavernen so anfallen.

Auf dem Tisch im Nordosten findet sich ein zerteiltes Schaf. Die Einkerbung im Ohr des Schafes weist es als Besitz des Dorfes aus (ACT INT Farming Lore DC10 oder Vorzeigen im Dorf).

In der südwestlichen Ecke lebt die Koboldschamanin Kopnesca. Sie erschafft den Tag über „Kunstwerke“ wie Bilder, Schnitzereien oder Tonskulpturen, die Vrenelia darstellen sollen, und sie sind präzise genug dass die Dörfler sie identifizieren könnten (wenn sie jemand mitnimmt).

Das Quellwasser hier ist giftig: PAS CON DC15 wenn man es trinkt, oder man wird für 8 Stunden bewusstlos. Die Kobolde sind durch ihre reptilische Natur immun gegen das Gift, ebenso wie alle anderen Reptilien.

Im Falle eines Eindringens würden die Koboldkrieger über 1 und 2 nach 3 rennen (oder über 6 und 2 nach 3, falls die SCs aus dem Osten kamen) und Verstärkung holen. Kopnesca würde versuchen die Eindringlinge zu beruhigen und ihnen einzureden, „dass man doch über alles reden könne“. Sie wird ihnen dazu Wasser aus der Quelle anbieten und selbst demonstrativ einen Schluck davon nehmen. Als Koboldin ist sie immun gegen die Effekte, während die SCs gegen das Gift widerstehen müssten.

Sollte mindestens ein SC dem Gift widerstehen können, oder sollte die Koboldin angegriffen werden, so wird sie ebenfalls nach 3 fliehen, zusammen mit den anderen Koboldweibchen.

Wenn es in Raum 7 zu einem Kampf kommt, dann erhalten die Kobolde +2 auf ihre Moralchecks, da sie ihre Gelege verteidigen.

8.) Vorraum zu Rappenspalter

Der Weg in diesen Korridor führt über Geröll. Wer sich das Geröll vorher explizit ansieht und einen ACT INT Craft:Stone DC15 besteht, sieht, dass das Geröll höchstens vor wenigen Tagen künstlich aufgeschüttet wurde, etwa zur Abraumbeseitigung oder als Barrikade.

(Tatsächlich haben die Kobolde es erst vor kurzem hier aufgeschüttet um noch einen Schutz vor den Untoten zu haben, falls sie angreifen sollten.)

Im Anschluss an das Geröll, teilweise davon verborgen, sind dünne Bretter angebracht. Ein PAS INT Detecting And Disarming Traps DC 15 weist darauf hin dass sich darunter eine Fallgrube verbergen muss, während ein PAS INT Perception DC 15 die Charaktere darauf hinweist, dass sie bei jedem Schritt etwas kleines und hartes vor sich fallen hören. (Es handelt sich dabei um kleine Steinchen im Geröll, die zwischen die Spalten der Bretter rutschen und aufschlagen.)

Die Bretter sind darauf ausgelegt maximal Wesen von Koboldgewicht auszuhalten. Schwerere Wesen (wie Menschen, Zwerge, Elfen, Orks oder Skelette) krachen durch die Bretter; von den Standardrassen in FTA! sind lediglich Halblinge leicht genug um unbeschadet über die Falle zu kommen.

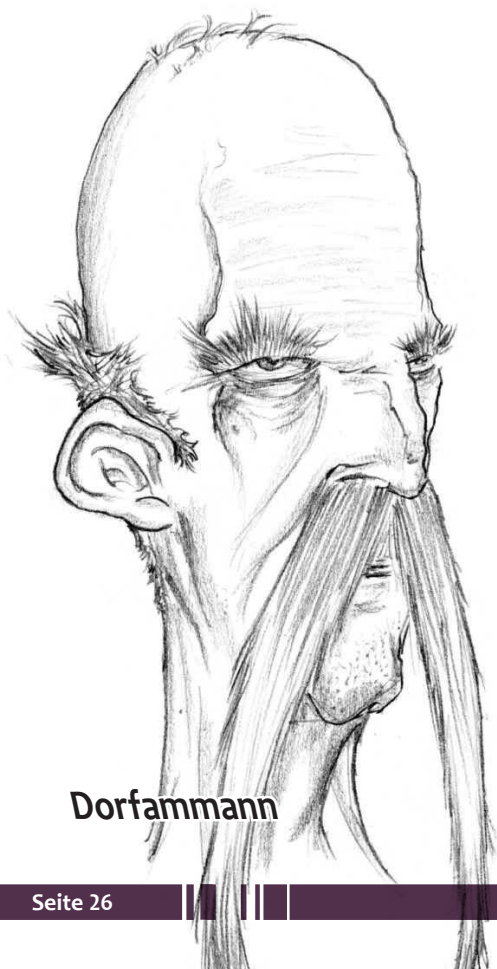
Wer die Falle auslöst, der stürzt 10' in die Stachelgrube und erleidet 1W6 Fallschaden sowie 3W6 Schaden durch die Stacheln. Zusammengenommen bedeutet das in der Regel den sofortigen Tod für Anfängercharaktere.

Um die Grube zu überwinden könnten die Charaktere springen, ein Seil (mit Wurfhaken) an der Decke befestigen und sich rüberschwingen, die Wand entlang rüberklettern, oder Magie verwenden.

Man könnte auch die Grube mit Geröll auffüllen. Das ist sicher, aber zeitaufwendig, und der Lärm würde die Kobolde in Raum 2 und 7 alarmieren, die entsprechend agieren.

Die Skelette in Raum 9 werden es hören, aber nicht darauf reagieren, da es ihr Ziel ist ihren Schatz zu schützen.

Das Geröll und die Stachelgrube wurden von den Kobolden angelegt, um die Skelette in Raum 9 davon abzuhalten oder sie wenigstens dabei zu verlangsamen, zu den Kobolden vorzudringen. Entsprechend wurde das Geröll auch nur auf Koboldseite aufgeschüttet, da man nicht davon ausging dass irgendwer von Koboldseite zu den Skeletten gehen und das Geröll entsprechend ausnutzen würde.



Dorfamann

Dass dieser Schutz wegen des Desinteresses von Rappenspalter am Rest der Kavernen eigentlich überflüssig wäre, ist den Kobolden und Vrenelia nicht bewusst.

9.) Rappenspalter's Thronraum

Hier thront der untote Rappenspalter auf seinem Thron im Norden, umringt von seinen Skeletten.

Zu Rappenspalter's Geschichte, Aussehen, Taktik und Motiven siehe die NSC-Beschreibung.

Die Skelette bleiben im Raum, während Rappenspalter mit krächzender, gieriger Stimme von den SCs die Herausgabe all ihrer Münzen und Schätze verlangt. Sie sollen sie dazu in die Nische im Fuß des Thrones legen.

Kommen die SCs der Aufforderung nach, so werden sie von den Skeletten umringt und angegriffen. (Rappenspalter kann immer wieder neue untote Wachen gebrauchen, und so kann man sicherstellen dass keine Schätze unterschlagen werden.)

Wenn die SCs sich weigern stürmen die Skelette heran und greifen sie an. Sie werden die SCs aber maximal bis zum Eingang von Raum 9 verfolgen, da sie den Schatz nicht unbewacht zurücklassen wollen.

Die Skelette werden auch an den Eingang stürmen wenn sie von dort aus beschossen, mit Stunts angegangen, verzaubert oder anderweitig angegangen werden.

Der Thron ist aus Stein.

Am Fuß des Thrones befindet sich eine Nische, in der Münzen glänzen. Holt man sie hervor, so erbeutet man 8 Goldstücke, 42 Silberstücke und 68 Kupferstücke.

Die Lehne schließt direkt an die Wand an und ist mit sechs Edelsteinen im Wert von je 10GS besetzt. Wer die Lehne aus nächster Nähe betrachtet und einen ACT INT Perception DC 15 besteht, bemerkt einen Luftzug. Genauere Untersuchung zeigt, dass die Lehne nicht ganz abschließt und sich hinter dem Thron ein Durchgang zu einem Raum befindet. Genaueres lässt sich so aber nicht erkennen.

Wer direkt an der Lücke längere Zeit lauscht und einen ACT INT Perception DC20 besteht, hört hin und wieder die kreischen Stimmen von Kobolden – und die einer menschlichen Frau.

Wird die Lehne zerstört, so erschafft man einen direkten Durchgang zu Raum 4. Sowohl Vrenelia und ihre Kobolde als auch die SCs sind erst einmal überrascht. Die Anführer beider Parteien legen erst einmal eine PAS INT Perception ab und vergleichen ihre Re-

sultate. Der mit dem schlechteren Resultat ist erst einmal überrascht, und seine Fraktion kann in der ersten Runde nicht handeln.

SCs, die ankündigen dass sie sich auf einen Kampf oder eine Begegnung gefasst machen, erhalten +5 auf diesen Check.

Sollten die SCs die Stimmen gehört haben und so sicher wissen dass sie etwas auf der anderen Seite erwartet, so erhalten sie nicht nur +5 auf ihren Check, sondern verlieren ihre Handlung auch dann nicht wenn sie gewinnen. Im besten Fall handeln dann beide Fraktionen ganz regulär.

NSC

KOBOLDKRIEGER

HD 1
HP: 3
Speed: 1
Combat 2d6+3 (+6 mit kurzem Speer)
PAS +3
ACT +3
Special: move 30', Darkvision 60'

Kobolde sind kleine (ca. halblingsgroße) Goblinoide. Kobolde tragen üblicherweise Lederrüstung mit Helm (insgesamt DR2). Sie kämpfen mit einhändigen Nahkampfwaffen (üblicherweise kurze Speere, +3 Damage) oder feuern mit Schleudern (+3 Damage, Reichweite 50').

Auch die Koboldkrieger kämpfen selten wenn sie nicht einen klaren Vorteil im Konflikt haben. Auf Befehl des Wereswines hin werden sie auch in ungünstiger Position die Stellung halten und Verstärkung leisten, aber auf sich gestellt handeln auch sie eher feige und holen auch in klaren Notlagen wie zerdepperten Gelegen eher Verstärkung als sich dem Feind direkt zu stellen.

KOBOLDWEIBCHEN

HD 1
HP: 2
Speed: 1
Combat 2d6+2
PAS +3
ACT +3
Special: move 30', Darkvision 60'

Die Weibchen sind unbewaffnet und werden gar nicht kämpfen, sondern direkt fliehen und Hilfe suchen (etwa wenn die Gelege der Kobolde bedroht sind). Allenfalls nutzen sie Stunts um sich eine Fluchtmöglichkeit zu schaffen falls sie in die Enge ge-

trieben werden, wie etwa der Versuch unter den Beinen der SCs durchzuwischen und so illegales Gelände zu durchqueren.

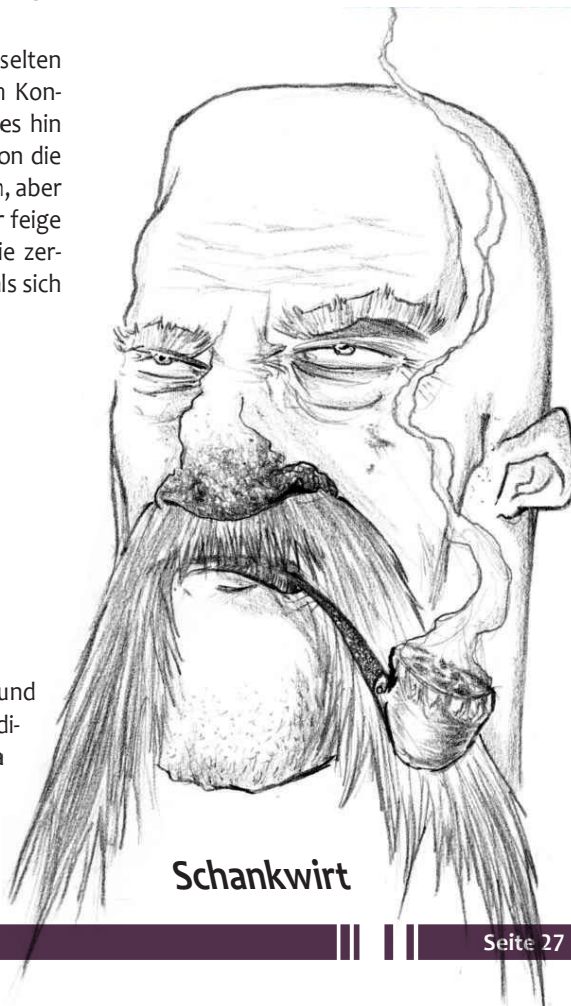
KOPNESCA, KOBOLD"SCHAMANIN"

HD 1
HP: 2
Speed: 1
Combat 2d6+2 (+3 mit Dolch)
PAS +4
ACT +4
Special: move 30'

Kopnesca die Schamanin ist ebenso unbewaffnet und feige wie die anderen Weibchen, wenn auch etwas ausgebuffter und bereit aus der zweiten Reihe mit Stunts zu unterstützen und die Truppen anzuführen.

Auch Kopnesca ist ebenso unmagisch wie das Wereswine. Was sie in ihre Position gebracht hat war eher ihr kriecherisches Auftreten und ihre Loyalität gegenüber dem Wereswine und die darauf erfolgte Deklaration dass sie eine Schamanin sein muss, wenn sie so klar die Überlegenheit und das Genie des Wereswines erkennt.

Kopnesca trägt eine selbstgefertigte



Schankwirt

schlechte Nachahmung der Kleidung des Werewines. Meistens sitzt sie in ihrer Ecke in Raum 7 und fertigt „Kunst“werke an, die das Werewine darstellen, um ihm zu huldigen.

VRENELIA, WERESWINE

HD: 2

HP: 20

Speed: 2

Combat: 3d6+6 (+11 mit Flammenzungendolch)

PAS: +4

ACT: +3

Special:

- Base move 30'
- natürliche DR4, immun gegen normale Waffen; verletzbar durch magische Waffen, Silber und Feuer
- führt Flammenzungendolch +3 (Spezialeigenschaften s.u.)
- sieht in der Dunkelheit, erleidet bei Tageslicht -2 auf alle Würfe
- in Menschengestalt +4 auf Bluffs und Täuschungen (inklusive Stunts)

Das Abenteuer dauert wahrscheinlich nicht lange genug dass sie zum Einsatz kommt (erst an Tag 14 des Abenteuers ist Vollmond), aber in Swinegestalt würde der Flammenzungendolch durch den Biss ersetzt (Damage+3) und der Schaden gegen überraschte Gegner wie bei einem Assassin-Rogue verdoppelt.

Werewines sind eine besondere Art von Lykanthropen, möglicherweise mutiert durch den Kontakt mit reinem Chaos. In menschlicher Gestalt sind sie leicht schmutzig und ungekämmt, plustern sich aber so auf als ob sie überlegen wären und das Sagen hätten. (Werewines können allerdings versuchen ihre wahren Gefühle mit Täuschung zu verbergen, wenn es ihren Zwecken dient.) Werewines lügen ständig, und sie werden alles behaupten (inklusive absurder Thesen), um eine Diskussion mit einer Gruppe zu gewinnen, der sie begegnen, und sie dazu zu bringen mitreisen zu dürfen. Sie behaupten oft sie seien mächtige Zauberer, Champions einer Gottheit, reiche Händler die kurzzeitig unter einer leeren Kasse leiden (was stets die Schuld anderer ist), herausragende Gelehrte oder begabte Künstler. Sie versprechen hohe Belohnungen für jeden der mit ihnen reist oder ihnen hilft, in die Zivilisation zu kommen.

In Vollmondnächten verwandeln sie sich in einer erschreckende humanoide Schweine- kreature und werden versuchen, ihre (vorzugsweise hilflosen) Feinde mit ihrer Krank-

heit zu infizieren. Jeder, der durch Swinebisse Schaden erleidet, muss einen PAS WIS Check (DC15) bestehen, oder er wird zum Werewine. Zusätzlich muss er (auch in menschlicher Gestalt) den Befehlen des Werewines gehorchen das ihn infiziert hat (sofern dieses noch lebt). Während der Zeit in der ein infizierter Charakter sich in eine Schweine- kreature verwandelt steht er nicht unter Kontrolle des Spielers, und der SL entscheidet welche furchtbaren und degenerierten Taten er begehen könnte.

Werewines sind immun gegen normale Waffen, können aber mit Silberwaffen, magischen Waffen sowie Flammen verletzt werden.

Zum Glück sind Werewine besonders feige wenn sie auf einen entsprechend bewaffneten Gegner treffen, der tatsächlich dazu fähig ist zurückzuschlagen; unter solchen Umständen erhalten alle Versuche, sie einzuschüchtern, einen Bonus von +5.

Spezielle Besitztümer

- Flammenzungendolch +3
- Spruchbuch über Runenmagie, in Zwergisch geschrieben (kann es nicht lesen da sie kein Zwergisch beherrscht, führt es aber trotzdem mit um sich als Zauberin zu profilieren)
- Leichter Heiltrank (1W6+1HP)

Aussehen

Vrenelia ist eine junge Frau mit braunen Haaren und Augen. Sie sieht nicht schlecht aus, aber ihre Krankheit lässt sie leicht ungekämmt und schmutzig wirken und verrät dem Betrachter ihre wahre Natur als Werewine.

Sie trägt immer noch die Schankmaiden- kleidung aus ihren alten Tagen vor der Infektion, hat sie aber inzwischen mit bestimmten Beeren und Flechten schwarz gefärbt um eher als „mysteriöse Zauberin“ durchgehen zu können. Sie trägt auch einen spitzen Hut in den arkane Symbole gestickt sind (welche sich von jedem Zauberer als falsch identifizieren lassen).

ACT INT Occult Lore DC 10: Die Arkane Symbole sind alle falsch

ACT INT Occult Lore DC 25: Sie ist kein Mensch, sie ist ein Werewine in menschlicher Gestalt

ACT INT Occult Lore DC 30: Werewines sind anfällig gegen magische Waffen, Silber und Feuer.

Verhalten

Vrenelia ist vom Auftreten her eine Mischung aus einem verzogenen Prinzesschen, das als mächtige Zauberin posiert, und einer einfältigen Dorfschlampe. Sie ist schnell damit Dinge einzufordern und langsam darin

Zugeständnisse zu machen, und ebenso wie sie sich als hochgebildet und mysteriös geriert stolpert sie oft über komplizierte Wörter und ist sich nicht zu schade ihre Reize einzusetzen um sich zu retten.

Ihr großen Ziele sind Rache an den Dörfern, die sie missverstanden und zu gering geschätzt haben, und Anerkennung als mächtige, überlegene und kluge Zauberin – was schwer fällt, da sie kein Quäntchen magische Kraft hat.

Zuallererst ist sie aber feige und auf den eigenen Vorteil bedacht, und sie wird diese beiden Ziele wie auch die Kobolde jederzeit opfern, wenn es das ist was sie ungeschoren davon kommen lässt.

Vrenelia will mit den Charakteren immer zuerst reden, um jede Gefahr zu vermeiden. Sie weiß dass 98% aller die aus dem Dorf kommen nichts mitführen könnten was ihr schaden könnte, aber sie ist dennoch vorsichtig und vermeidet alles, was ihre Weiterexistenz als einzigartiges Schneeflockchen gefährden könnte.

Zu den Forderungen die sie stellt siehe „Strategien“.

Im Kampf versucht sie Gegner zu sich in den Nahkampf zu locken, solange sie keine Waffen einsetzen die ihr schaden können (Silber, Feuer, magische Waffen). Sie wird versuchen so viele Gegner wie möglich an sich zu binden, damit ihre Kobolde an der zweiten Front möglichst leichtes Spiel haben, denn überschüssiger Schaden ficht Vrenelia nichts an solange er nicht von Magie, Silber oder Feuer herrührt.

Man sollte hier die Spieler nach Treffern darauf aufmerksam machen wie schnell sich Vrenelias Wunden wieder schließen und sie bis auf ihre Kleidung wieder wie aus dem Ei gepellt aussieht, damit sie erkennen können dass sie immun ist.

Ebenso steht jedem, der sie im Nahkampf mit dem Flammenzungendolch sehen kann, ein ACT INT Perception DC 20 oder ein ACT WIS Sense Motive DC 15 zu. Bei Gelingen erkennt man, dass ihr Dolch nicht nur eine kleine Funkenbahn hinter sich herzieht, sondern dass Vrenelia auch sehr vorsichtig mit der magischen Waffe umgeht um sich nicht selbst mit Klinge oder Funken zu treffen. (Das ist ein Hinweis auf Verwundbarkeit gegenüber Feuer und Magie von Werewines.)

Sollten die Gegner geeignete Waffen dabei haben, dann tut sie ihr bestes um sich aus Nahkämpfen rauszuhalten, und vollführt stattdessen aus der zweiten Reihe Stunts auf der Basis von Bluffs und vorgetäuschten Zaubern („In Deckung meine Kreaturen, ich

werfe das Versteinerungspulver!“).

Wenn der Wind sich dreht, dann wird sie jederzeit ihre Kobolde zurücklassen und stattdessen alleine die Flucht zum Höhleneingang und in die Wildnis ergreifen.

SKELETT

HD: 1

HP: 10

Speed: 1

Combat: 3d6+5 (+7 durch Klauen)

PAS: +3

ACT: +3

Special: move 30', natürliche DR2, attackieren mit Klauen (Damage +2), immun gegen Kälte, Schlaf, Beeinflussung und Furcht/Einschüchterung, resistent gegen Klingenwaffen, sehen im Dunkeln

Skelette sind die grundlegendsten Untoten. Sie haben eine Resistenz gegen Klingenwaffen (der Schadensbonus von Klingenwaffen wird nicht zum Melee Roll addiert, ausgenommen der magiebedingte Bonus von magischen Klingenwaffen). Sie haben eine natürliche Damage Reduction von 2. Sie sind immun gegen Kälte. Sie attackieren mit Klauen (+2 Damage), oder mit Waffen. Sie können im Dunkeln sehen, und sind immun gegen Schlaf, Beeinflussung und Furcht. Ein einschüchterung.

Die Skelette in diesem Abenteuer stehen unter der Kontrolle von Rappenspalter.

RAPPENSALTER, HERR DER SKELETTE

HD 2

HP 15

Speed 1

Combat 3d6+6 (+12 mit Szepter)

PAS +3

ACT +4

Special: move 30', natürliche DR2, führt Szepter +3 (One-Handed-Weapon), immun gegen Kälte, Schlaf, Beeinflussung und Furcht. Einschüchterung, resistent gegen Klingenwaffen, sieht im Dunkeln

Von ihm getötete Wesen und berührte Tote erheben sich binnen 3 Kampfrunden als Skelette.

Skelette sind die grundlegendsten Untoten. Sie haben eine Resistenz gegen Klingenwaffen (der Schadensbonus von Klingenwaffen wird nicht zum Melee Roll addiert, ausgenommen der magiebedingte Bonus von magischen Klingenwaffen). Sie haben

eine natürliche Damage Reduction von 2. Sie sind immun gegen Kälte. Sie attackieren mit Klauen (+2 Damage), oder mit Waffen. Sie können im Dunkeln sehen, und sind immun gegen Schlaf, Beeinflussung und Furcht. Ein einschüchterung.

Aussehen

Rappenspalter ist selbst nicht von den anderen Skeletten zu unterscheiden. Er trägt aber eine halbverfallene Brokatrobe, eine dicke Goldkette um den Hals sowie zwei große Rubine in den Augen. (Wert je 30 Goldstücke, insgesamt also 90GS.)

Verhalten

Rappenspalter verfügt noch über Teile von Intelligenz, allerdings reichen sie nur noch um ihm Kommandogewalt über seine eigenen Skelette zu geben, und ihn nach immer mehr Gold, Geld und Geschmeiden gieren zu lassen.

Rappenspalter bleibt im Kampf erst einmal in der zweiten Reihe und führt von dort aus Stunts aus, indem er die Angreifer beleidigt. Er kämpft erst wenn er selbst in den Nahkampf verwickelt wird oder wenn nur sein hinzugefügter Einsatz im Nahkampf die Lage noch drehen könnte.

Rappenspalter und seine Gefolgsleute werden Raum 9 nie verlassen, da sie Angst darum haben dass der Skelettschatz gestohlen werden könnte.

Hintergrund

Rappenspalter war ein reicher Kaufmann, der sich vor zweihundert Jahren samt seiner Schätze vor marodierenden Söldnern in der Höhle verbarg. Er starb dort an einer Lungenentzündung, aber seine Geldgier und sein Unwillen seine Schätze zurückzulassen ketteten ihn ans Diesseits. Nun sitzt er tagein, tagaus auf seinem Thron, unfähig und unwillig zur Erlösung und nur darauf bedacht, seine Schätze zu schützen und zu vermehren.

Seine Skelette sind unglückselige Höhlenforscher (wie Abenteurer oder Hirten auf der Suche nach entlaufenen Ziegen), die zunächst von Rappenspalter und später von seinen Gefolgsleuten erschlagen und zu Schatzwächtern gemacht wurden.

RIESEN Ratte

HD: 1

HP: 10

Speed: 3

Combat: 2d6+5

PAS: +3

ACT: +3

Special: base move 40', natürliche DR1

Riesenratten haben eine natürliche DR von 1. Ratten haben eine Beißattacke mit Damage +0, aber jeder der Schaden durch Rattenbisse nimmt, muss einen PAS CON Check gegen DC15 bestehen, oder er erleidet Rattenfieber:

Inkubationszeit: 3 Tage

Schaden: 1 DEX und 1 CON am Tag, außer DC15 PAS CON Check gelingt

Dauer: 3 Tage

Riesenratten haben nur bei einer 6 auf 1W6 Schätze bei sich.

SUGASANGUE

HD: 1

HP: 10

Speed: 4

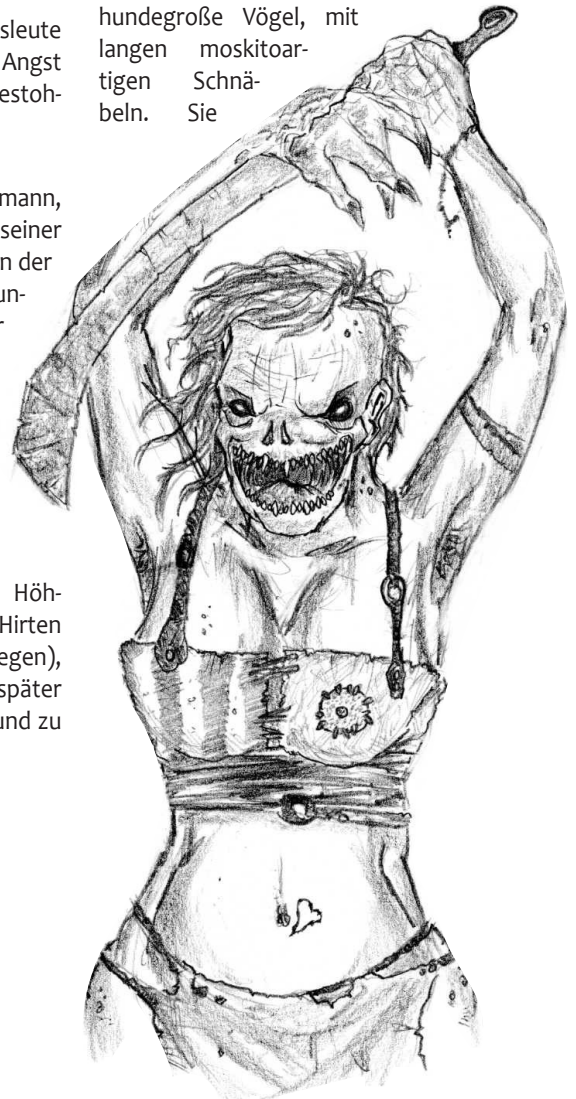
Combat: 2d6+5

PAS: +3

ACT: +3

Special: move 10', fly 40', saugen bei Treffer Blut (s.u.)

Sugasanges sind gefährliche hundegroße Vögel, mit langen moskitoartigen Schnäbeln. Sie



attackieren mit +0. Wenn sie Schaden anrichten, dann stecken sie in der Person die sie angegriffen haben fest, und beginnen Blut zu trinken. Diese und jede weitere Runde entziehen sie temporär 1 CON von ihrem Opfer. Das Opfer kann nichts anderes tun als zu versuchen zu entkommen, mit einem ACT DEX Check gegen das ACT des Sugasanges. Jeder in dem ein Sugasangue steckt wird nicht von anderen Sugasanges angegriffen, da Sugasanges sehr territorial sind was ihre Nahrung angeht. Die verbleibenden Sugasanges werden versuchen, andere Ziele auszusaugen, oder sie tun eben nichts wenn es keine gibt.

Sugasanges haben nur bei einer 6 auf 1W6 Schätze dabei.

STRATEGIEN

Dieses Kapitel befasst sich mit den möglichen Strategien, die die SCs wahrscheinlich verfolgen werden, und wie die Monster mit ihnen angesichts ihrer Ziele, Möglichkeiten und Ressourcen umgehen.

Natürlich kann es immer besondere Umstände geben die einen Ablauf nicht wie geplant möglich oder sinnvoll machen, können innerhalb einer Strategie Taktiken verfolgt werden die hier nicht abgedeckt sind, oder können die Spieler sogar auf Strategien kommen die hier nicht aufgeführt sind.

Dieses Kapitel sollte dennoch hilfreich sein, etwa als Stütze bis zur Notwendigkeit der Improvisation oder als Erinnerung an die Möglichkeiten

und Ressourcen der Monster und wie sie in bestimmten Situationen das Maximum herausholen können.

1.) Dungeoncrawl

Die typische Lösung wird wohl darin bestehen, durch den Dungeon zu kriechen. Hierbei greifen einfach ineinander greifend die Reaktionen der Bewohner.

Es ist wichtig zu beachten, dass die Kobolde koordiniert arbeiten. Sie werden sich nach Möglichkeit nicht in handlichen kleinen vorgeplanten Encountern abschlagen lassen, sondern immer versuchen Überzahlsituationen zu erschaffen um eine Chance gegen die Großlinge zu haben, und lieber fliehen als chancenlos einen unwichtigen Korridor zu bewachen.

Eine Gruppe die offen in einem einzigen großen Aufwasch den Dungeon aufmischen will läuft also wahrscheinlich in Probleme; sinnvoller ist es in vielen kleineren Angriffen und Hinterhalten die Kobolde zu schwächen, ohne vorschnelle Kampfbegegnung auszusuchen und sich den Dungeon zu Eigen zu machen (etwa indem man selbst Fallen aufstellt und die Kobolde anhand der Kenntnis ihrer Alarmpläne hineinlässt).

Hier ist es wichtig dass der Spieler

leiter mitarbeitet und den Spielern diese Möglichkeiten gewährt anstatt sie wie vorgeplant in die Kämpfe zu zwingen, damit sie eine Chance haben. Natürlich steht er auch in der Pflicht in die logischen Konsequenzen zu geben wenn sie hierbei durch Würfelpech oder Planungsfehler ihre Kommandoaktionen nicht wie geplant verlaufen...

2.) Diplomatische Lösung

Sollten die SCs mit den Kobolden sprechen wollen, so wird es auf ihr Auftreten ankommen, ob sie damit Erfolg haben. Zwar sind die Kobolde feige und meiden den Kampf, aber andererseits sind sie auch sehr vorsichtig, wenn es darum geht mit doppelt so großen Leuten mit langen Klingen umzugehen.

Sollten die SCs keinen vertrauenswürdigen Eindruck hinterlassen (ggf. Diplomacy- oder Bluff-Check gegen PAS der Kobolde), so kommt es auf die Situation an, was die Kobolde tun.

Sollten sie es nur mit 1-2 SCs als Unterhändlern zu tun haben, so werden sie die Großlinge „zu ihrer Königin führen“ – was heißt dass sie sie zu Raum 8 führen, wo sie in der Grubenfalle in den Tod stürzen oder sich wenigstens in einer sehr prekären Lage befinden, falls sie die Falle entdecken – schließlich stehen sie so zum einen auf schlechtem Untergrund, zum anderen müssen sie sich mit der Fallgrube im Rücken vor zurückstoßenden Stunts vorsehen, die den sofortigen Tod bedeuten können.

Wenn die Kobolde mit 3 oder mehr Charakteren gleichzeitig konfrontiert sind, so werden sie ihre Kampfchancen als gering einschätzen und versuchen sie des Dungeons zu verweisen. Falls die SCs sich dem Verweis widersetzen und es so aussieht, als ob die Situation zu einem Kampf eskalieren könnte, so seufzen die Kobolde resigniert und führen ihre obige Taktik der „Führung zur Königin“ durch – wenn ein Kampf ohnehin früher oder später unausweichlich ist, dann führt man in besser an einem Ort aus wo man im Vorteil ist.

Falls die SCs vertrauenswürdig und aufrichtig verhandlungsbereit genug erscheinen, so holen die Kobolde Vrenelia an den Dungeoneingang, wo diese erst einmal die Gesinnung der SCs prüft (auch hier Diplomacy oder Bluff gegen Vrenelias PAS).

Wenn die SCs ihre Prüfung nicht überstehen, so lädt sie sie in ihr Gemach (Raum 4) ein. Dort lässt sie von den Kobolden das Giftwasser aus Raum 6 7 bringen und zum Umtrunk aufstellen. Sie selbst hat gute Karten den Rettungswurf zu schaffen, während die SCs komplett bewusstlos werden können,



zumindest aber stark ausgedünnt werden. Gegen diese ausgedünnte Mannschaft würden ihre vor der Tür lauenden Koboldkrieger zusammen mit ihr antreten, und anschließend würden die Bewusstlosen getötet.

Den SCs steht natürlich ein Sense Motive-Check zu um zu erkennen, dass Vrenelia mit dem Wasser etwas im Schilde führt, aber der SL sollte nicht Vrenelias Bluffbonus vergessen.

Wenn die SCs die Prüfung hingegen bestehen, so wird Vrenelia sie auch in ihr Gemach einladen, aber auf den Trick mit dem Giftwasser verzichten. Natürlich werden ihre Kobolde vor der Tür warten falls die Lage eskaliert, aber da sie in erster Linie an ihrem Ziel und erst weit danach am Leben und Tod der SCs interessiert ist, werden sie nur eingreifen wenn die Lage hässlich wird (etwa indem Vrenelia beleidigt wird, besonders wenn es um ihre Einbildung, eine mächtige Zauberin zu sein, geht).

Ihre Forderung besteht darin, von der Dorfgemeinschaft endlich als mächtige Zauberin anerkannt zu werden, sowie den verlassenen Wehrturm zugeschlagen zu bekommen (schließlich leben alle richtigen Zauberer in Türmen). Sie würde dann die Kobolde verlasen, womit das Problem sich lösen dürfte.

Wenn die SCs das annehmen, so liegt es an ihnen wie sie Haefeli für dieses Ansinnen gewinnen. Wenn sie glaubwürdig klar machen können dass das Koboldproblem damit enden würde, sollte es aber nicht zu schwer sein, schließlich gilt Vrenelia als harmlos, und der Turm ohnehin herren- und nutzlos ist.

Dies kann tatsächlich üble Folgen haben (s. Auflösung 3).

3.) Belagerung, um Kobolde auszuhungern

Clevere Spieler werden vielleicht auf die Idee kommen, dass der Dungeoneingang der einzige Weg in und aus dem Dungeon ist, entweder gleich zu Beginn des Abenteuers, oder nachdem sie den Dungeon erkundet haben.

Das ist richtig, und die SCs können diesen Plan gerne verfolgen. Hierbei ist jeden Tag eine Zufallsbegegnung für die Wildnis auszuwürfeln, ähnlich wie wenn die SCs durch die Wildnis reisen würden. Wenn sie dabei auf Kobolde treffen, so können das durchaus Kobolde aus dem obigen Zufallsbegegnungs“pool“ sein, die entweder vom Jagen und Sammeln draußen zurück kehren, oder „Streikbrecher“ die sich vom Dungeon aus an den SCs vorbeidrücken wollen.

Sobald die Kobolde erfahren was ge-

schieht, werden sie Verhandlungen wie unter 2 beschrieben aufnehmen. Wenn die SCs es drei Tage lang aushalten, so kommt Vrenelia hinzu.

In beiden Fällen gibt es ein -2 auf den Gesinnungsprüfungscheck, weil die Zwangslage die Monster wütend auf die SCs macht und sie in erster Linie nach der Lösung des Nahrungsversorgungsproblems als nach Matteeplausch am runden Tisch gieren lässt.

An Tag 7 gehen den Kobolden die Nahrungsmittel aus. Sie werden letztmals Verhandlungen suchen. Danach wird ein Koboldkrieger sich in der Nähe des Ausgangs verstecken und abwarten, ob es im Laufe der nächsten 24 Stunden einen günstigen Moment gibt um anzugreifen.

Sobald sich das ergibt (etwa durch schlafende oder sich von der Blockade entfernende SCs, oder durch eine Zufallsbegegnung mit einem Monster, das zusätzlich Aufmerksamkeit der SCs verlangt), starten sie einen Verzweiflungsangriff mit Maus und Mann und Wereswine, um die Blockade ein für alle mal zu lösen. Da sie verzweifelt sind, das Gefecht entscheidend für ihr weiteres Überleben ist und bei einer Flucht wahrscheinlich ohnehin der Tod lauern würde, erhalten sie bei diesem Entscheidungsgefecht +4 auf alle Moralchecks.

MÖGLICHE AUFLÖSUNGEN

Hier werden die wahrscheinlichsten Auflösungen des Abenteuers gesammelt. Es kann natürlich auch hier Möglichkeiten geben die nicht genannt sind; ebenso mögen manche Konsequenzen dem SL nicht in die Kampagnenplanung passen oder unplausibel erscheinen.

1.) Vrenelia wird getötet

In diesem Fall wird alles gut. Die Kobolde (so sie überlebt haben) werden ruhiger und gehen unkonzentrierter vor, jetzt wo sie keinen starken Führer mehr haben, und nach ein paar Tagen des Abwartens um sicherzugehen erhalten die SCs ihre Belohnung von Haefeli.

2.) Vrenelia kann fliehen oder wird lediglich vertrieben

Auch in diesem Fall verfallen die Kobolde mangels Führung wieder in den alten Status Quo, und die SCs erhalten nach einer kleinen Weile des Abwartens ihre Belohnung.

Vrenelia wird aber immer noch irgendwo da draußen sein, und sie wird schlecht auf die SCs zu sprechen sein. Gegebenenfalls treffen

sie sich wieder, etwa als Zufallsbegegnung auf der Straße außerhalb Jöggglitals, oder Vrenelia tritt in einem der nächsten Dungeons als Obermottz oder Offizierin auf den Plan.

3.) Übereinkunft mit Wereswine, ins Dorf zurückzukehren

In diesem Fall löst sich auch das Koboldproblem, und auch da erhalten die SCs ihre Belohnung. Das Dorf allerdings ist langfristig dem Untergang geweiht – früher oder später wird der Vollmond kommen und Vrenelia sich verwandeln, und mangels magischer Waffen stehen die Chancen der Dörfler schlecht, sich gegen das Wereswine zur Wehr zu setzen. Am wahrscheinlichsten wird Vrenelia eine Kettenreaktion in Gang setzen, bei der immer mehr Dörfler mit der Lykanthropie infiziert werden und wiederum andere infizieren, bis das ganze Dorf mit Wereswines bewohnt ist und sich vielleicht gar ins Umland ausbreitet.

Es könnte ein Abenteuer für sich darstellen, die Welt von dieser Plage zu befreien – oder sich zu retten, falls die SCs wieder nach Jöggglital kommen und sich das als friedfertig kennen gelerntes Dorf in der Vollmondnacht als Hölle auf Erden erweist.

4.) Spielercharaktere gehen und lassen die Dinge weiter geschehen

Die SCs können natürlich auch aufgeben, auf die Belohnung pfeifen und weiterziehen. Auf jeden Fall wird sich das Problem nicht von alleine lösen, und es gibt verschiedene Möglichkeiten:

4.1.) Das Dorf leidet weiter unter dem Terror der Kobolde, der immer schlimmer wird und es schließlich von der Außenwelt abkapselt, weil niemand mehr in dieses gefährliche Gebiet kommen will.

4.2.) Das Dorf wird durch die Kobolde endgültig zerstört (z.B. Vertreibung aller Bewohner oder Brandstiftung), und Vrenelia macht sich mit ihrer Gefolgschaft auf um den nächsten Ort zu finden wo sie als Zauberin anerkannt werden kann – was wahrscheinlich neuen Terror gegen Unschuldige bedeutet.

4.3.) Haefeli oder ein anderer Dörfler fasst sich ein Herz, verhandelt und kommt mit Vrenelia wegen der Anerkennung zu einer Übereinkunft. Auch das besiegelt den Untergang des Dorfes, wenn auch durch Lykanthropie statt durch Kobolde (s. Auflösung #3).

Der SL kann auch mit 1W3 würfeln um das Eintreten eines der obigen Szenarien zu bestimmen, wenn er keine anderen Ideen und Pläne hat und keines der Szenarien ihm deutlich plausibler als ein anderes erscheint. ■

Mord im Kloster

EIN ABENTEUER FÜR WARHAMMER FANTASY

TEXT: KARL-HEINZ ZAPF

ILLUSTRATION: DANIELA KUFNER

VORGESCHICHTE

Abgelegen in den Grey Mountains liegt ein altes Kloster, das sich der Wahrung des Wissens verschrieben hat. In seinen Kellergewölben lagern die unzähligen, namenlosen Schätze aus vielen Kreuzzügen gegen Araby, in seinem massigen Turm befindet sich eine Bibliothek, die ihresgleichen sucht. Die umliegenden Dörfer sind arm, da der Unterhalt dieses Klosters sehr viel Gold kostet und die Mönche sich kaum um weltliche Dinge kümmern, sondern völlig weltfremd ihre Wissensschätze hüten.

Doch seit einiger Zeit geschehen grausige Dinge in der Einsamkeit der Grey Mountains! Seit einem halben Jahr nun schon verschwinden jeden Monat junge Männer und Frauen aus den umliegenden Dörfern, was zu allerlei Unruhe und Furcht geführt hat... Es wurden

Spuren an den Tatorten gefunden, die darauf schließen lassen, dass eine Horde der schrecklichen und monströsen Beastmen die Gegend unsicher

macht, aber bisher sahen sich die Mönche noch nicht genötigt, nach Hilfe schicken zu lassen, denn das Kloster war von diesen Vorfällen nicht betroffen.

Zudem ist es von hohen, wehrhaften Mauern umgeben und kann auf sich gestellt ganz gut einige Zeit auskommen, denn die meisten Mönche üben neben ihrer Beschäftigung in der Schreibstube auch solche Berufe aus wie Schlachter, Bäcker oder Schmied! Allerdings gärt die Saat der Verderbnis tief in den Eingeweiden des Klosters, denn ein junger, adliger Mönch entdeckte vor einem halben Jahr bei seinen Streifzügen durch die gewaltigen Kellergewölbe ein uraltes Buch, gebunden in menschliche Haut, verziert mit unsäglichem Zeichen der Fleischeslust!

Getrieben von einem unerklärlichen Verlangen studierte er den alten Folianten bei Tag und Nacht und endlich wusste er, wie er seine immer noch steigende Lust befriedigen konnte: Im Buch fand er einen alten Vers und ein Ritual, mit dem er eine jener göttergleichen Lustspenderinnen herbeizitiert konnte, die ihm alle seine absonderlichen Wünsche erfüllen würde!

Er vollführte in der Abgeschiedenheit der Kellergewölbe dieses Ritual und rief damit einen Succubus des Gottes Slaanesh herbei (ein höherer Dämon), der sofort daran ging, ihn in die Freuden der Lust einzuweisen...

Danach war der Mönch ihr willfähriger Sklave und der Gedanke an immer weiteren Lustgewinn brachte ihn dazu, ihr alle abscheulichen Wünsche zu erfüllen, die sie äußerte!

Dazu gehörte bald schon, dass in Zukunft bei einer großen Orgie jeden Monat ein jungfräulicher Mensch bestialisch dem unsäglichem Herren der Lust, Slaanesh, geopfert werden sollte. Der Mönch war klug und wusste, sobald er entdeckt werden würde, wäre es mit seinen Freuden vorbei, daher ließ er sich die genia-



le Tarnung mit den Beastmen einfallen.

Außerdem verführte er noch fünf weitere Mönche dazu, an den blasphemischen Ritualen und Liebesspielen teilzunehmen: Sie alle sind dem Succubus mittlerweile völlig verfallen und warten nur darauf, ihn wiederzusehen!

Allerdings widersetzte sich ein Novize den abscheulichen Riten und stürzte sich, ob des Treibens im Kloster wahnsinnig geworden, vom Glockenturm in die Tiefe! Der Succubus indes benötigt die Opferungen, um auf dieser Welt bleiben zu können, und hat in der Zwischenzeit noch weitere Daemonettes herbeigerufen, um langsam aber sicher das Kloster in Besitz zu nehmen und dann eine gewaltige Orgie und anschließend ein wahres Blutbad für Slaanesh anzurichten...

VORWORT

Mord im Kloster ist ein Abenteuer, bei dem sich die Spieler in einer für sie völlig fremden Umgebung und mit ungewohnten Gebräuchen zurechtfinden müssen und die an diesem Ort herrschenden, strengen Regeln nicht brechen dürfen!

Es ist wichtig, die gesamte Atmosphäre im Kloster so düster als möglich erscheinen zu lassen und die Mönche scheinen daher alle irgendein dunkles Geheimnis mit sich herumzutragen.

Dieses Abenteuer ist teilweise sehr frei vom Spielleiter zu improvisieren, andere Teile sind allerdings starr festgelegt, so dass eine nicht unerhebliche Anforderung an Gruppe und Spielleiter gestellt wird. Die wichtigsten Mönche werden in einer kurzen Übersicht vorgestellt, jene, mit denen die Abenteuerer wirklich engeren Kontakt haben, sind im Textverlauf ausführlich erläutert. Im großen und ganzen legt das Abenteuer weit mehr Wert auf stilgerechtes Rollenspiel und gute Interaktion mit den NSC's, wenn auch der Endkampf in den Kellergewölben unter dem Tempel auch erfahrenere Abenteuerer eventuell vor Schwierigkeiten stellen dürfte! Der gesamte Text ist natürlich nur eine Anregung und jeder Spielleiter kann ihm wichtig erscheinende Dinge hinzufügen, abändern, auslassen oder das gesamte Abenteuer neu gestalten.

Übrigens: Ähnlichkeiten mit dem Film bzw. Buch „Der Name der Rose“ sind absolut nicht zufällig...

DER EINSTIEG

Als die Abenteuerer auf dem Kloster ankommen, stehen die abtrünnigen Mönche

gerade vor einem Problem: Die Entführung eines Opfers aus einem nahegelegenen Dorf scheiterte kläglich, sie wurden allerdings nicht erkannt, und nun ist Vollmond und sie haben ihrer „Herrin“ kein jungfräuliches Opfer anzubieten!

Daher entschließt sich einer von ihnen zu einem verzweiferten Schritt: Er betäubt eine junge Frau, welche bei den Schaustellern mitreist, die zur Zeit im Kloster weilen, und opfert sie dann dem Dämon. Der Succubus ist über alle Maßen erzürnt, dass er kein jungfräuliches Opfer erhalten hat, und zerfleischt das Mädchen bestialisch, dessen verzweifelte Schreie niemand hört!

Danach verlangt der Dämon noch mehr Opfer für sich, und sogar die Mönche erkennen, was dies für sie bedeuten wird... In ihrer Verzweiflung bringen sie dem Succubus in der folgenden Nacht einen der nichtsahnenden Novizen als Opfer dar, doch der Dämon ist nun unersättlich geworden – jede Nacht verlangt er nun nach Blut, sonst müssen alle im Kloster sterben...

ÜBERFALL DER MUTANTEN

Die Abenteuerer sind in der Nähe der Grey Mountains unterwegs, als sie auf dem felsigen Bergpfad vor sich auf einmal schrille Schreie vernehmen können, die aber rasch verstummen.

Falls sie sich zum Ort des Geschehens bewegen, werden sie völlig überraschend von der Felswand herab von einer schrecklichen Kreatur angesprungen: Es ist ein Mutant, der hier Wache geschoben hat! Die schreckliche Kreatur hat verzerrte, völlig entstellte Gesichtszüge, gerade so, als wäre das Fleisch geschmolzen und dann wieder erstarrt, zudem sondert er eine schleimige, ätzende Flüssigkeit ab!

Sobald die Abenteuerer dieses Problem beseitigt haben, können sie weiterzilen, dorthin, von wo nun nur noch schreckliche, widernatürliche Geräusche zu vernehmen sind, die sich wie das Zerreißen von Fleisch anhören!

Wenn die Gruppe um den Felsvorsprung biegt, bietet sich ihnen ein furchterregender Anblick: Einige verschreckte Maultiere drängen sich unruhig aneinander, möglichst weit weg von dem Mutantenhafen, der gerade darangeht, einige Menschen zu zerfleischen, die in einfache Kutten gewandet sind. Diese liegen scheinbar besinnungslos am Boden, bewegen sich auf jeden Fall nicht...

Ein wenig abseits steht eine junge, ver-

Säuremutant

Der Mutant erzeugt Furcht bei seinen Gegnern! Seine Säure verursacht zusätzlichen leichten Schaden.

Bruder Meinhard

Bruder Meinhard ist ein älterer, hagerer Mann, der seine Haare kurz geschoren trägt. Er glaubt fest an die Lehren seines Ordens und an seine Göttin. Er ist begierig darauf, endlich in den alten Schriften lesen zu können, welche im abgelegenen Kloster von seinen Glaubensbrüdern verwaltet werden...

Franziska Bast

Franziska ist ein Mädchen, das es im Leben nie leicht gehabt hat. Stets wurde sie von ihren Eltern wegen jeder noch so kleinen Verfehlung hart bestraft, obwohl sie ständig für sie arbeiten musste. Jede noch so kleine Freude blieb ihr untersagt und nur ihre – mittlerweile ziemlich mitgenommene – Stoffpuppe „Sarah“ war ihr stets ein guter Freund. Vor einigen Tagen entdeckten die Dörfler ihres Heimatortes zudem, dass sie ein Mutant ist (das dritte Auge, welches ihr vor einigen Jahren auf der Stirn gewachsen ist, hielt sie bis dahin unter ihrem wild wuchernden Haarschopf verborgen) und jagten sie davon...

dreckte Frau in verschlissenen Kleidern und beobachtet die ganze Szenerie mit aufgerissenen Augen!

Es handelt sich um insgesamt fünf Mutanten und sie sind so damit beschäftigt, die Menschen zu zerfetzen, dass sie die Gruppe vorerst gar nicht bemerken werden.

Untersuchen die Abenteuerer nach dem Kampf die Stätte des Massakers, so können sie nun feststellen, dass es sich bei den Gestalten offenbar um Mönche handelt; von den fünf Mönchen ist nur noch einer am Leben, und er ist relativ schwer verwundet. Er trägt, ebenso wie alle anderen, ein Amulett um den Hals, das eine Waage darstellt (es handelt sich um das Symbol von Verena, der Göttin des Lernens und der Gerechtigkeit).

Der Mönch heißt Bruder Meinhard und die Abenteuerer können von ihm erfahren, dass er und seine Brüder mit einigen Büchern aus der Bibliothek zu Middenheim unterwegs waren, um in einem Kloster in den Grey Mountains die dortigen Mönche über einige schwierige

Die alte Kultstätte

In einiger Entfernung vom Dorf Wissenhofen liegt im Wald verborgen eine alte Kultstätte, die früher von Anhängern des Chaosgottes Tzeentch benutzt wurde. Es handelt sich dabei um einen künstlich aufgeschütteten Erdhügel, auf dem dunkle, fast schwarze Steinbrocken standen, die mittlerweile aber von einigen Soldaten und einem Cleric des Sigmar umgestürzt wurden, als sie hier die Lichtung vom Einfluss des Bösen säubern wollten!

In der Mitte des Hügels, befindet sich ein großer Steinblock, auf dem dunkle Stellen (getrocknetes Blut) zu sehen ist...

Auf der Lichtung wächst nur seltsam bräunlich, verkümmertes Gras und sehr viel merkwürdiges Unkraut, das die Abenteurer nie zuvor gesehen haben. Alle Tiere meiden die Lichtung und auch Töne wirken hier, als würde man sich im dichten Nebel unterhalten, verzerrt und gedämpft!

Sowohl der Steinaltar, wie auch die Steinblöcke sind mit allerlei Symbolen geschmückt, die aber nicht zuzuordnen sind (eventuell kann ein Abenteurer das Zeichen von Tzeentch erkennen).

Zudem haben die Abenteurer zunehmend den Eindruck, dass sie Geräusche aus dem Hügel unter sich hören, zu dem es aber keinen Zugang gibt... Diese Kultstätte hat nichts mit den Geschehnissen in den Dörfern zu tun, aber natürlich haben die abergläubischen Dörfler nur zu schnell eine Erklärung für die Vorkommnisse gesucht und da lag diese Lichtung praktisch auf der Hand...

Textpassagen zu befragen und sich ein Buch übersetzen zu lassen.

Außerdem wollten gerade seine jüngeren Brüder bei den Mönchen lernen, denn das Kloster ist berühmt für seine Gelehrten und seine umfangreiche Bibliothek...

Die junge Frau, welche nahe der Stelle des Massakers gestanden hat, hat sich während des Angriffs der Abenteurer schluchzend und zitternd hinter einigen Felsen verkrochen und wird auf Annäherungsversuche zunächst völlig verängstigt reagieren.

Ihr Name ist Franziska Bast und sie wird vorgeben, von den Mutanten aus ihrem Dorf verschleppt worden zu sein. In Wahrheit wurde sie von dort verstoßen, da sie ebenfalls einer Mutation unterliegt und war auf

der Flucht, ehe sie von der Gruppe aufgegriffen und mitgenommen wurde...

Sie wird zwar keinesfalls zurück in ihr Heimatdorf wollen, wird die Abenteurer aber wohl oder übel begleiten, da sie weiß, wie gefährlich diese Berge sind...

Bruder Meinhard wird darauf bestehen, dass ihn die Abenteurer bis ins Kloster Wissenfels begleiten, zum einen, weil er ihren Schutz benötigt, zum anderen, weil er ihnen Dank schuldet und er die Gastfreundschaft des Klosters für sie in Anspruch nehmen möchte.

Es ist nur noch eine Tagesreise bis zum Kloster und er wird durchsetzen, dass seine toten Brüder innerhalb der Mauern des Klosters – also auf geweihtem Boden – bestattet werden!

DIE REISE ZUM KLOSTER

In der kommenden Nacht könnten sie im Dörfchen Wissenhofen nächtigen, das unterhalb des Klosters liegt, denn den Bergpfad bei Nacht zu bewältigen ist wohl nicht besonders klug! Bei der Erwähnung, in das Dorf zu gehen, zuckt Franziska kurz zusammen, fasst sich aber relativ schnell wieder...

Also können die Abenteurer ihre Reise wieder aufnehmen und kommen kurz vor Einbruch der Dunkelheit in dem kleinen Ort an, der am Fuße eines hohen Bergmassivs liegt...

BESUCH IN WISSENHOFEN

Die kleine und ärmlich wirkende Ortschaft Wissenhofen ist die nächste Station auf der Reise der Abenteurer und sie werden dort bei Einbruch der Nacht ankommen.

Die Häuser ähneln eher primitiven Hütten, was hier am Rande des Empire aber auch nicht weiter verwunderlich erscheint, da Überfälle von plündernden Orcs, Goblins oder schlimmerem Geschmeiß wohl an der Tagesordnung sind!

Ein Abwassergraben verläuft in der Mitte der Dorfstraße und verströmt einen ekelerregenden Gestank. Die wenigen Einwohner, die noch auf der Straße unterwegs sind, werden sich beim Anblick der Gruppe in die Hauseingänge ducken oder schnellstens in den Hütten verschwinden.

In der Dorfmitte erhebt sich eine einfache Statue der Göttin der Gerechtigkeit aus Holz, doch es fällt schwer, die verwitterte Figur richtig zu identifizieren. Direkt daneben be-

findet sich ein überdachter Brunnen mit einer uralten Winde.

Die Einwohner von Wissenfels sind ängstlich und haben den Glauben daran, dass sie von irgendjemandem in einem – für sie – weit entfernten Reich beschützt werden, längst verloren. Sie werden die Ankunft der Abenteurer eher als einen Grund zur Beunruhigung sehen, denn als Grund zur Freude...

Egal, an welche Tür die Abenteurer auch klopfen sollten, es wird ihnen niemand öffnen! Es wäre allerdings auch reinster Wahnwitz, den Bergpfad bei Dunkelheit zu nehmen, obwohl weiter oben am Hang ein massiger Umriss zu erkennen ist, bei dem es sich wohl nur im das Kloster handeln kann.

Schließlich taucht jedoch ein Mann in einfacher, verdreckter Kleidung auf und stellt sich schüchtern als Matthias Fugger vor; er ist sozusagen der Dorfschulze von Wissenhofen.

Nervös und stotternd wird er die Abenteurer befragen und versuchen, herauszufinden, was sie hier wollen. Denn obwohl die Dörfler bisweilen hier durchreisende Mönche gewohnt sind, ist eine so schwer gerüstete Gruppe ein echter Grund zur Aufregung.

„Werte Fremde, ich bin ein einfacher Mann, und... nun, die Leute fragen sich, was so edle Herren wie ihr wohl in unserem Ort suchen? Es gibt eine Horde von Untieren, die schon einige von uns getötet haben und die Leute haben Angst...“

Wird Matthias an dieser Stelle erzählt, dass die Mutanten getötet wurden, so malt sich erst Unglauben, dann aber freudige Erregung auf seinem Gesicht ab.

„Was, wirklich? Aber... das ist ja wunderbar, ganz wundervoll! Das muss ich sofort den anderen sagen...“

Mit diesen Worten dreht er sich um und eilt von Haus zu Haus, wo sich nach und nach die Türen öffnen und verschüchterte Menschen hervortreten, alle einfach gekleidet und von harter Arbeit und zahllosen Entbehrungen gezeichnet.

Die Einwohner von Wissenhofen sind danach zwar immer noch misstrauisch, aber die Tatsache, dass die „Ungeheuer“ endlich tot sind, unter deren Terror das Dorf nun schon einige Wochen leidet, lässt sie ein wenig Zutrauen und neue Hoffnung fassen.

Matthias Fugger wird es sich nun auch nicht nehmen lassen, die Gruppe in seinem Haus unterzubringen und von seiner Frau Gerlinde Fugger bewirten zu lassen. Zwar ist die Einrichtung einfach und oftmals ausgebessert und einer der Stühle gibt unter einem Abenteurer mit einem lauten Knirschen nach, was

die Kinder der beiden, die vom Dachstuhl herunterglotzen, lauthals zum lachen bringt, aber der Eintopf ist einigermaßen schmackhaft und mehr, als sie erwarten konnten...

Matthias zaubert dann noch ein Fässchen mit wässrigem Bier hervor und stößt mit den „Rettern“ Wissenhofens an.

„Liebe Freunde, ihr müsst wissen, bereits drei unserer Dörfler sind von den Monstren entführt und sicherlich aufgefressen worden! Stellt euch das mal vor! Und die arme Hannelore Wuttke ist vor genau einem Monat spurlos verschwunden und nie mehr aufgetaucht...“

Wird Matthias, der innerhalb kürzester Zeit ziemlich betrunken ist, näher hierzu befragt, dann beugt er sich mit Verschwörermiene zu einem der Abenteurer hinüber und murmelt:

„Das hängt bestimmt alles mit dem alten Versammlungsplatz zusammen. Mitten im Wald! Ein unheimlicher, von den Göttern verlassener Ort! Keiner von uns geht dahin. Und glaubt mir, obwohl schon vor vielen Jahren ein Kleriker des Sigmar hier war und den Platz vom Bösen gereinigt hat, so meinen hier doch alle, dass alle schlimmen Dinge dort ihren Ursprung haben!“

Matthias spielt damit auf einen alten Platz an, der früher von Chaosanbetern als Kultstätte benutzt wurde, dann aber in Vergessenheit geriet und vor einigen Jahren von einem Kleriker zusammen mit einigen Soldaten aufgesucht und rituell von den bösen Einflüssen befreit werden sollte!

Dies gelang natürlich nur unvollständig, aber der Ort ist zwar noch äußerst unheimlich und angsteinflößend, doch schon seit Ewigkeiten von jenen vergessen, die hier früher ihre düsteren Rituale abgehalten haben...

Wird Matthias näher über die getöteten Personen befragt, so kann er der Gruppe mitteilen, dass es sich um drei grässlich verstümmelte und angefressene Leichname gehandelt hat, alles Bauern aus Wissenhofen, die den Bergpfad benutzt haben, von dem Mädchen aber bis heute keine Spur mehr gefunden wurde.

Sie ist vor genau einem Monat verschwunden, als der Mond voll, rund und mit einer merkwürdigen rötlichen Färbung am Himmel stand!

„Das arme Ding verschwand einfach aus ihrem Zimmer – wurde aufgebrochen, Fenster, meine ich! Dann fanden wir Spuren, wie von Tieren, die aber auf zwei Beinen liefen...“

Außerdem glaubt Matthias gehört zu haben, dass auch in den beiden anderen Dör-

fern in der näheren Umgebung des Klosters, nämlich Bergstetten und Graufurt in den letzten Monaten, immer am Vollmond, junge Männer und Frauen verschwunden sind!

Hier ist er aber nicht so sicher, denn der Kontakt zwischen den Dörfern ist eher gering und jede Menge Gerüchte werden in die Welt gesetzt...

„Aber das ist ja jetzt alles vorbei, dank euch, liebe Freunde! Jetzt können wir endlich wieder ruhig schlafen...“

Obwohl der Dorfschulze mittlerweile ziemlich betrunken ist, fällt ihm dann auch noch ein, den Abenteuern von jenen Personen zu erzählen, die bereits heute am frühen Abend durch Wissenhofen gekommen sind.

„Das war ein großer Wagen, ganz bunt bemalt, mit Glöckchen an den Seiten! Wollten bei uns Unterschlupf finden, haben aber die Türen nicht aufgemacht. Das waren nämlich keine Leute, die uns geheimer waren! Taschenspieler, Gaukler und Diebsgesindel, so was wollen wir hier nicht in unseren Häusern! Sagten, sie seien eine Schauspieltruppe – habe sie dann zum Kloster geschickt...“

Er wird die Abenteurer wissend anblicken und dann geheimnisvoll fortfahren:

„Dabei ist erst vorgestern fast wieder ein junges Ding aus Graufurt entführt worden! Elsie, die jüngste Tochter der Bradlers. Irgend jemand – oder etwas – wollte zu ihr ins Zimmer steigen, aber ihre Brüder kamen ihr wohl zur Hilfe und man fand seltsame Fußspuren...“

Leider weiß Matthias nichts Genaueres über den ganzen Vorfall, denn die Besuche in den anderen Dörfern sind nicht gerade häufig...

Den ganzen Abend über wird Bruder Meinhard Matthias versichern, dass es wohl Verenas Wille gewesen sei, der nun endlich den Fluch von Wissenhofen genommen hätte durch die Hände der wackeren Abenteurer!

Später am Abend können die Abenteurer in der Scheune nächtigen, einige von ihnen sogar in der kleinen Küche, wenn sie wollen.

Mit etwas Glück können sie Matthias und Gerlinde nebenan flüstern hören, ob dieses Mädchen nicht jene verrückte Person sei, die aus Graufurt verjagt worden ist...

ANKUNFT IM KLOSTER

Am nächsten Morgen sieht Wissenhofen immer noch genauso ärmlich aus wie am Abend zuvor, nur dass die Abenteurer nun die Armut der hier lebenden Leute noch bes-

Bruder Frederick

Bruder Frederick ist ein alter, stets gebückt laufender Mönch, der kaum noch Haare auf seinem Kopf hat. Er ist einer der erfahrensten Schreiber und Übersetzer des Klosters und kümmert sich in seiner spärlich bemessenen Freizeit um den großen Kräuter- und Gemüsegarten, den er mit fast ebensolcher Hingabe pflegt wie die Bücher in der Bibliothek.

Bruder Barnabas

Bruder Barnabas ist ein schrecklich missgestalteter Krüppel, der schon als Kleinkind vor den Toren des Klosters ausgesetzt worden ist. Er ist keineswegs dumm, aber meist sehr verwirrt, ist aber ein äußerst aufmerksamer Beobachter. Trotz der angeblichen Gleichheit aller Mönche im Kloster wird er fast nur für die einfachsten und niedrigsten Tätigkeiten eingesetzt, der Versuch, ihn in der Bibliothek einzusetzen, scheiterte kläglich...

ser sehen können. Sollte Matthias hierauf angesprochen werden, so schaut er nur Bruder Meinhard an und meint dann verdrossen, dass die Ernten in dieser harten Erde immer sehr schlecht seien und das Kloster obendrein auch noch jeden Monat seine Abgabe einfordere.

„Mein Sohn, dies hat schon seine Richtigkeit so, oder höre ich da Zweifel in deiner Stimme?“ wird sich Bruder Meinhard nehmen lassen, woraufhin Matthias sofort versichert, dass er natürlich einsehe, dass die frommen Brüder bei ihren wichtigen Tätigkeiten zu ihrer aller Wohle unterstützt werden müssten.

Ein Blick in seine Augen sagt den Abenteuern allerdings, dass er selbst von seinen Worten keineswegs überzeugt ist...

Schließlich bricht die Gruppe wieder auf und kommt nach einem steilen Weg, der sich hin und her am Berghang entlangwindet, allerdings sogar relativ breit ist, gegen Mittag am Kloster an, das sich dicht gedrängt an einem Felsüberhang vor ihnen erhebt.

Eine hohe Mauer schließt das gesamte Anwesen ein und die Anlage wirkt so fast mehr wie eine Festung, als ein Hort des Wissens.

Zwei Gebäude sind deutlich über den Mauern zu sehen, nämlich ein wuchtiger Turm, der sich im hinteren Teil des Klosters erhebt und mit einer Wand direkt in den Fels hinein-

Bruder Nikodemus

Der blinde Abt des Klosters ist ein warmerherziger und gebildeter Mann, der seine Blindheit mittlerweile akzeptiert hat. Er selbst lebte lange Jahre hier im Kloster und ist ein Verfechter des Vorschlags, auch weibliche Mönche aufzunehmen. Er stellt sein eigenes Wohlergehen hinter das seiner Brüder und den Erhalt des Klosters...

Bruder Waldemar

Dieser ziemlich dicke und ständig schwitzende Mönch scheint ein umgänglicher und witziger Mensch zu sein, in Wahrheit ist er lange schon der neuen „Herrin“ verfallen. Er spielt seine Rolle als gutmütiger und etwas einfältiger Mönch mit größtem Vergnügen, weiß er doch, dass bald schon alle Klosterbrüder dem Tode geweiht sind...

Bruder Raimund

Dieser hagere und wortkarge Mönch ist hauptsächlich in der Backstube anzutreffen, denn Brot ist eines der wichtigsten Nahrungsmittel im Kloster. Bruder Raimund liebt es, in der Backstube zu arbeiten und ist stolz auf seine Tätigkeit als Bäcker, die ihm weit mehr Freude bereitet, als in der muffigen Schreibstube zu sitzen...

gebaut wurde, und ein großes Gebäude mit einem Kuppeldach, das eventuell der Tempel Verenas ist, an das wiederum ein kleinerer Glockenturm anschließt...

An der Außenfassade des Mauerwerks rankt sich Efeu und sonstige Kriechpflanzen empor und verdecken fast schon die Statuen, welche zu beiden Seiten des Tores in kleinen Nischen stehen: Es handelt sich dabei um die Darstellung einer Frau, welche ein aufgeschlagenes Buch vor sich hält, sowie die gleiche Frau, mit einem Schwert und einer Waage in der Hand!

Als die Abenteurer ans Tor klopfen oder rufend Einlass begehren, hören sie von drinnen das Gelächter einer Frau und das Klingeln von Glöckchen – seltsame Laute für diesen Ort der Andacht und des Friedens...

Nach geraumer Zeit wird am Tor ein Sichtfenster geöffnet und ein Mann mit einem spärlichen Haarkranz blickt misstrauisch nach draußen.

„Ja! Was kann ich für euch tun?“

Wird der Grund ihres Hierseins von den Abenteuern oder Bruder Meinhard vorgebracht, so hellt sich seine Miene augenblicklich auf und es ist zu hören, wie ein schwerer Riegel bewegt wird. Langsam öffnet sich das Tor und ein älterer, gebeugter Mann blickt Bruder Meinhard lächelnd an!

„Bruder Meinhard, es ist schön, euch endlich kennenzulernen!“

Er umarmt den Mönch und beide küssen sich förmlich auf beide Wangen.

„Aber habt ihr nicht in eurem Brief geschrieben, ihr bringt noch einige Brüder mit?“

Mit diesen Worten blickt er nachdenklich auf die Abenteurer und als er die zugedekten Gestalten auf den Maultieren sieht, verdüstert sich sein Gesicht... Sobald er über die traurigen Geschehnisse Bescheid weiß, wird er traurig den Kopf schütteln.

„Ein Glück nur, dass diese gottlosen Bestien nun endlich keine Untaten mehr verüben können. Schlimme Zeiten sind das, wo sogar wir unsere Pforten verriegeln müssen. Aber kommt nun herein, ihr werdet sicher müde, hungrig und durstig sein und euch etwas erfrischen wollen!“

Der Mönch stellt sich als Bruder Frederick vor und geleitet die Abenteurer in den weiträumigen Hof des Klosters. Mit einem dumpfen Schlag fällt das Tor hinter ihnen ins Schloss...

Als die Gruppe langsam den Innenhof überquert, können sich die Abenteurer einen ersten Eindruck von diesem Kloster machen, das ganz den Anschein erweckt, als könne es sich einige Zeit ganz gut alleine versorgen, gerade so, wie eine kleine Festungsanlage.

Bruder Frederick wird sich angeregt mit Bruder Meinhard über Textpassagen aus irgendwelchen Büchern unterhalten, welche den Abenteuern völlig unbekannt sind, und beide scheinen begierig darauf zu sein, ihr Wissen auszutauschen.

Plötzlich entdeckt die Gruppe eine gebückte Gestalt beim Brunnen, die vornübergebeugt Wasser schöpft: Als die Kapuze auf einmal zurückrutscht, sehen sie ein schrecklich missgestaltetes Gesicht, in dem die Proportionen nicht zu stimmen scheinen! Ein Auge ist glasig und nässt eine gelblich-weiße Flüssigkeit, wirre Büschel von Haar wachsen auf dem ansonsten kahlen, seltsam verformten Schädel und ein großer Buckel wird sichtbar, als die Gestalt sich aufrichtet...

Der missgestaltete Mönch verzieht den Mund zu einem schiefen Grinsen und stammelt mit nuschelnder Stimme:

„Willkommen, willkommen! Etwas Wasser? Schöner Tag heute. Wie spät ist es, bitteschön, hm?“

Kurz darauf wird Bruder Frederick aufmerksam, bleibt stehen und stellt sich rasch zu den Abenteuern.

„Bring bitte das Wasser weg, Barnabas! Liebe Freunde, Bruder Barnabas hier ist ein wenig... nun, verwirrt, aber ein ebenso treuer Anhänger Verenas wie wir alle innerhalb dieser Mauern!“

Das Kloster ist ein nahezu viereckiger Komplex, der von ca. drei Meter hohen Außenmauern umschlossen wird. Links und rechts befinden sich schmucklose, graue Gebäude aus Stein, die zum Beispiel die Schmiede, das Novizenhaus, den Stall, Bäckerei, Brauerei, Pilgerhaus, Apotheke, Lagerhaus und die Schlachtereieinhalten...

Die Gruppe bewegt sich über einen steinernen Boden, der mit großen Steinplatten ausgelegt worden ist, zwischen deren Fugen an manchen Stellen Unkraut wuchert.

Den gesamten mittleren und hinteren Teil des Klosters nehmen der Tempel und ein mächtiger Turm ein, der sich direkt an die Felswand zu schmiegen scheint. Der Tempel besteht aus einem einzigen, großen Gebäude, an das angrenzend ein ummauerter Säulengang, sowie ein kleiner Glockenturm gebaut wurde; das Gebäude hat zwei Stockwerke und eine große Treppenflucht führt zu einem wuchtigen Portal, dessen Flügel weit offenstehen.

Der Tempel wird gekrönt von einer halbrunden Kuppel, die gesamte Außenfront zeigt kunstvolle Steinmetzarbeiten, welche allesamt Verena oder ihr ergebene Mönche darstellen, die Gerechtigkeit und Wissen unter die einfachen Leute bringen.

Eine große Steineule thront zu beiden Seiten des Eingangsportals, ebenfalls ein Symbol dieser Göttin.

Als sich die Gruppe noch erstaunt umsieht, vernehmen sie erneut das Läuten von Glöckchen und aus einem der Häuser kommt eine lachende junge Frau in schlichter Kleidung gelaufen, die an ihrem Handgelenk ein Armband mit Schellen trägt. Sie wird verfolgt von einem Mann in ihrem Alter, der sie scheinbar fangen möchte; die beiden bleiben abrupt stehen und machen ein (aufgesetzt) betroffenes Gesicht, als sie die Mönche sehen, die junge Frau aber betrachtet die Gruppe nachdenklich und blickt ihr lange nach, was wiederum ihrem Begleiter nicht so recht zu passen scheint...

Nun können die Abenteurer auch einen

Tagesablauf im Kloster

Der Tag im Kloster Wissenfels wird nach dem Sonnenaufgang bemessen. Es gibt feste Zeiten für den Tagesablauf und bei Versäumnissen erwarten die Mönche empfindliche Strafen...

4.40 Uhr	Wecken (mit drei Schlägen der Glocke im Glockenturm)
5.00 Uhr	Erstes Gebet an Verena
6.00 Uhr	Frühstück im Speisesaal
6.25 Uhr	Zweites Gebet an Verena
7.00 Uhr	Bücherstudium
8.00 Uhr	Arbeitszeit (meist in der Schreibstube)
12.00 Uhr	Mittagsgebet
12.30 Uhr	Mittagessen
13.30 Uhr	Arbeitszeit
17.30 Uhr	Abendgebet
18.00 Uhr	Abendessen
18.30 Uhr	Freizeit
20.00 Uhr	Nachtgebet, Erbitten des Segens von Verena
20.30 Uhr	Nachtruhe

hier völlig unpassend wirkenden Wagen entdecken, der an einer der Außenmauern des Klosters abgestellt wurde. Der Wagen wirkt von Wind und Wetter schon ziemlich mitgenommen und ist leuchtend bunt gemalt: Die Darstellung zeigt einen Helden in Rüstung, der gerade eine Prinzessin vor einem feuerspuckenden Drachen errettet.

Bruder Frederick blickt den beiden kopfschüttelnd hinterher.

„In meiner Jugendzeit hätte der ehrwürdige Abt sicher nicht zugelassen, dass solch ein liederliches Volk in unseren Klostermauern Zuflucht findet. Aber die Wege von Bruder Nikodemus sind unergründlich und nun haben diese Leute das alte Pilgerhaus bezogen, das wir schon lange nicht mehr nutzen. Sie bringen nur Unfrieden und Unruhe und unsere jungen Schüler werfen dem Frauenzimmer merkwürdige Blicke zu – wenn ihr versteht, was ich meine...“

Er wirft den Abenteurern (vor allem eventuell unter ihnen befindlichen Frauen) einen wissenden Blick zu und führt sie dann zielstrebig zu einem vereinzelt stehenden Haus.

„Hier lebt unser geliebter Abt, Bruder Nikodemus! Ich werde ihm eure Ankunft melden und wir werden sehen, ob ihr ihn gleich sprechen könnt. Bitte, wartet für einen Augenblick!“

Damit verschwindet der Mönch in dem Gebäude...

BESUCH BEIM ABT

Schon kurze Zeit später erscheint der lächelnde Mönch wieder und bittet die Gruppe hinein. Dort empfängt sie der ehrwürdige Abt des Klosters, Bruder Nikodemus.

Es handelt sich um einen alten Mann mit völlig kahlasirtem Schädel, der einen grauen Vollbart trägt. Er sitzt in einem einfachen Stuhl und seine Augen sind milchig-weiß, ein deutliches Zeichen dafür, dass er wohl blind ist. Als die Abenteurer eintreten, lächelt er freundlich.

„Seid willkommen auf Kloster Wissenfels. Wie ich gerade hörte, ist eure Reise nicht sehr gut verlaufen. Verena sei Dank, dass wenigstens ihr an diesem Ort des Wissens und – so hoffe ich – auch der Weisheit angelangt seid!“

Er winkt einem jungen, dunkelhaarigen und ein wenig verschlafen wirkenden Burken und trägt ihm auf, Tee für die Gäste zu bereiten.

„Das ist Bruder Gerhard, ein junger Novize, der zwar erst seit kurzem bei uns ist, den ich aber mittlerweile unentbehrlich finde. Solltet ihr weitere Fragen haben, wendet euch bitte an ihn oder Bruder Frederick hier.“

Bald schon ist der dampfende Tee fertig, ein herbes Gemisch aus allerlei verschiedenen Kräutern.

„Ihr werdet die Regeln unseres Klosters etwas streng finden, aber ich muss euch während eurer Anwesenheit hier bitten, euch möglichst ebenfalls daran zu halten. Dies ist die Bedingung für den Aufenthalt hier. Ebenso merkwürdig mag es euch erscheinen, dass hier nur männliche Mönche leben, wo unsere weise Herrin doch eine wundervolle Frau ist. Doch dies ist seit alters her so, wenn auch die Debatte über die Aufnahme weiblicher Novizinnen ständig im Gange ist!“

Er lächelt wieder und trinkt von seinem Tee.

„Sobald ihr euren Tee getrunken habt, wird euch Bruder Frederick ins Pilgerhaus führen, wo ihr zusammen mit unseren anderen Gästen untergebracht seid. Fühlt euch frei, euch im Kloster umzusehen und das zu tun, was euch beliebt, solange es nicht den Klosterfrieden stört. Wie gesagt, wenn ihr weitere Fragen haben solltet, bitte wendet euch an Bruder Gerhard!“

Nach dem Tee bringt der alte Mönch die Abenteurer zum Pilgerhaus, wo sie ihre Zimmer beziehen können.

„Na, ruht euch erst einmal ein wenig aus!

Ich muss mich sputen, denn ich habe noch im Kräutergarten zu tun...“

Mit diesen Worten verabschiedet sich Bruder Frederick von ihnen, Bruder Wilhelm ebenfalls, denn er wird während seiner Anwesenheit im Haus der älteren Mönche untergebracht...

Mit keinem Wort wird der Abt den Tod eines der jüngeren Novizen erwähnen, der allgemein im Kloster totgeschwiegen wird! Der junge Mann namens Bruder Friedrich stürzte sich eines Nachts vom Glockenturm, keiner hatte eine Erklärung hierfür (obwohl einige Mönche bemerkt haben, dass er in den vorherigen Tagen unruhig, nervös und ängstlich gewirkt hatte).

Sollten die Abenteurer wirklich herausfinden, dass es vor kurzem einen Toten im Kloster gegeben hat, so können sie eventuell auch noch herausbekommen, dass der unglückselige Novize relativ oft mit Bruder Gerhard zusammen war und die beiden sich scheinbar sehr gut verstanden haben...

DIE KLOSTER-GEBÄUDE

Das Kloster Wissenfels besitzt für eine Einrichtung dieser Art sehr viele Gebäude, die alle dazu dienen, die Mönche von der Außenwelt nahezu unabhängig zu machen. Die schmucklosen Steinhäuser sehen nur wenig Tageslicht, bedingt durch die Felswand, aber Teile des Innenhofs werden durchaus von der Sonne beschienen, so unter anderem der kleine Kräuter- und Gemüsegarten neben der Küche.

Alle Gebäude haben gemeinsam, dass sie extrem kleine Fenster aufweisen, die fast schon wie etwas zu groß geratene Schießscharten wirken.

1. PFÖRTNERHÄUSCHEN

In diesem kleinen Steingebäude, das mit einem Minimum an karger Einrichtung auskommt, versah bis vor einigen Jahren noch der alte Pförtner, Bruder Dietrich seine wenig aufregende Tätigkeit. Da jedoch Besucher des Klosters extrem selten sind, hatte der grauhaarige Greis nicht sonderlich viel zu tun – außerdem ließ sein Gehör stetig nach und er hatte oft Schwierigkeiten, Besucher wahrzunehmen, die vorn an das Tor klopfen oder nach ihm riefen!

Irgendwann starb der alte Mönch friedlich im Schlaf, was vor allem Bruder Frederick schwer traf, da der alte Mönch sein bester Freund war und sie oft nächtelang über theologische Themen debattierten...

2. STALL

Dieses große Holzgebäude in unmittelbarer Nähe des Tors beherbergt die wenigen Reittiere der Verena-Mönche ebenso wie die Veschläge der Nutztiere wie Hühner, Ziegen und wenige Kühe. Derzeit befinden sich hier in den großen Boxen ein paar Mulis und die Pferde der Schauspielgruppe.

Ein Novize namens Bruder William, der jüngste Zugang des Klosters, kümmert sich um das Wohlergehen der Tiere im Stall, er ist einer der sechs verblendeten Mönche, die in den Kellergewölben unter dem Turm ihre dunklen Riten abhalten.

Im oberen Bereich des Stalls lagert getrocknetes Heu, der Heuboden ist über eine Holzleiter zu erreichen. Der Stall ist ein großes, dunkles Gebäude, in dem er vor Tiergeräuschen nur so wimmelt. Falls das Komplott der Kultisten aufgedeckt werden sollte, ist dies der Ort, wo sich Bruder William verstecken würde...

3. NOVIZENHAUS

Dieses zweistöckige, langgestreckte Haus hat eine Eingangstüre, die direkt in einen langen Korridor führt, von dem beiderseits viele Türen abgehen. Diese schließen spartanisch eingerichtete Kammern ab, in welchen die jüngeren und erst neu aufgenommenen Mönche, die Novizen, leben, wenn sie nicht gerade irgendwelche Dienste im Kloster zu verrichten haben (und dies ist eher selten der Fall).

Jede Kammer beinhaltet eine Schlafnische in der Wand, die mit ein wenig Stroh ausgelegt ist, sowie einen kleinen Tisch, einen Stuhl und eine Waschschiüssel. Die wenigen persönlichen Habseligkeiten der Novizen sind in einer kleinen Truhe untergebracht.

Über der Türe hängt die Abbildung einer Waage... Zwei weitere Novizen sind an den unheiligen Umtrieben im Kloster beteiligt, denn gerade sie sind äußerst unsicher und daher noch leicht zu beeinflussen. Es handelt sich um Bruder Volkhart und Bruder Wielan, die in letzter Zeit eher kränklich wirken und unaufmerksam sind, was aber noch nicht so sehr aufgefallen ist.

Derzeit leben elf Novizen im Kloster, die noch nicht die dreijährige Aufnahmezeit hinter sich gebracht haben, welche sie zu „mündigen“ Mönchen im Angesicht von Verena macht.

4. MÖNCHSHAUS

Dieses Gebäude sieht dem Novizenhaus sehr ähnlich und unterscheidet sich auch in

nen nur unwesentlich von dem direkt dahinter befindlichen Bauwerk.

Immerhin sind die hierin befindlichen Wohnkammern ein klein wenig geräumiger und es gibt sogar im Zentrum des Hauses einen großen Kamin, der das gesamte Gebäude bei Bedarf mit ein wenig Wärme versorgt...

5. BADEHAUS

Dieses einstöckige Gemäuer beherbergt einige große Badezuber, sowie ein Becken mit eiskaltem Wasser. Über dem Becken ist eine Wandmalerei des Gottes Manann zu sehen, doch die Farbe und der Deckenbelag haben unter der Feuchtigkeit bereits sehr gelitten...

In unzähligen kleinen Nischen stehen Kerzen, deren Wachs an den Wänden herabgelaufen ist. Dieses Haus kann im Winter durch einen mächtigen, allerdings völlig schmucklosen Kamin beheizt werden und das gemeinschaftliche Bad stellt somit eine der wenigen „Freizeitbeschäftigungen“ der Mönche dar und obendrein bietet das Badehaus eine der

wenigen Gelegenheiten, wo sich die Mönche „privat“, also ohne vorgegebenen Tagesablauf treffen und unterhalten können.

6. SPEISESAAL

Dieses langgestreckte Gebäude beherbergt als Einrichtung lediglich mehrere drei lange Tafeln sowie einen einzeln stehenden, kleineren runden Tisch und natürlich sehr viele Sitzgelegenheiten.

Die langen Tafeln bieten Platz für alle im Kloster lebenden Mönche, während der einzelne Tisch für den Abt und die ältesten Mönche des Klosters reserviert bleibt. Dieser Raum wird über den Kamin der Küche im angrenzenden Gebäude mitbeheizt und hat an der Decke einen wuchtigen Kerzenleuchter...

7. KÜCHE

Die Küche besitzt mehrere Kochgelegenheiten sowie einige Regale, auf denen das Geschirr gelagert wird. Die Kochutensilien wie Töpfe und Pfannen hängen über dem Kochplatz in der Mitte des viereckigen Raums, in einer kleinen Kammer finden sich die wichtigsten Kräuter und Gewürze für die Essenszubereitung, wenn diese auch nur sehr spärlich eingesetzt werden... Direkt neben der Küche ist der Kräuter- und Gemüsegarten, wo die Mönche und natürlich vor allem der dickleibige Bruder Waldemar, der auch die Aufsicht über die Küche hat und als Koch fungiert, alle nötigen Pflanzen anbau-

en, die sie im Kloster benötigen.

Auch Waldemar ist ein heimlicher Anhänger der „neuen“ Göttin, die wundersamerweise mitten im Kloster erschienen ist und in ihm längst vergessen geglaubte Gelüste wachgerufen hat. Der dicke Mönch ist einer der fanatischsten Anhänger der Kultisten und wird wie ein Wahnsinniger wüten, falls seine neuen Ideale in Gefahr geraten sollten. Er beseitigt die „Abfälle“, welche bei den Orgien anfallen, das heißt, wenn wieder Unschuldige geopfert werden, ist am nächsten Tag wieder eine Fleischbeilage im ansonsten kargen Essen der Mönche, die nicht weiter nachfragen, ob wirklich wieder ein Tier geschlachtet worden ist...

Da sich hinter dem Gebäude in einem kleinen, überdachten Anbau auch die Schlachtereibefindet, wo das Blut in großen Fässern gesammelt wird, ist es für den dicken Mönch auch kein Problem, seine widerwärtige Arbeit zu verrichten.

8. BÄCKEREI

Der Duft von frisch gebackenem Brot umweht ständig dieses kleine Gebäude in der Nähe des Klostereingangs und hier ist in den frühen Morgenstunden Bruder Raimund anzutreffen, der mit dem Mehl, welches eigens mehrmals im Jahr ins Kloster gekarrt wird, zu backen.

Da Brot und Bier sozusagen die „Grundnahrungsmittel“ der Mönche darstellen, ist der hagere Mönch eine der wichtigsten Personen im Kloster. Die Backstube beherbergt lediglich einen großen Ofen und natürlich alle Utensilien, die Bruder Raimund für seine Tätigkeit benötigt.

Zur Zeit lernt er gerade einem der älteren Novizen, nämlich Bruder Heinrich seine Kunst, aus dem weißen Mehl die wohlschmeckenden und nahrhaften Brotlaibe zu backen...

9. SCHMIEDE

In diesem, in Richtung Innenhof hin offenen, Gebäude arbeitet der Mönch Bruder Cornelius, ein stämmiger, wohlbeleibter und gutmütiger Geselle, der immer für einen Scherz zu haben ist.

Allerdings ist natürlich nicht immer Arbeit für einen Schmied im Kloster und daher bleibt die Schmiedesse meist kalt. Wenn der Mönch allerdings den Schmiedehammer schwingt, so hallt es weithin über den ganzen Innenhof und Bruder Cornelius führt wieder irgendeine Reparatur aus, um die ihn seine Brüder gebeten haben...

10. ABTSHAUS

Zwar predigt dieses, für die Verhältnisse des Verena-Glaubens eher sehr strenge, Kloster die Gleichheit aller Brüder untereinander, nichtsdestotrotz bewohnt der jeweilige Abt ein eigenes, kleines Häuschen. Dieses einstöckige Gebäude ist zwar auch spartanisch eingerichtet, besitzt aber eine eigene kleine Bibliothek mit Lesezimmer, einen relativ gemütlichen Wohnraum und ein Schlafgemach mit einem richtigen Bett. Die Äbte des Klosters werden nach dem Tode eines Abts von allen Mönchen gewählt, die Novizen sind hiervon ausgeschlossen. Meist ist es so, dass der neue Abt immer auch der älteste Mönch des Klosters ist, oder jener, der bereits am längsten hier lebt und arbeitet.

Ebenfalls hier im Haus lebt der persönliche Novize des Abts, der ihm zur Hand geht und allerlei Besorgungen und Botengänge für ihn verrichtet. Dies ist Bruder Gerhard und er ist es auch, der in seiner Langeweile und Neugier in den Gewölben unterhalb des Klosterturms inmitten aller der Schätze aus unzähligen Kreuzzügen nach Araby das verbotene Buch fand und damit das Unheil heraufbeschwor...

In seiner kleinen Kammer unter dem Dach hält er unter den hölzernen Bodenbrettern die Beastman-Verkleidung zusammen mit zu Klauen umgearbeiteten Stiefeln versteckt.

Ebenfalls hier versteckt liegt ein in gegerbte Menschenhaut gebundenes Buch, das sich bei Berührung warm und schweißnass anfühlt! Auf seinen Seiten finden sich Abbildungen der abscheulichsten und perversen Art und es dreht sich hauptsächlich um den Liebesakt und die richtige Anbetung von Slaanesh, dem Herrn der Lust...

Allerdings kann ein weiser und willensstarker Mann auch viel Wissen aus dem Inhalt gewinnen, denn es finden sich hier viele Informationen über die Dämonen und die Magie des Slaanesh.

Dieses Buch der Dämonenkunde trägt den bezeichnenden Titel „Die tausend Gesichter der Lust“.

11. PILGERHAUS

Dieses kleine Gebäude bot früher wandernden Pilgern Unterschlupf für die Zeit, in welcher sie hier im Kloster verweilten. Doch die Zeit der Pilgerfahrten ist größtenteils vorüber und nun können hier alle jene für eine gewisse Zeit nächtigen, die – aus welchen Gründen auch immer – ihr Weg an die Klostermauern geführt hat.

Natürlich ist auch dieses Gebäude extrem einfach eingerichtet und gleicht sehr dem

Novizenhaus: Die Zimmer sind klein und beinhalten lediglich eine Schlafnische im festen Mauerwerk, Tisch, Stuhl und Schränkchen für persönliche Habseligkeiten. Es gibt mehrere Zimmer und die Abenteurer werden hier untergebracht, ebenso die Schauspieler, die bereits vor ihnen ihre Quartiere bezogen haben...

12. BRAUEREI

Hier befindet sich die Brauerei des Klosters, wo ein kräftiges und gehaltvolles Bier hergestellt wird, das zu fast allen Speisen gereicht wird. Daher liegt hier auch meist ein relativ würziger Geruch in der Luft und das Haus beherbergt fast nur die großen, offenen Zuber, in denen das Bier heranreift.

Bruder Herwig ist dafür zuständig, dass das Bier ordentlich gelingt und der Mönch mit seiner dicken, roten Nase und den stets geröteten Wangen ist selbst das beste Beispiel dafür, wie stark das Gebräu ist, welches er herstellt...

13. LAGERHAUS

In diesem einfachen Holzschuppen befinden sich fast alle Vorräte des Klosters, wo sie in Kisten, Fässern und Säcken aufbewahrt werden.

14. VERENA-TEMPEL

Bei weitem das größte Bauwerk im ganzen Kloster und auch das am schönsten gearbeitete Steingebäude.

Eine große Treppenflucht führt zum doppelflügligen Portal hinauf; der Tempel wird gekrönt von einer halbrunden Kuppel, die gesamte Außenfront zeigt kunstvolle Steinmetzarbeiten, welche allesamt Verena oder ihr ergebene Mönche darstellen, die Gerechtigkeit und Wissen unter die einfachen Leute bringen.

Eine gewaltige Steineule thront zu beiden Seiten des Eingangsportals, ebenfalls ein Symbol dieser Göttin. Wie fast alle Tempel Verenas im gesamten Empire, so ist auch dieses Bauwerk eigentlich lediglich eine gewaltige Halle, in welcher das Echo jeden gesprochenen Wortes oder auch nur der Schritte der Anwesenden deutlich und ehrfurchtgebietend widerhallt.

Mehrere Gebetsbänke befinden sich zu beiden Seiten des Mittelganges, der über sich die Wölbung der Kuppel hat. Hoch oben in den Seitenwänden befinden sich die langen, schmalen Fenster, die nur wenig Sonnenlicht hereinlassen, weswegen Tag und Nacht unzählige kleine Kerzen brennen.

Die Kultisten des Klosters

Diese Mönche haben ihren Glauben hinter sich gelassen und dienen fanatisch ihrer neuen „Herrin“, was sie letzten Endes sogar dazu bringt, ihre eigenen Brüder im Kloster nur als Fleisch für den Dämon zu betrachten. Längst haben sie ihre Menschlichkeit hinter sich gelassen und gieren nach immer neuen fleischlichen Genüssen...

Bruder Gerhard

Dieser junge und gutaussehende Novize dient dem Abt als persönlicher Helfer und nutzte diese Position aus, um seine eigenen, verdorbenen Ziele zu verfolgen. Ursprünglich war er nur der vom Klosterleben gelangweilte Sohn adliger Eltern, doch durch die Lektüre des verbotenen Buches aus den Kellergewölben und den Umgang mit dem Dämon wurde aus ihm ein lüsterner, wahnsinniger Kultist, der für sein perverses Vergnügen über Leichen geht...

Bruder Waldemar

Der fette Mönch ist den Umgang mit Blut gewohnt und der Gedanke, dass seine „Herrin“ ihn verlassen könnte, treibt ihn zur Raserei...

Der Tempel wird dominiert von einer gewaltigen Statue der Göttin Verena, die als reife und schöne Frau dargestellt wird, die auf einem Thron sitzt, ein aufgeschlagenes Buch auf den Knien und eine Eule auf der Schulter.

Auf einem der Stuhllehnen steht ein Tintenfass, in dem ein Federkiel steckt. Linkerhand führt eine Tür ab, die in den kleinen Glockenturm führt, während rechts eine weitere Tür zu sehen ist, die in einen überdachten Kreuzgang und den Klostergarten führt. Alle Gebete der Tagesabläufe finden hier im Tempel statt und auch in ihrer freien Zeit halten sich viele der Mönche hier auf, um mit der Göttin Zwiesprache zu halten...

Hinter der Statue Verenas befindet sich eine verschlossene Tür, die in die Schreibstube des Bibliotheks-Turmes führt.

15. GLOCKENTURM

Dieser kleine, runde Turm beinhaltet nur eine steinerne Wendeltreppe, die sich steil nach oben windet, wo sie in einer Kammer endet, in der an der Decke eine Glocke befestigt ist. Ein Seil befindet sich an einem hölzernen Gestell und hiermit werden die wichti-

gen Abschnitte des Klostertages eingeläutet. Die Holzverkleidungen des Glockenraums, die normalerweise die Fensteröffnungen bis etwa Hüfthöhe verschließen, weisen an einem Fenster schwere Schäden auf, gerade so, als wäre hier jemand – oder etwas – hindurchgebrochen...

16. KREUZGANG

Dieser Ort soll ein Platz der Erholung und Entspannung sein, aber auch eine Stelle der inneren Einkehr. Der Kreuzgang ist in der Mitte offen, dort befindet sich ein gepflegter Garten, in dessen Mitte eine Statue von Verena steht. Die Gänge werden von Säulen gesäumt, an denen die Mönche ins Gespräch vertieft oder in Gedanken versunken vorbeilaufen.

Oftmals setzen sich auch Mönche mit einem Buch hierher, um in völliger Ruhe und Abgeschlossenheit zu lesen...

In einer ruhigen Ecke des Kreuzgangs liegt auch der Friedhof des Klosters, auf dem die verstorbenen Mönche bestattet werden (die Äbte werden im Tempel beigesetzt).

Falls die Abenteurer sich den Friedhof genauer ansehen, so können sie feststellen, dass sich ein relativ frisches Grab darunter befindet (es dürfte in etwa einen bis maximal zwei Monate alt sein)!

Dies ist natürlich die letzte Ruhestätte des unglückseligen Novizen namens Bruder Friedrich, der von Bruder Gerhard in den Kult eingeweiht wurde und sich nach der ersten Teilnahme an einem Ritual – von Schuld und Angst zerfressen – vom Glockenturm stürzte!

17. BIBLIOTHEKS-TURM

Bei diesem Bauwerk kann sich kein Betrachter dem Gefühl der Ehrfurcht und des Erstaunens verwehren!

Der wuchtige Turm, der direkt an den Verena-Tempel angebaut ist und mit einer Wand direkt am Felsgestein des Berges endet, ist viele Stockwerke hoch und auch hier finden sich nur kleine, schmale Fenster.

Lediglich in der Schreibstube, die sich im unteren Stockwerk befindet, gibt es große Fenster, damit das Licht für die Schreibarbeiten der Mönche besser ist. Von der Tür im Tempel gelangt man über eine kurze Treppe nfluucht auch gleich in den Schreibsaal, der mit unzähligen Schreibpulten gefüllt ist, an dem die Mönche oft den ganzen Tag über arbeiten.

Ab und zu kommt es auch vor, dass ein besonders eifriger Mönch auch des Nachts wei-

Schätze im Gewölbe

Wenn die Gruppe die Truhen und Kisten aufbricht und durchsucht, so können sie vielerlei wundersame und wertvolle Dinge finden...

W100 Gegenstand

01-05 Ein reichverzierter, spitz zulaufer Helm mit verrottetem Tuchbesatz (5 GC).

06-10 Eine goldene Gürtelschnalle in Form eines Drachen, mit Edelsteinen als Augen (100 GC).

11-15 Eine große Ornamentschale, die aus Gold und Silber eingelegte Einhörner darstellt (200 GC).

16-20 Ein goldener, geschwungener Kamm, dessen Knauf eine gewundene Schlange darstellt (25 GC).

21-25 Ein mächtiger Sarkophag, der mit Gold und exotischen Symbolen verziert ist (500 GC).

26-30 Ein fremdländisches Musikinstrument aus Metall (5 GC).

31-35 Eine Maske, die scheinbar einen Dämon darstellt, aus schwarzem Metall mit goldenen Einlegearbeiten (30 GC).

36-40 Ein riesiger Kerzenleuchter mit Anhängern aus Kristall (100 GC).

41-45 Kunstvoll gearbeitete, allerdings bereits sehr verrottete, fremdländische Möbelstücke (1 GC).

46-50 Eine Halskette mit schweren Goldplättchen, in die kleine Halbedelsteine eingesetzt sind (150 GC).

51-55 Mehrere Banner, die allesamt Halbmonde oder Sterne in verschiedenen Farbkombinationen zeigen, der teure Stoff ist bereits stark verrottet (1 GC).

56-60 Eine Zeremonienrüstung aus

leichtem Metall (75 GC).

61-65 Zahlreiche fremdländische Waffen, z. B. Krummschwerter oder Bögen (30 GC).

66-70 Ein Medaillon aus Silber in Form eines Halbmondes (20 GC).

71-75 Ein großer Pokal aus Gold mit ringsum eingesetzten Edelsteinen (150 GC).

76-80 Eine Steinstatue, die einen Krieger mit Spitzbart zeigt, der eine fremdländische Rüstung trägt und ein Krummschwert führt (10 GC).

81-85 Ein kunstvoll verarbeiteter Krummdolch in edelsteinbesetzter Goldscheide (200 GC).

86-90 Ein großer Gong (2 GC).

91 Fremdartige Goldmünzen mit dem Konterfei eines spitzbärtigen Mannes und einem Halbmondsymbol (500 GC).

92 Ein Glasflakon aus hauchdünnem, grünem Glas, verziert mit Gold (30 GC).

93 Eine Urne voller Asche, mit fremdartigen Symbolen ringsum (1 GC).

94 Eine Hand aus Gold, Silber und Elfenbein (250 GC).

95 Eine Krone (400 GC).

96 Mehrere, leider bereits stark zerfallene Wandbehänge mit verschiedenen Motiven, aus edelstem Material (10 GC).

97 Eine große Harfe aus Holz, mit Jade- und Elfenbeineinlegearbeiten (200 GC).

98 Ein verzierter Rossharnisch, mit Silber geschmückt (70 GC).

99 Kelche, Teller, Besteck aus Silber (150 GC).

100 Ein Beutel voller Edelsteine (750 GC).

terschreiben möchte, dann werden Kerzenleuchter entzündet, aber dies passiert nicht so häufig...

Eine steinerne Treppe führt vom Schreibsaal zu einer doppelflügligen Tür, die Tag und Nacht verschlossen ist. Lediglich der Abt und der jeweilige Bibliothekar haben Zugang zu den Kellergewölben des Turmes und der gewaltigen Bücherei, die sich in den Stock-

werken darüber befindet! Allerdings ist es ein offenes Geheimnis, dass der derzeitige Bibliothekar, Bruder Gotthold, dem Bier der Klosterbrauerei sehr zugetan ist und daher einen tiefen Schlaf hat. Daher ist es auch für die abtrünnigen Mönche kein Problem, ihm in Vollmondnächten den Schlüssel zu stehlen, der normalerweise an einer Kette um seinen Hals hängt, um dann ihre unseligen Riten zu feiern...

Succubus Zenobia

Dieser weibliche Dämon sieht aus wie eine überirdisch schöne Frau mit Fledermausflügeln, deren rabenschwarzes Haar ihr bis zu den Füßen herabhängt; aus einer Stelle direkt über ihrem Gesäß wächst ein langer, peitschender Schwanz, der am Ende mit einem schwarzen Büschel Haare bewachsen ist!

Der Succubus ist völlig nackt und allein dieser Anblick reicht schon aus, um dem hartgesottensten Mann in den schieren Wahnsinn zu treiben.

Der Succubus besitzt eine Aura, die allein durch ihren Anblick alle Menschen in ihrer Nähe zu ihren Sklaven werden lässt, die ihr dann bedingungslos gehorchen!

Falls dieser Greater Demon des Slaanesh angegriffen wird, so zeigt er sein wahres Gesicht: Die Haare verwandeln sich in peitschende Tentakel, der Mund wird zum Maul mit drei Reihen scharfer Zähne, Hände und Füße verwandeln sich in messerscharfe Krallen und er stößt einen gellenden Schrei aus.

Der Succubus kann von normalen Waffen nicht verletzt werden! Der Succubus erzeugt Furcht in seiner Dämonenform.

Daemonette Lilika

Die Daemonette hat schon viel Gunst in den Augen ihres Meisters Slaanesh erlangt, daher besitzt sie auch auf ihrem ohnehin abstoßend schönen Schädel drei mächtige, vielfach gewundene Hörner...

Daemonette Angeliki

Auch diese Daemonette wurde von ihrem Meister belohnt, sie allerdings mit einem Gesicht, das dem eines der Keeper of Secrets entspricht...

DIE BIBLIOTHEK

Die umfangreiche Bibliothek im massigen Turm erstreckt sich über viele Stockwerke und stellt ein wahres Labyrinth an Gängen, toten Enden, hölzernen Brücken, Torgängen, Kreuzungen und verschiedenen Räumen dar. Es ist fast unmöglich, sich hier zurechtzufinden, und nur der Bibliothekar kennt seinen Weg mit schlafwandlerischer Sicherheit...

In den unterschiedlichen Räumen befinden sich unzählige Bücher und Schriftrollen in Holzregalen, meist aber in steinernen Ni-

schen in den Wänden. Die hier befindlichen Bücher sind fast ausschließlich theologischen Inhalts und in allen nur erdenklichen Sprachen geschrieben, so dass die Abenteurer nur sehr wenig mit ihnen anfangen zu wissen dürften.

Allerdings stellen die – meist aufwendig illustrierten – Werke einen unermesslichen Wert dar und es scheint eher erstaunlich, dass so viel Wissen in einem so abgelegenen Kloster verstaubt. In der Tat sind viele der Bücher eher zweideutiger Natur, das heißt, ihre Autoren zweifeln bisweilen die althergebrachten Lehren an und die Oberhäupter des Verena-Ordens wollten sie „aus dem Weg“ haben.

Ein Gang durch die Bibliothek, mit ihren unzähligen Gängen und den dunklen, nach Pergament und Staub riechenden Stockwerken ist ein eher unheimliches Erlebnis, denn nur wenig Licht vermag die spinnwebenverhangenen Korridore zu erleuchten, so dass jedes Knarren des alten Holzes das Herz schneller schlagen lässt...

DIE KELLERGEWÖLBE

Weit interessanter ist jedoch der ausgedehnte Keller, der sich unter dem Turm und dem gesamten Keller erstreckt, und der sich ebenfalls nur durch die Wendeltreppe im Turm erreichen lässt, die nach unten vor einer verschlossenen, massiven Holztür endet.

Allerdings ist die Treppe nach unten durch eine Steinplatte versperrt, die aber schlecht eingepasst ist, und auch der eiserne Ring, um sie nach oben zu ziehen, kann eventuell entdeckt werden wenn man an dieser Stelle etwas genauer sucht...

Hier, fast schon vergessen und von den Mönchen eher als unnötige Last betrachtet, lagern wahre Reichtümer, die das Herz eines jeden Abenteurers höher schlagen lassen dürften!

Vor langer Zeit führte das Empire und Bretonia Krieg gegen Araby und stattete große Armeen aus, die dort die ungläubigen, schwarzhäutigen Teufel bekämpfen sollten. Auf diesen mächtigen Feldzügen plünderten die Krieger und Ritter viele wichtige Gebäude in dem fremden Land und brachten im Namen der Götter unzählige Schätze mit zurück, die nun in Klöstern und Tempeln lagern und langsam verrotten, bis sie von den Ordensoberen in Zeiten der Not verkauft werden...

Hinter der Tür, deren Schlüssel sich natürlich ebenfalls am Bund von Bruder Gotthold befindet, befindet sich ein langer, feuchter Korridor, in dem das Tropfen von Wasser ständig und entnervend widerhallt.

Zu beiden Seiten führen unzählige kleine, oftmals sehr schmale, Korridore ab, in denen huschende Ratten, riesige Spinnen und andere Kreaturen vor dem Fackelschein flüchten...

Alle diese Gänge führen in Kammern, in denen Truhen und Kisten stehen, die alle möglichen Schätze beinhalten. Reichverzierte Waffen, prunkvolle, mit Edelsteinen besetzte Rüstungen, Kunstgegenstände, Schmuck aller Art, fremdländische Lampen und Leuchter, Zepter, Kronen, Statuen und vieles mehr findet sich, insgesamt ein wahres Vermögen... Allerdings dürfte es den Abenteurern eher schwerfallen, diese Schätze aus dem Kloster zu schmuggeln, denn die meisten davon sind groß und unhandlich. Außerdem werden sie später zur Rechenschaft gezogen, falls etwas fehlen sollte, da die peniblen Mönche natürlich peinlich genau Buch geführt haben über alle jene Dinge, die in den Kellergewölben lagern!

Hier, in diesen dunklen und unheimlichen Kellergängen war es auch, wo die ganze unselige Tragödie ihren Anfang nahm! Der gelangweilte, verwöhnte und vom Klosterleben abgestoßene Novize Bruder Gerhard, der aus einer adligen Familie stammt und von seinem Vater verstoßen wurde, fand ein uraltes Buch, dessen Seiten fast unter seinen Händen zerfielen.

Da er jedoch der fremdländischen Sprache (das Buch stammte ebenfalls aus Araby) mächtig war, begann er, zunächst gelangweilt, dann immer faszinierter, in dem uralten, in Menschenhaut gebundenem Folianten zu lesen. Schließlich kannte er den verderbten Inhalt des Buches, in dem es nur um Slaanesh und seine perversen Gelüste geht, fast auswendig und beschloss, eines der beschriebenen Rituale in den Kellergewölben auszuüben.

Er stahl sich erneut den Schlüssel vom Bibliothekar und vollführte das Ritual, das einen Succubus von Slaanesh (einen Greater Demon) herbeirief, der sich den kleinen Mönch sofort gefügig machte... Der Succubus namens Zenobia beschwor im Laufe der Zeit noch zwei weitere Dämonen, Daemonettes, und sie leben nun in einem abgetrennten Gemach hier in den Gewölben.

DER RITUALRAUM

Es scheint sich bei diesem Raum, der ziemlich weit hinten in den Kellern liegt, um eine Kammer wie alle anderen zu halten, lediglich ein rötlichgrüner Lichtschein und ein wabernder Bodenbelag, der ständig zwischen den Türritzen hindurchdringt, beweist das Gegenteil. Sobald die Tür jedoch geöffnet

Thea Glockauer

Dieses junge, hübsche Mädchen bietet mit seinen langen, leicht gelockten Haaren, den großen Augen und dem sommersprossigen Gesicht wirklich einen schönen Anblick. Der Anschein von Naivität und Unschuld täuscht jedoch, denn Thea ist eine berechnende Person, die vor allem auf ihren Vorteil bedacht ist...

Egon Glockauer

Der junge Mann sieht seiner Schwester wirklich sehr ähnlich und trägt sein langes Haar meist zu einem Zopf gebunden. Er fühlt sich für seinen nun doch schon alten Vater verantwortlich und möchte seine Schwester unbedingt davon abhalten, eine Dummheit zu begehen...

Ansgar Glockauer

Ansgar ist ein älterer Mann mit ergrautem Schnauzbart und einem runzligen, stets lächelnden Gesicht. Er liebt seine Arbeit und hat sein ganzes Leben der Schauspielerei gewidmet, weswegen er aber leider viele „wichtigere“ Dinge übersieht, die aber zum Glück sein Sohn für ihn erledigt...

wird, ist die dahinterliegende Kammer in undurchdringliche Finsternis getaucht, in der leise lustvolle und flüsternde Stimmen zu hören sind und ein süßlich-schwerer Geruch die Abenteurer umschmeichelt!

Kein normales Licht vermag diese Dunkelheit zu erhellen und nur magische Lichtquellen werden den Abenteurern hier etwas nützen; nach kurzer Zeit wird eine Gestalt sichtbar, die von einer schimmernden Aura goldenen Lichts umgeben ist!

Diese Frau sieht exakt aus wie die Statue von Verena im Tempel und ist atemberaubend schön; sie kommt lächelnd auf die Abenteurer zu.

„Ihr habt mich aus meinem Gefängnis befreit, liebe Freunde! Sagt, wie kann ich euch danken?“

Sie blickt alle an und in ihren Augen und durch ihre bloße Nähe glauben diese völlig willenlos zu werden! Im nächsten Augenblick wird Zenobia ihre Maske fallenlassen: Der Raum wird in grelles, rot-grünes Licht getaucht und ringsum an den Wänden befinden sich Wandmalereien perverser und abstoßender Natur, welche zumeist Personen

bei widernatürlichem Liebesspiel darstellen.

In der Mitte des Raums befindet sich ein großes, rundes Bett, auf dem zahlreiche Kissen liegen: Das Laken ist von Blut besudelt und Fleischbrocken, teilweise bereits in Verwesung übergegangen, liegen überall umher! Zwei Daemonettes räkel sich auf dem Bett...

Die Luft in dem Raum ist schwülwarm und Dampfschwaden wallen wie aus dem Nichts um die Abenteurer herum auf. Von der Decke herab hängen unzählige Ketten, die mit Widerhaken versehen sind, und die in einem nicht vorhandenen Wind hin- und herschaukeln und dabei Geräusche verursachen, die wie die lustvollen Schreie von Männern und Frauen klingen...

Auf einigen mächtigen Metaldornen sind halbverweste Leichname aufgespießt, in einigen von ihnen winden sich bereits unzählige fette Maden, während einer davon (falls Bruder Richard getötet worden ist) eindeutig als erst vor kurzem verstorbener, junger Mönch zu identifizieren ist.

Alle weisen schwere Schnittverletzungen auf und wurden offenbar stranguliert! Hinter dem Bett befindet sich ein Monolith in der Form eines Phallus, der über und über mit abstoßenden Symbolen und von metallenen Verzierungen bedeckt ist – von ihm kommt auch das pulsierende Licht.

Im Falle eines doch recht wahrscheinlichen Kampfes werden die Daemonettes in jedem Falle versuchen, den Succubus zu schützen, falls ihr wirklich Gefahr drohen sollte! Alle drei Demons möchten sich eigentlich vorerst nur an den Abenteurern ergötzen und mit ihnen spielen, so wie eine Katze mit einer Maus spielt, bevor sie sie tötet!

Spätestens in der nächsten Nacht jedoch werden sie mit Ketten an den Monolithen gefesselt und rituell während eines orgiastischen Liebesaktes hingerichtet... Sobald der Succubus jedoch getötet werden sollte, verlöschen auch die beiden Daemonettes, da ihre treibende und bindende Kraft verschwunden ist.

Der Tempel des falschen Gottes muss danach mit einem langwierigen Ritual von den Mönchen gesäubert werden, aber dennoch scheint einem beim Betreten der Kammer ständig andauernd jemand etwas zuzuflüstern...

DIE NACHT IM KLOSTER

Sobald die Abenteurer schließlich ihr Quartier im Pilgerhaus bezogen haben, können

sie im Kloster schalten und walten, wie es ihnen beliebt. Sie werden bald schon feststellen, dass es sehr viele ältere Mönche gibt und auch solche, die geistig oder körperlich etwas zurückgeblieben scheinen: Letztere wurden irgendwann von den Eltern vor den Klostermauern ausgesetzt und stammen zumeist aus den umliegenden Dörfern. Sie dienen dem Kloster, so gut sie eben können, denn sie haben keinen anderen Platz, und daher gilt diesem Ort und seinen Bewohnern ihre uneingeschränkte Loyalität...

Auf jeden Fall kann die Gruppe die Klosteranlage kennenlernen, nur die Tür zum großen Bibliotheks-Turm bleibt ihnen verwehrt. Irgendwann wird schließlich das junge Mädchen, das sie bereits bei ihrer Ankunft bemerkt haben, beginnen, sie wenig auffällig zu beobachten und macht dabei einem der Abenteurer schöne Augen...

Sie stellt sich schließlich mit Thea Glockauer vor und verweist auf die Aufschrift auf dem Schaustellerwagen.

„Ihr müsst wissen, Ansgar Glockauer ist mein Vater. Na ja, eben der von der ‘berühmten Schauspieltruppe Glockauer’, die schon vor Emperor Karl-Franz persönlich gespielt hat!“

Sie lächelt scheu: „Das ist natürlich Unsinn, aber die Leute glauben ja ohnehin alles, was man ihnen erzählt!“

Jedenfalls wird Thea einen – oder mehrere – Abenteurer begleiten und dabei über dieses langweilige Kloster meckern oder einige Geschichten aus dem Leben der Schauspieltruppe zum Besten geben.

Insgesamt sind es sechs Schausteller, darunter ihr Vater und ihr Bruder Egon Glockauer, sowie ein paar Komparsen. Sie weiß zu berichten, dass ihr Vater als Dank für die freundliche Aufnahme noch heute Abend ein kleines Stück aufführen möchte, das mit Verena zu tun haben soll!

Natürlich geht es Thea nur um egoistische Motive, denn sie möchte einmal eine bekannte Schauspielerin bei Hofe sein und sucht daher verzweifelt nach Kontakten oder Männern mit Geld.

Sie ist ein flatterhaftes, leichtlebige junges Mädchen und dies wird ihr noch heute Nacht zum Verhängnis werden...

Es wird nicht allzu lange dauern, bis ihr Bruder auftaucht und Thea möglichst schnell von den Abenteurern wegbringen möchte, da er nur zu gut weiß, was sie (wieder einmal) vorhat. Da sein Vater ein wenig weltfremd ist und die Augen vor der Tatsache verschließt, dass seine eigene Tochter ihn baldmöglichst

verlassen will, hat er beschlossen, selbst dafür zu sorgen, dass Thea keine Dummheiten macht!

Er wird vorgeben, sie müsse noch mit den anderen zusammen für das Theaterstück proben und habe daher keine Zeit, was sie widerwillig und schmollend zur Kenntnis nimmt, aber dennoch auf eine Reaktion seitens der Abenteurer wartet...

Über kurz oder lang werden die Abenteurer auch die anderen Mitglieder der Schauspielergruppe kennenlernen, da sie ja im gleichen Gebäude untergebracht wurden: als da wären: Hans, der dicke, freundliche Freund von Egon, Elise, die etwas verbrauchte Geschichtenerzählerin und Konrad, ein ehemaliger Zaubrerlehrling, der unglücklich in Thea verliebt ist und so ziemlich alles anstellen würde, um sie für sich zu gewinnen.

Und dann ist da natürlich noch der Anführer der kleinen Truppe, nämlich Ansgar Glockauer, der etwas weltfremde Schauspieler...

DAS THEATERSTÜCK

Nach Sonnenuntergang, als eigentlich schon längst die Nachtruhe im Kloster eingekehrt sein sollte, findet das angekündigte Theaterstück der Schauspielertruppe auf dem Innenhof vor dem Tempeleingang statt.

Der Treppenaufgang wurde zu einer Art Podest umfunktioniert, was mehr recht als schlecht funktioniert, und auch die Abenteurer können Zeugen einer Geschichte werden, die davon handelt, wie Verena die Kunst des Lesens und Schreibens den Menschen nahebrachte.

Dabei werden die Schauspieler, die ziemlich schnell die Kostüme wechseln, scheinbar von einigen magisch erzeugten Effekten unterstützt, so zum Beispiel einem sanften Licht, das von der Schreibfeder der Verena ausgeht, oder Geräuschen, die scheinbar aus dem Nichts kommen (dies ist natürlich Konrad zu verdanken, der wieder einmal sein Bestes gibt).

Aus den Reihen der Mönche ist des öfteren ein staunendes „Aaah“ oder „Ooooh“ zu vernehmen und im großen und ganzen scheint die Darstellung des Stücks bei ihnen auf Gegenliebe zu stoßen...

Vor allem Thea, die als Verena kaum noch zu erkennen ist und wirklich atemberaubend schön aussieht, lenkt aller Augenmerk auf sich!

Bruder Gerhard, der junge Novize des Abts, scheint bei ihrem Anblick besonders verwirrt zu sein, wird er darauf angesprochen, so sagt

er, er stelle sich Verena genauso vor, wie sie von der jungen Frau verkörpert werde.

In Wahrheit hat sich in seinem kranken Hirn natürlich längst die Überzeugung festgesetzt, dass sie das neue Opfer für die „Herrin“ sein wird und er wird Thea zu diesem Zwecke heimlich nach der Aufführung abpassen und einen Treffpunkt mit ihr vereinbaren, um sie dann unter einem Vorwand in die Gewölbe zu locken und dort rituell zu opfern!

Da der Versuch, ein jungfräuliches Opfer aus Graustetten zu entführen, diesmal an der erhöhten Wachsamkeit der Dorfbewohner scheiterte, ist er bereit, irgendein beliebiges Opfer zu wählen, solange er nur auch diesen Monat in die lustspendenden Segnungen der „Herrin“ kommt...

Die Abenteurer können den Rest des Abends je nach Lust und Laune verbringen, doch Bruder Frederick rät ihnen, früh zu Bett zu gehen, da sie alle am nächsten Morgen bereits um 4.40 Uhr wieder aufstehen müssen.

„Na ja, so schön dieses Theaterstück auch war, deswegen ist es recht spät geworden und wir werden wohl morgen ziemlich müde sein beim ersten Gebet. Ich wünsche eine angenehme Nachtruhe!“

Mit diesen Worten verabschiedet sich der alte Mönch und auch fast alle anderen Klosterbewohner ziehen sich auf ihre Kammern zurück...

TRÄUME IN DER NACHT

In dieser Nacht, in der die arme Thea einem bestialischen Ritual zum Opfer fällt, schläft einer der Abenteurer sehr unruhig.

Er wälzt sich unruhig von einer Seite auf die andere und hat dann folgenden, unheimlichen Traum: Der Abenteurer sieht Thea in ihrer Verkleidung als die Göttin Verena auf der Bühne stehen, doch wirken alle Farben und Lichtquellen seltsam verzerrt und unwirklich! Die gesamte Szenerie ist in rotes Licht getaucht und die Schatten der Mönche auf den Mauern des Klosters wirken wie verkrüppelte Monstren, die sich windend und zuckend umherbewegen.

Thea kommt lächelnd zu dem Abenteurer und nimmt seine Hand, woraufhin sie zu fliegen beginnen und ein goldener Schein die beiden einhüllt.

„Ich bin Verena“, sagt die strahlende Gestalt neben ihm, als sie durch einen wolkenverhangenen Himmel jagen! Plötzlich zuckt ein Blitz auf und die Szenerie ändert sich mit einem Schlag:

Die Inquisition

Am nächsten Tag treffen bereits zwei Personen im Kloster ein, die Verena selbst geschickt zu haben scheint, was sich aber bald schon als Trugschluß herausstellt:

Es handelt sich um Wolf-Ansgar Burmeister und Adam Rauschenbach, die beide selbstgefällig und mißtrauisch bis zur Paranoia sind und den Abenteurern mit ihren von Vorurteilen bestimmten Handlungen eher in die Quere kommen, als eine Hilfe zu sein...

Wolf-Ansgar Burmeister

Der Inquisitor trägt eine weiße Robe mit zurückgeschlagenem Kapuzenüberwurf, so dass sein verkniffenes und mißtrauisches, kantiges Gesicht zu sehen ist. Seine schwarzen Haare sind sehr kurz geschoren und auf der Robe prangt ein mächtiger Kriegshammer, der von einer feurigen Aurora umgeben ist...

Adam Rauschenbach

Der Witch Hunter ist eine hagere, asketisch wirkende Gestalt, die trotz ihrer drahtigen Erscheinung sehr muskulös wirkt. Er trägt einen weiten Schlapphut auf dem stets glattrasierten Gesicht, aus dem stechend graue Augen blicken. Bei ihm ist sein verwildert aussehender War Dog „Greif“...

Der Abenteurer befindet sich nun in einem Gemach, in dem sich unzählige nackte Menschen tummeln und der Fleischeslust huldigen! Verena steht mit einem vor Abscheu verzerrten Gesicht inmitten der Leiber.

„Dies muss ein Ende haben!“ flüstert sie und winkt den Abenteurer zu sich. Als er vor ihr steht, lächelt sie ihn an und offenbart drei Reihen spitzer Zähne in einem gewaltigen Maul! Ihre Haare verwandeln sich in Peitschen, die auf ihn zuschnellen, ihn umschlingen und immer näher an diese Ausgeburt des Bösen heranzerren... Unzählige, vom Schweiß glitschige Leiber drängen sich an ihn und...

...er erwacht völlig nassgeschwitzt in seinem Bett!

EIN NEUER MORGEN GRAUT

Als die Abenteurer bereits früh geweckt werden, um am regulären Klosterbetrieb teilzuhaben, fällt ihnen im Tempel auf, dass Thea nicht bei ihnen ist und ihr Bruder ei-



nen etwas verwirrten und nachdenklichen Eindruck macht. Früher oder später werden sie dann auch erfahren, dass das Mädchen heute Morgen nicht auf ihrem Zimmer und ihr Bett unbenutzt war! Thea ist spurlos verschwunden...

Zunächst wird dem noch keine große Bedeutung beigemessen, wenn auch ihr Bruder Egon die Abenteurer beharrlich ausfragt und bisweilen sogar verdächtigt, dass sie etwas mit ihrem Verschwinden zu tun haben!

Sollten sich die Abenteurer auf die Suche nach Thea machen, so können sie eine interessante Entdeckung machen: Eine Blutspur führt nämlich vom Tor des Klosters weg in Richtung des Bergpfads (hier wurde die Leiche Bruder Gerhard zu schwer und er musste sie hinter sich herschleifen)!

Folgen die Abenteurer ihr, so kommen sie ohne Probleme zu einer kleinen Schlucht nahe dem Weg, wo die Spur abrupt endet. Doch am Boden der nicht allzu tiefen

Schlucht scheint ein dunkler Gegenstand zu liegen...

Entschließen die Abenteurer sich, hinabzuklettern, so erweist sich dies ohne geeignete Ausrüstung doch als relativ halsbrecherisch. Bei einem Sturz kann sich die betroffene Person vielleicht noch rechtzeitig fangen, ansonsten fällt sie ein gutes Stück tief auf einen Felssims.

Unten in der Schlucht findet der Abenteurer einen völlig blutdurchtränkten Sack, in dem sich der verstümmelte Oberkörper von Thea befindet, der scheinbar an der Hüfte zerissen wurde! Unzählige tiefe Fleischwunden bedecken den Oberkörper, die wohl von spitzen und sehr scharfen Gegenständen verursacht worden sind, aber alle nicht tödlich waren.

Der grauenhafteste Anblick ist jedoch ihr einstmals hübsches Gesicht, das nun grässlich entstellt ist: Die Augen sind herausgeschnitten worden und die Zunge ragt – bläu-

lich und geschwollen – aus dem Mund! Der Hals ist übersät mit dunklen Striemen, die darauf schließen lassen, dass der Tod wohl letzten Endes durch Erdrosselung eingetreten ist...

Wenn die Abenteuer den Sack samt Inhalt übrigens nicht noch bis zum Mittag dieses Tages finden, so werden sich Wölfe darüber hergemacht haben und sie können dann bestenfalls noch den blutdurchtränkten Sack entdecken. Wird der schreckliche Fund zurück ins Kloster gebracht, so entsteht dort eine große Aufregung und manche Mönche behaupten, dies sei die Strafe für die Lasterhaftigkeit des Mädchens und die Sendboten des Bösen hätten sie nun zu sich geholt! Ihr Vater und ihr Bruder sind völlig verzweifelt und klagen jeden an, der am letzten Abend mit ihr zusammen gewesen ist...

Der Abt fasst schließlich einen folgen-
schweren Entschluss: „Ruhe, liebe Brüder,
bitte lasst Ruhe einkehren! Dieses schreckli-

Experience Points

Als Standardwert können alle Abenteurer 100 EP erhalten; hinzu kommen noch bis zu 50 Punkte für gutes Rollenspiel im Verlauf dieses Abenteurers!

Falls das Buch jedoch nicht gefunden und vernichtet wurde, werden jedem Abenteurer 30 Punkte abgezogen...

che Vorkommnis bedarf der Klärung und daher bitte ich euch zunächst einmal, wieder an eure Arbeit zurückzukehren!“

Zögernd und das Zeichen gegen das Böse schlagend geben die Mönche nach und der Abt bittet die Abenteurer zu sich in sein Haus.

„Liebe Freunde, diese Geschichte ist wahrlich schrecklich! Ich weiß nicht, welche Rolle ihr oder die Schausteller selbst in dieser Tragödie spielt, doch da ihr Bruder Meinhard so trefflich gerettet habt, will ich euch vorerst vertrauen. Bitte, stellt Nachforschungen an, doch bringt nicht noch mehr Unruhe unter meine Brüder.“

Er lässt sich von Bruder Gerhard, der heute noch verschlafener wirkt als sonst und tiefe Augenringe hat, Tee einschenken und fährt dann fort: „Natürlich sollt ihr eigentlich nur dafür sorgen, dass nichts noch etwas geschieht, denn wir erwarten ohnehin Besuch von Brüdern, die schon seit einem Tag hier sein sollten, um die Vorkommnisse in den Dörfern zu untersuchen. Diese werden die traurige Angelegenheit ganz sicher schnell lösen können!“

Er entlässt die Abenteurer, gibt ihnen aber noch den Rat, unauffällig und im Hintergrund zu bleiben, denn da solch ein schrecklicher Vorfall noch nie im Kloster stattgefunden hat, können es seiner Ansicht nach nur die Personen von außen sein – sie eingeschlossen – die für diese ruchlose Tat in Frage kommen...

Wird nun das Kloster untersucht, so können die Abenteurer eventuell folgende Entdeckungen machen:

- Am Hauptportal des Verena-Tempels befindet sich ein Blutwischer, so, als habe jemand mit einer blutigen Last den Torflügel aufgestoßen (hier ist Bruder Gerhard mit dem blutigen Sack in der Tat entlangestreift).
- Hinter dem Haus des Abts hängt eine gewaschene Mönchskutte zum Trocknen auf einer Schnur, die dunkelrote Flecke aufweist (wird Bruder Gerhard danach befragt, so wirkt er erschrocken und beteuert, dass dieses Blut von der

Schlachtereier stamme, wo er gestern Bruder Waldemar zur Hand gegangen sei, was dieser auch bestätigt).

- Ein Mönch hat Thea nach der Vorstellung zuerst ins Haus gehen sehen, sie verließ es aber kurze Zeit darauf bereits wieder und ging in Richtung Kreuzgang (dort hat sie sich dann mit Bruder Gerhard getroffen).
- Bruder Barnabas meidet die Nähe der Abenteurer, wo er nur kann (dies liegt aber nur daran, dass er Angst hat, er bekommt wieder einmal die Schuld am ganzen Geschehen, wie so oft)...

Sollten die Abenteurer den Zugang zum Bibliotheksturm erbitten, so kann dieser Bitte lediglich der Abt zustimmen, was er nach kurzem Zögern auch tun wird.

Allerdings wird Bruder Gotthold, der Bibliothekar, ständig bei ihnen sein und in keinsten Weise seine Missbilligung verhehlen, die er bei der Führung der Gruppe durch den gigantischen und verwinkelten Turm empfindet.

Spätestens bei dieser Gelegenheit können die Abenteurer auch feststellen, dass dieser Mönch wohl dem Klosterbier sehr zugetan ist, denn mehr als einmal bleibt er im Turm zurück und trinkt aus einer dickwandigen Flasche, wenn er glaubt, es beobachtet ihn niemand.

Es gibt keinerlei Möglichkeit für die Abenteurer, die Kellergewölbe zu betreten, und Bruder Gotthold wird sie auch davon abhalten, die Treppe, die ja nach unten hin durch die Steinplatte auf Bodenhöhe abgeschnitten wird, genauer zu untersuchen!

Im flackernden Licht der einzigen Öllampe, die obendrein noch der Mönch bei sich trägt, und bei der Eile, die er gerade an dieser Stelle an den Tag legt, ist es eher unwahrscheinlich, dass die Gruppe bereits jetzt diesen geheimen Weg nach unten findet.

Die Mönche hüten dieses Geheimnis auch gut, denn würde erst einmal in der „Welt draußen“ bekannt, welche Schätze sich hier befinden, so wäre das Kloster nicht mehr sicher und Räuber, Halsabschneider und Banditen würden es unsicher machen...

Zudem ist der jeweilige Abt durch ein altes Abkommen dazu verpflichtet, Stillschweigen über die Kellergewölbe und ihren Inhalt zu bewahren, über die aber alle Mönche im Kloster Bescheid wissen, wenn auch nur die wenigsten wirklich bereits dort gewesen sind!

Insgesamt wird nämlich die Aufbewahrung der geraubten Schätze und Kleinodien aus Araby im gesamten Kloster eher als Last, denn eine ehrenvolle Aufgabe gesehen...

EIN NEUES OPFER

In der kommenden Nacht werden die vererbten Mönche dem nun unersättliche Succubus bereits wieder ein neues Opfer bringen müssen, und zwar Bruder Richard, der jüngste Neuankömmling im Kloster.

Bruder Gerhard ist sich relativ sicher, dass dieser Novize noch jungfräulich ist und obwohl er zu Anfang niemals seine Gefährten im Kloster verraten und auf so schreckliche Weise geopfert hätte, ist er nun in seinen Taten an keinerlei Moral mehr gebunden.

Zu tief sitzt in ihm der Dorn der Verderbnis und zu groß ist das Verlangen nach neuen fleischlichen Genüssen, die er und seine Brüder immer nur dann erlangen können, wenn die „Herrin“ ein neues Opfer erhält!

Bruder Richard ist am nächsten Morgen ebenfalls spurlos verschwunden, doch diesmal sind keine offensichtlichen Hinweise auf einen Mord mehr zu finden, denn der Leichnam hängt – auf einen Haken aufgespießt – im Gemach in den Kellergewöben...

Allerdings können die Abenteurer bei nun näherer Befragung verschiedener Mönche einige neue Informationen erhalten:

- Bruder Richard war der jüngste Klosterbewohner und gerade erst 15 Jahre alt; er kam vor drei Wochen an und hatte sich noch nicht richtig an das strenge Klosterleben gewöhnt. Er arbeitete oft in der Schreibstube.
- Bruder Gerhard unterhielt sich in seiner spärlichen Freizeit gerne mit dem Neuankömmling, meist im Kreuzgang oder dem Tempel.
- Bruder Gotthold ist dem Klosterbier mehr zugetan, als es gut für ihn ist und hat einen sehr tiefen Schlaf, was die anderen Mönche an seinem lautstarken Schnarchen erkennen können.
- Es gibt geheime Gewölbe im Kloster, doch die Mönche dürfen nicht darüber sprechen.
- Falls die Abenteurer noch einmal den Bibliotheksturm aufsuchen sollten, so können sie am Fuße der Steintreppe das Ende einer dünnen Kette sehen, die scheinbar im Gestein verschwindet; dies ist die Novizenkette (mit Waagensymbol) von Bruder Richard, der sich geweigert hat, bevor er die Treppe hinabgezerrt worden ist und beim Schließen der Steinplatte wurde sie eingeklemmt!

WEG IN DIE DUNKELHEIT

Nun steht den Abenteurern der Weg offen,

in den Kellergewölben nach dem Raum zu suchen, in dem die finsternen Rituale abgehalten werden. Doch die weit verzweigten Gänge und Tunnel sind vollgestellt mit allerlei Truhen, Kisten und vielen Gegenständen und zudem gibt es viele Kammern, so dass es einige Zeit dauern kann, bis die Gruppe den erwünschten Raum findet.

In jedem Fall werden sie bei ihrem Aufenthalt hier unten von den nun völlig verzweifelten abtrünnigen Mönchen überfallen werden! Die Kultisten werden sich in dunklen Seitentunneln versteckt halten und völlig überraschend angreifen!

Bruder Gerhard hält sich im Hintergrund und wendet die verderbte Magie an, die ihm vom Succubus geschenkt wurde... Wenn die wahnsinnige Schar, die fortwährend „Blut für die Herrin, Fleisch für die Herrin!“ brüllt, besiegt worden ist, können die Abenteurer bei einer Durchsuchung der Toten verschiedene leichte Mutationen feststellen, die ihnen bei den diversen Orgien und Ritualen zu Ehren von Slaanesh zuteil geworden sind!

Danach können sie zu der Ritual-Kammer vordringen und dem Spuk im Kloster (hoffentlich) ein Ende bereiten...

VERENA SEI DANK

Sobald die Kellergewölbe von ihren grauenhaften Bewohnern befreit wurden, sind die Mönche überglücklich und dankbar, wenn auch beschämt darüber, dass jemand aus ihrer Mitte sich solch dunklen Pfaden zuwenden konnte... Der Abt persönlich wird den Abenteuern seinen Dank aussprechen und sie alle erhalten ein Empfehlungsschreiben, das ihnen Zugang zu den Bibliotheken der Verena-Tempel im gesamten Empire Zugang verschaffen – oder zumindest erleichtern – sollte!

Außerdem bekommt jedes Gruppenmitglied aus den „mageren“ Klosterersparnissen noch 30 Goldkronen für ihre redlichen Bemühungen...

Auch die verbliebenen Schausteller bedanken sich und fragen, ob die Abenteurer sie eventuell begleiten können und wollen, da sie bald schon wieder aufbrechen, um diesem traurigen Ort den Rücken zu kehren.

Falls die Abenteurer das Buch in der Kammer von Bruder Gerhard nicht gefunden und mitgenommen oder zerstört haben, so wird schon bald ein neuer Novize es finden und das Werk des Fleischeslust fortsetzen... Aber intelligente Abenteurer werden diesen schändlichen Umtrieben dann sicher ein für alle Mal ein Ende bereiten, oder? ■

Dailor

LUSTIGESROLLENSPIEL.DE



STILBLÜTEN

Spielleiter: „Du spürst die Kraft, die in dem Riegel sitzt...“

Spieler: „Corny?“

Jüngere Spielerin: „Ich bin schon etwas älter. Sechszwanzig.“

Spielleiter: „Nachts, wenn alle Gummibärchen den Mond anheulen...“

Spielleiter: „Friede, Freude, Mutterkuchen.“

Spieler: „Dieser Zweihänder ist monogam.“

Er mag nur mich.“

Spieler: „Die gute deutsche Luft – da sieht man was man atmet.“

Spieler: „Den mach ich rund wie’nen Ball.“

Dunkelfelf: „Da kannst du warten bis du schwarz wirst. Und ich weiß wovon ich rede!“

Spielleiter: „Mein Name ist Calourien.“

Spieler: „Hä, Kalorien?“

Elf: „Wir haben auch Tiere dabei. Die Wanzen vom Zwerg.“

Das Ritterturnier

EIN ABENTEUERSZENARIO FÜR FANTASY SYSTEME

TEXT: FRIEDERIKE SCHMUTZLER

ILLUSTRATION: JASMIN EILERS

VORBEMERKUNG

Ein Ritterturnier wird meistens von einem Adligen ausgerichtet, der damit einen wichtigen Anlass wie eine Beförderung, Geburt eines Kindes oder den Geburtstag des Landesherren feiern will. Ein anderer Grund kann der Besuch eines höheren Adligen wie des Königs sein, oder es soll ein Champion für eine besondere Aufgabe gefunden werden. Eine weitere Möglichkeit: durch den Turnierausgang sollen Gebietsstreitigkeiten geregelt werden, der Gewinner erhält das umstrittene Territorium. Vielleicht hat sich aber auch nur einer der Charaktere unsterblich in die schöne Tochter des Turnierveranstalters verliebt und hofft, auf diesem Weg ihr Herz zu gewinnen.

ÜBERBLICK

Das Turniergelände auf einer grossen Wiese zu Füßen der Burg. Hier gibt es nicht nur die buntgeschmückten Turnierwiesen, auch jede Menge Händler und Stände mit Gerichten aus aller Welt. Verschiedenstes Volk hat sich hier versammelt, man sieht Menschen, Elfen, Halblinge und sogar den einen oder anderen Zwerg. Die Wächter des Adligen haben ein Auge auf das gesamte Treiben. Neben den Wettbewerben für die Ritter und den Adel gibt es noch andere Veranstaltungen für das gemeine Volk wie Schiesswettbewerbe, Gaukler und Wahrsager.

Während die Ritter auf Einladung des Gastgebers am Turnier und den Spielen zu Pferde teilnehmen, sind die anderen Wettbewerbe frei für jedermann. Hierzu muss man sich lediglich bei einem der Herolde oder Höflinge melden, damit der Name in eine der Teilnehmerliste eingetragen werden kann.

DER TJOST

Der Tjost oder Lanzenstechen darf bei keinem Turnier fehlen. Hierbei reiten zwei Ritter mit hölzernen Lanzen auf zwei entgegengesetzten Bahnen innerhalb des Turnierplatzes gegeneinander an und versuchen, den jeweils anderen am Hals oder am Schild zu treffen und aus dem Sattel zu heben. Da beide

Kontrahenten in voller Rüstung sind und die Lanzen an ihrem oberen Ende oft auch mit Spitzen versehen waren, kann es bei diesem Wettbewerb auch zu Todesfällen kommen. Wenn nach dem ersten Durchgang noch beide Ritter im Sattel sitzen, werden neue Waffen gereicht und das Spiel beginnt von neuem. Sieger ist, wer nach einer bestimmten Anzahl von Durchgängen noch im Sattel sass, im Gegensatz zu den anderen Ritterspielen.

Natürlich sitzen bei so einem Wettbewerb nicht nur andere Ritter, sondern auch Damen im Publikum, die ihre Favoriten unterstützen wollen. Da es sich für eine Frau von Adel nicht gehört, laut herumschreien, wird sie ihrem Ritter Blicke zuwerfen oder ein wenig verstohlen zuwinken, vor dem Turnier wird die Zofe mit einem Liebespfand wie einem Halstuch oder einem Ring geschickt. Dazu hat sie noch ein paar kurze Zeilen, mit denen sich die Dame versichert, dass der Ritter im Gegenzug für ihre Unterstützung sie am Abend zum Bankett und anschliessenden Tanz ausführen wird.

DER BUHURT

Unter dem Buhurt versteht man im mittelalterlichen Turnierwesen eine Art Mannschaftskampf. Hier wird reiterliches Können verlangt, die Kontrahenten sind nur leicht, mit hölzernen Waffen, oder gar nicht bewaffnet. In der mittelalterlichen Geschichte gilt der Buhurt als Vorläufer dessen, was wir heute als höfisches Turnier kennen.

DAS RINGSTECHEN

Dieser Wettbewerb, auch Ringreiten genannt, läuft nach einem ähnlichen Muster ab wie das Lanzenstechen. Es handelt sich hierbei eigentlich um einen Wettbewerb für die Knappen, bei dem diese sich ihre ersten Sporne verdienen konnten.

Die ungefähr handteller-grossen Ringe werden ent-



weder an einem Gestell befestigt oder auf einer Drehscheibe. Ziel ist es, möglichst viele Ringe in möglichst kurzer Zeit zu sammeln, indem diese mit einer Lanze quasi aufgesammelt werden.

WETTBEWERBE FÜR DAS EINFACHE VOLK

Nicht nur für Ritter und Fürsten bietet ein Turnier die Möglichkeit, sich mit anderen zu messen, auch für alle Leute, die nicht von Adel sind, gibt es Wettbewerbe. Neben dem bereits erwähnten Ringstechen, das jedoch eher den Knappen vorbehalten ist, gibt es zum Beispiel Wettbewerbe im Bogenschiessen wie das Scheibenschiessen. Immer fünf Kontrahenten gleichzeitig schießen auf eine hölzerne Scheibe, auf die Ringe aufgemalt sind, wer ins Schwarze trifft, gewinnt. Verschärft wird die Disziplin dadurch, dass die Scheiben immer weiter von den Schützen entfernt werden, oder das auf ein schwer anzuvisierendes Ziel ähnlich wie der Ring beim Ringstechen geschossen werden muss.

Zusätzlich zu den allgemeinen Wettbewerben für das Volk kann man auch noch einen Wettstreit zwischen verschiedenen Gilden und Klassen, wie Händler, Schurken, Barden oder ähnlichem einführen. Bei den Händlern gewinnt derjenige, der den grössten Profit gemacht hat und dem es dabei vielleicht sogar gelungen ist, etwas vollkommen wertloses als einzigartiges Schmuckstück zu verkaufen. Schurkenkönig wird der, dem es gelingt, der Tochter des Fürsten ihre teure Halskette zu entwenden, die ihr ihr Ritter vor dem Turnier erst als Unterpfand seiner Liebe geschenkt hat. Die Barden werden versuchen, sich gegenseitig mit den schönsten Liedern und Lobpreisungen auf die Damen einen Namen zu machen. Und wer es etwas deftiger mag, der kann in einer der zahlreichen Tavernenzelte mit einem Zwergenschmied um die Wette trinken.

DER MARKT

Rund um die Turnierriesen gibt es einen typischen Markt, auf dem sich alles mögliche bunte Volk herumtreibt. Bauern verkaufen Obst und Gemüse an die Gefolge der Ritter, die ausserhalb des Turnierrandes und unterhalb der Burg ihre Lager aufgeschlagen haben. Häufig findet auch noch ein Viehmarkt in der Nähe des Turniers statt, wo Schafe, Ziegen, Kühe, Hühner und Schweine verkauft werden. Handwerker wie Schmiede bieten ihre Dienste an, die auch im Falle von Huf – und Waffenschmieden oft gebraucht werden dürften: Erstere sind auch bewan-

dert in der Heilung von Hufkrankheiten, und zweite sind als Waffenschmiede unerlässlich für ein Turnier. Die Waffenschmiede sind häufig auch in den Lagern der teilnehmenden Ritter zu finden, wo sie exklusiv für ihren Dienstherrn dessen Rüstung und Waffen aus- oder verbessern.

Für das leibliche Wohl der Besucher sorgen neben den bereits erwähnten Bauern auch zahlreiche Gastwirte, die entweder gleich ein Tavernenzelt mit Sitzgelegenheiten aus grob gezimmerten Holzbänken aufgestellt haben oder an grossen Töpfen und Feuerstellen leckere Spezialitäten aus aller (bekannten) Herren Länder bieten. Weinhändler bieten gewürzten Wein, Met und Bier an, während die höherwertigen Weine direkt in die Lager der Ritter oder zu den Banketten auf der Burg geliefert werden.

Neben Lebensmitteln und Vieh gibt es aber auch noch viele andere Dinge auf dem Markt zu kaufen. Kürschner bieten Felle, Pelze und Leder an, Schausteller zeigen Raritäten und Kurioses wie ein Spiegelkabinett, und Bader bieten ihre medizinischen Dienste an, wenn man denn mutig genug ist, sich öffentlich und ohne Betäubung die Zähne ziehen zu lassen. Gaukler und Musikanten zeigen ihr Können und freuen sich über Bezahlung in Form von klingender Münze oder einem Mittagessen, und ganz am Rand des Marktes finden sich die Zelte der Wahrsager, deren Vorhersagen des öfteren von der Grösse des Geldbeutels ihrer Kunden abhängen, doch manche sprechen vielleicht auch die Wahrheit.

ABENTEUERIDEEN

Der alte Ritter

Der Ritter von Heldaron ist ein alter Freund von einem der Charaktere oder einem seiner Verwandten. Er bittet den SC um ein Gespräch unter vier Augen: Da er nicht mehr gut sieht, ist er nicht in der Lage, bei den Turnierkämpfen mitzumachen. Allerdings muss er die Wettbewerbe gewinnen, denn sein Neffe bedroht ihn schon seit einiger Zeit. Sollte es Heldaron nicht gelingen, das Turnier zu gewinnen, dann bekommt der Neffe alle Ländereien und die Hand der Tochter dazu. Der Neffe hat bereits alle Papiere anfertigen lassen, ihm fehlt nur noch die Unterschrift und das Siegel des Landesherrn. Da der Neffe der einzige männliche Erbe des alten Mannes ist, wäre das legal, allerdings möchte Heldaron seine Tochter lieber mit einem anderen verheiratet wissen, weil sein Neffe ein verschwenderischer und harter Mann ist.

Orakel in Nöten

Einer der Charaktere trifft eine junge Frau,

die sich als Wahrsagerin in einem Zelt am Rande des Marktes verdingt. Schnell wird klar, dass die junge Frau sehr wohl über magische Fähigkeiten verfügt, als ein sembi-anischer Händler sie wütend aufsucht und beschimpft, weil ihre Vorhersagen alle eingetroffen sind und er ihre Ankündigung, „ihm werden die Augen geöffnet und er werde einen Freund verlieren, aber viel Erfahrung gewinnen“ darauf bezieht, dass seine Frau und sein Geschäftspartner ihn betrogen haben – geldtechnisch und in Liebesdingen. Jetzt will er seinen Frust an der jungen Frau ablassen.

Meisterschützen

Zu einem der Wettbewerbe im Bogenschiessen hat sich auch der beste Schütze des Landes (der Grafschaft, des Fürstentums, des Königreichs), ein gewisser Adan Reddenthall gemeldet. Er ist seit Jahren ungeschlagen und gilt als ein Meister seines Fachs. Nimmt einer der Spieler die Herausforderung an?

Spione unter uns

Ein Charakter trifft auf eine geheimnisvolle Frau, die ihm eine Schriftrolle anvertraut mit dem Hinweis „beim nächsten Vollmond bei den drei Eichen“ Die Frau trägt das Zeichen einer mächtigen Geheimorganisation, wenig später kann man sie jedoch in einer hitzigen Diskussion mit zwei Mitgliedern einer anderen Organisation sehen. Ist sie eine Spionin oder gibt es wirklich etwas Wichtiges? (Falls das Ritterturnier nur als Zwischenspiel eingeplant wurde, kann das Szenario als Aufhänger für ein neues Abenteuer genutzt werden)

Junger Mann zum Mitreisen gesucht

Dieses Szenario eignet sich, falls einer der Spieler einen seiner Charaktere „auf Eis legen will“. Der Charakter trifft eine Gruppe von Gleichgesinnten (falls Elf, andere Elfen, oder als Zwerg andere Zwerge etc.), die ihn einladen, sich ihnen anzuschliessen. Dumm ist nur, dass er sie vorher – wie auch immer – um ihre gesamten Ersparnisse gebracht hat.

Geheimfavorit

Einer der Charaktere nimmt am Turnier teil, er wird jedoch eher als Aussenseiter gehandelt. Dennoch gelingt es ihm, in den verschiedenen Disziplinen zu überzeugen, was nicht zuletzt auch auf die tatkräftige Unterstützung der anderen Charaktere zurückzuführen ist: Die übrigen Ritter werden zu prozentreichen Freigetränken eingeladen, und einem brennt des Nachts das Zelt über dem Kopf ab. Im Abschlusskampf wird der Gegner durch laute Schreie aus dem Publikum abgelenkt, denn eine Kindergruppe beginnt, ihn auszubuhlen.

QUELLEN

Internet

<http://www.krifon.de> – Seite über Fechtkunst, mit einem Essay über das höfische Turnier

<http://www.ritterturniere-im-mittelalter.de>

de – Sehr ausführliches Essay über mittelalterliche Turniere

<http://www.ringreiten.de/html/historie.html> – Seite über das moderne Ringreiten und die Historie des Ringstechens

Zum Sehen

„Ritter aus Leidenschaft“ (A Knight's

Tale), Spielfilm von 2001 mit Heath Ledger, Paul Bettany und Rufus Sewell. Historisch nicht unbedingt korrekt, aber die Turnierdarstellungen sind gut geeignet, um sich ein ungefähres Bild eines mittelalterlichen Tjost zu machen und sich die eine oder andere zusätzliche Anregung zu holen. ■

NSC-Ecke

EIN NAGER FÜR RATTEN!

TEXT: JIM

ILLUSTRATION: JIM

GNADENSANFT ZWEIMAU

ERSCHEINUNG

Gnadensanft Zweimaul ist wie die meisten Laborratten eher klein. Allerdings ist er fett, geradezu aufgedunsen, sein weißes Fell vermag kaum den Bauch zu verdecken. Auffällig sind die Tumore die auf seinem Rücken wuchern. Aus einigen dieser Geschwüre ragen richtige Zähne hervor. Einige Geschwüre sind zu einer derart grotesken Form verwachsen, dass es so aussieht, als hätte Gnadensanft ein zweites Maul auf dem Rücken. Von unbändigem Hunger getrieben nagt Gnadensanft immer wieder an seinem Schwanz herum, so dass das Endstück mittlerweile bis auf die Knochen abgenagt ist.

Gnadensanft leckt sich regelmäßig das Fell, weniger wegen der Pflege, er spekuliert vielmehr auf Essensreste.

HINTERGRUND

Gnadensanfts wirkliche Geschichte beginnt einige Zeit nach dem Ersten Blut (dort bekam er den Namen „Zweimaul“). Sein Leben war bis zu einer Expedition zu den Tauchern von eher gemütlicher Natur. Er rätselte mit seinen Rottenbrüdern, erwarb immer mehr Kenntnisse über die Erbauer und fiel lediglich durch seinen gesunden Appetit und das markante Maulgeschwür auf. Aber dann hörte er von einigen Rotaugen, dass die Taucher ein besonderes Artefakt der Erbauer in den Untiefen ihres Reiches geborgen hatten.

Neugier und der Versuch sich einen Namen zu machen, veranlassten ihn dazu, sich mit den Rotaugen auf den Weg zu den Tauchern zu begeben. Unterwegs, im Erdgeschoss der Rattenburg, wurde das kleine Grüppchen von zwei Flinkfüßen erwischt. Die feigen Rotaugen stoben davon und Gnadensanft, der zu langsam war um mit ihnen Schritt zu halten, versuchte sich in einer Plastiktüte zu verstecken. Die Flinkfüße nahmen die Verfolgung der Rotaugen auf und Gnadensanft war somit erstmal sicher. Er war jedoch viel zu feige um sich wieder aus seinem Versteck zu trauen. Tagelange harpte er zitternd in der Tüte aus. Die Tüte war mit vermodertem und verschimmeltem Zeug gefüllt und aus lauter Hunger sah sich Gnadensanft irgendwann gezwungen, davon zu fressen. Doch der Abfall konnte nicht seinen Hunger stillen. Irgendwann hielt es Gnadensanft nicht länger aus.

Er verließ sein Versteck und stieß schon bald auf eine angefressene Leiche von einem der Rotaugen. In seiner Verzweiflung und halb wahnsinnig vor Hunger, vergrub Gnadensanft sein Maul in den Bauch des Toten. Und so kam Gnadensanft auf dem Geschmack von Rattenfleisch. Später, kaum, dass sich Gnadensanft voller Selbststapel das Maul geputzt hatte, wurde er von einer Bande Scharfzähne gefunden und so gerettet. Anfangs hasste er sich dafür, er verabscheute sich und mied andere Ratten, doch sein Hunger auf Rattenfleisch wuchs immer mehr. Gnadensanft ist weder mutig noch auffallend stark (auch wenn er einen überraschend kräftigen Biss hat). Seine Opfer sind meistens schon tot, Totgeburten oder Jungratten, die

ETWAS IN MIR

Manchmal fühle ich wie sich ETWAS in mir regt
Wie ETWAS in mir erwacht, hungrig und schwach
Ich spüre wie ETWAS in mir träge kriecht und tastet
Ich spüre wie ETWAS nach meinem Verstand greift
An meiner Vernunft kratzt, leckend von ihr kostet
Mich zu sich hinunter zieht, ich völlig wehrlos bin
Öfter fühle ich wie sich ETWAS in mir regt
Wie ETWAS mich überwältigt, es mich erschüttert
Ich spüre wie ETWAS in mir hassend sticht und bohrt
Ich spüre wie ETWAS nach meinem Verstand tritt
An meiner Vernunft nagt, gierig sie zersetzt
Mich zu sich hinunter zieht, ich den Kampf verliere
Dauernd fühle ich das ETWAS tief in mir
Wie ETWAS mich vergewaltigt, keine Chance mehr
Ich spüre wie ETWAS in mir zornig rast und brüllt
Ich spüre wie ETWAS meinen Verstand zerschmettert
Meine Vernunft frisst, tobend sie in Stücke reißt
Mich zu sich hinunter zieht, ich endlos falle
Und mich dabei selbst verliere

Tobias Schumacher

beim Ersten Blut in eine Falle geraten, sind seine bevorzugte „Beute“. Einmal hat er auch ein Rotaugenweibchen angeheuert, damit es einen Gang für ihn erkundet. Der Gang war, wie Gnadensanft wusste, mit Fallen der Erbauer gespickt und so nahm das Unheil seinen Lauf. Gnadensanft ist schlau genug um seine Spuren zu verwischen und legt manchmal auch falsche Fährten, um mögliche Kannibalenverdächtigungen auf die Sammler zu lenken.

Gnadensanft arbeitet oft mit anderen Roten zusammen. Sein Wissen über die Erbauer ist sehr gefragt und seine Redekünste ver helfen ihm oft zu neuen Bekanntschaften. Abgesehen von seiner fragwürdigen Leibspeise ist Gnadensanft auch durchaus eine liebenswerte, nette und wissbegierige Laborratte.

SZENARIENVORSCHLÄGE

Gnadensanft Zweimaul ist als Laborratte natürlich ein Hort des Wissens und er ist auch bemüht sein Wissen zu mehren. So schickt er genauso gerne andere Ratten los, damit sie etwas für ihn erledigen und genauso gerne wird er von anderen Ratten um Hilfe gefragt.

Aber früher oder später wird sicher jemand Verdacht schöpfen und Gnadensanft auf die Schliche kommen...

Wird jene Spürnase auf Gnadensanfts falsche Fährten hereinfallen und die Sammler verdächtigen? Wird die Spürnase vielleicht selber eine Mahlzeit und eine kleine Gruppe von Ratten macht sich auf die Suche nach ihrer Partnerin/dem Bekannten/dem Bruder, die/der ihnen etwas wichtiges mitteilen wollte aber urplötzlich verschwand? Oder wird Gnadensanft vollends wahnsinnig und verbrüdet sich mit einem Schleicher um gemeinsam auf die Jagd zu gehen?

WERTE

ROTTE:

Laborratte

WERTE:

Stark: 2

Schnell: 1

Sozial: 3

Clever: 2

Zäh: 4

TALENTE:

Von den Erbauern I, Von der Natur II, Quaseln und Beeindrucken

REDENSARTEN

Zahlreiche Umschreibungen der deutschen Sprache bedienen sich des Worts „Ratte“, so etwa „Landratte“ (häufig von Seeleuten abfällig für nicht seeerfahrene Personen verwendet), „Rattenkönig“ (für ein vollkommenes Wirrsal), „Rattenloch“ (für eine üble Absteige) oder „Rattenschwanz“ (für eine lange Kette von unangenehmen Folgewirkungen).

Der Ausspruch „Die Ratten verlassen das sinkende Schiff“ ist eine Beschreibung der Tatsache, dass Ratten an Bord eines Schiffes versuchen, sich in Sicherheit zu bringen, wenn dieses – etwa aufgrund der Löcher, die sie selbst in den Rumpf genagt haben – unterzugehen droht. Der Sinn wird auf Menschen übertragen, die vor einer kniffligen oder gefährlichen Situation, die sie möglicherweise selbst verursacht haben, zu fliehen versuchen, wenn diese sich langsam abzeichnet.

TRICKS:

Eisenmagen, Eisenkiefer

ROTTENVOR- UND NACHTEILE:

Sammlerherz, Qual der Vergangenheit

LIEDER:

Das bekannteste Lied über Gnadensanft Zweimaul besingt, wie er zu seinem Namen „Gnadensanft“ gekommen ist. In einem selten besuchten Gang fand Gnadensanft einen Müllschlinger, der in eine Falle der Erbauer getappt war. Die tapfere Ratte kämpfte verblissen gegen den Tod, Stunde um Stunde. Gnadensanft blieb die ganze, lange Zeit an seiner Seite und kümmerte sich um die arme Ratte. Später berichtete er den Müllschlingern von jener Ratte und sie zollten ihm Respekt dafür, dass er, als eine verweichlichte Laborratte, einem Sterbenden nicht von der Seite gewichen war und auch noch von dessen letzten Taten zu berichten wusste. Gnadensanfts Rottenälteste waren von seinem großen Herz und seinem Mitleid beeindruckt und verliehen ihm seinen neuen Namen.

ZITATE

„Nur zu gerne würde ich mit Dir noch plaudern, aber ich habe ein Festessen mit einem neuen Freund. Auf bald!“

“Bei jedem einzelnen Ding stellt sich die Frage, was ist es in sich selbst? Was ist seine Natur?“ ■



Rollenspieldesign

TEIL 2: ROLLEN DER WÜRFEL

TEXT: GEORGIOS PANAGIOTIDIS

In den meisten Rollenspielrunden wird früher oder später die Frage gestellt, ob man das eine oder das andere wirklich auswürfeln muss. Muss der Barde jedes Mal würfeln, wenn er sein Instrument benutzen möchte? Muss man würfeln, ob man den NSC überzeugt hat? Muss man zu den Würfeln greifen, um zu bestimmen, ob der Charakter den Namen der Stadt kennt? Jede Rollenspielrunde pendelt sich nach einer Weile bei einem gewissen Standard ein, welche Dinge ausgespielt und welche ausgewürfelt werden. Manche Rollenspiele setzen einen sehr bestimmten Standard jedoch voraus, damit das Spieldesign überhaupt zum Tragen kommen kann.

So spielt sich Dungeons & Dragons merklich anders, wenn man im Kampf keine Würfel zu Rate zieht. Ein großer Teil der Regeln wird so bedeutungslos. Aber auch bei Spielen wie Warhammer Fantasy Roleplay macht es einen großen Unterschied, ob man bei der Schadensbestimmung oder der Charaktererschaffung die Würfel benutzt oder nicht. Das Spielgefühl ist ein anderes, wenn der Schaden, den ein Charakter anrichtet nicht zufällig bestimmt wird. Auch nimmt man seinen Charakter anderes wahr, wenn er nicht erwürfelt, sondern mit Punkten erkaufte wurde.

Gerade wenn man als Spielleiter diese Entscheidungen fällen muss, oder als Gruppe ein neues Rollenspiel ausprobiert, hilft es wenn man zwischen den unterschiedlichen Wirkungen, die Würfel für das Spiel haben können, unterscheiden kann.

Würfel als einfaches Glücksspiel

Die bekannteste Anwendung von Würfeln liegt ohne Zweifel darin dem Rollenspiel ein Element des Glücksspiels zu verleihen. Man rollt seinen Polyeder und hofft auf eine 12 oder etwas höheres, oder bangt um alles was schlechter als eine 3 ist. Vor allem in Kämpfen kommt dieser Punkt stark zum Tragen. Wenn man vorher noch versucht hat, durch geschicktes Manövrieren und Taktieren in der Spielsituation einen Vorteil für sich oder seine Mitstreiter herauszuarbeiten und dann hängt alles daran, ob der Würfelwurf ein be-

stimmtes Ergebnis anzeigt. In manchen Kreisen wird gerade das abfällig als reines Würfelspiel bezeichnet. Aber machen wir uns mal nichts vor, Glücksspiel und reiner Zufall machen nun mal Spaß. Das passiert trotz oder vielleicht gerade wegen der geringen Anforderungen, die sie an die Spielenden stellen. Wer diese Art von Würfelwurf vollkommen aus seiner Spielrunde verbannt, der beraubt sich eines wichtigen Spielspaßfaktors.

Diese Art der Würfelwürfe sagt jedoch nichts über ihre Wichtigkeit aus. Wenn ein SL die Spieler würfeln lässt, ohne dass die Ergebnisse irgendeine Bedeutung für das Spiel haben, unterstützt das nicht den Spaß am Würfeln. Der SL behandelt die anderen Spieler in der Gruppe lediglich wie kleine Kinder. Diese Art Rollenspiele zu leiten ist unfair und den Spielern gegenüber beleidigend.

Würfel als unstillbare Quelle an Details

Aber Würfel sind nicht alleine Spaßlieferanten für die Glücksspieler in der Runde. Würfel können auch in das Spiel eingebunden werden, um die Spielwelt, die Charaktere und eigentlich alles im Spiel um kleine Details und Besonderheiten auszuschmücken. Gerade wenn man die Entscheidung darüber ob eine Stadt nun einen oder zwei Tempel hat oder ob der eigene Charakter nun blonde oder dunkelbraune Haare besitzt, dem Zufall überlässt, kann so der eigene Einfallsreichtum entlastet und die Phantasie angekurbelt werden.

Denn wenn man Details und kleinere Einzelheiten nicht selbst erfinden muss, kann man sich der durchaus reizvollen kreativen Herausforderung annehmen sich die Dinge einfach vorzustellen. Gerade wenn man die Folgen oder womöglich die Gründe für etwas suchen muss, das die Würfel für einen bestimmt haben, wird der Vorstellungskraft von so manchen Rollenspielern richtig Feuer unterm Hintern gemacht. Ein Paradebeispiel dafür ist die zu Recht berühmte Charaktererschaffung bei Warhammer Fantasy Roleplay.

Gerade die zufällig erwürfelten Eigenschaften der Figur (Attribute, Berufe, Haar- und Augenfarbe, Gewicht, Sternzeichen, etc.) bieten einem so viel Material aus dem man

sich einen Charakter formen kann. Jedes neue Würfelergebnis zeigt eine neue Seite an der Figur oder verstärkt bereits den Eindruck, den man sich während der Charaktererschaffung von ihm macht. Diese zufällig bestimmten Details zwingen einen dazu sich stärker mit der Spielwelt auseinander zu setzen und sich über sie Gedanken zu machen.

Natürlich sind gerade solche Würfelwürfe, was das Spannungselement angeht, ein völliger Reinfall. Denn die Bestimmung solcher Details und Kleinigkeiten ist ja prinzipiell nicht von hoher Relevanz. Es ist halt nicht wirklich wichtig, ob der Charakter nun 80 oder 92 kg wiegt. Aber ein solches, vermeintlich unwichtiges Detail kann die Spielwelt sehr schnell noch plastischer und facettenreicher wirken lassen. So lange jeder am Tisch weiß, dass der Reiz nicht darin besteht welches Ergebnis gewürfelt wird, sondern was man anschließend mit dem Ergebnis macht, können solche Würfelwürfe eine Bereicherung für das Spiel sein.

Würfel als richtungsweisende Zufallselemente

Die letzte Variante des Würfelgebrauchs, die ich kurz anreißen möchte, ist etwas schwieriger umzusetzen und ist auch nicht mit jeder Herangehensweise, die man an ein Rollenspiel haben kann, vereinbar. Gerade wenn man von einer guten Rollenspielrunde erwartet, dass sie einem bestimmten Spannungsbogen folgt oder die Auswirkungen im Spiel überschaubar bleiben, muss man schon ein wenig Arbeit investieren um das mit diesem Würfelgebrauch unter einen Hut zu bringen. Denn das Wichtigste an dieser Herangehensweise ist, dass die Würfel nicht nebensächliche Details bestimmen, sondern maßgeblichen Einfluss über den Verlauf des Spiels haben. Hier entscheiden die Würfel ob der mächtige Dunkelmagier schon beim ersten zufälligen Treffen lebt oder stirbt; ob die frischen Helden unterwegs verhungern oder rechtzeitig das Dorf erreichen; ob das über Generationen hinweg vererbte Schwert den Dämon verbannt oder beim ersten Schlag in tausend Stücke springt.

Der Fortlauf des Abenteuers wird verstärkt auf die Würfel gelegt und nicht primär der

LINKTIPP

Georgios schreibt regelmäßig in seinem Blog über Rollen- und Brettspiele unter <http://georgiosp.blogspot.com>

HINWEIS

Den ersten Teil der Artikel über Rollenspieldesign findet Ihr in der Anduin Ausgabe Nummer 95.

Erzählgewalt der Spieler oder des SLs anvertraut. Das mag vielleicht wenig reizvoll oder zu sehr nach einem Brettspiel klingen; das ist es aber nicht, wenn man als SL und als Gruppe weiß, was man da macht.

Bei den oben erwähnten Detailwürfeln wird die eigene Phantasie und Kreativität angekurbelt um die Spielwelt, die Charaktere und das Abenteuer auszubauen. Hier ist es aber so, dass man den Würfelwurf als bindende Vorgabe nimmt, die es möglichst nahtlos in das Spielgeschehen einzufügen gilt. Wobei es nicht Ziel der Sache ist, das Würfelergebnis so geschickt zu umschreiben und clever zu drehen, dass es das Würfelergebnis egal ist weil die Folgen, die sich daraus ergeben eh fast identisch sind. Wenn der Würfelwurf nur beeinflusst hat ob man möglichst einfach oder möglichst kompliziert erklärt was der Charakter erreicht, dann setzt man die Würfel auch nur als Detailspender ein. Aber es geht darum die Würfel nicht zu benutzen um eine komplizierte oder einfache Beschreibung zu erzwingen. Man nimmt die Würfel zur Hand um zufällig zu bestimmen was als nächstes passiert.

Es gibt einige Richtlinien, die es jedoch zu beachten gilt, wenn man die Würfel so benutzen möchte. Am Wichtigsten ist, dass sich jeder am Tisch darüber im Klaren ist, was durch diesen Würfelwurf genau bestimmt wird. Wenn die Würfel in die Hand genommen werden, muss jeder wissen was auf dem Spiel steht. In den meisten Fällen wird es durch die Beschreibungen, die bis zu diesem Zeitpunkt eingebracht wurden deutlich. Aber auch hier sollte sich ein geübter SL mit der Gruppe verständigen, damit am Ende nicht das große Veto kommt, weil „der Charakter das doch nie machen würde“. Auch ist es wichtig sich zu einigen wie schwerwiegend oder weitreichend die Folgen sein dürfen, die das Würfelergebnis nach sich ziehen kann. SL und Gruppe sollten wie immer nur mit gegenseitigem Einverständnis den Einsatz erhöhen und die Situation eskalieren lassen. Der

Merksatz, den man immer vor Augen halten sollte, lautet: „Riskiere niemals mehr, als du zu verlieren bereit bist.“

Die nächste, wichtige Richtlinie ist die Glaubwürdigkeit der Konsequenzen. Ein Punkt, der vor allem von Kritikern von Zufallstabellen gerne und immer wieder vorgebracht wird. Diese Kritik ist dann gerechtfertigt, wenn man das Würfelergebnis bzw. die Folgen für die es steht, kommentarlos und vollkommen unverändert in das laufende Geschehen hineinsetzt.

Oder um es anders zu sagen, wenn man von den Zufallstabellen oder den Regeln verlangt ein glaubwürdiges und nachvollziehbares Ereignis ins Spiel bringen zu können ohne dass die Vorstellungskraft der Gruppe daran beteiligt ist. Wie vorhin schon angedeutet, ist das Ausüben der eigenen Vorstellungskraft ein wichtiges Element eines jeden Rollenspiels. Wenn man sich die Dinge im Abenteuer nicht durchgängig so bildlich und plastisch vorstellt, wie man es nur kann; so wird jedes Rollenspiel früher oder später als verkapptes Brettspiel enden. Es gibt kein Rollenspiel ohne die aktive Vorstellungskraft der Gruppe. Darum sind auch Ereignisse aus solchen Zufallstabellen immer nur eine weitere Chance seinem Einfallsreichtum und seiner Kreativität freien Lauf zu lassen.

Doch im Gegensatz zu den Detailwürfeln, bei denen der Anspruch an die eigenen Ideen nicht ganz so hoch ist, muss man hier zwingend einen Gang höher schalten. Es reicht nicht sich einfach nur etwas auszudenken was hübsch oder ulkig ist. Wer die Würfel so zentral einsetzt und sie das Spiel antreiben lässt, dessen Ideen und Beschreibungen müssen viel leisten. Man muss sich dem Glaubwürdigkeitsanspruch der restlichen Gruppe stellen. Wenn die Beschreibung nicht gut genug ist, dann erschwert man es den anderen Spielern in die Spielwelt einzutauchen. Die Beschreibung muss nachvollziehbar und verständlich sein; sie muss zur Stimmung der Situation passen und erst dann sollte man sich Gedanken machen, dass sie noch möglichst schön, beeindruckend und inspirierend ist. Das alles klingt sehr viel schwieriger als es wirklich ist. Letztendlich muss man nur darauf achten, dass das was man beschreibt ganz einfach „stimmt“ und „einen Sinn ergibt“. Mit etwas Übung erspielt man sich so sehr überraschende, aber doch sehr markante und bemerkenswerte Abenteuer.

Die letzte wichtige Richtlinie handelt davon ein schlechtes Ergebnis oder einen frustrierenden Würfelwurf zuzulassen. Es ist vollkommen in Ordnung mal nur wegen eines doofen Würfelwurfes zu versagen. Manch-

mal kann der Charakter sein Bestes tun und trotzdem nicht das bekommen was er will. Manchmal ist es egal, ob man der weltbeste Schwertkämpfer oder talentierteste Redner des ganzen Kontinents ist. Manchmal hat man ganz einfach Pech: das Schwert fällt aus der Hand; man vergleicht den König aus Versehen mit einem faulen Blumenkohl, usw. usf. Wenn man die Würfel zur Hand nimmt, muss man auch die Möglichkeit des Versagens akzeptieren. Wer das nicht will, der braucht nicht zu würfeln. Aber das Spiel geht auch dann noch weiter, wenn der Charakter bildlich oder tatsächlich auf die Nase fällt. (Sollte das Spiel nicht weitergehen, hat man womöglich die erste Richtlinie missachtet.)

Mehr noch, das spektakuläre Versagen des eigenen Charakters zu beschreiben, kann sehr viel Spaß machen und vielleicht die anderen Spieler dazu animieren, mit anzupacken um den Karren aus dem Dreck zu zerren. Nichts schweißt eine Gruppe Abenteuer besser zusammen als gemeinsam ein unliebsames Ereignis abzuwenden. Das muss keine marodierende Orkhorde sein. Manchmal ist es nur der Versuch den Barden daran zu hindern sich ins Kittchen zu reden, weil sein Betörungswurf vollkommen nach hinten losgegangen ist. Oder den Zauberer aus dem brennenden Zelt zu holen, weil sein letztes Experiment nicht ganz so lief, wie er es sich vorgestellt hatte.

Das heißt natürlich nicht, dass man sich immer und jederzeit den Würfeln unterwerfen muss. Aber ich kann aus Erfahrung sagen, dass es manchmal sehr reizvoll und auch lohnenswert sein kann, wenn man die Würfel entscheiden lässt auch wenn es dann nicht zum glorreichen Triumph kommt, den man sich immer erhofft.

Was hat das alles nun mit Rollenspieldesign zu tun? Das Design eines Rollenspiels nimmt man meist nur als Spielleiterhilfe wahr. Es ist häufig dafür da, um den SL (und manchmal auch die Spieler) am Tisch zu begleiten und zu einem leichteren Einstieg ins Spiel zu verhelfen. Dazu gehört auch der sorgfältig gewählte Einsatz von Zufallselementen in Form von Würfeln. Ein Spiel mit gutem Design verlangt nicht an einer beliebigen Stelle nach einem Würfelwurf, sondern immer dann, wenn das Zufallselement den Spielverlauf irgendwie bereichern kann. Dass nicht jeder Würfelwurf gleich ist, gleich abgewickelt wird und die gleiche Bedeutung hat, wurde hoffentlich in diesem Artikel deutlich. Zu wissen, welche Art von Würfelwurf zu welchem Zeitpunkt im Spiel von Nöten ist, kann das Spiel sowohl einfacher als auch unterhaltsamer machen. ■

Die Liverollenspielecke

TEIL 1: TIPPS ZUM STRESSFREIEN UMGANG MIT DEN NSC

TEXT: KARL-HEINZ ZAPF

MANGEL AN NSC

Über dieses Thema ist nun wirklich schon so mancher Artikel geschrieben worden und sicherlich haben sich alle, die an dieser Stelle zu lesen beginnen, sich so manche Gedanken über dieses Thema gemacht. Tatsächlich werde auch ich das Rad nicht neu erfinden und möchte hier nur einige Denkanstöße vermitteln bzw. Tipps für noch weniger erfahrene Live-Rollenspiel-Veranstalter festhalten, die mit etwas Pech bereits bei ihrer ersten Veranstaltung an den anwesenden (oder im schlimmsten Falle nicht anwesenden) NSCs verzweifeln... Denn meiner Ansicht nach gibt es beim Thema „NSC“ zwei unumstößliche Regeln:

- 1) Man muss meist nehmen, was man kriegt!
- 2) Mit den NSCs steht und fällt die Veranstaltung!

Auf diese bestimmt relativ provokanten Punkte möchte ich etwas näher eingehen: Tatsache ist ja, dass wir als Veranstalter darauf angewiesen sind, dass zunächst einmal genügend Nichtspielercharaktere anwesend sind, um unseren geplanten Plot überhaupt einigermaßen sinnvoll umsetzen zu können. Gut, das ist oft das eine Problem; das zweite Problem in diesem Zusammenhang ist bisweilen, dass sich beileibe nicht alle Personen für alle wichtigeren NSC-Posten eignen!

Bei eher sinnentleerten Schlachtenlives mögen diese Schwierigkeiten eher zweit-rangiger Natur sein, doch selbst bei einem Diplomatiecon sind die Veranstalter darauf angewiesen, ihren Helfern völlig vertrauen zu können. Soll heißen, der eben noch so unterwürfige und aufmerksame Diensthote bringt nicht den Botschafter des befreundeten Landes um, sobald ihm die Spielleitung mal den Rücken kehrt!

Weiß man um den Umstand, dass es eventuell zu einer NSC-Knappheit kommen könnte – aus welchen Gründen auch immer – so können erfahrene Plotschreiberlinge diesen Umstand durchaus von Anfang an berücksichtigen, ohne dass die Handlung oder der Verlauf des Lives großen Schaden nimmt.

Oft genug aber kommt es vor, dass man es eben nicht rechtzeitig weiß, ob und wie

viel NSCs dann wirklich zur Verfügung stehen. Falls dieses Problem wirklich auftritt, so sollte man möglichst frühzeitig – am besten gleich im Live-Flyer – den angehenden NSCs diesen Posten auf irgendeine Art und Weise „schmackhaft“ machen.

LOCKMITTEL

Meist erfolgt dies über den Conbeitrag, der deutlich niedriger liegen sollte als der bei Spielerinnen und Spielern – denn falls ich nur 10 Euro mehr berappen muss, um voll und ganz in meiner Rolle als diabolischer und an einer weltumspannenden Intrige bastelnder Schwarzmagier (der natürlich obendrein zu einem Viertel Drache, zu einem Viertel Waldschrat und zu jeweils einem weiteren Viertel eine verrückte Katze sowie ein Gnom mit einem Minderwertigkeitskomplex ist) aufgehen zu können – mal ehrlich, warum sollte ich denn dann den mickrigen Hofpagen spielen wollen?

Auch die Unterbringung mag hierbei einen kleinen Anreiz bieten, sich als NSC zu verdienen: Falls es möglich ist, könnten die Helfer der Orga so z.B. in einem Gebäude untergebracht werden, so dass es sich erübrigt, allerlei Kram wie Zelt, Feldbett u.ä. überhaupt erst einzupacken. Dies wiederum hat den klaren Vorteil, dass die NSCs mehr Platz haben für eigene Ambientegegenstände und Gewandungen sowie die obligatorischen Waffen und Rüstungen.

Auch wird wirklich jeder NSC den Organisatoren mehr als dankbar sein, wenn er sich nicht um Frühstück oder allgemein seine Verpflegung kümmern muss – das spart jede Menge Zeit und die NSCs haben mehr



Muße (und auch bessere Nerven), wenn ihr Magen gut gefüllt ist und sie nicht Stunden damit zubringen müssen, sich selbst zu verpflegen. So können sie sich auf jeden Fall deutlich besser auf die Handlung des Lives konzentrieren und sind häufiger einsatzbereit. Dass ein solcher Service nicht selbstverständlich ist und die Live-Veranstalter hier noch mehr als sonst gefragt sind, steht dabei außer Frage...

Auch die Vergabe von interessanten Festrollen, welche ein NSC für den Verlauf der ganzen Veranstaltung über ausfüllen darf, lockt viele eventuell noch Unentschlossene, sich doch als Unterstützung der Organisatoren zu verpflichten. Wer auch immer für den Plot des Live-Rollenspiels verantwortlich ist, sollte gut daran tun, mehrere Nebenplots einzubauen, bei denen eine eher geringere Anzahl an NSCs nötig ist. Auf diese Art und Weise nämlich wird es dennoch immer genug für Spielerinnen und Spieler zu tun und zu erleben geben, auch wenn die angestrebte Nichtspieler-Zahl leider nicht erreicht worden ist.

VERTRAUEN IST WICHTIG

Am allerbesten ist es natürlich wie immer, wenn die NSCs den Veranstaltern persönlich bekannt sind und daher schon im Vorfeld geklärt werden kann, welche für den Plot wichtigen Rollen von den dafür am besten geeigneten Personen besetzt werden können. Sicherlich kann man nicht von einem solchen Glücksfall ausgehen, was also tun, wenn ganze Heerscharen von unbekannten Nichtspielercharakteren darauf warten, ihre Rollen auf dem Live möglichst schön und für die Spieler(innen) ansprechend umzusetzen?

Sobald der Plot einigermaßen steht, sollte man zu diesen NSCs Kontakt aufnehmen, um ihnen bereits im Vorfeld einen Eindruck dessen zu geben, was bald auf sie zukommt. Wichtig ist hierbei, dass dabei klar herausgestellt wird, was für Rollen denn überhaupt in Frage kommen. Denn nur dann können die NSCs auch dementsprechend packen und sich darauf vorbereiten.

Was nützt es dem NSC, wenn er unendlich viele Klamotten und Ambientegegenstände für einen Hofmagier einpackt, wenn es bei der Veranstaltung darum geht, die Invasion einer riesigen Orkhorde darzustellen? Da wäre dann wieder der jeweilige Gewandungs-fundus gefragt, aber obwohl gut vorbereitete Veranstalter in diesem Fall zumindest ein paar passende Kleidungsstücke vorrätig haben (sollten), ist es immer besser, wenn die NSCs die für sie passenden und ihnen auch vertrauten Kostüme bzw. Rüstungen selbst

mitbringen. Das spart allen Beteiligten Zeit und Probleme...

VERSORGUNGSLÜCKEN

Wie bereits erwähnt bieten viele Live-Veranstalter vor allem bei den plotlastigen Lives einen gewissen Fundus an Gewandungen an, die vor allem die wichtigen NSC-Rollen bei der Darstellung unterstützen. Schön ist es so z.B., wenn die anwesenden bösen Kultisten jeweils die gleichen Wappenröcke oder Kutten tragen, vielleicht noch versehen mit dem Symbol ihres dunklen Gottes. Das macht eigentlich nicht allzu viel Arbeit im Vorfeld (vorausgesetzt, man hat ein wenig Ambiente-geld übrig und ein paar fleißige Helferlein an der Hand, die gerne nähen) und wirkt auf einem Live einfach immer gut.

Was aber tun, wenn die Veranstalter ungewöhnlich viele NSCs „versorgen“ müssen? Auch hier kann es zu der Problematik kommen, dass hoch motivierte Helfer oft stundenlang nichts zu tun haben, einfach weil der Plot nichts für sie vorsieht. Die Flexibilität der Live-Veranstalter ist und bleibt also ein absolutes Muss, selbst bei noch so guter Vorbereitung und in diesem Fall wäre es natürlich gut, wenn die NSCs genügend eigenen Raum zur Verfügung hätten, um sich zu versammeln und ihre Aufgaben abzuwarten (z.B. eine eigene NSC-Taverne oder aber wenigstens einen adäquat großen Raum).

Natürlich muss es jedem NSC prinzipiell klar sein, dass er nicht ständig beschäftigt werden kann, denn es ist für die Organisatoren ja auch nicht immer klar ersichtlich, wer sich denn nun gerne ein wenig Ruhe gönnen möchte und wer andererseits rund um die Uhr einsatzbereit und begeistert ist. Der (hoffentlich vorhandene) NSC-Koordinator ist bei einer großen Anzahl von Helfern natürlich besonders gefragt und alle sollten versuchen, auch bei manchmal recht langer Wartezeit und eher ungünstigen Umständen – z.B. wenn man in der Rolle von Geistern an einem Galgenbaum darauf wartet, dass die Spieler(innen) endlich mal auftauchen und ein Gewitter im Anzug ist – die Ruhe zu bewahren.

Hat man nicht gerade ein Schlachten-live mit fast ständig heranwogenden Angriffswellen geplant, so gilt es, die NSCs mit möglichst vielen unterschiedlichen, vielleicht auch nur kleinen und für den Hauptplot unerheblichen Nebenplots zu beschäftigen – notfalls muss sich ein kreativer Kopf vor Ort noch ein paar Handlungsstränge aus den Fingern saugen!

Bei einem Diplomatie- oder Hofhaltungslive könnten im Falle von sehr vielen „überschüssigen“ NSCs diese noch durch neu erfundene

Charaktere bei Hofe besetzt werden. Denn obwohl bei einem Live die Spieler(innen) immer im Vordergrund stehen sollten, darf auch der Spaß der Nichtspieler(innen) nie zu kurz kommen...

GRUNDAUSSTATTUNG

Gerade bei Live-Rollenspiel-Neueinsteigern kommt allerdings oft die Frage auf, was sie denn als Basisausstattung für einen Standard-NSC so mitbringen sollen. Diese Frage ist ja nun schon mehr als einmal diskutiert worden, aber prinzipiell ist es gut, einige Dinge dabei zu haben, die fast immer benötigt werden:

Da wären zum Beispiel Handschuhe zu nennen. Klingt vielleicht seltsam, gerade Handschuhe als ersten Punkt aufzuführen, aber diese bieten einige wichtige Vorteile. Nicht nur, dass sie die Hände gerade bei Kämpfen wirkungsvoll vor allzu wuchtigen Treffern schützen, sie sorgen auch etwa bei der Darstellung von Untoten, Orks oder irgendwelchen Chaoskriegern dafür, dass man sich nicht auch die Hände dementsprechend schminken muss. Nichts ist ärgerlicher, als eine genial gestylte und top geschminkte Untotenhorde, deren hoch motivierte Darsteller alle zart rosa Händchen haben...

Dabei genügt es ja völlig, einige alte und ausgediente Lederhandschuhe mit im Gepäck zu haben oder sich vor Ort vielleicht mal nach gebrauchten Bundeswehr-Handschuhen im Military- oder Camping-Laden umzuschauen.

Auch immer recht praktisch: das Kopftuch (möglichst in schwarz). Nein, das ist nicht nur für NSCs nützlich, die ein altes Waschweib darstellen sollen, sondern ein Kopftuch ist sozusagen ein „Allround“-Gegenstand. Wie das? Ist es kalt, dann dient es als Halstuch und schützt vor rauhem Hals, bei starker Sonneneinstrahlung kann man sich damit den Sonnenbrand „auf höchster Ebene“ ersparen. Der Ambiente-Nutzen ist aber auch relativ hoch: Stellt man z.B. Banditen oder Ähnliches dar, dann kann man sich mit diesem Tuch vor dem Gesicht fast völlig und ohne großen Zeitaufwand unkenntlich machen (schließlich kommen manche Räuber ja mit dem Leben davon und wollen später nicht wiedererkannt werden) und wiederum als Kopftuch stoppt es auch eine ständig verrutschende Latexmaske...

Eine dunkle Stoff- oder vor allem Lederhose ist für einen NSC eigentlich nie verkehrt, es sei denn, sie ist gerade ausgerechnet in der schnuckligen Farbe Pink gehalten. Außerdem zu erwähnen sind hierbei natürlich auch die passenden Hemden bzw. Tunikas. Wer nähen kann (und will) ist hier auch wie-

der klar im Vorteil, denn gerade Tunikas sind einfach herzustellen und bieten immer einen recht schönen Anblick.

Auch eine Kopfbedeckung ist wichtig: So vermeidet man feuerrote Glatzen oder nahezu abgefuckeltes Haupthaar bei starker Sonneneinstrahlung. Aber auch bei Nacht oder eher klammen Temperaturen ist es natürlich gut, z.B. eine Gugel mit dabei zu haben. Die hält warm, schützt vor Sonnenbrand am Kopf und ist nie fehl am Platze. Auch Gugeln lassen sich einfach nähen und Schnittmuster hierfür sind relativ leicht aufzutreiben.

Festes Schuhwerk ist auf den meisten Lives unabdingbar, es sei denn, es handelt sich vielleicht um eine reine Hofhaltungs-Veranstaltung, dann sind natürlich schöne Ambientestiefel deutlich besser angebracht. Aber wer schon mal in den unpassenden, wenn auch noch so schönen Landsknechtstiefeln stundenlang durch den Wald gestolpert und gerutscht ist, wird tatsächlich die oft geschmähten Springerstiefel zu schätzen wissen, die sich obendrein mit nur geringem Aufwand „tarnen“ lassen.

Im Zweifelsfall sollte es kein Problem sein, notfalls einfach den Veranstalter zu kontaktieren, um sich dort weitere Tipps und Infos geben zu lassen. Ärgerlich ist es ja nur, wenn man eine weite Strecke zum Live gefahren ist und die Hälfte der Dinge vergessen hat, die man eigentlich benötigen würde...

DIE BEWAFFNUNG

Und nun zu den Dingen, die vielen Neueinsteigern ins Live-Rollenspiel anfangs scheinbar immer am allerwichtigsten erscheinen: Waffen und Rüstungen. Zunächst einmal ist hierzu zu erwähnen, dass eigentlich an erster Stelle eine passende und schöne Gewandung stehen sollte, bevor man sich daran macht, sich mit unzähligen Schwertern, Äxten und Streitkolben einzudecken. Durch diese Denkweise kommt es nämlich immer wieder zu traurigen Szenen, wenn zwar extrem hochgerüstete Kämpfer die gewaltigsten Zweihandwaffen dabei haben und zumindest mal ein Kettenhemd tragen, „untenrum“ aber mit Turnschuhen „gerüstet“ sind!

Aber natürlich macht es Sinn, sich zumindest eine oder zwei Waffen einzupacken, mit denen man den Umgang gewohnt ist. Ein Schild ist ebenfalls nützlich, sofern es nicht gerade das auffällige Wappen des eigenen Landes trägt, wenn man ja eigentlich den Hauptmann einer Räuberbande darstellen soll – das führt dann meist nur zu Verwechslungen und vielen unnötigen Fragen.

Auf den meisten Live-Flyern steht außer-

dem, was die NSCs (und natürlich auch die Spielerinnen und Spieler) an „normalen“ Gegenständen wie z.B. Essgeschirr mit im Gepäck haben sollten. Es lohnt sich also in jedem Falle, die Infos der Veranstalter mal in Ruhe durchzulesen. Hat der Nichtspielercharakter dann neben seiner „Hauptausrüstung“ auch noch Wechselklamotten dabei, um sich in seiner Freizeit auf dem Live (soll es ja auch geben) auch noch als ortsansässiger Bauer oder Händler in die Taverne setzen zu können, so sollte es eigentlich keine größeren Probleme mehr geben.

MOTIVATION!

Kommen wir deshalb zu einem leider häufiger auftretenden Problem bei Live-Rollenspielen: Motivation der NSCs! Nicht immer

ist es einfach, den schmalen Grat zwischen Überbeanspruchung und Langeweile zu finden, den jeder Veranstalter immer wieder gehen muss. Dabei sollten sich alle darüber im Klaren sein, wovon die Abkürzung „NSC“ eigentlich herrührt: Nämlich ganz eindeutig „Nichtspielercharakter“.

Dies heißt im Klartext, dass die NSCs die Organisatoren einer solchen Veranstaltung in jeder Hinsicht unterstützen sollten, auch wenn dies vielleicht einmal bedeutet, die eigene Motivationslosigkeit oder Müdigkeit zu überwinden bzw. eine Rolle so gut als möglich zu spielen, auch wenn man darauf eigentlich keine rechte Lust hat. NSCs sind nur Menschen, Spielleiter aber auch!

Rücksichtnahme sollten beide Seiten in jedem Falle mitbringen, lange Diskussionen



untereinander sollten aber auf der Veranstaltung unterlassen werden, da dies nur unnötig aufhält und die Stimmung nicht unbedingt fördert. Jeder gute Veranstalter wird mehr als glücklich sein, wenn sich ein motivierter NSC mit eigenen Ideen und Vorschlägen einbringt, sofern dies im Rahmen des festgelegten Handlungsablaufs geschieht.

SANFTE KONTROLLE

Mit Sicherheit kennen die meisten Veranstalter viele Beispiele, bei denen NSCs über die Stränge geschlagen haben bzw. eher gegen den Plot als dafür gearbeitet haben, aus welchen Gründen auch immer dies geschehen sein mag. NSC zu sein bedeutet eben in allererster Linie, Erfüllungsgehilfe der Spielleitung zu sein und diese möglichst nach allen Kräften zu unterstützen und vor allem, ebenso Verantwortung für das Gelingen der Veranstaltung zu übernehmen! Denn im Vordergrund müssen Spielerinnen und Spieler stehen – falls es allen Beteiligten dabei gelingt, dass auch Organisatoren und NSCs jede Menge Spaß an der ganzen Geschichte haben, dann erst ist das Live-Rollenspiel wirklich voll und ganz gelungen.

Aus allen diesen Gründen ist es wichtig, bei der Spielleitung mindestens eine Person zu haben, die sich einzig und allein um die Belange der NSCs kümmert, nämlich einen NSC-Koordinator. Diesem obliegt es unter anderem, die Stimmung bei den Helfern der Veranstalter im Auge zu behalten, ihnen die

jeweiligen Aufgaben und Rollen zuzuweisen und bei den möglichst regelmäßig stattfindenden SL-Sitzungen seine Informationen weiterzugeben. Durch einen solchen Ansprechpartner können viele Probleme mit Sicherheit gleich von Anfang an vermieden werden.

Mindestens ebenso wichtig muss es sein, alle NSCs vor Beginn der Veranstaltung durch eine Besprechung so ausführlich als möglich auf die folgenden Stunden vorzubereiten. Oftmals ist die Zeit hierfür eher knapp bemessen und daher ist es nötig, dass die Spielleitung sich immer wieder mit ihren Nichtspielern abspricht. Schöne Nebenplots mit anspruchsvollen Rollen oder aber auch nur ein obligatorischer Angriff der Bösewichter, bei denen die NSCs sich zwischendurch so richtig „ausleben“ können, lassen immer mal wieder gute Laune aufkommen und sorgen dafür, dass gar nicht erst Langeweile aufkommen kann!

Aber jeder braucht auch mal eine Pause und die Spielleitung tut also gut daran, diese den ausgepowerten NSCs zwischendurch zu gönnen. Diese können sich dann in einem möglichst vom Spieler(innen)lager abgetrennten Bereich ausruhen oder aber in angemessenem Outfit in der Taverne gut gehen lassen. Jeder sollte allerdings darauf achten, dass die NSCs jederzeit erreichbar sind, denn nichts ist nerviger als ein Großangriff, bei dem der Großteil der Angreifer sich gerade irgendwo im Gelände aufhält und daher völlig unauffindbar ist!

Außerdem ist es in jedem Falle sinnvoll, eine übersichtliche, gut gegliederte und in sich schlüssige Plotübersicht zu erstellen und diese auch allen NSCs zugänglich zu machen. Mit nur wenig Zeitaufwand wird somit sowohl allen anwesenden Spielleitern wie auch ihren Helfern der gesamte geplante Ablauf der Veranstaltung zugänglich gemacht und lästige und oftmals eher kontraproduktive Besprechungen und langes Nachfragen entfallen dadurch meistens. Denn nicht alle NSCs sind eben im gleichen Maße aufmerksam, wenn es um mündliche Absprachen zum Plotablauf geht und oft ist im ganzen Rummel und der Aufregung gleich wieder vergessen, was gerade eben noch besprochen worden ist...

Letzten Endes ist alles natürlich wie immer davon abhängig, wie gut die Chemie zwischen Spielleitung und den NSCs ist, so dass alle gemeinsam eine wirklich gelungene Veranstaltung erleben können. Leider kommt es aber nicht allzu selten vor, dass selbst innerhalb der Spielleitung bzw. den Organisatoren selbst große Meinungsverschiedenheiten auftreten, die dann allerdings auf gar keinen Fall vor den Spielerinnen und Spielern bzw. den NSCs ausgetragen werden dürfen. Wenn alle gemeinsam an einem Strang ziehen und wenigstens ein Wochenende lang produktiv zusammenarbeiten, dann werden sich am Ende alle gerne daran zurückerinnern und auch beim nächsten Live gerne wieder mit dabei sein!

Und genau darauf kommt es ja an... ■

HICKORY MEADOW

EINE GEMEINDE FÜR DOGS IN THE VINEYARD

TEXT: TOBIAS LOOSCHELDERS

ILLUSTRATION: TRISTAN

Hickory Meadow ist eine idyllische Gemeinde mitten im Land der Gläubigen, die vor vier Generationen auf sanften Auen erbaut wurde. Überall im Dorf haben die Bewohner Hickory-Bäume gepflanzt, die inzwischen zu voller Größe gewachsen sind. Auf dem höchsten Hügel steht der ganze Stolz der Gemeinde, die neue, weiß gestrichene Kapelle. Die meisten Dorfbewohner haben kleine Farmen oder Schaf- und Rinderherden. Im Osten schließen sich die Ascent Mountains an, die ihren Namen wegen ihrer terrassenförmigen Westfront tragen. Ein Stamm des Bergvolkes lebt dort, doch nur wenige im Dorf wissen wo genau dort.

AUSGANGSSITUATION

Seit Jahren gab es keine Sünde im Dorf, alles war wie es der Herr des Lebens ersann. Der Steward Bruder Jeremiah war immer sehr darauf erpicht den Stamm in den Bergen zu missionieren und setzte alles daran eine freundliche Beziehung aufzubauen. Doch vor etwas weniger als einem halben Jahr überfielen einige Krieger des Stammes die Gemeinde. Dennoch pochte Jeremiah weiterhin auf ein friedvolles Nebeneinander.

Als die Charaktere in das Dorf reiten, bemerken sie schon recht früh eine sich gen Osten entfernende Staubwolke. Vielleicht können sie sogar noch abschätzen, dass es um etwas mehr als ein halbes Dutzend Reiter handeln muss. Am Dorfbrunnen haben sich einige Dorfbewohner zusammengedrängt, die lauthals miteinander streiten. Die Wortführer sind im Wesentlichen Bruder Jeremiah und Bruder Sherald, der energisch dafür ist, dem Bergvolk mit Waffengewalt entgegenzutreten. Erst am Morgen hatte Madison gestanden, dass der Vater ihres ungeborenen Kindes ein junger Mann von den Stämmen namens Chaska ist.

1A STOLZ

Bruder Isaac wollte Schwester Constance als Zweitfrau ohne den Segen des Stewards nehmen. Er denkt, dass er sich das Recht dazu hat, weil er sich um den Bau der neuen Kapelle verdient gemacht hat.

Der Steward Bruder Jeremiah ist außerordentlich stolz darauf, wie hübsch seine Tochter ist.

Bruder Virgil ist stolz auf den Reichtum, den er durch den Handel mit dem Bergvolk (er tauscht Pelze gegen Glasperlen) angehäuft hat.

Bruder Sherald maßt sich an, dass seine Meinung mehr wert ist, als die des Stewards und ist stolz darauf, dass er so oft um Rat gefragt wird.

1B UNGERECHTIGKEIT

Schwester Constance wies Bruder Virgil zurück, obwohl er lange und anständig um sie warb. Sie ist der Meinung, sie könne sich ihren Ehemann selbst aussuchen.

Bruder Virgil hingegen handelt gegen Jeremiahs Weisungen und handelt auch weiterhin im Verborgenen mit dem Bergvolk, da er seinen Reichtum nicht aufgeben will.

Schwester Madison ist eingebildet geworden, da sie von ihrem Vater verhätschelt wird. Sie nimmt bereits seinem guten Jahr ihre Pflichten in der Gemeinde nicht mehr wahr.

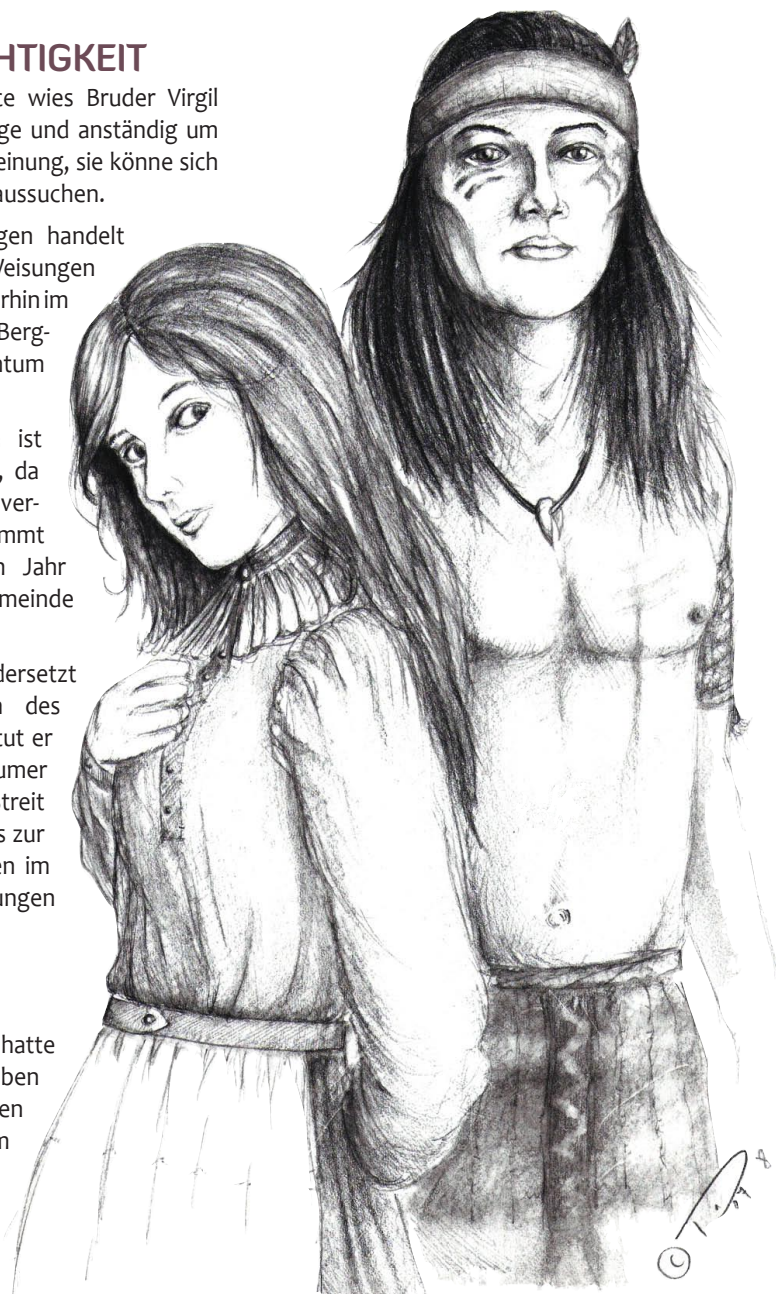
Bruder Sherald widersetzt sich den Weisungen des Stewards. Im Kleinen tut er dies schon seit geraumer Zeit, jedoch mit dem Streit um die Indianer kam es zur Eskalation. Er hat offen im Streit Jeremiahs Weisungen widersprochen.

2A SÜNDE

Schwester Madison hatte vor knapp einem halben Jahr Sex mit dem jungen Krieger Chaska vom Bergvolk und erwartet nun ein Kind von ihm.

Der Händler Bruder Virgil hat sich ein Gift aus dem Sündenpflanz beschafter und plant Isaac damit umzubringen, um Constance für sich zu haben.

Angestachelt von Bruder Sherald scharte Jacob eine Gruppe jüngerer Gemeindemitglieder um sich und ritt mit ihnen in die Ascents, um Chaska zu töten. (Das war kurz bevor die Dogs ins Dorf kamen.)



Sherald ist gierig geworden, er will mehr Einfluss in Hickory Meadow.

2B DÄMONISCHE ÜBERGRIFFE

Schwester Madison öffnete den Dämonen das Tor und so wurde Hickory Meadow vor fünf Monaten von einigen Indianern überfallen. Dabei wurde eine Scheune abgebrannt, einige Rinder und Pferde gestohlen und einige Dorfbewohner wurden leicht verletzt. Auch danach noch versuchte Bruder Jeremiah seine friedvollen Missionierungsversuche fortzusetzen.

3A FALSCH LEHRE

Bruder Sherald: „Alles Bergvolk ist böse und nicht würdig bekehrt zu werden. Es zu bekämpfen ist oberste Pflicht eines jeden Gläubigen.“

Er hat die Waffen der Jungen um Jacob gesegnet, bevor diese in die Berge geritten sind.

3B VERDORBENE ANBETUNG

Eines Tages an einem Wasserfall in den Ascents, traute Bruder Sherald Bruder Isaac und Schwester Constance getraut, ohne dass er das Recht dazu hatte.

4A FALSCH PRIESTERSCHAFT

Bruder Sherald hat mit seinen Ansichten bereits einige Anhänger um sich geschart. Seinen Kult jedoch begründete er mit Isaac und Constance durch die Hochzeit.

4B ZAUBEREI

Sherald hat es geschafft den jungen Jacob und die anderen frommen Burschen von den Dämonen geleitet auf einen Rachefeldzug zu entsenden.

5A HASS UND MORD entfällt

6A WELCHE PERSON WILL WAS VON DEN DOGS?

Bruder Jacob will, dass die Dogs Schwester Madison erschießen. Er findet es widerlich, wie sich ein redliches Mädchen mit einem Ungläubigen einlassen kann. Er hat sie geliebt.

Schwester Constance will, dass die Dogs ihr sagen, wen sie heiraten soll. Sie bietet sogar einem der Dogs an, darauf zu warten, bis

er aus dem Dienst als Dog getreten ist, um ihm zu heiraten.

Sherald will, dass Jeremiah mit Schimpf und Schande aus dem Dorf gejagt wird, weil er ihn ihm den Schuldigen für den Überfall sieht. Eben

Jeremiah will dass sie Dogs die Jungfräulichkeit von Madison wieder herstellen, um die Familienehre zu retten.

Virgil will, dass die Ehe zwischen Constance und Isaac aufgelöst wird. Und seinen Sohn Spencer könnten die Dogs auch gleich zur Ausbildung zum Tempel mitnehmen.

6B WAS WOLLEN DIE DÄMONEN?

Krieg zwischen Gläubigen und dem Bergvolk. Gewalt, Blutvergießen, Tod!

6C WAS WÄRE OHNE DIE DOGS PASSIERT?

Der junge Bruder Jacob und seine Freunde würden endgültig einen Krieg zwischen dem Bergvolk und dem Dorf provozieren. Er würde Schwester Madison übel zurichten, weil sie keine Strafe für ihre Sünde erhielt. Und so würde sie das Kind in ihrem Mutterlaib verlieren. Bald darauf würde der Krieg entbrennen und es würde so viele Opfer und so viel Zerstörung geben, dass das Dorf nicht mehr weiter überlebensfähig wäre.

DRAMATIS PERSONAE

Namen für weitere NSCs

Männer: Zachary, Samuel, Wiley, Arland, Thaddeus

Frauen: Elisabeth, Katelyn, Samantha, Cambria, Arlynn

Indianische Männernamen: Mesoke, Wayra, Hahkota, Kavohe

Chaska

Chaska ist ein junger, muskulöser Krieger des ansässigen Stammes des Bergvolkes. Sein schwarzes Haar reicht ihm bis zum Kinn und er spricht die Sprache der Gläubigen nur gebrochen. Seine Bewegungen sind sehr geschmeidig, fast katzenhaft. Er will, dass das Kind bei seinem Volk aufwächst und hat kein weiteres Interesse mehr an Madison.

Schwester Constance

Sie ist eine große Frau mit einem anmutigen Kinn, die ihre braunen Locken unter einem Häubchen verbirgt. Sie war bereits einmal verheiratet, doch ihr Mann geriet bei einem Unfall unters Fuhrwerk und verstarb

vor wenigen Jahren.

Bruder Isaac

Bruder Isaac ist der Schreiner der Gemeinschaft, der sich besonders beim Bau der neuen prächtigen Kapelle hervorgetan hat. Er hat dunkle Augen, auffallend viele Augenfältchen und wirkt trotz seiner einfachen Kleidung sehr elegant. Isaac ist sehr selbstsicher und lässt sich von fast niemandem etwas Sagen. Auf das Wort seines Schwiegervaters Sherald gibt er allerdings viel.

Bruder Jacob

Er galt immer als braver, ruhiger Junge, der sich gewissenhaft um seine Pflichten kümmert. Wenn es um Madison – das Mädchen, dem er seine Liebe nie gestand – geht, reagiert es ausgesprochen patzig bis aggressiv.

Bruder Jeremiah

Der Steward von Hickory Meadow hat eine Halbglatze mit grauen Haaren und trägt dazu einen kurzgeschorenen Vollbart. Die Gram hat sich in ihn hineingefressen, weil er denkt, all die Geschehnisse im Dorf seien seine Schuld. Er kommt sehr freundlich daher, ist aber sehr darum bemüht, alles gut aussehen zu lassen.

Schwester Madison

Sie ist die Tochter von Steward Jeremiah. Madison ist gerade 15 Jahre alt, blond und sehr hübsch. Ihren runden Bauch erkennt man inzwischen recht gut; sie ist im fünften Monat schwanger. Auf Dorffesten erheiterte sie die Anwesenden immer mit ihrer glockenklaren Singstimme.

Bruder Sherald

Er hat ein schmal geschnittenes Adlergesicht mit buschigen Brauen und einem blauen, sowie einem grünen Auge. Der fortwährende Genuss von Tabak hat ihm eine etwas kratzige Stimme beschert. Er ist sehr vertraut mit dem Buch des Lebens und versteht es die Passagen zu seinen Gunsten auszulegen.

Bruder Virgil

Virgil trägt einen Oberlippenbart und ist von vierschrotiger Statur. Er spricht stets mit leiernder, langsamer Stimme. Er warb redlich um Schwester Constance und fühlt sich nun vom Herrn des Lebens verlassen, als diese Isaac ehelichte. Seine Überzeugung ist es, dass der Herr ihn erst wieder akzeptiert, wenn er es schafft, diese Ehe zu lösen. Er hat einen zwölfjährigen Sohn namens Spencer. ■

RPC 2008

EIN BERICHT VON DER ROLEPLAY CONVENTION

TEXT: TOBIAS LOOSCHELDERS

FOTOS: INGO SCHULZE

HEROES & QUESTS

Vom 26. bis 27. April rotteten sich Tausende Rollenspieler in der Halle Münsterland zur Roleplay Convention zusammen. In diesem Jahr waren es knapp 25.000 Besucher – doppelt so viele wie im Vorjahr. Auch im dritten Jahr planen die Veranstalter die Besucherzahlen zu verdoppeln. Das war das zweite und letzte Mal in Münster – 2009 nämlich findet die RPC in der Messe Köln statt. Aber die Organisatoren André und Frank Kuschel hatten es tatsächlich geschafft die Zahl der Aussteller von 40 auf 130 zu erhöhen.

Waren die Aussteller letztes Jahr aus den Bereichen LARP, Computer-Rollenspiel und Pen & Paper noch durcheinander gemischt, trennte man dieses Jahr strikter. Den Mittelaltermarkt mitsamt einigen Larp-Ausstellern und -gruppen hatte man an die frische Luft gesetzt.

Ich betrat die Messe also durch das kleine Forum Süd. Hier ballten sich so viele Besucher und Sinneseindrücke, dass ich binnen weniger Momente zwei von drei Freunden im Getümmel verloren und drei Dutzend Flyer in der Hand hatte. Also rettete ich mich schnell in die Rollenspiel-Halle, die Halle Nord.

Halle Nord

Hier hatten die üblichen Händler ihre Stände aufgebaut und noch viele andere. Da hätten wir zum Beispiel Pegasus, die Unmengen an neuen Spielen angekartet hatten. Zum Beispiel die Kartenspiele Kleine Helden, Munchkin Cthulhu II oder Die Sterne stehen richtig. Bei letzterem Spiel mit Cthulhu-Hintergrund geht es darum, die Karten so zu legen, dass man einen Großen Alten beschwören kann. Getreu dem Motto „everything is better with pirates“ soll bald auch endlich eine Piratenvariante von Munchkin erscheinen. Neben den Gesellschaftsspielen hatte Pegasus auch den neuen Cthulhu-Waffenkatalog im Gepäck. Den großen Ulysses-Stand habe ich zwar erst sehr spät wahrgenommen. Dessen zum Trotz gab es auch hier Neuheiten zu sehen. Zum Beispiel ein Monsterkompendium für Myranor, eine Handvoll Abenteuer für DSA und zwei Dungeon Crawl Classics für D&D. Durchaus bemerkenswert war der Versuch



von Ulysses durch ein kleines Demo-Heftchen neue Spieler für das Tischrollenspiel zu gewinnen. Bei Truant hingegen gab es eine Erweiterung für das geniale Erzählspiel „Ja, Herr und Meister“ und das neu aufgelegte, märchenhafte Erzählspiel „Es war einmal...“. Ganz aktuell war zu Zeiten der RPC auch die Fusion von Truant und Ulysses, bei der Truant zwar weiterhin als eigenes Label auftritt, jedoch den Vertrieb an Ulysses abgegeben hat. Bei Sighpress gab es das Unknown Armies-Buch Postmoderne Magie mit dem Vampire-Anarcho-Cover zu erstehen, das erst drei Tage vor der Messe vom Drucker ging. Die Demorunden am Stand gingen hervorragend, erzählte mir ein Supporter. Ein anderer am selben Stand erzählte mir allerdings, niemand interessiere sich für die Demorunden. Allerdings war die Halle auch recht laut, gerade für eine Spielrunde. Am Stand von Prometheus Games gab es RAT-TEN! vom Projekt Kopfkino zu kaufen, was zur RPC als Print erschienen war (Vorstellung auf Seite XXX). Ebenso wurde die Version 1.5. vom Fantasy-Rollenspiel Elyrion vorgestellt, jedoch brachte die neue Ausgabe kaum Neuerungen, sondern nur Fehlerbehebungen.

Ein sehr gutes Angebot von den Organi-

satoren der Messe war das Projekt Fandom. Dieses stellte engagierten Fans, Vereinen und sonstigen unkommerziellen Projekten kostenlos Ausstellfläche zur Verfügung. Und das Angebot wurde auch wahrgenommen. In der Halle Nord war neben anderen der Stand vom Dorp-TV zu finden, die neben ihren Video-Berichten auch noch ihre anderen Projekte, wie ihre eigenen Rollenspiele vorstellten. Erfreulicherweise fand der Stand des engagierten Projekts auch das Interesse der Besucher. Auch auf der RPC selbst führten die Jungs viele interessante Interviews. Eine weitere Facette des Projekts Fandom in der Halle war der Stand von Fundus Ludi, einem vielversprechenden Internet-Rollenspiel-Archiv. Zum Zeitpunkt des Erscheinens dieses Artikels sind dort schon 1.700 Einträge in der Datenbank zu verzeichnen.

Ebenso interessant fand ich die Idee des RPC-Runs. Dabei handelte es sich um eine Schnitzeljagd, die die Spieler quer durch die Halle zu verschiedenen Ausstellern lotste. Dort angekommen gab es verschiedene, kleine Aufgaben zu bewältigen für die ein Stempel als Belohnung winkte. Und hatte man die Queste abgeschlossen und alle Stempel gesammelt, wartete ein kleiner Preis.

Videospielhalle

Die größte Halle war dem Computer-Rollenspiel gewidmet – kein Wunder bei der Präsentationsgewalt. Viele bekannte Software-Schmieden hatten ansehnliche Stände aufgefahren. Die laute, dunkle Halle war hauptsächlich durch unzählige Monitore und Projektionsflächen erhellt. Und natürlich herrschte hier auch das größte Gedränge. Vielleicht lag das aber auch daran, dass hier die meisten Promoterinnen anzutreffen waren.

Hier gab es aber auch sonst genug fürs Auge. Spieleentwickler Ascaron hat einen Truck in die Messehalle gefahren, in dem Sacred 2: Fallen Angel vorab testgespielt werden konnte. Als weiteres Highlight war auch Blind Guardian gekommen, um ihren Titelsong zu Sacred 2 vorzustellen. Es gab Interviews und Autogrammstunden, nur leider haben die Jungs zur Enttäuschung der Messebesucher keine Musik gemacht. Das MMORPG Warhammer Online: Age of Reckoning war natürlich auch durch seinen Publisher GOA vertreten. Allerdings war es auf der letztjährigen RPC schon angekündigt worden; immerhin konnten die Besucher es aber dieses Jahr schon anspielen. Und wo von Online-Rollenspiel die Rede ist, darf auch World of Warcraft nicht fehlen. Hier haben sich besonders die Stände von den Medienpartnern der Messe buffed.de und Roccat hervorgetan, die eine der größten Gilden zu einem Live-Raid in einer neuen Instanz eingeladen hatten. Auf der großen Bühne wurden auch die Qualifikationsspiele für die internationalen Warcraft 3-Meisterschaften über-

tragen. Aber auch an der Drakensang-Front gab es eine erste spielbare Demo nachdem auf der Ratcon letzten August schon die Engine vorgestellt worden war. Zuguterletzt gab es auch Age of Conan zu bestaunen und es wurden sogar 500 Accounts für den Beta-test vergeben.

Besonders kontrovers diskutiert war FAT-FOOGOO, ein neues Online-Auktionshaus für virtuelle Güter. Einem Marktplatz also wo man Bares gegen Gold oder Items tauschen kann. „Man fasst es als China-Farmer auf“, kommentierte Frank Kuschel während der Führung. Der Führung übrigens, deren Startpunkt ich fast zwanzig Minuten in den Hallen gesucht habe. Wer ahnt denn auch schon, dass am „RPC-Infostand“ Mitarbeiter von Maskworld herumstehen? Die Leute vom RPC-Merchandise-Stand direkt nebenan immerhin genauso wenig wie ich.

Es waren aber auch zahlreiche Browsergames vertreten. Beim Stand vom Western-Rollenspiel the-west.de konnte man Beta-Tester werden und beim Bullenreiten Pokerkarten gewinnen. Erste Bilder waren von der Fantasy-Simulation Zaar zu sehen. Das Browser-Dungeoncrawl-Spiel World of Dungeons war genauso vertreten wie Wurzelimperium, in dem es – ganz unphantastisch – darum geht Gemüse anbauen und zu verkaufen.

Halle Süd

Die letzte Halle war auch zugleich die Halle mit dem angenehmsten Geräuschpegel. Zumindest wenn nicht gerade die Jugger laut tönend als Kolonne durchmarschierten. Besonders die Journalisten der Lokalzeitun-

gen waren von den Larp-Sportlern mit den Schaumstoffprügeln sehr angetan. In der Halle Süd war auch viel freie Fläche zum Spielen eingeplant worden. Bei den Tabletop-Spielen jedoch herrschte offenbar durchgängige Flaute. Ich könnte mir vorstellen, dass man die Tabletop-Spielflächen in Köln nächstes Jahr sogar ganz weglässt. Denn auch Tabletop-Händler suchte man fast vergeblich. Ein wahres Highlight in der Halle war die Indie-Insel, die Stefan Stefan Ohrmann organisiert hatte. Scheinbar interessierten sich einige Besuche für die dort vorgestellten Spiele. Leider waren die Demorunden aber weniger nachgefragt als gehofft. Immerhin konnten die Leute hinter dem Stand Thomas Römer dazu bewegen ein Exemplar von Burning Empires zu kaufen.

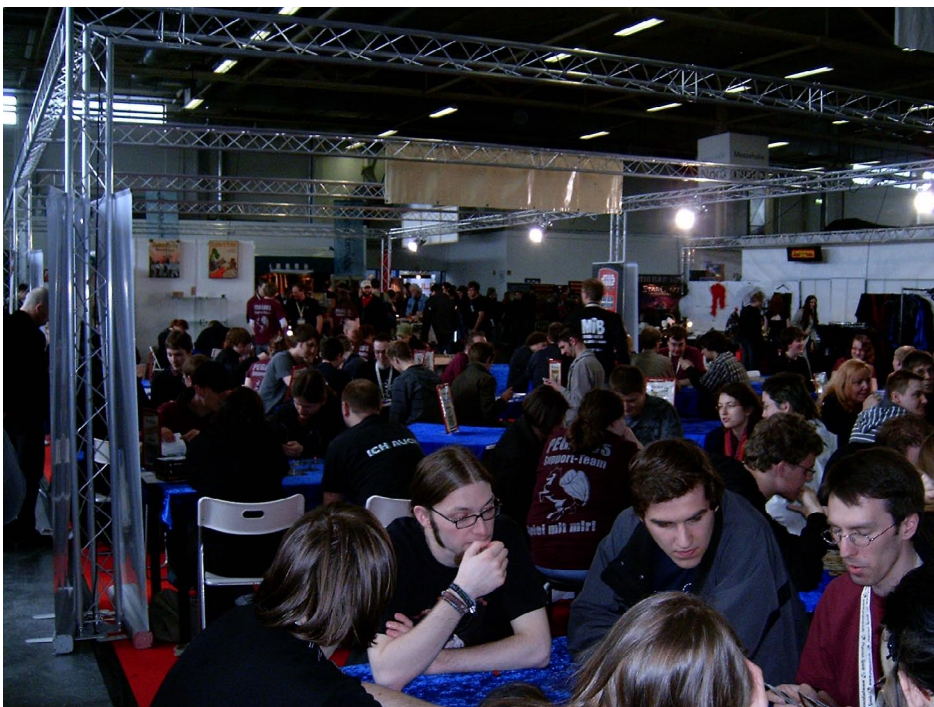
Zuguterletzt widmen wir uns dem Außengelände. Hier war in erster Linie der Mittelaltermarkt aufgebaut, wo man allerlei mehr oder weniger historisches bestaunen und erstehen konnte. Auch ein paar Larp-Gruppen hatten sich hier neben Marktständen und Schneidern niedergelassen. Hier draußen fand sich auch die am stärksten frequentierte Bühne auf der sich die Galgenvögel, Hasenscheiße und Jan Hegenberg die Ehre gaben.

Außengelände

Ebenso auf dem Außengelände fanden sich etwas abseits die Zelte, in denen Workshops und Lesungen angeboten worden. Gelesen wurde zum Beispiel aus der Anthologie Disturbiana, an der unter anderem André Wiesler (Envoyer, Lodland) und David Grashoff (Projekt Kopfkino) mitwirkten. Aber auch Markus Heitz las aus seinem neusten Werk Das Schicksal der Zwerge. Das Angebot der Workshops war dabei leider etwas mau.

Fazit

Alles in allem gab es also viel zu sehen und ich bin über die hohe Besucherzahl überrascht. Besonders, da das hoch gesteckte Ziel von 20.000 Besuchern im letzten Jahr weit verfehlt worden war. Die Kuschel-Brüder jedoch – übrigens beide selbst Rollenspieler – scheinen ein Händchen für die Vermarktung der RPC zu haben. Vielleicht liegt das auch nicht zuletzt daran, dass so großzügig Freikarten herausgegeben werden und an Ideen wie des Projekts Fandom und dem RPC-Run. Wir können also gespannt sein, ob im nächsten Jahr wirklich 50.000 Spieler zur Messe Köln pilgern. ■



Skirog in der Pyramide Shah-Kamuns

EINE KURZGESCHICHTE

TEXT: LASSE SEEBECK

ILLUSTRATION: DANIELA KUFNER

Es war bereits das vierte Mal, dass Skirog sich umblickte. Er war alles Andere als ein ängstlicher Mensch, doch in diesem Fall, war seine Vorsicht groß. Er befand sich inmitten eines uralten Labyrinths, irgendwo in den Weiten der Wüste Haras. Rauhe, sandsteinartige Mauern umgaben ihn, schier endlose Gänge mit Kreuzungen, Nischen, offenen und verschlossenen Türen verwirrten den Orientierungssinn des erfahrenen Kämpfers und so irrte er im spärlichen Flackern seiner Fackel umher. Er war bereits seit vielen Stunden in diesen Verliesen unterwegs und langsam verlor er auch sein Zeitgefühl. Schlimmer jedoch, war das unbestimmte, bedrückende Gefühl, das wie verpestete Luft aus den alten Steinen kroch und mit aussätzigen Fingern nach seiner Seele griff.

Um sich von diesem Gefühl abzulenken, begann er die an einigen Stellen der Wänden vorhandenen primitiven Zeichnungen näher zu betrachten. Doch eigneten sich diese Zeichnungen keineswegs seine Nerven zu beruhigen. Mit Entsetzen stellte er fest, dass sie abartige, völlig verkrüppelte, Mischwesen aus Mensch und Tier darstellten. Jene Kreaturen wanden sich in offensichtlicher Pein am Boden, während mächtige, von Strahlen umkranzte, Riesen ihnen mit langen Stäben zusetzten. Trotz der Primitivität der Zeichnungen, war deutlich zu erkennen, welch höllische Qualen diesen Wesen ihre bloße, widernatürliche Existenz bereitete. Während Skirog diese Szenen betrachtete, war es ihm, als schwappten die Angst und der Wahnsinn der dargestellten Wesen aus den Bildern direkt in seinen Geist. Bevor er tiefer in den Strudel dunkler Gefühle gerissen werden konnte, wendete Skirog seinen Blick hastig und mit einem Ruck ab.

„Bei Gestherr“, murmelte er und wischte sich kalten Schweiß aus dem Gesicht.

„Ich muss in jene Hölle geraten sein, von der die verrückten Prediger in Sheldra ständig faseln.“

Hier her geraten war er, als er auf der Suche nach dem sagenhaften Schatz des Aigindes, einer Legende folgend, tief in die Wüste Haras geritten war. Nach einigen Tagen in der Wüste, entdeckte er eine uralte, kaum zwanzig Schritt hohe Pyramide, die der, in den Legenden beschriebenen, glich. Voller Vorfreude auf die Hebung eines längst aufgegebenen Schatzes, war er in das Stille Bauwerk eingedrungen. Durch verwirrende Gänge fand er schließlich, mit einer guten Portion Glück, in eine Kammer, die er ihrer Größe wegen für die Hauptkammer hielt. In ihrer Mitte stand ein Sarkophag und sofort stürzte er sich auf ihn und zerrte mit seinen Bärenkräften an der Deckplatte. Kaum hatte er sie wenige Zoll bewegt, öffnete sich an jeder Seite des Sarkophags eine Falltür. Trotz seiner guten Reflexe, konnte Skirog sich nicht mehr auf festen Boden retten und fiel in einen tiefen Schacht. Er landete in einer weiteren Kammer, deren Decke so hoch war, dass er den Schacht nicht mehr erreichen konnte. So war er also mit der Fackel, die er während des Sturzes in der Hand behalten hatte, los gestapft um einen Ausgang zu finden. Schnell wurde aus seinem Stapfen ein Schleichen, als er die abnorme Aura der Gewölbe zu spüren begann.

Er ging weiter und bemerkte, nicht ohne Sorge, dass der Gang ihn scheinbar noch tiefer in die Erde führte. Er stutze kurz, überwand dann jedoch die Furcht noch tiefer unter die Erde zu geraten und ging weiter. Immerhin bestand eine gewisse Chance, dass gerade dieser Gang, obwohl er abfällig war, später einen Ausgang offenbaren würde.

Bald war die Fackel erloschen und Skirog wartete einen Moment, damit seine Augen sich so gut es ging ans Dunkel gewöhnen konnten. Er wollte nicht Gefahr laufen, womöglich erneut Opfer einer übersehenen Falltür oder sonst einer teuflischen Falle zu werden.

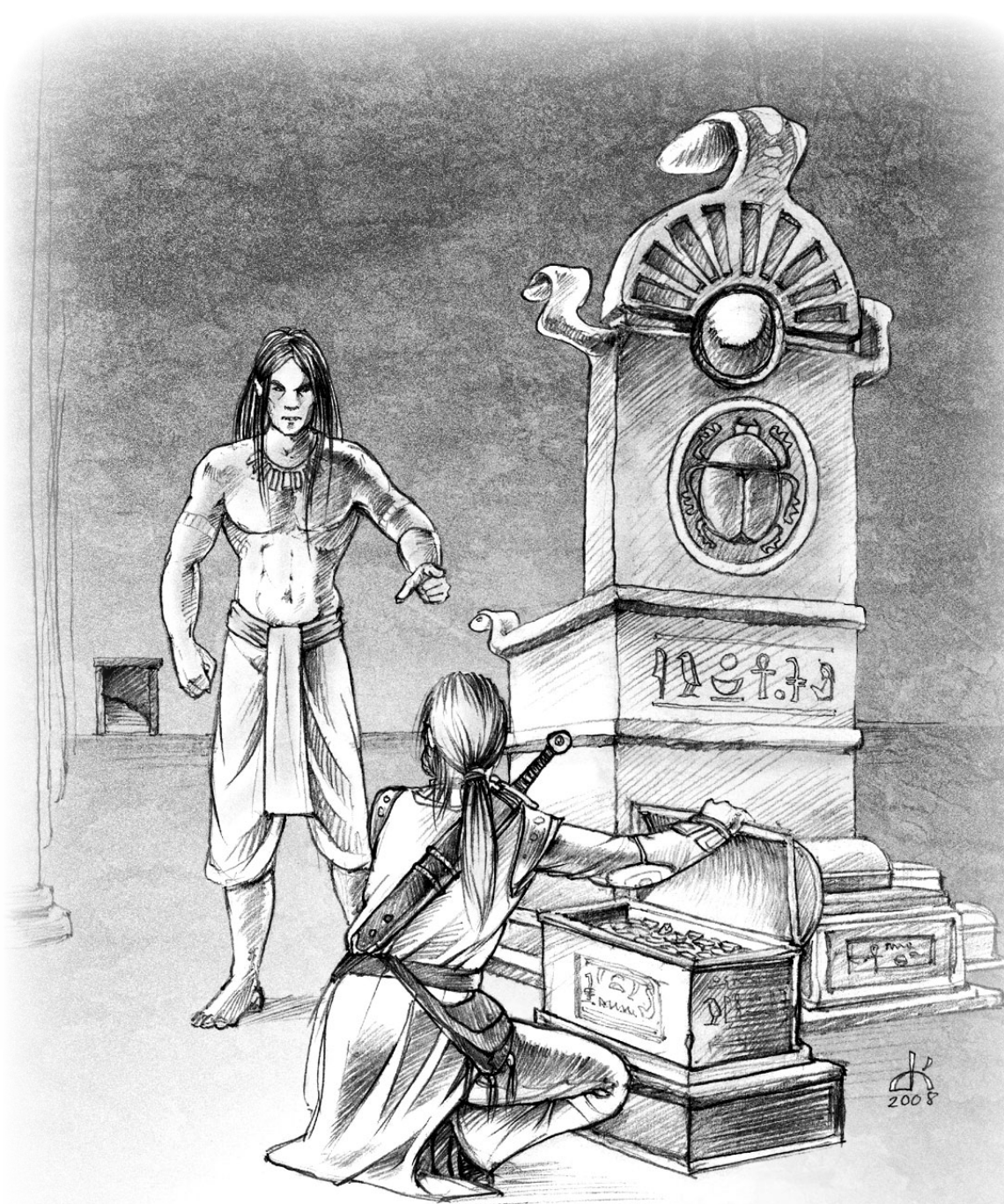
Als er weiter ging, bemerkte er, dass die Wandzeichnungen in immer kürzeren Ab-

ständen auftauchten und immer älter und düsterer erschienen. Mit der Häufigkeit der Zeichnungen wuchs sein Unbehagen, bis der Gang abrupt vor einer bronzenen Tür endete. Skirog legte ein Ohr an die Tür und lauschte. Wie zu erwarten, war nichts zu hören und Skirog drückte die schwere Tür langsam auf. Sie führte in eine große Halle. Die Decke konnte Skirog nicht sehen, ebenso wie ihr Ende. Doch ihre Breite schätzte er auf mindestens fünfzig Schritt. Zwei Reihen Säulen durchzogen sie in Längsrichtung und Skirog konnte Verzierungen erkennen, die neben riesigen, fliegenden Häusern, die sich scheinbar flogen, auch ähnliche Motive wie in den Gängen zuvor zeigten. Regungslos stand er einen Moment einfach nur da, das einschneidige Schwert gezogen. Kein Laut war zu vernehmen. Langsam lenkte der Nordmann seine Schritte vorwärts, auf die mutmaßliche Mitte der Kammer zu.

Plötzlich blieb der Barbar wie angewurzelt und mit weit aufgerissenen Augen stehen. Etwa vierzig Schritt vor ihm stand ein mächtiger Thron aus Sandstein, in dem mit geradeaus gerichtetem Blick und kerzengerade, eine menschliche Gestalt saß. Ihre Haut war fast weiß und bekleidet war sie ausschließlich mit einer roten Stoffhose. Sie saß zusammengesackt und mit geschlossenen Augen da. Kein Lebenszeichen war zu erkennen. Regungslos wie eine Statue saß sie da. Noch einen Moment verbrachte Skirog in absoluter Anspannung.

„Gestherr, es ist nur eine Statue.“, seufzte Skirog, obwohl er niemals eine auch nur annähernd so lebensechte Statue gesehen hatte.

Langsam schritt er auf den Thron zu, hinter dem, wie er erst jetzt sah, einige Truhen und Schatullen standen. Das ließ die Angst in seinem Herzen schwinden und schnell hastete er am Thron und der Statue vorbei, um einige der Truhen zu öffnen. Seine Erwartungen, aus den Legenden über die Pyramide und die Krone von Angbadur genährt, wur-



den noch übertroffen. Einige der Schatullen waren komplett mit Edelsteinen jeglicher Art gefüllt und andere liefen schier über vor Gold und Silberschmuck. Skirog war verzückt und stopfte sich sogleich so viele Edelsteine wie möglich in die Taschen seiner Leinenhose. Er war so sehr mit dem alten Schatz beschäftigt, dass er die, anfänglich zaghaften, Bewegungen auf dem Thron gar nicht wahrnahm. Unbemerkt erhob sich hinter ihm die vermeintliche Statue zu voller Größe. Das elfenbeinfarbene Gesicht, von langem schwarzem Haar umspielt blickte auf den Barbaren hinab. Jetzt schlugen Skirogs Instinkte Alarm und er wirbelte zu der Gestalt herum.

„Bei Gestherrs Bart!“, keuchte er, während er instinktiv zurück wich.

Die Gestalt begann zu lachen, ein fast brüllendes Lachen, von der Kammer mit geisterhaftem Echo beantwortet.

Skirog war wie gelähmt. Die Gestalt begann in einem merkwürdigen agryphischen Dialekt zu sprechen.

„Armer Menschensohn, ahntest nichts, vom belebenden Geruch deines heißen Blutes. Ahntest wohl nichts, vom besiegten Grauen in diesen Kammern und ebenso wenig vom darauf Folgenden.“

Die Gestalt schien mehr zu sich, als zu

Skirog zu sprechen. Dieser stand immer noch, wie hypnotisiert, zwischen den Truhen.

„Wer... Was bist du?“

Der Elfenbeinmann lachte kurz leise, bevor er antwortete.

„Ich bin Karzin. Ich bin ein Gott. Denn ich bin weder tot, noch lebendig. Vor undenkbar langer Zeit, wurde ich in meinem Tempel, tief in den Dschungeln des Ostens verehrt. Meine Anhänger kamen aus der Shank-Mur, der Tigerstadt. Zu jedem Vollmond kamen die kahlschädelligen Priester aus der Stadt hinauf in meinen Tempel und opferten mir. Zu jedem Vollmond ein Menschenleben. Nach einigen hundert Jahren, wurde ich dessen überdrüssig. Ich dürstete nach Abenteuern. So verließ ich meine Anhänger und zog nach Westen. An viele mystische Plätze führten mich meine übernatürlichen Instinkte, doch der Letzte, wahr diese Pyramide.

Ich kam in diesen Tempel des Wahnsinns und der Perversionen als Suchender. Was ich fand, war höchst überraschend. Es war das wohl letzte Überbleibsel aus jenen uralten Zeiten, da noch die Götter von den Sternen auf Erden wandelten, die Menschen und allerlei Monstren erschufen und sie versklavten. Nachdem ich diverse mechanische, aber hauptsächlich magische Fallen überwunden hatte, war es einer der Göttersöhne, den ich in dieser Kammer, in kosmischen Schlaf versunken, auf seinem Thron sitzend fand. Sein großer Körperbau und der dämonische, schwarze Ziegenkopf auf seinem Hals, verrieten ihn mir als Stellvertreter der alten Götter selbst. Es gab keine Gelegenheit ihn näher zu be-

trachten, denn obgleich seine alten Herren seit tausenden Jahren fort waren, verteidigte er sofort, mit rasender Brutalität, ihren alten Stützpunkt. Ein langer und harter Kampf brach aus, aus dem ich nur dank eines Zufalls als Sieger hervor ging. Ein Fluch, den er auf mich schleuderte, befahl ihm selbst, da ich für seine Wirkung, wohl auf Grund der Tatsache, dass ich bereits tot war, nicht empfänglich war. Der ziegenköpfige Göttersohn war nun ebenfalls tot, jedoch endgültiger als ich. Ich selbst war dermaßen geschwächt, dass ich auf dem bronzenen Thron des Sternengottes zusammensackte und in tiefen Schlaf sank. Dieser Schlaf dauerte bis eben an, da in all den Jahrhunderten vorher kein Lebewesen seinen Weg in diese Kammer fand, dessen Lebenskraft ich hätte stehlen können. Doch dein Kommen hat die Ruhe gestört. Das Rauschen des Blutes in deinen Adern zerriss meine Träume und weckte das gefährlichste Raubtier in dieser Welt.“

Karzin lächelte und entblößte spitze Eckzähne. Jetzt glaubte Skirog zu wissen, mit wem oder was er es hier zu tun hatte. Er kannte Sagen über solcherlei Wesen aus dem Arfland und weiter östlich gelegenen Gegenden. Es musste sich um einen jener schrecklichen Vampire handeln. Fürchterliche Wesen, die weder tot noch lebendig waren und das Blut sterblicher tranken, um ihre widernatürliche Existenz aufrecht zu erhalten.

„Warum hast du mir das alles erzählt und mich nicht gleich erledigt?“, brüllte er, denn nun glaubte er die Geschichte des „Gottes“ und sah sich bereits tot.

„Du hast gefragt und außerdem meine ich, kann man den Totgeweihten doch eigentlich alles erzählen.“

Der Vampir lachte schallend.

Obwohl Skirog seine Chancen zu überleben sehr gering einschätzte, zwang ihn sein Stolz, sein Leben so teuer wie möglich zu verkaufen. So stürzte er plötzlich auf seinen Gegner zu, statt weiter vor ihm zurück zu weichen. Der hatte mit einem Angriff nicht gerechnet und konnte Skirogs Klinge, trotz seiner unnatürlicher Schnelligkeit, nicht mehr ganz ausweichen. Das Schwert trennte den rechten Unterarm des Untoten ab. Der uralte Blutgott ließ sich jedoch keinerlei Schmerz anmerken und verpasste Skirog fast zeitgleich einen dermaßen heftigen Hieb mit der linken Faust, dass der Barbar wie ein Spielzeug durch die Luft wirbelte, mit krachenden Rippen gegen eine der Säulen krachte und vor ihr zu Boden fiel. Wie durch ein Wunder hatte er es geschafft, sein Schwert dabei in der Hand zu behalten und schnell rappelte er sich wieder auf. Er

blutete stark aus einer Wunde am Kopf und einige seiner Rippen waren gebrochen. Karzin stürmte mit unmenschlicher Geschwindigkeit auf sein Opfer zu und versetzte Skirog einen harten Tritt in den Magen, der ihn wiederum gegen die Säule schleuderte. Röchelnd und Blut spuckend sackte er vor der Säule zusammen. Der Krieger, der hunderte von kampferprobten Männern in den Tod schickte und mit seinen Bärenkräften bisher jeden Gegner überwunden hatte, war durch zwei unbewaffnete Angriffe dieser leichenkalten Bestie nahezu kampfunfähig.

Blut lief ihm aus Mund und Schädel. Vor seinen Augen verschwommen die Konturen und Schwärze breitete sich in seinem Geist aus, wie Tinte in Wasser.

Der Vampir trat an Skirog heran und zog ihn mit seiner verbliebenen Hand auf die Beine.

„Du bist stark, deine Lebenskraft ist groß. Doch am Ende, hilft dies nur mir, da ich mich an deinem Blut laben werde und dir selbst hat es nichts genutzt.“

Mit diesen Worten rammte er seine Eckzähne in den Hals des Barbaren und begann, das warme Blut zu saugen. Die Schwärze vor Skirogs Augen wirbelte wie ein Sturm und die große Stille griff nach seinem Geist. Laut schmatzend frönte der Vampir seinem ersten Mahl seit über tausend Jahren.

Doch kurz bevor die Dunkelheit ihn ganz verschluckte, bäumte sich in Skirog seine tierische Wildheit noch einmal auf. Der Schwarze Schleier verzog sich und die Faust schloss sich mit letzter Kraft fest um das Schwert. Ein Schrei wie Donnnergrollen brach aus seiner Kehle und er stieß zu. Seine mächtigen Muskeln zuckten, als er die Klinge im Körper des Unholdes herumdrehte und gleichzeitig spürte er, dass die Bestie aufgehört hatte, ihm das Leben aus dem Körper zu saugen. Das gab ihm neue Kraft und er stieß das Monster von sich fort. Das Schwert jedoch ließ er stecken, er war zu erschöpft, um es heraus zu ziehen. Der Vampir torkelte rückwärts und versuchte mit dem verbliebenen Arm vergeblich sich das Schwert aus dem Herzen zu ziehen. Denn genau dahin hatte Skirog es unwissentlich gestoßen. Der Barbar sank nun auf den Boden und die Sinne schwanden ihm endgültig. Er konnte nicht sehen, wie der Vampir sich noch einige Momente wand und jaulte, nur um am Ende vollkommen regungslos liegen zu bleiben.

Skirog wusste nicht, wie viel Zeit vergangen war, als er aufwachte. Schmerz flutete durch seinen Körper als er versuchte sich zu bewegen, doch er biss die Zähne zusammen

OFFEN HERAUS

Dieses Mal keine große Kolumne, sondern nur ein kleiner Seitenkasten für „Offen heraus“. Grund dafür ist, dass ich dieses Mal nur eine Kleinigkeit loszuwerden habe. Nämlich die, dass ich mir gewünscht hatte, diese Ausgabe in anderer Form herausbringen zu können.

Zum einen hätte ich das Feld der Indies gerne umfassender abgedeckt, denn einige Perlen wie *DOGS IN THE VINEYARD*, *INSPECTRES* oder *SPIRIT OF THE CENTURY* haben es leider nicht in diese Ausgabe geschafft. Auch hätte ich gerne mehr spielbares Material zu den Indies angeboten. Leider war ich aber zum einen während der Entstehungsphase privat in einer schwierigen Situation und zum anderen ist die Anduin als Fanprojekt von der Unterstützung fleißiger Helfer abhängig. Ich hoffe, diese Ausgabe gefällt Euch dennoch.

und sah sich um. Die Bestie lag einige Schritte von ihm entfernt im Staub. Das Schwert ragte wie ein furchtbarer Grabstein aus seiner Brust. Skirog erschrak: Statt des abgetrennten Armes, lag in einiger Entfernung nur ein Häuflein Asche, während der Arm am Körper des Vampirs nachgewachsen war.

Er ließ sein Schwert wo es war und bemühte sich möglichst schnell, einige der Kostbarkeiten einzustecken und dann einen Weg an die Oberfläche zu finden. An der rückwärtigen Wand der Halle wurde er fündig. Hinter einer weiteren Bronzetür befand sich ein breiter Gang, der bei starker Steigung von der Halle weg führte. Die Wände waren glatt und frei von jeglichen Zeichnungen, worüber Skirog sehr froh war und am Ende, fand er sich in einer natürlichen Höhle wieder. Als er nach wenigen weiteren Metern ins Freie trat, tauchte die riesige Sonnenscheibe Himmel und Horizont so gerade in blutrotes Glühen. Es war ein neuer Tag und Skirog dankte den Göttern dafür, dass er ihn wieder Erleben erleben durfte.

In einiger Entfernung lag die Pyramide und der Nordmann hastete auf die Stelle zu, wo er sein Kamel vermutete.

„Bei Gestherr, ich lebe, bin reich und hab ein treues Tier. Das war ein verdammt unheimliches Unternehmen und ich will sehen, dass ich schnell aus diesem Land des Sandes und der verderbten Magie zurück in die Heimat komme!“, rief er breit grinsend aus, als er das Kamel vor der Pyramide fand. Er tätschelte dem Tier noch kurz den Kopf, dann saß er auf und ritt gen Norden. ■

Mühle der Untoten

EIN HORRORSZENARIO FÜR FANTASY SYSTEME

TEXT: ALEXANDER HARTUNG

ILLUSTRATION: JACQUELINE MEYER

Vor vielen Jahrzehnten stand an einem kleinen Fluss eine Mühle, die von Arwarus Artho und seiner Frau Anara betrieben wurde. Das junge Ehepaar lebte ein glückliches und zufriedenes Leben.

Nachts, bei einem schweren Unwetter, kam ein einsamer Wanderer des Wegs und bat um Unterkunft. Freundlich wie das Ehepaar Artho war, ließen sie den Unbekannten ein, boten ihm etwas zu Essen an und gaben ihm Obdach.

Bedauerlicherweise wussten die beiden nicht, wen sie eingelassen hatten. Es handelte sich um den Chaos-Priester Fernend Fawond, einem zur damaligen Zeit hochrangigem und sehr mächtigem Mitglied des Ordens. Der Priester nutzte in der tiefen Nacht die Gelegenheit, weit von jeder Ansammlung entfernt, bei einem unbedarften jungen Paar zu nächtigen. Er begann ein dunkles Ritual durchzuführen, bei dem er das Ehepaar Artho opferte. Das Ritual misslang. Der Priester wurde wahnsinnig und verwandelte sich in ein Wesen, das am ehesten einem Untoten entspricht. Sein Körper wurde dabei auf ewig

an die Mühle gefesselt.

Trotz allem blieben die Eigenschaften und Fertigkeiten des Priesters erhalten. Seine magischen Kräfte, auch sein außergewöhnliches Können im Bereich der Untotenerhebung, wurden sogar noch verstärkt.

In den vielen Jahren, bis heute, kamen immer wieder ahnungslose Wanderer des Wegs und nutzten die alte Mühle, um Unterschlupf zu finden. Sie alle wurden Opfer des wahnsinnigen Fernend Fawond und dienen dem Priester jetzt als willenlose Sklaven.

Die Mühle

Die Mühle steht direkt an einem kleinen Fluss und verfügt, neben dem Hauptgebäude mit der Wassermühle, noch über einen kleinen Stall und einen Abort.

Der fünf Meter breite Fluss ist drei Meter tief und reißend, daher können nur gute Schwimmer das Gewässer überqueren. Eine Brücke oder Furt ist nicht vorhanden.

Eingang

Dieser Vorraum diente dem Ehepaar als Ablage für ihre Schuhe und Arbeitskleidung.

Die Kleidung ist mottenzerfressen und die Schuhe zerfallen. Überall haben sich Motten und Spinnen eingenistet. Die Tür hängt schief in der Angel und ist leicht geöffnet. Wird die Tür geschlossen ist der Eingangsbereich völlig dunkel, da er über kein Fenster verfügt.

Mühlraum

Der große Mühlraum wird von dem immer noch vorhandenen Mühlstein eingenommen. Der Stein ist aus der Befestigung ausgehakt, dreht sich also nicht mehr. Das Wasserrad ist aber immer noch in Funktion. Das Drehen erzeugt ein lautes Quietschen, das in allen Räumen des Hauses zu hören ist und auf Dauer selbst den ruhigsten Charakter zermürben kann. Der Raum ist sehr staubig und schmutzig. Die Wände haben schon Schimmel angesetzt, daher ist auch der Gestank in diesem Raum sehr intensiv. Das Fenster ist verklemmt und kann nur mit Gewalt geöffnet werden. Die Scheibe ist verdreckt und lässt kaum noch Licht hinein.

Kleiner Abstellraum

In den kleinen Raum befinden sich die Reste eines alten, eingefallenen Holzregals. Zwischen diesen Trümmern ist etwas trockenes Feuerholz, kaum noch zu gebrauchende Werkzeuge und eine zersprungene Öllampe. Die Luft des fensterlosen Raums ist modrig und abgestanden. Tagsüber ist dies die Ruhestätte von Fernend Fawond.

Küche

In der Küche stehen die Reste eines Kamins, dessen Schornstein eingestürzt ist. Durch das Loch in der Decke ist Regenwasser eingedrungen. Der Boden ist feucht und schlammig. Das Fenster der Küche ist herausgerissen. Ein zerstörter Tisch und zwei zerbrochene Stühle sowie kaputtes Tongeschirr und vermodertes Holzbesteck bedecken den Boden.

Schlafrum

Hier finden sich ein großes eingebrochenes Bett und ein völlig zerstörter Schrank in dem noch einige schimmelige Kleidungsreste liegen. Das Stroh aus den Matratzen ist schon verrottet und Ungeziefer bevölkert den Boden. Das Fenster des Schlafrums ist eingeschlagen.

Stall



Die Eingangstür des Stalls ist herausgerissen und hängt noch lose an einer Angel. Der Boden besteht aus einer Mischung schlammiger Erde und Stroh. Das Dach ist undicht. In einer Ecke liegen noch die Überreste eines alten Sattels, ein kurzer Strick und eine zerbrochene Mistgabel.

Abort

Der Abort ist windschief und könnte bei der nächsten größeren Belastung einbrechen. Die Tür ist aus der Angel gerissen. Der Stützbalken über dem Abort ist in das drei Meter tiefe Loch gestürzt. Der Geruch ist erträglich, da der Abort schon seit Jahren nicht mehr benutzt worden ist.

Wie kann man die Gruppe in die Mühle locken?

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Gruppe an diesen Ort zu bringen:

eisende verschwinden

Die Gruppe wird gebeten, sich die Waldregion um die Mühle anzusehen, da hier immer wieder Reisende verschwinden. Manchmal findet man noch Ausrüstung oder ein herrenloses Reittier, aber nie wird eine Leiche gefunden.

Schatz

Die Charaktere hören das Gerücht, dass in der Mühle ein Schatz vergraben sein soll oder sie finden eine geheime Karte, die auf einen Schatz in der Mühle hindeutet.

Schutz vor Unwetter

Die Gruppe gerät in einen schweren Sturm und muss Schutz vor dem Unwetter suchen. Einzig die Mühle scheint ein sicherer Ort zu sein.

Besuch in der Mühle

Sobald ein Lebewesen den Bereich um die Mühle betritt, wird der Priester dies bemerken und augenblicklich Untote erheben. Die Anzahl der Erhobenen ist von der Größe der Gruppe abhängig.

Dank seiner immer noch vorhandenen magischen Teleportationsfertigkeit wird er sich aus dem Abstellraum (durch die Wand) ins Freie zaubern und den ersten Kampf seinen Untoten überlassen.

Anmerkung für den Spielleiter

Fernend Fawond liebt es mit seinen Opfern zu spielen. Er versucht die Besucher lange leiden zu lassen, bis er sie endlich tötet und seiner Armee an Untoten hinzufügt.

Gelingt es der Gruppe die erste Welle der Untoten zu besiegen, wird Fernend Fawond auf die Reaktion der Charaktere warten. Bleiben die Charaktere länger, so wird sich der Priester gedulden, bis die Gruppe eingeschlafen ist, und dann weitere Untote auf sie hetzen.

zen.

Will die Gruppe fliehen, wird er diese vor der Mühle erheben und die Charaktere an der Flucht hindern.

Anmerkung für den Spielleiter

Jede Person, welche die Mühle betritt, wird von dem Priester als Frevler angesehen und muss sterben. Fernend Fawond wird alles tun, damit keiner der Charaktere diese Gegend wieder lebend verlässt.

Aufenthaltort von Fernend Fawond

Fernend Fawond ruht die meiste Zeit des Tages im kleinen Abstellraum. Schlafen kann und muss er auch nicht. Er bleibt nur in dem Raum, weil er das Sonnenlicht hasst, auch wenn es ihn nicht schadet. In der Nacht läuft er ruhelos um die Mühle und den nahen Wald, doch sein Fluch macht es ihm unmöglich sich weiter als 100 Meter zu entfernen.

Untote erheben

Die Untoten in der Mühle sind alle schon zerfallen, daher werden keine Leichen zu finden sein. Da Fernend Fawond ein außergewöhnlicher Totenerheber ist, braucht er keinen intakten Körper mehr, um einen Untoten auferstehen zu lassen.

Dies ist insoweit tückisch für die Gruppe, weil der Priester an jeder Stelle vor oder in dem Haus einen Untoten erheben kann, egal, wo sich die Charaktere befinden.

Anmerkung für den Spielleiter

Aufgrund seiner außergewöhnlichen magischen Fertigkeiten ist die Erhebung von Untoten Routine für den Priester. Er macht dies ohne Mühe und ohne dass es ihn wesentlich Magiepunkte oder ähnliches kostet.

Fernend Fawond ist nicht nur ein Sadist, er ist auch aufbrausend und jähzornig. Sollte es der Gruppe gelingen, die ersten beiden Angriffe der Untoten zu überstehen, so wird sich der Priester bei der dritten Attacke seinen Untoten anschließen. Hierbei versucht er aber alle Charaktere im Nahkampf mit seinen Kreaturen zu binden und diese mit Zaubersprüchen unterstützen.

Ist Fernend Fawond getötet, so ist der Fluch um die Mühle aufgehoben und niemand wird an diesem Ort mehr um sein Leben fürchten müssen.

Beschreibung der NSC

Untote

Die Untote sind tumbe, einfache Kreaturen, die den Befehlen des Priesters gehorchen. Dank seiner außergewöhnlichen Erhebungsmagie, kann der Priester diese Befehle geistig, auch aus größerer Entfernung, geben und die Untoten wie Spielfiguren lenken.

Die Eigenschaften und Fertigkeiten der Untoten entsprechen den Werten zum Zeitpunkt seines Todes bei voller Stärke.

Anmerkung für den Spielleiter

Es liegt im Ermessen des Spielleiters, wie stark die Untoten sein sollen. Für eine nicht zu starke Gruppe sollten sie aus den Untoten einfache Zombies machen. Sind die Charaktere stärker und auf Untote vorbereitet, können auch (immaterielle) Geister erhoben werden.

Fernend Fawond

Fernend Fawond war zu Lebzeiten ein ehrgeiziger und einflussreicher Chaos-Priester, dessen Verschlagenheit und Grausamkeit vielerorts gefürchtet war. Dieser Ehrgeiz wurde ihm schließlich zum Verhängnis, als er ein dunkles Ritual durchführte, dessen Misslingen ihn schließlich zu dieser Kreatur werden ließ.

Seine momentane Erscheinung ist abschreckend. Fernend Fawond hat einen knochigen, hageren Körperbau mit schwarzer Haut und gekrümmten, krallenartigen Händen. Seine Augen liegen tief in den Höhlen und scheinen alles Licht zu absorbieren – kein Leuchten geht von ihnen aus. Er hat keine Haare mehr und ein stechender Geruch der Verwesung geht von ihm aus.

Fernend Fawond ist ein hervorragender Totenbeschwörer geblieben. Seine magischen Fertigkeiten schließen auch Beschwörung von Dämonen, Erdmagie, Todesmagie und Teleportation ein. Mit Hilfe der Todesmagie ist er in der Lage sich und die Untoten zu heilen bzw. Eigenschaften und Fertigkeiten zu erhöhen. Die Teleportation ermöglicht es ihm sich durch die Wände der Mühle zu teleportieren.

Auch wenn Fernend Fawond körperlich nicht sehr stark ist, benötigt er keine Nahrung, keinen Schlaf und ist immun gegen Gift. Seine guten magischen Fertigkeiten machen es schwer, ihn zu bezaubern.

Seine Bindung an die Mühle lässt ihn jedes Lebewesen innerhalb dieses Gebiets spüren, daher weiß der Priester jederzeit, wo sich Charaktere aufhalten. Ihn zu überraschen oder sich an ihn anzuschleichen ist nicht möglich.

Seine Nahkampffertigkeiten sind nicht zu vernachlässigen, da seine Hände zu tödlichen Krallen verkümmert sind, mit denen er zwei Mal in einer Runde zuschlagen kann. Gelingen ihm beide Angriffe, so wird er seinen Gegner beißen und mit seinem giftigen Speichel zusätzlich Schaden erzeugen. ■

And now for something completely different...

HEUTE: ZEITEBENEN

TEXT: CHRISTOPH MASER

ILLUSTRATION: DANIELA KUFNER

ZEIT- UND ERZÄHLEBENEN

Dabei ist der Plot eigentlich „voll simpel“: Damals hat jemand etwas gemacht, was danach dazu führte, dass später als damals etwas geschah, was aktuell Auswirkung auf die Charaktere hat. Nun spielen bei den aktuellen Geschehnissen aber auch noch die Dinge eine Rolle, die den Charakteren früher passiert sind, also in einer Zeit, die vor jetzt, aber weit nach damals und etwas weniger weit nach damals geschahen...

LOST IN TIME AND SPACE AND HANDLUNG

Geschichten aus längst vergangenen und fast vergessenen Zeiten, Begebenheiten, die nur eine Generation zurück liegen, Taten aus dem früheren Leben der Charaktere, Geschehnisse aus der Zeit, als die Charaktere zu einer Gruppe wurden und Ereignisse von Vorgestern und von vor zwei Minuten sind oft Thema eines Spielabends, eines Abenteuers und vor allem einer Kampagne. Aber spätestens wenn mehr als zwei Zeitebenen (1: Aktuell und 2: Damals) im Spiel sind, kann das Spiel mit Vergangenheit(en) und Gegenwart leicht (zu) kompliziert werden.

Zu schnell verwirren die verschiedenen Zeitebenen die Spieler und der Spielleiter muss sehr genaue Zeitangaben wie *damals im Winter, vorgestern Abend* oder *Summer of 69* anbieten, will man sich nicht komplett auf der Zeitachse verirren.

Nicht in jedem Abenteuer wird es nötig sein, solche klaren Zeitachsen zu definieren. Versuchen die Charaktere z.B. Geheimnisse der Vergangenheit aufzudecken und stoßen auf Briefe oder Zeitzeugenberichte, so bewegt sich das Abenteuer kaum in der Zeit, obwohl alte Schriften und alte Geschichte(n) eine große Rolle spielen. Was aber, wenn die Spieler auf dieser Suche auf NSCs treffen, die ihnen von alten Geheimnissen berichten, einer der Charaktere im Abenteuer von seiner

eigenen Vergangenheit eingeholt wird und in Rückblenden dessen Geschichte erzählt werden soll und darüber hinaus noch Teile der Gruppe von obskuren Träumen heimgesucht werden? Dann wird es kompliziert, aber spannend und alles andere als unmöglich.

Dasselbe gilt für Nebenplots und erzählerische Nebenstränge? Was als Spaß oder Erläuterung der Vorgeschichte eines Charakters begann, entwickelt eine ungewollte Eigendynamik im Abenteuer. Eine kleine Episode am Rande wird von den Spielern falsch bewertet? Ein Spieler bekommt nie mit, wenn sein Charaktere wieder einmal seine seltsamen Visionen hat und die Gruppe versteht nicht, dass sie mal wieder in eine parallele Welt gesaugt wurde oder dass die Abenteuerdynamik von Spannung auf Actionszene umschaltete.

Diese Zeit- (Wann passiert was?) und Erzählebenen (Wem passiert es? Gehört es zum Hauptplot?) können im Spiel aber leicht gekennzeichnet werden und dem Spielern und dem Spielleiter damit das Leben erleichtern.

WAS SIND DIESE EBENEN IM PLOT?

Zeitebenen fragen nach: Wann ist es geschehen oder geschieht es? Dabei sind nicht direkt die zukünftigen Ereignisse im Blick, die im Plot irgendwann geschehen werden, sondern die bereits geschehen sind und die gerade geschehen. Darüber hinaus werden nur die Zeitebenen auch wirklich wichtig, in denen die Spieler aktiv am Spiel beteiligt sind. Das sind meist:

- aktuelle Geschehnisse, also das eigentlich Abenteuer, in dem die Spieler frei agieren können.
- Geschehnisse aus dem Leben der Charaktere. Dies kann sich beziehen auf,
 - die Charaktergeschichte oder Charakternachteile („Mein Dorf wurde von unbekannten Angreifern überfallen und alle außer mir wurden

getötet. Dann bin ich auf Abenteuer ausgezogen und habe geschworen, alle zu rächen.“ „Ich habe am Ende meiner Zeit im Kloster diesen heiligen Schwur geschworen, den ich niemals brechen werde und brechen kann“) oder

- auf die Vergangenheit der Gruppe („Der Kerl erinnert mich an den verrückten Magier aus dem allerersten Abenteuer... nur dass er jetzt irgendwie untot zu sein scheint!“ „Ich habe WAS??? gezeugt im letzten Abenteuer?“)
 - Geschichten aus der Vergangenheit, auf die die Spieler in irgend einer Art und Weise Einfluss haben, sei es durch Zeitreisenspiele der Charaktere oder dadurch, dass der Spielleiter seine Spieler als NSC gewisse Ereignisse erleben lässt (Vgl. Anduin 95: Geskriptete Szenen)
- Handlungsebenen** beziehen sich auf die Position einer Szene gemessen am Hauptplot. Denn neben diesem kann es noch Szenen geben,
- die nur für einen Charaktere bestimmt sind. Das ist z.B. eine besondere Quest für den Ritter oder den Kleriker oder ein loser Handlungsstrang aus einer Hintergrundgeschichte eines Charakters („Man, jetzt hat mich der Kopfgeldjäger schon wieder gefunden?“). Hier kann sich dann eine Zeit- mit einer Handlungsebene vermischen.
 - die durch besondere Umstände gekennzeichnet sind. Ein Spieler leidet an Wahnvorstellungen, Tagalpträumen oder Visionen, die der Spielleiter besonders kennzeichnen will, um seinen Spieler vorzubereiten. Ebenfalls können hier Szenen genannt werden, in denen irgendwie andere Regeln gelten („Achtung Traumwelt! Ab jetzt erleidet ihr doppelten Schaden!“) oder der Stil der Szene wechselt („Aus dem Horror in den Comic-Relief-Hong-Kong-Kampf!“).

DAS CHAOS BÄNDIGEN

Was kompliziert klingt, braucht lediglich etwas Struktur. Jedem für das aktuelle Abenteuer relevantem Zeitstrang wird eine Zeitebene zugeordnet. Diese werden dann lediglich in zeitlich absteigender Reihenfolge geordnet. So markiert ein X die aktuelle Zeitebene – hier spielt das Abenteuer –, ein X-1 die zeitlich direkt davorliegende, ein X-2 die wiederum zeitlich unmittelbar davorliegende, usw.

Sollten Erzählstränge benötigt werden, die nicht zum Hauptplot gehören, so können diese entweder zeitlich eingeordnet werden oder besonders gekennzeichnet werden. So hat sich z.B. *Charaktername* -1, etc. hat bewährt. Selbes gilt für besondere Handlungsebenen wie Träume, Visionen, etc. Auch hier empfiehlt sich ein besonders gekennzeichnete Strang wie Vision oder – sehr zur Freude der Spieler – ein X+1.

Beispiel:

Die Gruppe versucht im aktuellen Abenteuer (X) hinter die Geheimnisse seltsamer Morde zu kommen. Diese fanden in der letzten Vollmondnacht vor 3 Wochen statt. (X-1)

Bei ihren Untersuchungen stoßen sie auf einen tragischen Gerichtsirrtum, der vor 50 Jahren das Leben einer Familie zerstört hat (X-2).

Der Spielleiter möchte in diesem Abenteuer auch noch die Vergangenheit eines seiner Spielercharaktere enthüllen, der vor bald 10 Jahren einen Mord begangen hat und nun von einem Kopfgeldjäger verfolgt wird. Da diese Zeitebene im Spiel wichtig ist, aber nicht zum Hauptplot gehört, nennt der Spielleiter die Ebene Alrik-1.

Und um alles noch zu vervollständigen, wird der Priester der Gruppe seit einigen Wochen Opfer seltsamer Tagträume oder Visionen. Der Spielleiter kennzeichnet diese Tagträume als Vision.

Das (zugegeben sehr extreme) oben stehende Beispiel hat also folgende Zeitebenen.

X = Die Charaktere ermitteln. Das dauert mehrere Tage und Wochen, kann aber in einer Zeitebene abgefasst werden.

X-1 = Vor 3 Wochen wurden mehrere Bürger der Stadt während des Vollmondes brutal ermordet. Die Zeitebene beschreibt alle Ereignisse, die im direkten zeitlichen Zusammenhang mit diesen Morden stehen

X-2 = Vor 50 Jahren wurde eine Frau durch eine Gericht zu Tode verur-

teilt. Diese Zeitebene behandelt die Tage und Wochen der Gerichtsverhandlung, der Urteilsverstreckung und – wenn es für den Plot nötig sein sollte – auch die Wochen und Monate danach.

Dazu kommen noch neben dem Hauptplot folgende Handlungsebenen:

Alrik -1 = Diese Ebene behandelt alle Geschehnisse, die dazu geführt haben, dass Alrik vom Kopfgeldjäger verfolgt wird. Das meint Alriks Verbrechen und die Anwerbung der Kopfgeldjäger vor 10 Jahren genauso wie die sporadischen Szenen innerhalb des letzten Jahrzehnts, in denen es den Kopfgeldjägern immer wieder gelungen ist, Alrik aufzuspüren.

Vision = der Priester erlebt wieder eine Vision

Sind alle Zeit- und Handlungsebenen gegeben, malt sich der Spielleiter große Zettel mit X, X-1, X-2, Alrik-1, etc. Zu Beginn des Abenteuers oder des Spielabends werden vor dem Spiel die Verwendung von verschiedenen Zeitebenen angekündigt und deren Funktion erklärt.

Nun kann der Spielleiter die jeweiligen Ebenen vor dem Spiel erklären – bietet sich beim ersten Mal an – oder – bei erfahrenen Spielern – diese bei der jeweiligen Szene einführen. Die entsprechende Ebene wird nun offen sichtbar für alle Spieler gezeigt, wenn sich etwas ändert.

Die Spieler haben gerade einen Kampf hinter sich gebracht (Zeitebene X). Der Charaktere Alrik durchsucht routiniert die Toten, um heraus zu finden, warum diese angegriffen haben. Bei einem der Toten findet er seinen Steckbrief und er wird unmittelbar von seiner Vergangenheit (Alrik -1) eingeholt.

Das Ganze kann so aussehen:

SL: „Deine Finger durchsuchen flink den Toten. Waffen guter Qualität, Stiefel aus dunklem Leder, wie man sie in deiner Heimat trägt, ein paar Geldstücke... und ein Schriftstück.“

SC1: „Schriftstück? Freunde, unser Angreifer konnte offenbar lesen.“

SC2: „Was ist es?“

SL: „Es ist ein alter Steckbrief. Speckig und abgegriffen, alt, wahrscheinlich ein Jahrzehnt alt. Eine Zeichnung zeigt einen jungen Mann, der angeblich eine Frau bestialisch umgebracht haben soll. Es ist euere Gefährte Alrik!“

SL zum Spieler von Alrik gewandt: „Deine Vergangenheit hat dich schon wieder einmal eingeholt!“

LEITMOTIVE

Neben den Zeit- und Handlungsebenen auf Papier ist es auch noch erzählerisch möglich, diese Stränge etwas klarer zu machen. Man kann den einzelnen Ebenen nämlich besondere Erzählattribute zuordnen und diese immer wieder als Einstieg ansprechen. Das kann z.B. die Beschreibung von besonderem Wetter (Dauerregen oder Nebel, der Jahrhundertssummer, etc), eines immer zu Beginn auftretenden NSCs oder Gebäudes oder eines entsprechenden Leitmotiv, sowie outtime ein besonderer Soundtrack, etc sein.

Der **ANFSCD**-Artikel in der kommenden Ausgabe der Anduin widmet sich der Verwendung solcher Leitmotive im Abenteuer, ihrem Nutzen und ihren Einsatzmöglichkeiten.

Der Spielleiter hält nun deutlich sichtbar die Alrik-1-Zeitebene vor sich, dass jeder in der Gruppe es sehen kann. Dann springt er nahtlos 10 Jahre in die Vergangenheit und spielt eine Rückblende:

SL zum Spieler von Alrik: „Ihr Blut an deinen Händen... du siehst es wieder ganz deutlich. Du hast sie bei den Bäumen treffen sollen. Was davor passiert ist, weißt du nicht mehr. Aber auf einmal... Dort lag sie und atmete nicht mehr, als du kamst.“ Der SL wechselt nun auch die Erzählzeit von damals auf jetzt, um direkt die Ereignisse von damals zu spielen: „Was machst du?“

SC1: „Ich stehe da und betrachte meine Hände. Das soll ihr Blut sein? Wieso Blut, ich liebe sie doch? Was ist passiert? Habe... habe ich sie umgebracht? Ich laufe ein paar Schritte vom Baum weg, blind vor Tränen.“

SL: „Was ist geschehen? Gerade eben noch habt ihr zusammen unter dem Baum getanzt... dann fehlen dir offenbar ein paar Minuten und nun ist sie tot. Du hörst das Gebell von Hunden. Es scheinen Leute aus dem Wald in Deine Richtung zu kommen.“

SC: „Leute? Ich hab sie nicht umgebracht. Ich liebe... habe sie geliebt. Erkenne ich Wunden, wenn ich sie umdrehe?“

SL: „Ihr Rücken ist zerfetzt wie von Klauen. Sie scheint sich nicht gewehrt zu haben. Die Leute sehen dich mit deiner toten Geliebten im Arm... sie deuten auf dich und schreien... der dicke Schmied hetzt seine Hunde los!“

SC: „Götter? Was ist passiert?“

Der Spielleiter hebt erneut die Zeitachse X empor. Nun sind wieder alle Spieler am Spiel beteiligt und die oben genannte Szene nach

OFFTOPIC

Fundus Ludi

Vor Kurzem feierte die Webplattform **FUNDUS LUDI** seinen ersten Geburtstag. Zeit für uns, den Machern des Projekts zu gratulieren und es hier kurz vorzustellen.

Das „größte und umfangreichste Rollenspielarchiv im deutschsprachigen Raum“, kein geringeres Ziel hatten sich die Initiatoren des Projekts auf die Fahne geschrieben. Ein hohes Ziel – und doch fehlte es bis dato in Deutschland an einer solchen Plattform. So kam es dann auch, dass sich die Datenbank von **FUNDUS LUDI** rasant füllte und dort inzwischen über 1.500 Dokumente zu finden sind.

Hinter **FUNDUS LUDI** steckt der Gedanke, dem Rollenspieler die umständliche Suche nach Material zu „seinem“ System zu ersparen. Aber damit nicht genug – es geht auch darum die Kreativität vieler Rollenspieler anzusprechen und sie zu animieren, Material für die anderen Spieler zur Verfügung zu stellen.

In vielerlei Hinsicht ist **FUNDUS LUDI** die zeitgemäße und praktische Alternative zu klassischen Fanzines wie der **ANDUIN**. Suchende finden hier schnell und gezielt Artikel, Abenteuer und Spielhilfen zu dem gewünschten System. Und Autoren können schnell und einfach ihre Werke online stellen.

Link: <http://www.fundus-ludi.endofinternet.net>

Auffinden des Steckbriefs geht weiter.

SC2: „Alrik? Ein Mörder. Ich bin zu geschockt, um zu reagieren.“

SC3: „Ich trete auf in (Alrik) zu und packe ihn grob an den Schultern. 'Erklär dich!' zische ich dir (zum Spieler von Alrik gerichtet) ins Gesicht.“

SC1: „Ihr seht, wie ich um Fassung ringe. Meine Hände sind um den Steckbrief geklammert. Dann blicke ich auf und ihr sehr vollkommene Hilflosigkeit in meinen Augen und vielleicht das erste Mal seht ihr Angst und Trauer in meinem Gesicht: 'Ich weiß es nicht mehr... ich weiß nicht...'“

Nun erhält der Spieler von Alrik endlich die Gelegenheit, über seine Hintergrundgeschichte zu reden, seinen schockierten Gefährten zu berichten, dass er nicht weiß, ob er seine Geliebte umgebracht hat und dass ihm die wichtigsten 5 Minuten seines Lebens fehlen... und er nie weiß, ob er nicht irgendwann vor einem der anderen Spielercharak-

tere stehen wird mit dessen Blut an seinen Händen.

WARUM DAS GANZE EIGENTLICH?

Anfangs kann es zu Irritationen in der Spielrunde kommen. Aber wenn man erstmal das eine oder andere mal mit zwei bis drei solcher Zeit- oder Handlungsebenen herumexperimentiert hat und seine Runde sich mit diesem Stilmittel anfreunden konnte, bieten sich eine Reihe von sehr brauchbaren Möglichkeiten.

Das Potenzial für Erzählungen ist groß

Der Spielleiter kann weitaus kompliziertere Plots entwerfen und Nebenstränge einflechten, ohne immer wieder seinen Spielern outtime erklären zu müssen, wo man sich nun gerade befindet. Nebenstränge werden von den Spielern als solche erkannt und nicht mehr unbedingt in den Hauptplot integriert. Und natürlich heißt es nicht, dass Nebenszenen auch unwichtig sind, nur weil ein anderes Schild gezeigt wird.

Informationen vermitteln, ohne sie sagen zu müssen

Das Hochhalten des entsprechenden Zetels macht klar, wo sich die Gruppe gerade aufhält und wer hier aktiv zum Spiel beitragen kann. Diese flüssigen Übergänge ohne Outtime-Unterbrechungen fördern die Dichte der Atmosphäre und erlauben wie bei Filmen fließende Schnitte und Szenenübergänge.

Hier kann man getrost herumexperimentieren und immer wieder Neues versuchen. Wichtig ist aber, dass die Spieler dieses Stilmittel verwenden wollen und damit umgehen können.

Leitung durch NSCs und Spielleiter

Gerade in actionbetonten Spielen wie im Cyberpunk- oder Mantel&Degen-Genre gewinnt der Spielfluss durch Cineastik. Diese erreicht man auch durch Geschwindigkeit im Spiel. Zeitebenen helfen hier mit einem ganz einfachen Trick, diese Dynamik zu bewirken.

Die Charaktere erzählen in der Zeitebene X einem Gegenüber die Geschichte des eigentlichen Abenteuers, das somit in X-1 stattfindet. Verheddert sich der Spielfluss in langen Intimedeckungen und droht die Dynamik zu stocken, kann der Spielleiter durch den NSC in Zeitebene X die Spieler leiten.

SL als NSC: „Okay, ihr habt also stundenlang überlegt, wohin es gehen sollte. Und wohin ging es dann letztendlich?“ Die Spieler müssen sich schnell outtime entscheiden.

Wenden sich die Spieler in eine Richtung, die im Abenteuer nicht vorgesehen ist, kann

dies der Spielleiter mit seinem NSC intime kommentieren lassen und so den Plot lenken. Wer mag, soll da *Railroading!* brüllen, es ist ein geschickter erzählerischer Kniff, den Plot zu lenken, ohne von Außen in ihn einzugreifen.

SL als NSC: „Okay, also, nachdem ihr herausgefunden habt, dass diese Spur keine Ergebnisse einbrachte, habt ihr euch also nach Norden gewandt? Was ist dort passiert?“

Ein solcher NSC kann in der Zeitebene X schon kleine Spoiler auf zukünftige Ereignisse geben, ohne diese näher zu erläutern. In einigen Settings ist das ein reizvolles Stilmittel.

SL als NSC: „Okay, ich freu mich schon auf die Stelle, als euch die Riesenkrake angegriffen hat. Davon haben wir sogar hier gehört. Hat euch ja übel zugerichtet, das Vieh, wie man so hört. Naja, aber dazu kommen wir ja später noch. Erzählt weiter. Ihr habt also den Mörder verhört. Was hat er gesagt?“

Die Spieler zittern vor der Riesenkrake, die nun wohl irgendwann kommen wird im Abenteuer. Und Seereisen werden nun nicht mehr nur „reine Routine.“ Hier kann der Spielleiter und die Spieler zusammen immer mehr von der Szene im Voraus bekannt geben; nur müssen dann alle darauf achten, dass die Vergangenheit auch stimmig bleibt.

Gruppen, die mit der Methodik der Zeit- und Handlungsebenen vertraut sind und Spaß daran haben, können mit etwas Experimentierfreude noch weitere Einsatzmöglichkeiten für sich entdecken.

WORAUF MAN NOCH ACHTEN SOLLTE?

Es darf nicht zu viel werden. 15 Zeit- und Handlungsebenen mit klar umrissenen Grenzen verwirren mindestens genauso stark wie 5 ohne. Daher sollte man nicht zu viele verwenden und die Ebenen nicht zu oft wechseln. Man braucht immer nur dann eine solche Ebene zu definieren, wenn Geschehnisse angesprochen werden, in denen die Spieler aktiv handeln und die mehr als nur einmal vorkommen oder großen Einfluss auf das Spielgeschehen haben. Und wenn nach zwei Abenteuern die Handlungsebenen wechseln, sollte man das klar deutlich machen.

Wenn die oben beschriebene Ideen mit der Gruppe oder dem aktuellen Setting nicht funktioniert hat und die Gruppe auch keinen neuen Versuch unternehmen will, sollte man diese Idee ruhen lassen. Wichtig ist aber, es mal auszuprobieren. Ebenso sollte man nichts überstrapazieren, wenn es funktioniert. ■

Player Empowerment

WIE SPIELER MEHR EINFLUSS AUF DAS SPIEL NEHMEN KÖNNEN

TEXT: TOBIAS LOOSCHELDERS

In mancher Gruppe kontrolliert der Spielleiter den Plot, die Welt, alle NSCs und manchmal greift er sogar in die Spielercharaktere ein. Wenn die Spieler den Plot verlassen, werden sie vielleicht sogar wieder auf die richtige Bahn zurückgeschoben. In anderen Gruppen werden Kompetenzen vom SL auf die Spieler verteilt, die so mehr Einfluss auf das Spiel nehmen können. Das nennt man dann Player Empowerment.

Es gibt Techniken, die die Spieler dazu ermächtigen und ermutigen mehr ins Spiel einfließen zu lassen als nur ihren Charakter. Das reicht von den Drama Points aus **7TE SEE** über ein „Beschreib‘ doch mal, wie...“ bis hin zum Übernehmen von NSCs. Die Spieler erhalten gewisse Erzähl- und Gestaltungsrechte – anders als in vielen klassischen Spielrunden. Player Empowerment ist also ein Ansatz der vom autoritären, allmächtigen Spielleiter wegführt. Wie das im Einzelfall aussieht kann ganz unterschiedlich sein.

Die Spieler haben durch diesen Spielstil die Möglichkeit ihre eigenen Ideen, die sonst untergegangen wären, einzubringen und damit das Spiel zu bereichern. Als Spieler kann man sich schnell gestört fühlen, wenn die Beschreibungen des SLs die eigene Vorstellung über den Haufen werfen. Gerade bei eher der Atmosphäre dienenden Kleinigkeiten (Colour, Fluff) kann der Spieler einfach selbst beschreiben, wie er sich etwas vorstellt. Das kann er direkt („Ich gehe zu einer hutzeligen, alten Wahrsagerin.“) oder durch Nachfragen tun („Gibt es hier vielleicht so eine hutzelige, alte Wahrsagerin, die aus einer Kristallkugel liest?“).

Sehr wichtig ist jedoch, dass die Gruppe vor Spielbeginn absteckt, wieviel ein Spieler erzählen darf. Wird das vorher nicht geklärt, kann das dazu führen, dass die Spieler sich nicht recht trauen, ihre Kompetenzen zu nutzen, weil sie die Grenzen nicht kennen. Vielleicht befürchten sie sogar dem SL in die Quere zu kommen, weil dieser Spielstil für sie ungewohnt ist. Um Player Empowerment erfolgreich einzusetzen ist ungemein hilfreich, wenn die Spieler auf einer Wellenlänge sind. Es also niemand versucht, sich durch seine neuen Rechte besonders hervorzutun.

ALLGEMEINE BEGÜNSTIGUNGEN

Allgemein unterstützt ein kooperativer „Ja, aber“-SL-Stil Player Empowerment schon ungemein. Also ein Stil ein Spiel zu leiten, der die Ideen der Spieler weitestmöglich aufgreift, anstatt diese zu unterbinden, weil sie dem SL gerade nicht in den Kram passen. Werden die Einfälle der Spieler allerdings zu oft abgewiesen, kann es schnell zu Frust kommen.

Auch relationship-maps (siehe Anduin #94), die einen offen gestalteten Plot ermöglichen, sind dem Player Empowerment dienlich. Da es keinen linearen Plot mehr gibt, muss der SL auch nicht darauf Acht geben, dass die Spieler diesen nicht verlassen. Somit sind die Spieler dadurch schon freier.

AM BEISPIEL: ERZÄHLRECHTE

Es gibt viele Arten, wie die Erzählrechte verteilt werden können. Im Wesentlichen können die Spieler aber Fluff erzählen, den Plot verändern oder NSCs übernehmen.

In vielen Spielrunden gibt es bereits Situationen, wo die Spieler ganz natürlich selbst beschreiben, ohne sich darüber bewusst zu sein, dass sie hier gerade mit Player Empowerment spielen.

(Miss-)Erfolge selbst beschreiben

Die Spieler beschreiben selbst, was passiert, wenn sie einen Würfelwurf schaffen oder er ihnen misslingt. Besonders im Kampf ist das ziemlich gut möglich.

Fluff erzählen

Die Spieler können auch durch kleinere Beschreibungen, die nicht in den Plot eingreifen, die Atmosphäre fördern. Das kann da anfangen, wo bestehende Weltelemente gefördert werden (z.B. ein Charakter erzählt eine düstere Geschichte in einem Dark Fantasy-Setting) und da aufhören, wo neue Facetten ins Spiel gebracht werden. Dinge, die den eigenen Charakter betreffen eignen sich natürlich besonders, um vom Spieler näher ausgeführt zu werden. Das kann zum Bei-

spiel die Wohnung des Charakters sein oder der Tempel des SC-Priesters. Der SL kann das hier auch gut spontan handhaben („Beschreib‘ doch mal, wie...“), wenn er merkt, dass es sich um etwas characterspezifisches handelt oder der Spieler gerade eine bessere Idee zu haben scheint.

Wenn das Spiel gerade etwas abgeflaut ist und der SL spontan keinen Einfall hat, wie er das Spiel wieder in Gang bringen kann, kann auch ein Spieler in die Bresche springen und den SL ein wenig entlasten.

NSCs übernehmen

Neben dem Einbringen von NSCs als Connection („Ich kenne da jemanden...“), können Spieler auch NSCs selber spielen. Der SL kann sie dazu kurz briefen, wenn es sich um einen NSC mit einer wichtigeren Rolle handelt. Also was der NSC weiß, was seine Ziele sind und wie er ist. Das kann für die Abwechslung und neue Impulse durchaus interessant für eine Spielrunde sein. Aber auch Nichtspielercharaktere, die nichts mit dem Plot zu tun haben, können sehr gut an einen Spieler abgetreten werden. Wenn sich die Gruppe z.B. trennt kann ein Spieler den Händler spielen, bei dem einer seiner Mitspieler gerade einkauft. Oder ein Spieler bringt spontan einen Trunkenbold in der Taverne ein, weil ihm sein SC gerade zu passiv ist. Die Möglichkeiten sind sehr vielfältig.

Besonders sinnvoll ist es einem Spieler einen NSC anzubieten, wenn sein eigener Charakter gerade nicht an der Szene teilnimmt. Bei *Ars Magica* beispielsweise wird jedem Spieler neben seinem Charakter noch ein NSC zugewiesen.

Sceneframing

Wie bereits angedeutet, gibt es Spiele, die in richtige Szenen aufgeteilt sind. In diesen wird oft zu Anfang outtime klar gemacht, wo die Szene stattfindet, wer anwesend ist und vor allem, was mit der Szene erreicht werden soll. Das muss aber nicht zwangsläufig immer der Spielleiter machen. Wer welche Szene einrahmen darf, kann durch Punkte oder Karten durchs System festgelegt werden oder es geht einfach reihum.

Besondere Elemente des sceneframings

INDEPENDENT

Player Empowerment ist ein Prinzip, dem sehr viele Independent Rollenspiele folgen. Die Idee ist, die klassische Trennung von Spieler und Spielleiter aufzubrechen und dem Spieler mehr schöpferische Gewalt an die Hand zu geben. Ein gutes Beispiel dafür sind die „Spotlights“ aus **INSPECTRES**, mit denen jeder Spieler sogar zukünftige Ereignisse für sich oder andere Spieler vordefinieren oder Ausrüstungsgegenstände bei Bedarf erschaffen kann.

sind Kicker. Das sind Aufhänger, wie der SC ins Abenteuer gerät, die sich die Spieler selbst ausdenken und aus denen der SL dann eine Szene zu Anfang der Spielsitzung macht. Kicker wurden das erste mal bei **SORCERER** verwendet.

Stakes setzen

Weiterhin gibt es Rollenspiele, bei denen nicht eine einfache Handlung (ein Schwerthieb, Klettern,...) aufgelöst wird, sondern ein ganzer Konflikt (ein Kampf, ein Rededuell,...). Dabei setzt man bevor die Würfel gerollt werden die möglichen Konfliktausgänge fest („Wenn du gewinnst, passiert das und das, wenn du aber verlierst...“). Diese möglichen Konfliktausgänge werden Stakes genannt und können auch sehr gut von den Spielern selbst festgelegt werden.

Dramapoints

Dramapoints oder etwas Vergleichbares gibt es in einigen Spielen. In den kurzen, freien **ONE BRAINCELL RULES** kann sich ein Spieler damit direkt Erzählrecht kaufen. Leider ist in den Regeln aber nicht genauer festgehalten, wo dieses anfängt und aufhört. Aber das kann auch jede Runde für sich selber festlegen. Wenn gewünscht, kann es sich dabei dann auch um Plot-Elemente handeln. **7TE SEE** verwendet auch Dramapoints.

Whimsy Cards

Die Whimsy Cards werden am Anfang der Spielsitzung an die Spieler ausgeteilt und können dann nach deren Gutdünken im Spiel eingesetzt werden. Die Karten sind geeignet um dem Plot oder einem Charakter einen Schubs in eine Richtung zu geben und neue Ideen ins Spiel einzubringen. Da sie universell sind (obwohl sie ursprünglich **ARS MAGICA** entstammen), kann man sie problemlos in jedes System einbinden. Beispiele für Karten sind: „Schlechte Nachricht – jemand [also auch ein NSC] erhält eine Nachricht über ein großes Unglück“, „Lebhaftes Detail“, „Innerer Konflikt“ oder „Neid“. Es gibt aber auch

Metagaming-Karten mit denen man einen NSC übernehmen kann oder die Karte „Charaktertausch“. Sie sind im Original hier zu finden <http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/systemdesign/cards/whimsycards.html> und in der deutschen Übersetzung unter <http://www.metstuebchen.de>.

Fan Mail

Sowohl die Dramapoints als auch die Whimsy Cards werden durch den Spielleiter vergeben. Fan Mail hingegen geben sich die Spieler gegenseitig für coole Aktionen, gutes Rollenspiel oder einen richtigen Brüller. Je nach Gusto. Die aus **PRIMETIME ADVENTURES** stammende Idee wird meistens durch in der Mitte des Tisches liegende Pokerchips symbolisiert, die sich die Spieler gegenseitig zuwerfen. Je nach Spielsystem kann ein eingesetzter Punkt Fan Mail verschiedene Auswirkungen haben. In der Regel gibt er einfach einen Bonuswürfel oder Ähnliches.

Im extremsten Fall wird sogar gänzlich auf den Spielleiter verzichtet. Die Erzählrechte werden also komplett unter den Spielern aufgeteilt. Bei **WESTERN CITY** zum Beispiel rahmt jeder Spieler reihum eine Szene ein. Und durch Spielchips kann jeder Spieler Fakten dazukaufen. Gefällt einem Spieler ein eingeführter Fakt nicht, kann er Chips dagegen bieten. Ein weiteres Spiel ohne Spielleiter ist **CAPIES**.

AM BEISPIEL: GESTALTUNGSRECHTE

Als Gestaltungsrechte verstehe ich hier Möglichkeiten der Einflussnahme, die nichts direkt mit den Erzählrechten im Spiel zu tun haben.

Vor dem Spiel

Die einfachste Möglichkeit die Spieler die Spielwelt gestalten zu lassen, ist es, sie an der Vorbereitung teilhaben zu lassen. Das geschieht oft in kleinerem Maße durch Hintergrundgeschichten der Charaktere, kann aber noch deutlich tiefer gehen. In einer Space Opera könnten die Spieler sich zum Beispiel einzelne Planeten im bespielten Sternensystem ausdenken und beschreiben. Oder bei einem Fantasysetting kann sich ein Spieler die Kultur ausdenken, der seine Spielfigur entstammt.

Spiele wie **SORCERER**, **MY LIFE WITH MASTER** oder **PRIMETIME ADVENTURE** setzen ein gemeinsames Entwickeln der Spielwelt voraus. Bei **SORCERER** müssen sogar spielrelevante Werte von der Gruppe genau definiert werden. Das gemeinsame Entwickeln stellt sicher, dass alle Spieler sich in dem Kon-

zept der Gruppe wiederfinden. Und in einer Gruppe kann man oft kreativere Ergebnisse erzielen, da man auf die Ideen der anderen aufbauen bzw. daran anknüpfen kann.

Im Spiel: Veto-Recht

Gestalten kann man nicht nur schöpferisch, sondern wenn man Widerspruch gegen etwas einlegt, was einem nicht gefällt. Vielleicht weil eine Beschreibung eines Mitspielers nicht in das (Spiel-)Weltbild des Spielers passt oder weil sie eine Aktion des eigenen Charakters unmöglich macht.

Nach dem Spiel: Feedback

Durch Feedback an den Spielleiter kann ein Spieler natürlich auch Einfluss auf das Spiel selbst nehmen. Das können ganz gezielte („Ich fänds cool, wenn Magister Alrik nächste Session einen Dschinn beschwören würde“) oder eher vagere Dinge sein („Ich hätte mal wieder Lust auf so einen richtig klassischen Dungeoncrawl!“). Natürlich kann es aber auch charakterspezifisch sein („Kannst du nicht mal einen anderen Zwerge auftauchen lassen, mit dem Brumnir dann mal so richtig zecken kann?“).

Das ist zwar kein direktes Player Empowerment, aber dadurch wird es auch für die Spieler möglich in den Plot einzugreifen. Denkbar wäre es auch, Feedback mechanisch durch irgendeine Art Punkte zu belohnen.

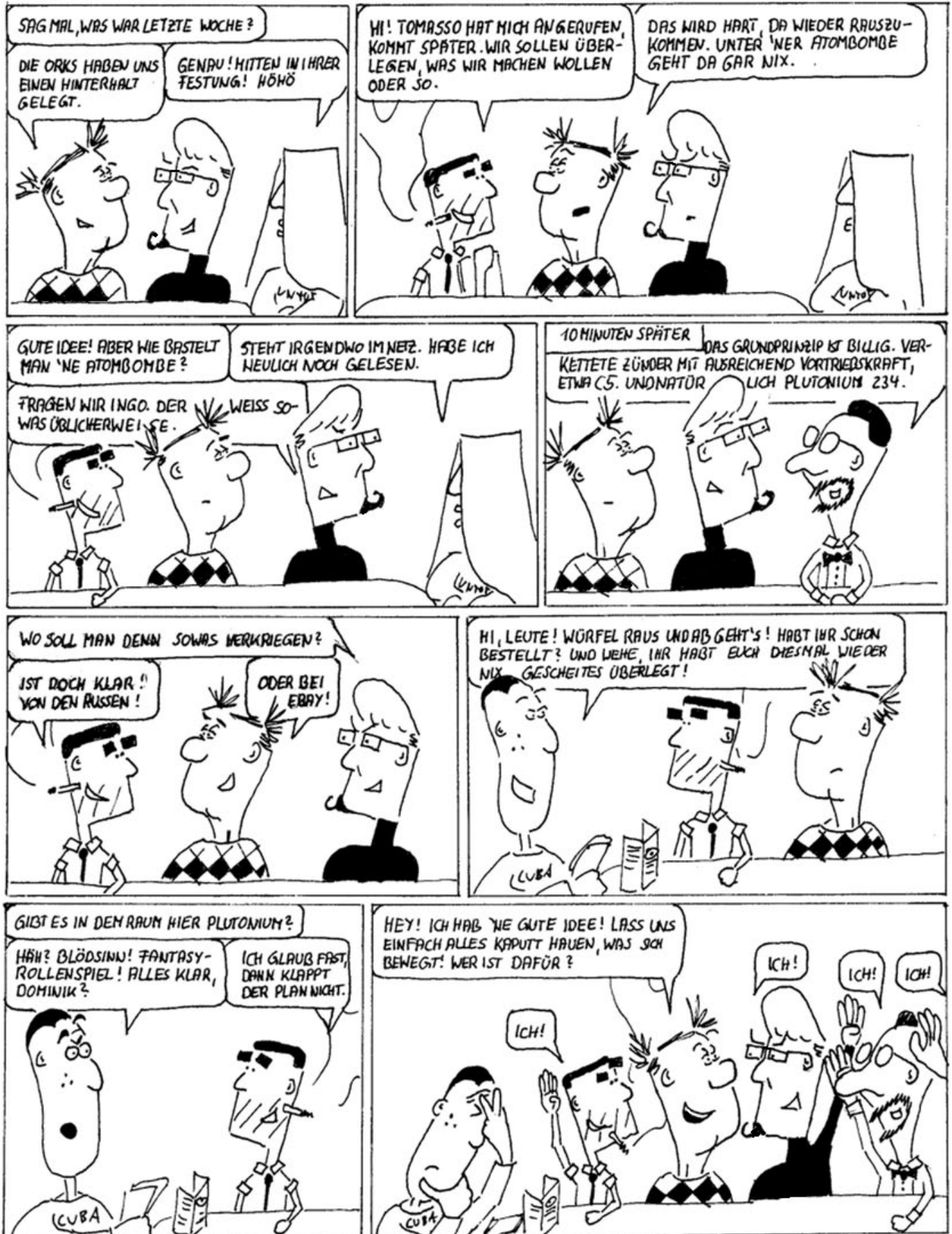
AM BEISPIEL: AUSTRÜSTUNG

In manchen Gruppen besteht die Regel „Was nicht auf deinem Charakterbogen steht, hat dein Charakter nicht!“. Der Spieler hat also überhaupt keine Kompetenzen hier kreativ zu sein und muss viel Zeit in Mikromanagement verschwenden, dass ihm womöglich überhaupt keinen Spaß macht. Hat sich der Spieler keinen Faden, sondern nur eine Nähnadel notiert, kann er sein Hemd nicht flicken.

Mit dem Ansatz des Player Empowerment könnte man davon ausgehen, dass ein Charakter alle passenden Gegenstände dabei hat. Der Halbling hat natürlich Gewürze, Kochutensilien und einen Angelhaken dabei, wenn sein Spieler das möchte. Genauso ist bei einem erfahrenen Abenteurer davon auszugehen, dass er etwas zum Feuer machen und Fackeln bei sich trägt. Der Spieler müsste viel weniger Zeit mehr mit Ausrüstungslisten und Kupfermünzen-Buchhaltung vergeuden, wenn er sich nur ungewöhnliche und besondere Gegenstände notiert. Ein Spiel, dass völlig auf Ausrüstung verzichtet ist das cinematische **WUSHU**. ■

Ritter und Magier

DIE BOMBE



TEXT UND ILLUSTRATION: MATTHIAS BUYKEN

Rezensionen

VORSTELLUNG UND BEWERTUNG VON SPIELEN, BÜCHERN UND MUSIK

SENJI

Tommy Heinig



Das Strategiespiel **A GAME OF THRONES** führt nun seit längerer Zeit unsere Bewertungsliste an – zu Recht wie viele Leserkommentare

bestätigen, denn es vereint einen geringen Glücksfaktor mit interessanter Spielmechanik, hohen strategischen und diplomatischen Anforderungen und einer bekannten Hintergrundgeschichte. Dennoch landet es bei uns recht selten auf dem Spieltisch, weil unsere Spielrunden nicht immer die Lust verspüren, die kommenden vier bis sechs Stunden das gleiche Spiel zu spielen. Nun bringt der Verlag Asmodee über den Vertrieb Pro Ludo das Spiel **SENJI** auf den Markt – das dem Titelverteidiger aber auf den ersten Blick in Sachen Ausstattung und Spieltiefe nicht das Wasser reichen kann.

In **SENJI** geht es um Familienclans im alten Japan, die um Macht und Ehre streiten. Folgerichtig zeigt der Spielplan die japanischen Inseln, unterteilt in 18 Gebiete. Zudem ist das Meer in zwei große Bereiche unterteilt. Jeder Clan hat drei Startgebiete fest zugeordnet und stellt dort bei Spielbeginn je eine Festung (zeigt den Besitz an) auf. Dazu kann er drei Einheiten und einen Samurai auf diese drei Gebiete verteilen. In einem Spiel mit weniger als sechs Spielern sind die Gebiete der nicht verwendeten Clans Tabu und dürfen nicht betreten werden.

Nun geht es über mehrere Runden, die jeweils ein Jahr darstellen und daher in vier Phasen (Jahreszeiten) unterteilt sind, bis zum Spielziel. Der Spieler, der am Jahresende einer beliebigen Runde die meisten Ehrenpunkte ergattern konnte, mindestens aber 60 Stück, der hat gewonnen. Da zum Spielstart jeder Spieler drei Samuraiskarten erhält, aus denen er sich eine aussuchen darf, und auf jeder dieser Karten ein bestimmter Ehrenpunktewert vermerkt ist, startet jeder Spieler bereits mit einer bestimmten Anzahl an Ehrenpunkten. Der Samurai hat die auf der Karte beschriebene Sonderfähigkeit, und

bringt einen leichten Vorteil im Kampf.

Jede Spielrunde beginnt im Winter und zwar mit dem Empfang des Kaisers. Der Spieler, der aktuell die meisten Ehrenpunkte hat, genießt die besondere Gunst des Kaisers und darf in den späteren Runden Sommer und Herbst die Reihenfolge bestimmen, in der die Spieler handeln dürfen. Dies ist eine mächtige Fähigkeit, macht den Kaisergünstling aber auch zu einer besonderen Zielscheibe für die anderen Spieler. Dann darf der Günstling die große Sanduhr mit vier Minuten Laufzeit umdrehen und es beginnt eine Diplomatiephase. Hier verhandeln die Spieler offen oder heimlich miteinander und tauschen Diplomatiekarten untereinander aus. Diese Diplomatiekarten sind ein sehr wesentliches Spielelement, weshalb ich kurz die drei Arten beschreiben will:

- **Militärische Unterstützung:** Diese Karten werden im Kampf gespielt, um Würfel-ergebnisse für sich nutzen zu können. Man kann diese Karten aber auch an einen Mitspieler weitergeben, um diesen militärisch zu unterstützen.
- **Handel:** Wer eine solche Karten an einen Mitspieler vergibt, der erlaubt diesem, später im Spiel eine Hanafuda-Karte aus dem eigenen Vorrat zu nehmen. Diese Hanafuda-Karten sind so etwas wie Ressourcen im Spiel, die von den Spielern gesammelt und später gegen Ehrenpunkte oder neue Samurai getauscht werden.
- **Familienmitglieder:** Vielleicht die wertvollsten Karten, denn hier gibt man ein Mitglied seines Clans in fremde Hände. Der Gegenspieler kann die Karte entweder offen ausspielen und so eine kleine Menge Ehre sammeln oder auf der Hand behalten. Dann kann man die Karte bei einem Angriff des Besitzers der Karte auf die eigenen Truppen opfern und so zum einen Ehrenpunkte sammeln, zum anderen dem Angreifer Ehrenpunkte kosten.

Das Besondere der Diplomatiephase in **SENJI** ist, dass man Abkommen durch die Diplomatiekarten absichern kann. Ein Nichtangriffspakt etwa wird durch den gegenseitigen Austausch von Familienmitgliedern stark gefestigt, einen verbündeten Spieler

kann man aktiv mit Handelskarten oder militärischer Unterstützung versorgen. Sind die vier Minuten abgelaufen (was stets schneller passiert als man es glauben möchte), dann ist kein weiteres Verhandeln mehr möglich bis zur nächsten Winterphase.

Es folgt der Frühling, in dem jeder Spieler einen von drei unterschiedlichen Befehlen in Form von Pappmarken verdeckt auf seine Länder legt. Die drei Befehle sind:

- **Produktion:** Der Spieler darf zwei Hanafuda-Karten ziehen.
- **Aufrüstung:** Der Spieler darf zwei neue Einheiten in das Land stellen.
- **Bewegung:** Der Spieler darf einige oder alle Truppen aus dem Land in angrenzende Länder oder über die Seefelder bewegen.

Im Sommer bestimmt der Kaisergünstling, in welcher Reihenfolge die Befehle der einzelnen Länder aufgedeckt und ausgeführt werden. Kommt es durch eine Bewegung zu einem Kampf wird dieser sofort durchgeführt. Dabei zählt jede Einheit als ein Kampfpunkt. Befinden sich Samurai mit in den Armeen der Schlacht, so wird von den neun Schicksalswürfeln, die auf jeweils einer Seite das Symbol eines der sechs Clans zeigen, für jeden Samurai ein Würfel auf die Seite des entsprechenden Clans gedreht. Die restlichen Würfel werden gewürfelt und nach Clansymbolen sortiert. Nun muss jede Seite eine Kampfkarte ausspielen. Wird dabei eine eigene Kampfkarte gespielt, so darf man die Würfel des eigenen Clans zu den Kampfpunkten hinzuzählen. Man kann aber auch eine zuvor ertauschte Unterstützungskarte eines anderen Clans spielen, um die Würfel mit dessen Symbol zu zählen. Die verwendeten Kampfkarten kommen sofort zurück auf die Hand ihres ursprünglichen Besitzers. Wer die

Senji

Art Brettspiel
Verlag Asmodee
Sprache Deutsch
Spieler 3 bis 6
Alter ab 12 Jahre
Jahr 2008
Preis ca. 40,- Euro



höhere Anzahl an Kampfpunkten erringen konnte gewinnt die Schlacht. Die unterlegene Seite verliert alle beteiligten Einheiten (auch Samurai), die Gewinnerseite aber genauso viele Einheiten (aber Samurai bleiben unbeschadet). Zudem gibt es für den Gewinner so viele Ehrenpunkte wie Einheiten (ohne Samurai) gestorben sind – wobei der Angreifer im Siegesfall sogar zweimal diese Summe erhält und das Land einnehmen kann.

Schließlich kommt der Herbst, in dem die Spieler ihre Hanafuda-Karten gegen Ehrenpunkte oder neue Samurai eintauschen können. Auch Handelskarten können nun eingelöst werden oder Familienangehörige anderer Clans offen ausgelegt werden. Wer von jedem anderen Spieler eine Diplomatiekarte sammeln konnte und diese freiwillig zurückgibt bekommt zehn Ehrenpunkten, kann die Karten aber natürlich nicht anderweitig einsetzen.

So geht das Spiel über mehrere Jahre bis schließlich einer oder mehrere Spieler im Herbst mindestens 60 Ehrenpunkte erreichen, was je nach Spielerzahl ungefähr 90 bis 120 Minuten dauert. Es gewinnt der Spieler mit dem höchsten Stand.

Das Coverbild von **SENJI** gehört zu den Schönsten der letzten Jahre und passt sehr gut zum Spielthema. Überhaupt ist das Thema der japanischen Kriege überzeugend sowohl im Spielmaterial als auch in der Spielmechanik umgesetzt worden. Die Zeichnungen auf den Karten sind sehr gelungen und auch die Figuren der Samurai und Festungen sind schön anzusehen. Dass die Einheiten nur Pappcounter sind ist zwar nicht ganz so hübsch, sorgt aber für eine gute Übersichtlichkeit, ebenso wie der schöne, aber detailarme Spielplan. Insgesamt hinterlässt das Spiel optisch einen sehr guten Eindruck. Leider liegt aber der Preis mit ca. 40,- Euro etwas hoch.

Fazit

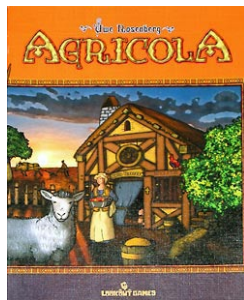
SENJI ist genau mein Spiel und schlägt – entgegen des ersten Eindrucks – meinen bisherigen Strategieliebhaber **A GAME OF THRONES** sogar in einigen Punkten. Entscheidend ist für mich wie oft man ein Spiel gerne wieder spielen möchte. Und da tut sich **A GAME OF THRONES** als wahres Schwergewicht nicht leicht. **SENJI** hingegen spielt sich kürzer und reduzierter: es vereint Komponenten aus **A GAME OF THRONES**, **DIPLOMACY** und **RISIKO**, dampft diese dabei aber stark ein. Manch einen Strategieveteranen wird dies enttäuschen, aber für Spieler, die sich nicht einen halben Tag lang an ein Spiel setzen wollen, ist es eine gelungene Alternative. Besonders gefallen hat mir neben der relativ kurzen

Spieldauer, dass man das Spiel auch ohne einen einzigen eigenen Angriff gewinnen kann – also tatsächlich unterschiedliche Möglichkeiten für den Spielsieg hat: über den aggressiven Kampf, über Handel oder über Diplomatie (oder einer guten Mischung der drei Teile). Zudem kommt es dem Spielfluss entgegen, dass man Abkommen durch Karten absichern kann.

SENJI ist ein echter Überraschungshit, der in nächster Zeit häufiger auf unserem Spieltisch landen wird. ■

AGRICOLA

Tommy Heinig



In **AGRICOLA** werden die Spieler in die Rollen von Landwirten im 17. Jahrhundert versetzt. Es gilt, den einfachen Hof auszubauen, sich der Viehzucht und dem Feldbau

zu widmen und generell seine Familie über etliche Jahre ernähren zu können. Der Spieler, dem die ausgewogenste Erfüllung aller Aufgabenbereiche gelingt (also die meisten Siegpunkte holt), der gewinnt das Spiel und darf sich über einen prächtigen Hof freuen.

Jeder Spieler erhält einen eigenen Spielplan mit 3 mal 5 Feldern. Auf zwei dieser Felder liegt bereits zu Spielbeginn je ein Holzhausplättchen, in dem es sich zwei Personen gemütlich machen können. Naja, zumindest so gemütlich wie es in einem spartanischen Holzhaus möglich ist. Mit ein wenig Nahrung ausgestattet geht es auch schon los.

Auf weiteren Spielplänen in der Tischmitte sind Aktionen aufgezeigt, die man pro Runde ausführen kann. Beispiele für solche Aktion sind das Fischen im Fischweiher (was Nahrung einbringt), das Pflügen eines Ackers (wodurch man einen Acker auf den eigenen Spielplan legen darf), das Ausbauen des eigenen Hauses (damit weitere Zimmer für mehr Personen entstehen) oder das Einkaufen von Weizen als Saatgut. Allerdings kann jede Aktion pro Runde nur von einer einzigen Person ausgeführt werden. Beginnend mit dem Startspieler legt jeder Spieler eine seiner Personen auf eine Aktion und führt diese direkt aus. Reihum geht dies weiter, bis alle Personen auf Aktionen gelegt wurden.

Am Beginn jeder Runde kommt aber eine weitere (begrenzt zufällige) Aktion ins Spiel, die neue Möglichkeiten bietet. So kann man mit den Standardaktionen zwar Saatgut er-

werben und einen Acker pflügen, aber die Aussaat kann man erst mit einer später ins Spiel kommenden Aktion ausführen.

Dadurch, dass einige wichtige Aktionen nur einmal im Spiel vorhanden sind, jede Aktion aber nur einmal pro Runde ausgeführt werden kann, kommt es zu einem spannenden Wettkampf um die begehrten Aktionen. Hilfreich ist dabei, dass man sich das Recht des Startspielers ebenfalls über eine Aktion sichern kann. Aber auch, wenn man die gewünschte Aktion nicht ausführen konnte weil ein anderer Spieler schneller war, bleiben im Normalfall immer sinnvolle Alternativen offen.

So ist **Agricola** ein zwar nicht sehr einsteigerfreundliches, da recht komplexes, aber dennoch extrem abwechslungsreiches Aufbauenspiel. Die Fülle der angebotenen Aktionen zum Ende der 14 Spielrunden ist enorm, so dass es gilt stets die Übersicht zu behalten. Erschwert wird dies durch die Anschaffungen und die Ausbildungen.

Zu Spielbeginn erhält man nämlich 7 Ausbildungskarten, die einem bestimmte Vorteile im Laufe des Spiels bieten. So kommt man zum Beispiel günstiger an Rinder oder Schafe, kann Häuser schneller ausbauen oder bekommt einfach zusätzliche Siegpunkte. Dazu gesellen sich 7 Karten mit kleinen Anschaffungen. Das kann ein Schweinetrog sein oder ein Brotbackofen. Meist müssen zum Auspielen dieser Karten bestimmte Rohstoffe gezahlt werden und natürlich muss

Wertung

Karten-, Brett- und Rollenspiele bewerten wir in den drei Kategorien **Preis/Leistung (P/L)**, **Aufmachung (AUF)** und **Spispaß (SSP)**. Aus diesen Einzelnoten ergibt sich eine Gesamtwertung, die neben dem Titel des Spiels im Kasten angezeigt wird. Die Wertungsskala reicht von einem Punkt (sehr schlecht) bis sechs Punkte (genial).

Auf unserer Homepage findet Ihr eine Datenbank mit vielen Rezensionen zu Brett- und Kartenspielen.

Agicola

Art Brettspiel
Verlag Lookout Games
Sprache Deutsch
Spieler 1 bis 5
Alter ab 10 Jahre
Jahr 2008
Preis ca. 25,- Euro



eine entsprechende Aktion durchgeführt werden. Zudem gibt es zehn große Anschaffungen, die enorme Vorteile und zusätzliche Siegpunkte bringen, dafür aber recht teuer sind. Die großen Anschaffungen stehen allen Spielern zur Verfügung, doch gewinnt hier der schnellste Käufer.

In immer schneller wiederkehrenden Abständen über die 14 Spielrunden kommt es zur Erntezeit. Hier werden Felder geerntet, müssen die Familienmitglieder ernährt werden (ansonsten gibt es Strafpunkte) und bekommen die Hoftiere Nachwuchs.

Am Spielende erfolgt dann die Schlussabrechnung. Für jede der zwei Saatgutarten, der drei Tierarten sowie für die Anzahl der eigenen Äcker und Weiden gibt es Punkte. Weitere Pluspunkte bringen Familienmitglieder, die Ausbaustufe (Holz, Lehm oder Stein) und Größe des Hauses und bestimmte Anschaffungen. Doch kann man auch Minuspunkte bekommen, etwa dann wenn man seine Familie nicht ernähren konnte oder den Hof nicht komplett bebaut hat.

Die Spielpackung ist nicht sonderlich auffallend gestaltet, hat es aber in jeder Hinsicht in sich. Das umfangreiche Spielmaterial wiegt über 2 kg und umfasst unter anderem acht Spielpläne, 360 (!) Spielkarten, unzählige Spielsteine aus Holz und Pappe und die Anleitung. Während das Spielmaterial ausgesprochen schön und mit viel Liebe zum Detail gestaltet wurde, könnte ich sehr lange und sehr laut über die Anleitung fluchen.

Nicht nur enthält sie fehlerhafte Beschreibungen (wie die angeblichen Farben der hölzernen Spielsteine), sondern sie ist auch unnötig kompliziert und sogar verwirrend aufgebaut. Zwar ist löblich, dass alle Karten und Aktionen im Anhang (in winziger Schrift) erläutert werden, aber dafür sind leider auch sehr wichtige Teile wie die Erklärung der Schlusswertung in diesen Teil gerutscht. Ein schnelles Nachschlagen der Regeln ist kaum möglich und auch das erste Verstehen der Mechanismen fällt schwer. Das ist sehr schade, denn eigentlich ist **AGRICOLA** nicht schwer zu verstehen – nur schwer zu meistern.

Weiterer (kleiner) Kritikpunkt ist, dass die Tiere nur als einfache Holzwürfel dargestellt werden – kleine Tierfiguren wären nett gewesen. Dem Spielspaß und hervorragenden Eindruck des Materials schadet das aber nicht.

Ein Extralob verdient sich der Verlag dadurch, dass er praktisch die erste Erweiterung gleich mit in die Spielpackung legt. Die Karten für kleine Anschaffungen und Ausbildungen sind nämlich in drei Kategorien unterteilt: Karten für den einfachen Einstieg,

aber auch für geübte und sehr erfahrene Spieler. Dadurch ist auch auf lange Sicht Abwechslung garantiert.

Außerdem überrascht das Spiel mit Regeln für eine Familienvariante (die ohne Ausbildungen und Anschaffungen auskommt) und mit Regeln für ein Solospiel.

Fazit

Auch wenn mich das Thema zunächst überhaupt nicht interessierte, ist es doch sehr gut umgesetzt und wirkt zu keiner Zeit aufgesetzt. Die Ausstattung ist schön und umfangreich – abgesehen von der Anleitung gibt es hier wenig zu meckern. Der Spielfluss ist erstaunlich gut, man kann seine eigenen Vorhaben gut planen und wird dennoch durch die Konkurrenz mit den Mitspielern gezwungen hier und da umzudenken und andere Wege einzuschlagen. Dabei kommt man sich so gut wie nie verloren vor, sondern kann immer mit anderen Aktionen den Schaden minimieren.

Das Spiel ist nicht unbedingt für Gelegenheitsspieler geeignet, aber jeder, der etwas komplexere Spiele mit Spielzeiten von um die zwei Stunden mag, muss sich **AGRICOLA** näher ansehen! ■

ZUG UM ZUG KARTENSPIEL



Tommy Heinig

Eigentlich mag ich den Verlag Days of Wonder sehr gerne, also vielmehr die Spiele dieses Verlags. Was

ich aber nicht so sehr mag, das ist das unermüdliche Ausschachten einer Idee oder eines Namens zu immer uninspirierteren und sinnloseren Machwerken. Entsprechend war meine Stimmung, als ich hörte, dass es zu dem Spiel Zug und Zug nach diversen Erweiterungen und Nachfolgern nun auch noch ein Kartenspiel geben sollte.

Das Brettspiel **ZUG UM ZUG**, in dem jeder Spieler versucht möglichst viele Aufträge (jeweils zwei Städte miteinander zu verbinden) zu erfüllen, ist wirklich ein nettes Familienspiel und landet bei uns auch immer wieder mal auf dem Spieltisch. Zwar ist das Eisenbahnthema nicht jedermanns Geschmack, aber wer nichts dagegen hat, der erlebt mit dem Spiel spannende Wettkämpfe um die Verbindungen. Der Spielspaß kommt dabei vor allem durch die Angst, ein anderer Spieler

könnte es auf die gleiche Verbindung abgesehen haben und vor einem die notwendigen Karten dafür angesammelt haben.

Das Kartenspiel jedoch geht (erfreulicherweise) einen anderen Weg und verlagert das Spiel mehr in Richtung Merkspiel – ohne aber die Möglichkeit zu vergessen, den anderen Mitspielern das Leben etwas schwerer zu machen. Zu Spielbeginn bekommt jeder Spieler sechs Ticketkarten, einen Joker und sieben Wagenkarten. Die Ticketkarten zeigen zwei Städtenamen (zwischen denen die Verbindung entstehen wird) und eine bestimmte Kombination aus unterschiedlichen Farben von Wagenkarten. Eine kleine Verbindung zeigt beispielsweise nur die Farben grün und schwarz, während eine große Verbindung die Farben weiß, orange, rot und zweimal blau zeigt. Natürlich ist die große Verbindung wesentlich mehr Siegpunkte wert, wenn man sie bei Spielende erfüllen konnte, als die kleinere. Aber Achtung – kann man die Ticketkarte nicht erfüllen, so hagelt es statt Siegpunkten Minuspunkte!

Die Spieler wählen aus den Starttickets mindestens eines aus, der Rest kommt wieder in den Nachziehstapel. Nun können die Spieler jede Runde aus drei Aktionen wählen: Wagenkarten ziehen, Tickets ziehen oder Wagen in den Zwischenbahnhof ablegen. Die ersten beiden Aktionen sind Spielern der Brettspielvariante bereits bekannt. Man kann zwei Wagenkarten ziehen – entweder von den sechs offen ausliegenden Karten oder vom verdeckten Zugstapel. Oder man wählt vier Ticketkarten und behält eine beliebige Anzahl davon. Der Zwischenbahnhof ist ein neues Spielelement und ersetzt den Spielplan (immerhin ist dies hier ein Kartenspiel). Man kann beliebig viele Karten einer Farbe vor sich auslegen, aber nur wenn man mehr hat als jeder andere Spieler in deren Zwischenbahnhöfen.

Da jede Farbe nur bei einem einzigen Spieler ausliegen darf müssen andere Wagenkarten der gleichen Farbe auf den Ablagestapel wandern. Man kann also einem anderen Spieler, der zum Beispiel drei rote Karten ausliegen hat, diese drei Karten aus dem Spiel werfen, indem man selbst vier rote Kar-

Zug um Zug Kartenspiel

Art Kartenspiel
Verlag Days of Wonder
Sprache Deutsch
Spieler 2 bis 4
Alter ab 10 Jahre
Jahr 2008
Preis ca. 15,- Euro



ten ausspielt.

Natürlich kann man auch Joker mit in den Zwischenbahnhof legen, allerdings müssen diese immer obenauf liegen. In dem Beispiel eben könnte der Spieler auch drei rote Karten und einen Joker ausspielen, der Joker müsste aber an oberster Stelle zu liegen kommen. Der eigentliche Clou des Spiels ist aber, dass vor jeder anderen Aktion der Spieler von jedem Stapel seines Zwischenbahnhofs genau eine (nämlich die oberste) Karte in den so genannten Unterwegsstapel verdeckt ablegen muss.

Die Karten wandern also vom Zwischenbahnhof in den Unterwegsstapel – dabei werden die Stapel im Zwischenbahnhof immer kleiner und damit anfälliger für Angriffe anderer Spieler. Weitere Gemeinheit ist, dass der Unterwegsstapel absolut geheim ist, denn nicht einmal der Spieler darf seinen eigenen Unterwegsstapel noch ansehen oder die Anzahl der Karten zählen. Man muss sich also merken, welche Karten es schon in den Unterwegsstapel geschafft haben und welche Ticketkarten man damit erfüllen kann.

Ist der Nachziehstapel der Wagenkarten aufgebraucht darf jeder Spieler noch einmal handeln, dann kommt es zur Wertung. Pluspunkte gibt es für jedes erfüllte Ticket, Minuspunkte für jedes nicht erfüllte. Dazu kommen noch Sonderpunkte, wenn man die meisten erfüllten Tickets einer Großstadt sammeln konnte. Und wie so oft gewinnt der mit den meisten Punkten.

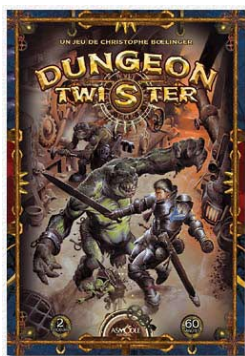
Die Spielanleitung ist tadellos und so sind auch die Karten. Man hat daran gedacht, die Karten geeignet für Links- und Rechtshänder zu gestalten und die Farben sind zusätzlich mit Symbolen kodiert, so dass Menschen mit Farbsehschwäche oder bei schlechter Beleuchtung auch Chancen haben.

Fazit

Das Kartenspiel der **ZUG UM ZUG** Reihe greift das Thema der Brettspielvorlage auf, setzt es aber mit anderen Mechaniken um. Diese sind sehr gut gelungen und einfach zu erlernen. Dabei wird die Balance zwischen Überforderung der Merkfähigkeit zusammen mit komplettem Verlust der Übersicht und Langeweile ob zu leichter Aufgabe perfekt gelöst. Dadurch, dass man hintereinander mehrere schnelle Runden spielen kann und durch das Gesamtergebnis der einzelnen Wertungen den Sieger bestimmt, kann man die Spieldauer variabel gestalten. Insgesamt ein sehr ansprechendes und empfehlenswertes Kartenspiel. Trotzdem: schönen Gruß an den Verlag – jetzt ist es dann auch wieder genug mit dem Zugthema... ■

DUNGEON TWISTER

Tommy Heinig



ren wir doch zunächst den einfachen Teil.

In **DUNGEON TWISTER** gilt es, seine eigene Abenteurergruppe durch ein fieses Verlies in die Freiheit zu führen. Dummerweise wurde nur eine andere Gruppe auf der anderen Seite des Dungeons mit dem gleichen Ziel ausgestattet. Wir können nur durch deren Seite fliehen und die nur durch unsere. Außerdem wurde festgelegt, dass wir nicht nur durch die Flucht Siegpunkte erhalten, sondern auch durch das Beseitigen der anderen – und umgekehrt.

Nachdem das Verlies aus acht anfangs verdeckt liegenden Platten aufgebaut wurde, wählt jede Seite aus acht Startfiguren die vier aus, die tatsächlich zum Einsatz kommen sollen. Außerdem darf man (mit bestimmten Grenzen) Gegenstände auf den Platten verteilen. Schon geht es los und abwechselnd – das Spiel ist nur für zwei Spieler gedacht – spielt man eine seiner vier Aktionskarten aus. Diese zeigen zwischen zwei und fünf Aktionen, die man anschließend ausführen darf – etwa gehen, kämpfen oder Spezialfähigkeiten einsetzen. Anschließend werden diese Aktionen auch tatsächlich ausgeführt, wobei man versuchen sollte die eigenen vier Figuren möglich effizient durch das Verlies und seine Hindernisse und Fallen zu lotsen.

Erst wenn alle vier Aktionskarten ausgespielt wurden, erhält man sie wieder auf seine Hand zurück. So weiß der Gegner sehr genau über die eigenen Möglichkeiten Bescheid und kann darauf reagieren.

Will man eine bisher verdeckte Platte betreten, so dreht man diese um und sucht sich seinen Weg. Hilfreich dabei ist, dass man in der Mitte der Platte einen Mechanismus findet, mit dem man die gesamte Platte in 90-Grad-Schritten drehen kann. So öffnen sich zuvor verschlossene Wege oder man kann damit die Strecke verkürzen, da sich alle Elemente auf einer Platte mitdrehen. Jede Platte hat ein Gegenstück, das man wahlweise drehen kann – sehr gut geeignet um den

Ein Dungeon, zwei Spieler, acht Figuren – was zunächst recht übersichtlich klingt wird schnell fordernd, wenn sich erst einmal der Boden dreht und nichts mehr so ist wie zuvor. Aber mal langsam. Klären wir doch zunächst den einfachen Teil.

ANMERKUNG

Zu **DUNGEON TWISTER** sind inzwischen etliche Erweiterungen – darunter auch eine für 3-4 Spieler – erschienen, die sich nahtlos in das Basisspiel einbinden lassen.

Gegner zu verwirren und ihm Steine (bzw. Wände) in den Weg zu stellen.

Sollten auf einer Platte beim Aufdecken der Platte Gegenstände liegen, so darf man die des Gegners beliebig auf der Platte verteilen. Er aber darf im Gegenzug unsere Gegenstände verteilen.

Wer als erstes fünf Siegpunkte durch das Fliehen aus dem Verlies bzw. das Ausschalten von Gegnern sammeln konnte, der hat das Spiel gewonnen. Das dauert je nach Erfahrung und Spielart zwischen einer und drei Stunden – also weit über den auf der Packung angegebenen 45 Minuten. Insbesondere wenn Grübler am Tisch sitzen, dann zieht es sich enorm und der Einsatz einer Schachuhr wird dringend empfohlen.

Ausstattung und Anleitung gehen in Ordnung, können aber nicht auf ganzer Linie überzeugen. Zwar sind die Illustrationen schön, aber dafür sind alle Figuren nur aus Pappe und die Anleitung ist nicht die übersichtlichste. Nach ein paar Spielen sind die offenen Fragen aber geklärt und das Spiel beginnt richtig Spaß zu machen.

Fazit

Spiele zu zweit kommen bei uns selten auf den Tisch, weil wir uns meist in größerer Runde treffen. Dazu kommt das Zeitproblem, denn selten möchten wir uns bei einem Spiel für zwei Personen gute zwei Stunden hinsetzen. Wem das aber nichts ausmacht und wer gerne grübelt und die optimale Strategie aus unzähligen Möglichkeiten findet, der wird mit **DUNGEON TWISTER** einen großen Spaß haben. Das Spiel verzichtet komplett auf Glückselemente – weshalb zwei ungefähr gleich erfahrene Spieler gegeneinander antreten sollten. **DUNGEON TWISTER** wird zu Recht als Fantasy-Schach bezeichnet und macht unter diesem Gesichtspunkt richtig Spaß. ■

Dungeon Twister

Art Brettspiel
Verlag Asmodee
Sprache Deutsch
Spieler 2
Alter ab 10 Jahre
Jahr 2006
Preis ca. 20,- Euro

