

Ausgabe 105 - August 2012 - kostenlos



ANDUIN

FANZINE FÜR PHANTASTISCHE SPIELE

A photograph of an ancient stone temple entrance, heavily overgrown with moss and vines. The entrance is framed by two large, fluted columns. The word "PULP" is overlaid in large, red, stylized letters.

PULP

ANDUIN 105 PULP

IMPRESSUM

Anduin

Fanzine für phantastische Spiele

Chefredakteurin

F.Schmutzler

Stellv. Chefredakteur

L.-H. Schilling

Anschrift

Anduin
Fritz von Wille Str. 5
54296 Trier
leserbriefe@anduin-fanzine.de
www.anduin-fanzine.de

Fleißige Helfer

Autoren

L.-H. Schilling, K. Ramdani, K.-H. Zapf,
L. Eggers, J. N. Bersenkovitsch, D.
Seidel, A. Hartung, Weltengeist,
Stephen

Titelbild

F.Schmutzler/ Jeremiah Ro (flickr.
com unter CC)

Zeichner

T. Anlauf, K. Ramdani, M. Still

Lektorat

F. Schmutzler, D. Neugebauer

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.

INHALT

Abenteuer

- 4 **Das Messingherz †**
In diesem Pulp-Abenteuer für Spirit of the Century müssen die Charaktere die Mächtschaften des geheimnisvollen Baron von Brass aufdecken
- 10 **Tödlicher Sand**
..ist nicht die einzige Gefahr, die auf die Helden in diesem Abenteuer für Warhammer Fantasy lauert
- 44 **Die fliegenden Teufel des Dr Fu ManChu †**
.. machen aus dem Abenteuer Zeppelinflug einen spannenden Thriller im Stil des Hexer von Salem-Settings für Cthulhu

Lesen & Spielen

- 7 **NSC-Ecke †**
Ein Charakter für eure Spielrunden
- 32 **Mein Lieblingsrollenspiel**
Und was spielst Du so..?
- 33 **Was willst Du, und wenn ja, wieviele?**
Hilfsmittel für Spielleiter
- 38 **Systemvorstellung: Spherechild**
Neues aus der Welt der Sphärenkinder
- 50 **Abenteuer am virtuellen Spieltisch**
Pen&Paper über das Internet

Kurzgeschichten & Comics

- 29 **Daniel 12,4**
- 54 **Der zweite Versuch**
- 41 **White Mask**

† = Artikel zum Schwerpunktthema

Die dritte Seite

Heute möchte ich ein wenig Werbung in eigener Sache machen und vor allen Dingen die mitlesenden Rollenspielverlage und -macher ansprechen. Falls ihr noch eine motivierte Mitarbeiterin sucht, die schreiben, lektorieren und layouts kann – was auch meine Aufgaben als Chefredakteurin der Anduin sind – dann bin ich genau die Richtige.

Neben der Erfahrung in der redaktionellen Arbeit mit der Anduin bringe ich außerdem eine abgeschlossene Berufsausbildung als Diplom-Wirtschaftsinformatikerin und eine Weiterbildung als Technische Redakteurin mit. Außerdem bin ich kreativ und blogge über meine eigenen Settingprojekte: Cathedral (Endzeit-Sword ,n Sorcery), Meadow Explorers (Dark Fantasy mit Insekten) und Die Chroniken von Udyra (Sword ,n Sorcery). Mein Blog findet sich unter [HTTP://STORIE-SANDCHARACTERS.WORDPRESS.COM/](http://STORIE-SANDCHARACTERS.WORDPRESS.COM/)

Dank meines Auslandsstudiums in England spreche ich die englische Sprache fließend und würde auch Übersetzungsprojekte übernehmen.

Ich bin messe- und conerfahren, außerdem belastbar (was man

an dem derzeitigen Fast-Ein-Frau-Projekt „Anduin“ sehen kann) und teamfähig. Schließlich ist letzteres das A und O in unserem Hobby, denn wir spielen miteinander und nicht gegeneinander.

Meine Rollenspielkarriere habe ich vor ziemlich genau zehn Jahren begonnen, mit ADND 2nd Ed. Inzwischen habe ich eine ganze Menge andere Spiele gespielt von DSA über Indiespiele wie Primetime Adventures bis hin zu Savage Worlds. Meine Lieblingsrollenspiele sind Malmsturm und Heredium sowie Fiasco und Dogs in the Vineyard, mein Lieblingssystem ist PDQ.

Also, liebe Verlage, wenn ihr noch eine Redakteurin und/oder Übersetzerin sucht, dann meldet euch bitte bei mir! unter

leserbriefe@anduin-fanzine.de

Read on,

Eure Niniane/Friederike

Das Messingherz

EIN SZENARIO FÜR SPIRIT OF THE CENTURY

AUTOR: STEPHEN (SAMHAINE.WORDPRESS.COM)

ÜBERSETZUNG: FRIEDRIKE SCHMUTZLER,

BEARBEITUNG KAID RAMDANI, DANIEL NEUGEBAUER

BILDER: KAID RAMDANI

AKT I

IM „TUBWELL TUB CLUB“

Im Tub Club, einer New Yorker Flüsterkneipe, die sich in einem alten Lager am Hudson befindet, findet heute eine Luau-Nacht statt, und der Eigentümer schenkt an alle Glücksspieler im Saal einen leckeren hawaiianischen Cocktail mit hochwertigem gepanschem Alkohol aus. Mr John Tubwell, der Inhaber, ist ein erfahrener Mann, der einige Gießereien und Walzwerke in der Stadt besitzt. Zusätzlich brennt er eine Menge illegalen Schnaps in den schönen von ihm produzierten Metalwannen für die vielen durstigen Kehlen der Stadt.

Während an den Roulette-, Blackjack-, Craps- und Pokertischen Geld und Glück ihren Besitzer wechseln, spielt eine der angesagtesten Jazzbands der Stadt, Leute tanzen, und unsere Helden versuchen, sich unters Volk zu mischen. Es dauert nicht allzu lang, da gibt es im hinteren Teil des Gebäudes einen Aufruhr, und jemand stürmt herein, um laut zu verkünden, dass man versucht Mr Tubwells Wannen zu stehlen. Es stellt sich heraus, daß es sich bei den Dieben um eine Trupp Männer in hellbraunen Anzügen handelt, die breitkrempe Hüte tragen, sowie Metallplatten, die ihre Gesichter bedecken.. aus Messing, wenn dem Mann Glauben geschenkt werden darf.

Möglicher Auslöser von Aspekten:

An den Spieltischen geht es um viel Geld: „Alles auf Rot“, „Gierig“, „Kann die Finger nicht bei sich lassen“, „Reich geboren“

Man trifft auf allerhand Leute“, „He, kenn ich dich nicht aus diesem Film?“, „Gesellschaftlich unbeholfen“, „Auf der Flucht“, „Heimliche Liebe“

Der Alkohol fließt in Strömen: „Partyanimal“, „Ich kann keiner Ver-suchung widerstehen“

Zu nutzende Fertigkeiten:

Glücksspiel: Die Blackjack-Tische haben die Qualität 0, die Craps-Tische haben die Qualität 1, Poker- und Roulettetische haben die Qualität 2 (Tubwell betreibt einen Tisch für hohe Einsätze (Ressourcen 4) im Hinterzimmer, und er wird als Höchsteinsatz den Prototyp seines Taschenbrenners 'rausrücken (ein Miniatur-Schweißbrenner mit +1 auf Reparieren)

Charme: Tubwell beeindrucken (Schwierigkeit 1)

Vermögen: Wird gebraucht, um Spielschulden zu bezahlen

DIE WANNE IST VOLL

Die messinggesichtigen Schläger: Ordentlich(+1, [], []); eingeschränkte Sicht, gepanzerte Gesichter; 2 pro Spielercharakter im vorderen, 3 im hinteren Teil des Gebäudes

Diese Typen versuchen, einen Stapel Messing-veredelter Wannen in

einen wartenden Lieferwagen zu schleppen und haben nicht erwartet, dass hier eine Party stattfindet. Wenn alles vorbei ist, kann man sie leicht als Gefolgsleute des üblen Baron von Brass identifizieren.

Szenen:

1. Die SC hören eine Warnung, sie können nach hinten eilen oder bleiben.
2. Die Gefolgsleute des Barons bekämpfen.
3. Zwei Gefolgsleute versuchen, mit dem Lieferwagen zu fliehen (durchschnittliche Geschwindigkeit, [] [] [] []), es beginnt eine Verfolgungsjagd durch das mitternächtliche Manhattan.
4. Jeder verbleibende Gefolgsmann mit drei Verstärkungen läuft nach vorne, um Tubwell zu entführen.

Zu nutzende Fertigkeiten:

Fahren: Stoppt den Lieferwagen!

AKT II

DIE SPUR AUS MESSING

Welchen Plan verfolgt der Baron diesmal? Das ist eine verdammt gute Frage. Für jeden Wurf größergleich einer Schwierigkeit von 3 und jede Erfolgsstufe darüber hinaus, kann eins der folgenden Informationsbruchstücke aufgedeckt werden. Addiere die Anzahl der Erfolge plus 1 und gib die Informationen heraus, zähle dabei von der Summe zur Eins runter:

1. Einer der Köpfe einer Vereinigung der Konstrukteure von Uhrwerk-Apparaten namens C.L.O.C.K. (Convened Librarians of Clockwork Knowledge) ist in der Stadt, und ist angeblich bekannt dafür, auch den weniger angesehenen Mitgliedern der Organisation als Förderer zur Seite zu stehen. Sein Name ist Dr. Marcus Auberdine.
2. Der Baron hat durch den Briefwechsel mit einigen wissenschaftlichen Koryphäen etwas interessantes in der „Schriftrolle des Seth“ gefunden, die er kürzlich hat stehlen lassen.
3. Verschiedene Wissenschaftler geben zu, dass sie in den letzten Monaten Briefe von Baron von Brass erhalten haben, dennoch wird keiner zugeben, dass er darauf geantwortet hätte.
4. Mehrere Geschäfte, die Waren aus Messing verkaufen, wurden in der letzten Nacht überfallen, dennoch hat niemand eine Beschreibung der Diebe.
5. Leute, auf die die Beschreibung der Gefolgsleute passt, haben ihre eigenen Kontakte überall in der Stadt während der letzten Woche nach Infos über Messinglager ausgequetscht, oft in Begleitung eines besonders gutaussehenden dunkelhäutigen Typen.
6. Der Baron ist allgemein bekannt dafür, auf andere Metallen zu

verzichten, wenn es irgendwie möglich ist, Messing zu verwenden.

7. Er hat kürzlich mit verschiedenen Uhrwerk-Apparaten aus Messing angegeben. Dabei hat er auch schamlos Patente der Helden kopiert.

8. Wissenschaftliche Diskussionen mit dem Baron haben in den letzten paar Wochen einen regen Briefwechsel mit Poststempeln aus ganz Europa verursacht; vor einer Woche wurde eine Menge dieser Briefe im New Yorker Hauptpostamt abgeholt.

9. Einige, die mit dem Baron seit seinem erneuten Auftauchen gesprochen haben, meinen, dass er ein sehr ungeduldiger Zeitgenosse ist, der dazu neigt, sich bei Projekten nicht an alle Regeln zu halten.

10. Einige angesehene Ingenieure, Wissenschaftler und auch Mystiker in der Stadt haben in den letzten Tagen Einbrüche gemeldet; einige von ihnen haben auch angemerkt, dass ihre Notizen gestohlen wurden.

AN DER TÜRSCHWELLE DES INGENIEURS

Dr. Auberline ist ein rüstiger Mann von etwa 60 Jahren (oder er sieht einfach jung aus für 70), sein volles Haupthaar ist bereits weiß geworden. Er lebt im hinteren Teil eines großen Lagerhauses mitten in der Stadt, wo er seine Werkstatt betreibt umgeben von einer Vielzahl an Geräten und mechanischem Krimskrams, der Arbeit von Jahrzehnten.

Der Doktor ist seit Jahrzehnten ein hochrangiges Mitglied bei C.L.O.C.K., und lebt zurückgezogen und quasi im Ruhestand, wobei er inzwischen mehr Zeit damit verbringt, anderen bei ihren geliebten Theorien zu helfen, als sich mit seiner eigenen Arbeit zu beschäftigen. Er ist professionell höflich zur Gruppe, hält sich jedoch bedeckt bezüglich seiner Diskussionen mit Baron von Brass. Das einzige, was er zugibt, ist, dass er ihm bei einer seiner Theorien hilfreich war. Er wird zugänglicher, nachdem die Schergen des Barons angreifen!

Denn in diesem Moment betreten ein gutaussehende dunkelhäutiger Typ und zwei Messinggesichtige Schlägern pro Held die Szene und versuchen, den Doktor zu entführen. Der Schönling ist die rechte Hand des Barons von Brass und bekannt als der „Messingritter“. Sein Markenzeichen sind die beiden aufwändig gefertigten Handschuhe aus Messing. Ein Kampf ist unausweichlich, doch der Messingritter wird schnell sein Heil in der Flucht suchen, sobald ein Großteil seiner Gefolgsleute aus dem Verkehr gezogen wurden, insbesondere wenn er zu dem Zeitpunkt noch nicht nahe genug an den Doktor herangekommen ist.

Sobald Dr. Auberline wieder in Sicherheit ist, wird er enthüllen, dass es in seinem Briefverkehr mit dem Baron um die Machbarkeit einer Maschine namens „Perfekter Verdoppler“ ging. Diese würde jedes Ding, das in ihr Inneres stellt, fehlerfrei duplizieren, solange ihr genügend Rohmaterial zur Verfügung steht. Auberline konnte nicht glauben, dass jemand in der Lage sein könnte, so etwas wirklich zu konstruieren, aber der Baron sagt, dass er durch das okkulte Wissen aus den „Schriftrollen des Seth“ dazu in der Lage wäre. Was, wenn er weiß, was er da tut?

Möglicher Auslöser von Aspekten:

Es gilt Einfluss auf den Doktor zu bekommen: „Ich kann in ihm lesen wie in einem Buch“, „Furchtbarer Lügner“, „Privatschnüffler“, „Femme Fatale“

Es gibt eine Menge interessante Dinge in der Lagerhalle: „Wie funktioniert das?“, „Langfinger“

Zu nutzende Fertigkeiten:

Kontakte: Informiere dich im Vorhinein über den Doktor.

Täuschen / Charme / Einschüchtern: Überzeuge Auberline, etwas auszuplaudern

Aufmerksamkeit: Vermeiden, von dem Angriff überrascht zu werden

Dr. Auberline: Technik +5, Wissen +3, Charme +2, Empathie +1, Entschlossenheit +3, Selbstbeherrschung: [] [] [] [] [] [] [] []

Aspekt: Fehler der Vergangenheit

Der Messingritter: Faustkampf +4, Athletik +3, Gesundheit: [] [] [] [] [] [] [] []

Aspekte: Frauenheld, „Versaut mir bloß nicht die Frisur!“

Stunts: Kampfkünste, Tödliche Waffe, Faust des Todes

AKT III

DAS GEHEIMNIS DER VERMISSTEN SCHRIFTROLLE

Mit dieser neuen Information über die „Schriftrolle des Seth“ und der Unterstützung durch passende Fertigkeiten (z.B. Nachforschen, Mysterien, Geisteswissenschaft) oder Aspekten könnten die Helden nun in der Lage sein, zu untersuchen, worauf der Baron aus ist. Die Frage hat eine Großartige(+5) Schwierigkeit, und würde normalerweise einen ganzen Tag Recherche in Anspruch nehmen. Jede Erfolgsstufe über 5 verringert die Zeit normal, und wenn andere Leute helfen, wird ein Bonus von +2 gewährt. Letzten Endes findet man einen Verweis auf einen Zauber namens „Die Zersetzung der Schöpfung Ptahs“, der erklärt, wie man „Eins in Vieles“ verwandeln kann, vorausgesetzt, man ist nicht enttäuscht darüber, dass diese Dinge ein Ba, also eine eigene Seele, haben. Dieser Zauber benötigt eine Vielzahl leicht zu findene Zutaten, erfordert aber auch einen Fokus aus Orichalkum. Dieses Metall ist äußerst selten und sehr schwer zu finden.

Allerdings könne die Charaktere sich vielleicht an die Pressemitteilung erinnern, nach der demnächst ein besonderes Kunstwerk in die Stadt kommt: die Maske des Sonnenkaisers; Gerüchten zufolge besteht diese aus echtem Orichalkum. Das Ausstellungsstück wird vom Flughafen aus mit einem gepanzerten Fahrzeug an das Metropolitan Museum of Art ausgeliefert. Ein Charakter kann auf Fertigkeiten wie Naturwissenschaften oder auch Kunst gegen eine Mittlere Schwierigkeit (0) würfeln, um Fakten zu schaffen, wie es um die Sicherheit des gepanzerten Fahrzeugs steht (1 plus 1 pro Schwung). Genauso können auch mittels Einbrechen/Fahren/Kontakte Fakten über die genaue Route des Fahrzeugs geschaffen werden.

Der Transport ist für den zweiten Morgen nach dem Treffen mit Auberline angesetzt und lässt der Gruppe so einige Zeit, um sich vorzubereiten. Alle Einschätzungs-Würfe haben eine Grundzeit von einem Tag.

Zu nutzende Fertigkeiten:

Geisteswissenschaften/Mysterien: Erfahre etwas über Orichalkum oder die Geschichte der Maske

Naturwissenschaft/Reparieren: Baue etwas, was beim folgenden Angriff hilft

Möglicher Auslöser von Aspekten:

Es gilt Informationen zu beschaffen: „Ich kenne da jemanden...“, „Sensationsreporter“, „Schnell abgelenkt“, „Bücherwurm“

Dazu muss man in der Stadt herumlaufen: „Zieht Ärger an“, „Von

der Polizei gesucht“

AUTOPOKALYPSE

Kurz nach der Mittagszeit überquert der gepanzerte Wagen, der die Maske des Sonnenkaisers transportiert, die Brooklyn Bridge, als ein anderer Lastwagen vor ihm ausschert und mit der Brückenbegrenzung kollidiert. Dies führt dazu, dass Passanten von der Promenade neugierig herübersehen und der entgegenkommende Verkehr stoppt. Der gepanzerte Wagen hält genau vor dem Lastwagen und der Fahrer steigt aus, um den Unfall zu begutachten.. genau in diesem Moment öffnet sich die Rückklappe des Pannautos und eine Horde von Uhrwerk-Monstrositäten strömt heraus!

Messing-Uhrwerk: Durchschnittlich (+1, []); Schlechte Sicht, einfach gestrickt im Denken; 4 pro Spielercharakter

Anders als die meisten Gefolgsleute, können sich diese, wenn sie eine Gruppe bilden, zu einem größeren Messingroboter formieren. Ihre Vorgehensweise bleibt dieselbe, doch wird ihre kombinierte Gesundheit wie die eines benannten Charakters behandelt, so dass „überlaufender“ Schaden nicht auf den Schergen überläuft. Sie verlieren natürlich trotzdem ein Mitglied ihrer Gruppe (und daraus folgend den Gruppen-Bonus) für jeden Schlag, den sie einstecken.

Der Messingritter ist der Fahrer des Lastwagens und steigt aus, um zu kämpfen, wenn die Charaktere auftauchen. Ansonsten wird er Fersengeld geben, sobald er glaubt, dass die Mission erfolgreich war.

Jeder Gefolgsmann, der nicht von den Helden bedroht wird, versucht, in den Panzerwagen einzubrechen. Dies ist jedoch nur eine Ablenkung: Nach dem Kampf mit den Uhrwerkwesen und dem Öffnen des Lasters finden die Spielercharaktere zwei bewusste Sicherheitsleute und ein Loch im Boden des Fahrzeugs.. ein zweites Team war in einem Kanalrohr versteckt, hatte sich während des Tumults bis zur Oberfläche heraufgebuddelt und ist dann mit der Maske geflohen... indem sie sich einfach auf ein Boot unterhalb der Brücke abgeseilt haben.

Wenn der Messingritter festgenommen wird, wird er wutgeifernd darüber schwadronieren, dass Baron von Brass bald die Stadt mit seiner Messing-Armee unter Kontrolle haben wird!

Möglicher Auslöser von Aspekten:

Der Unfall lockt Schaulustige an: „He, kenn ich dich nicht aus diesem Film?“, „Sind etwa Kinder in Gefahr?“, „Treten Sie zurück, ich bin Arzt“

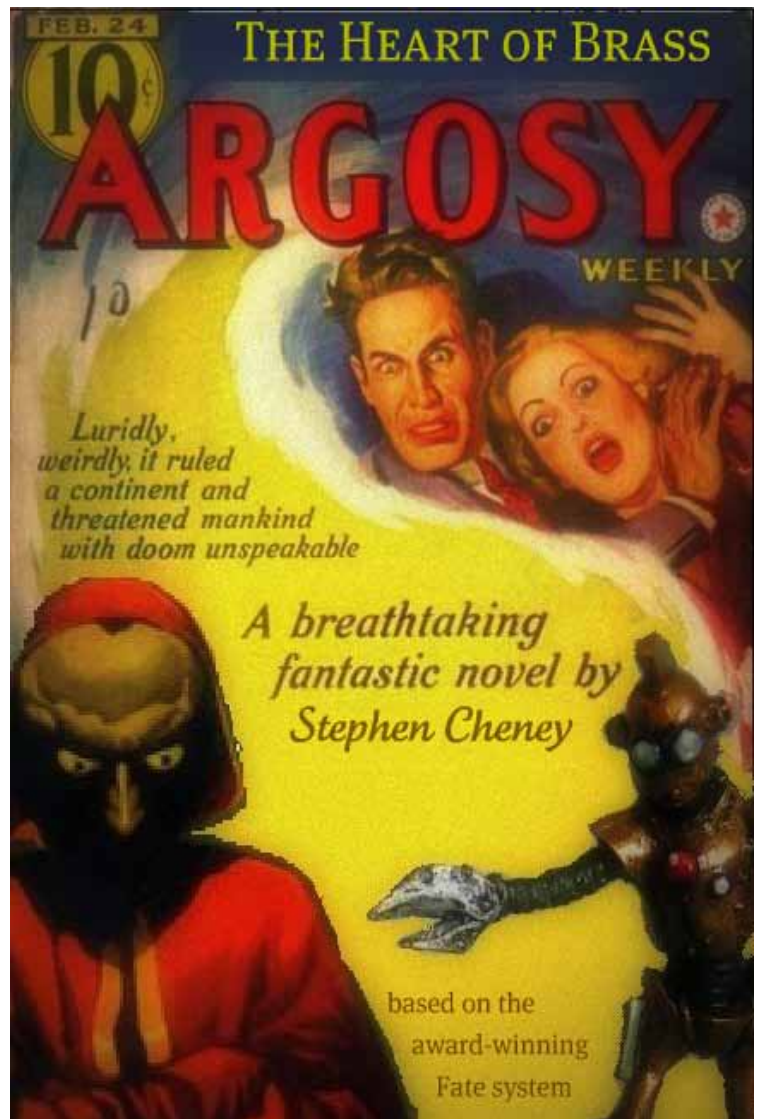
Die Brücke wird instabil: „Bringt die Wände zum Beben“, „Ein Auge für Details“

AKT IV

DEN BARON AUFSPÜREN

Es ist nicht schwer festzustellen, wohin die Diebe verschwunden sind: ein kleiner Schlepper fährt in diesem Moment von dem langen Abseil-Tau davon und hält auf ein Frachtschiff zu, das an der gegenüberliegenden Seite der Brücke festgemacht hat. Aber inzwischen nähert sich die Polizei, und das Schiff gewinnt zunehmend an Fahrt.

Solange sie nicht vom Gegenteil überzeugt wurden, wird die Polizei jeden Charakter für eine halbe Stunde festhalten. In diesem Verkehrsaufkommen würde es eine weitere halbe Stunde dauern, um hinun-



ter an die Docks zu kommen. Es ist eine Aufgabe von mittlerer (o) Schwierigkeit auf Charme oder Täuschung, um der Polizei zu erklären, was passiert ist. Schwünge können verwendet werden, um die Zeit um eine halbe Stunde zu verkürzen und die Polizei dazu zu bringen, zu helfen. Danach ist es ein Wurf auf mittlerer (o) Schwierigkeit auf Fahren oder Athletik, um an Ort und Stelle zu erscheinen, mit jedem Schwung verringert sich die Zeit (bis zu einem Minimum von einer Minute).

DER BARON IM AUFWIND?

Der Baron installiert die Maske „ein paar Minuten“ nach dem Kampf in seiner Maschine, dem „Perfekten Verdoppler“, das auf dem Oberdeck des Frachters steht, und erhält damit für jede Zeiteinheit, die sich die Helden verspäten, neue Gefolgsleute. Im Ganzen setzen sich die Gefolgsleute des Barons folgendermaßen:

Drei Messing-Uhrwerke für jede Zeiteinheit größer als „Ein paar Minuten“

Drei Messing-Uhrwerke auf jeden Helden (- 1 für jeden Schwung, der beim Überzeugen der Polizei generiert wird)

Ein Messinggesichtigen Schläger auf jeden Helden zusätzlich zu jenen dreien, die haufenweise Messing in die Maschine schaufeln

Ein Messing-Uhrwerk, das jeweils zu Beginn jeder Runde von der Maschine erstellt wird, von dem Moment der Ankunft der Helden

Der Baron von Brass: +3: Ausdauer, Kraft, Willensstärke, +2: Athletik, Faustkampf

Gesundheit: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

+1/Gefolgsmann [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

Aspekte: Bösewicht alter Schule, „Nehmt sie gefangen!“, „Das kann mich nicht aufhalten!“.

Die aktiven Gefolgsleute haben sich zu Beginn der Szene gleichmäßig auf dem Schiff verteilt und versuchen, sich vor den Helden zu sammeln, sobald diese eintreffen.

Sobald die Helden sich dem Baron auf 2 Zonen nähern, versammelt dieser alle neuen Messingmänner an seiner Seite. Und es wird hoffentlich nicht lange dauern, bis die Charaktere kapieren, dass sie sich zu einem gewaltigen Uhrwerk-Exoskelett um den Baron formen. Genau wie die Messing-Uhrwerke beim Überfall auf den Panzerwagen handelt es sich um eine Gruppierung, und die Kästchen der Gefolgsleute zählen im Kampf wie reguläre Gesundheit (zusätzlich zur Gesundheit des Barons).

Der Baron lässt sich zum Kämpfen auf ein tiefer gelegenes Deck des Schiffes fallen, wobei sich ihm während des ganzen Kampfes laufend

neue Gefolgsleute anschliessen (jeder Gefolgsmann löscht eine entfernte Gesundheitsstufe anstatt ein neues Kästchen hinzuzufügen, solange, bis der Baron wieder volle Gesundheit hat).

Der „Perfekte Verdoppler“ kann vier Stresspunkte erhalten, bevor er aufhört zu arbeiten; die Maschine verteidigt sich auf 0 gegen Kraft und Waffenlos, auf 1 gegen Reparieren, auf 2 gegen Nahkampf und auf 3 gegen Schusswaffen. Die übriggebliebenen messinggesichtigen Schläger, die das Messing geschaufelt haben, werden sich zur Verteidigung um die Maschine versammeln, sobald es angegriffen wird, um gegen Ziele im Nahkampf mit ihren Schaufeln zurückschlagen.

Möglicher Auslöser von Aspekten:

Der Zeitpunkt des Eingreifens in den Kampf ist wichtig: „Ich mach erstmal ‘nen Plan“, „Ich bin immer der Erste“, „Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste“

Wenn der „Perfekte Verdoppler“ irgendwann zerstört und der Baron besiegt wurde, wird man beim genaueren Durchsuchen des zerstörten Exo-Skeletts keine Leiche finden.. Und wieder einmal stellt sich die Frage: War der Baron überhaupt jemals vor Ort?

NSC – Ecke

EIN NSC FÜR EURE SPIELRUNDEN

TEXT: LARS-HENDRIK SCHILLING

ZEICHNUNG: THOMAS ANLAUF

STANISLAW SLIFIRSKI – DER ABSICHTLICH VERWIRRTE PROFESSOR

Genre: Pulp

Name: Professor Doktor Stanislaw Bogdan Slifirski

Alter: geboren am 27. 12. 1883 in Warschau

Größe: ca. 1,71 m

Statur: niedrig mit Altersbauch

Haarfarbe: graue Locken

Augenfarbe: blau

Beschreibung: Stanislaw Slifirski wurde zu einer Zeit in Warschau geboren, in der es sich empfahl, so früh wie möglich Russisch zu lernen. Das Königreich Polen war bereits 1815 an den russischen Zaren gefallen und im Laufe der nächsten Jahrzehnte Stück für Stück in Russland eingegliedert. Slifirski erfuhr somit von Kindesbein auf, wie es ist, einem unfreien Volk anzugehören. Seine Eltern gehörten im weitesten Sinne der Oberschicht an, denn sein Vater war angesehener Offizier, doch obschon sie ihrem Sohn beibrachten, die Obrigkeit zu achten, empörte der junge Stanislaw sich des öfteren in aller Öffentlichkeit über die schleichende Eroberung seines Vaterlandes. Als wäre dies nicht genug, um ihn mit den russischen Herrschern in Konflikt zu bringen, sprach er sich genauso deutlich gegen den Nationalismus seiner Landsleute aus, den er als blödsinniges Konzept ansah, das ei-

nem funktionierenden Staat nur im Wege stehen konnte. Somit erfreute er sich auch bei den polnischen Würdenträgern nicht gerade großer Beliebtheit.

Dennoch gelang ihm aufgrund seines enormen Intellekts ein steiler Aufstieg. Bereits im Alter von fünfzehn Jahren besuchte er regelmäßig Bibliothek und Vorlesungen der Universität Warschau und der Naturwissenschaftlichen Universität Warschau. Dort machte er rasch durch sehr kluge und durchdachte Fragen und Vorschläge von sich reden. Nach seinem Schulabschluss war sein Übergang zum Studentenleben daher derart fließend, dass bis heute niemand mehr weiß, ab wann er eigentlich offiziell eingeschrieben war. Die entsprechenden Akten sind in den Wirren des Großen Krieges verloren gegangen und Slifirski selbst gibt jedes Mal eine andere Zahl an, wenn man ihn fragt. Genauso typisch für ihn war, dass gleich mehrere Professoren beider besagten Universitäten der festen Überzeugung waren, der brillante junge Mann studiere ihr Fachgebiet. Tatsächlich hatte Slifirski sich für die Geologie eingeschrieben, die ihn nicht im Mindesten interessierte. Das war volle Absicht, denn so fühlte er sich frei, jede Veranstaltung zu besuchen, die ihm gerade in den Sinn kam. Erst zwei Tage, so behauptet er zumindest, bevor er seine Abschlussprüfung in Physik hatte, wechselte Slifirski auch in diesen Studiengang.

Danach beschäftigte er sich vor allem mit experimenteller Ingenieurskunst. Keine Form moderne Technik war davor sicher, von ihm aufgegriffen und auf vollkommen neue Weise genutzt zu werden. Mit einer seiner Erfindungen, einem Gerät, das mittels Magnetfel-



den den genauen Gold-, Silber- und Kupferanteil eines Erzbrockens innerhalb weniger Minuten bestimmen konnte, schritt er zwei Jahre später in das Gebäude der physikalischen Fakultät und lies sich an diesem Nachmittag ganz nebenbei den Dokortitel dafür verleihen. (Damit es dazu Unterlagen gäbe, wurde eilig eine Sekretärin einbestellt, der Slifirski seine Dissertation innerhalb von drei Stunden in Reinform diktierte.)

Der entsprechende Professor hatte sich auf diesen Kuhhandel un-

ter zwei Bedingungen eingelassen: Slifirski müsste erstens das Gerät, das seitdem stetige Einnahmen für die Fakultät bringt, absolut geheim halten. Zweitens müsse er ein Semester lang eine Vorlesung für die Professoren der Physik halten, in der er ihnen erklärte, wie die Maschine eigentlich funktionierte.

Da er somit eine Vorlesung halten sollte, wurde er genau 36 Minuten nach der Verleihung seiner Doktorwürde zum außerordentlichen Professor berufen und trägt seitdem auch noch diesen Titel.

Nachdem sich Prof. Dr. Stanislaw Slifirski somit einen legendären Ruf gesichert hatte, von dem wegen der Brisanz seiner Forschung allerdings nur im Geheimen gesprochen wurde, beschloss er, durch die Welt zu ziehen. Seit diesem Tage ist er an den verschiedensten Orten der Erde gewesen, hat hie und dort immer wieder ein paar Jahre gearbeitet und dabei absolut geniale Erfindungen hervorgebracht. Zu den wenigen, die öffentlich bekannt wurde, gehören: die Lichtschere, mit der man Sonnenlicht speichern und beim Zusammendrücken der Schere in einem schlagartigen Blitzlicht wieder entlassen kann; die verflüssigte Luft, die ein Pilot atmen kann, was ihm erlaubt, sehr hoch zu steigen und sehr viel stärkere Beschleunigungen zu ertragen als bei gewöhnlicher Atemluft; das Sprengstoffsieb, mit dem man explosive und nicht explosive Stoffe trennen kann, so dass man einerseits alles ungefährlich machen kann, andererseits jedoch auch ganz gewöhnliche Substanzen nach winzigen Sprengstoffspuren durchsieben kann, so dass man immer an Explosionsmittel kommen kann; die Geschlechtsumwandlerpille, die genau tut, was man jetzt denken würde; der Messingmagnet, der ansonsten unmagnetisches Messing anziehen kann (vom frustrierten Slifirski erfunden, weil er keine Lust mehr hatte, sich nach heruntergefallenen Messingfeder bücken zu müssen); der linguistische Helm, der einem Fremdsprachen ins Gehirn speichert, während man schläft (der Helm funktioniert bisher nur bei Leuten, die mindestens so intelligent sind wie Slifirski selbst und behebt zu dessen ewigen Frust leider auch den Akzent nicht).

Jetzt, schon recht alt geworden, ist Slifirski in vielen Kreisen legendär. Vor allem Abenteurer und Glückritter lassen sich bei ihren Projekten immer wieder gerne von dem schlaun Kopf unterstützen. So trifft man auf manch einem Empfang der Neureichen einen älteren Mann mit grauen Locken, deutlichem Haarausfall, blauen Augen und einem Altersbauch. Zu solchen Gelegenheiten kommt Slifirski nur in

seltenen Fällen im Anzug. Es ist geradezu sein Markenzeichen, sich nach der Laborarbeit einen weißen Laborkittel überzuwerfen und diesen wie eine Uniform zu tragen. Der Erfolg gibt ihm Recht: Wer sich für ihn interessiert, findet ihn sofort und kann sich mit dem Professor unterhalten, der dank seines linguistischen Helms mehrere dutzend Sprachen mit polnischem Akzent spricht.

Alles in allem wirkt Stanislaw Slifirski wie das lebende Klischee des zerstreuten Professors. Doch diese Täuschung ist volle Absicht. Schon in jungen Jahren war ihm klar geworden, dass es sein Leben sehr stark vereinfachte, wenn er diese von ihm erwartete Rolle spielte. Dann ließen ihn die Leute in Ruhe und hielten ihn für ungefährlich. Diese Strategie hat dem offenen Kritiker der Monarchie schon in jungen Jahren sehr geholfen.

Diese Einschätzung ist jedoch grundlegend falsch. Nicht nur ist Slifirski höchstens in dem Maße zerstreut, in dem ihn viele oberflächliche Dinge einfach nicht interessieren, er ist auch alles andere als ungefährlich. Nicht, dass er selbst irgendwelche finsternen Ambitionen hätte, er ist nur nicht gerade wählerisch darin, wen er mit seinen Erfindungen unterstützt. Solange ihn das Projekt begeistert, darf der Auftraggeber ruhig großenwahnsinnig sein.

Von seinem militärisch denkenden Vater hat Slifirski außerdem einen klaren Befehlsgehorsam erlernt. Zwar lehnt er Nationalismus, Antisemitismus und andere Formen des Fremdenhasses deutlich ab, aber er sieht sie als Folgen und Spätfolgen der von ihm verachteten Monarchie. Fast ebenso wenig hält er von Demokratie, die für ihn

bloß die Herrschaft des weniger intelligenten Pöbels darstellt. Er hält dagegen klare Ordnung und Hierarchie für absolut notwendig.

Slifirski ist daher erklärter Faschist, der die autoritären Regime in Europa nur deshalb kritisch beäugt, weil sie eben nationalistisch sind. Wenn er zu politischen Themen befragt wird (was eher selten passiert), so spricht er sich deutlich dafür aus, auf die europäischen Diktaturen einzuwirken, damit diese zu einer weltoffenen Haltung reformiert werden. Sein Traum ist eine weltumspannende Herrschaft eines faschistischen Regimes, in dem, so glaubt er, die Fähigkeiten der Menschen erblühen werden, getragen von einer stabilen Ordnung und gefördert von einer funktionierenden Allpartei. Seine größte Hoffnung ist dabei nicht etwa Hitler, den er viel zu radikal findet und den er überzeugt ablehnt, weil er den Faschismus in ein schlechtes Licht rückt. Slifirski befürwortet eher Mussolini und bis zu dessen Tod 1935 Józef Piłsudski, den Diktator seines Heimatlandes Polen.

Bekanntheitsgrad: Slifirski kommt selten in die Presse, da er sie als Werkzeug des Pöbels sieht. In höheren Kreisen dagegen wissen vielen um seine Genialität.

Abenteuervorschläge: Wenn Slifirski wirklich den Abenteueranhänger und nicht bloß einen interessanten Nichtspielercharakter darstellen soll, dann bieten sich natürlich vor allem Geschichten an, die sich um seine Erfindungen drehen. Diese könnten gestohlen werden, verloren gehen oder missbraucht werden. Das Klischee der außer Kontrolle geratenen Technik, ist hier weniger plausibel. Das ist dem genialen Professor noch nie passiert.

TÖDLICHER SAND

EIN ABENTEUER FÜR WARHAMMER FANTASY

TEXT: KARL-HEINZ ZAPF

ZEICHNUNGEN: MARKUS STILL

ABENTEUERÜBERBLICK

„Tödlicher Sand“ ist ein äußerst gefährliches Abenteuer, das sich nur für erfahrene Abenteurer in fortgeschrittenen Karrieren eignet. Die Gruppe reist darin im Auftrag eines korrupten Adligen namens Ernst-Adolf von Hohenflur – der in Wahrheit ein übler Schwarzmagier ist – in die fernen South Lands, um ihm dort ein Buch von unschätzbarem Wert zu besorgen.

Bereits der Weg dorthin ist voller Gefahren, denn eine Reise über eine so große Distanz ist in der Old World geradezu mit tödlichen Fallstricken gepflastert, über die ein unbedachter Abenteurer allzu leicht stolpern könnte. So muss die Gruppe nicht nur gegen die Gefahren einer langen Seereise, sondern später – nach ihrer Ankunft in den South Lands – auch gegen die unerbittliche Wüste ankämpfen...

Schließlich müssen sie feststellen, dass die alten Legenden doch wahr sind und die Totenstadt, in der das Buch aufbewahrt wird, von Untoten aller Art heimgesucht wird!

Vorbei an den Wächtern des Grabmals müssen die Abenteurer bis zum einstigen Herrscher dieses Wüstenlandes vordringen, um an das gesuchte Buch zu kommen, bei dem es sich um eine Niederschrift der vergessenen schwarzmagischen Künste der South Lands handelt, was die Gruppe aber erst feststellen dürfte, nachdem sie wieder zurück im Empire ist und ihr Auftraggeber versucht, sie dort schließlich aus dem Weg zu räumen...

Alles in allem können die Abenteurer allerdings im Verlauf dieser Reise unermessliche Reichtümer und uralte Artefakte erhalten, die ihnen in ihrem weiteren Leben mit Sicherheit von Nutzen sein können. Um das Abenteuer abzukürzen, ist es natürlich durchaus möglich, die Anreise in die South Lands radikal zu straffen oder sogar einfach ganz auszulassen...

EIN LUKRATIVES ANGEBOT

Eines schönen Tages, während sich die Abenteurer gerade wieder mal arbeitslos in einer der größeren Städte des Empire aufhalten, hören – oder lesen sie – von einem gut bezahlten Auftrag bei relativ einfacher Tätigkeit. Außerdem sei es dabei nötig, eine längere Reise zu unternehmen, die aber bereits geplant und ausgerichtet wäre...

Über kurz oder lang werden die wohl wieder einmal mittellosen Abenteurer dieser Sache nachgehen und können erfahren, dass ihr Auftraggeber niemand geringeres als der Adlige Ernst-Adolf von Hohenflur ist, der die Gruppe in seinem reich ausgestatteten Stadthaus empfängt. Ein Diener bietet ihnen Getränke an, dann kommt Ernst-Adolf ohne Umschweife zur Sache. Er mustert die Abenteurer mit einem kritischen Blick, lächelt dann amüsiert und beginnt: „Ihr seid also die verwegenen Personen, die sich mein Gold verdienen wollen.

Nun gut, mir scheint, ihr seid so gut wie alle anderen, die sich bisher vorgestellt haben oder noch vorstellen werden!“

Wie den Abenteurern relativ schnell auffallen wird, ist Ernst-Adolf ein wahrer Ausbund an Arroganz und Überheblichkeit – ein Musterbeispiel für einen typischen Adligen aus dem Empire also...

„Wie auch immer. Ihr sollt für mich in die South Lands reisen und dort... eine Expedition leiten.“ Er pausiert kurz. „Nein, das ist nicht ganz richtig. Ich beginne am besten ganz am Anfang...“ Der Adlige berichtet der Gruppe, dass er vor einigen Monaten aufgrund einer Erkenntnis des Gelehrten Adalbert Aulenbacher eine Expedition ausrüsten ließ, die in die South Land aufbrach, um dort das in alten Schriften wiederentdeckte Grabmal des ehemaligen Herrschers Cheophren zu finden und seine Geheimnisse zu erforschen (kurz gesagt, sie sollten einbrechen und die Schätze rauben). Dummerweise ist die ausgesandte Truppe nicht wieder aufgetaucht und hat im Gegenteil auch geraume Zeit nichts mehr von sich hören lassen, so dass Ernst-Adolf um das Gelingen der Expedition und vor allem sein Geld bangt.

„Eure Aufgabe wird es sein, schnellstmöglich mit einem bereitliegenden Schiff in die South Lands zu segeln, um dort nach dem Rechten zu sehen! Ich möchte nicht verheimlichen, dass es eventuelle Schwierigkeiten geben könnte... andererseits ist es natürlich durchaus auch möglich, dass die Expeditionsteilnehmer einfach nur trödeln und meine Gelder verschwenden. In diesem Falle wäre ich natürlich äußerst ungehalten.“ Er wird den Abenteurern außerdem erzählen, dass der Herrscher Cheophren der Legende nach mit unermesslichen Schätzen bestattet worden wäre, die ihresgleichen suchen würden auf der Old World. Er war ein überaus mächtiger Herrscher, unter dessen Herrschaft sein Reich die größte Ausdehnung erreichte, unter anderem deshalb, weil seine Feinde oftmals durch grässliche Seuchen und Plagen dahingerafft worden seien. Auf dem Höhepunkt seiner Macht aber befahl ein schreckliches Unglück sein Volk, denn eine furchtbare Krankheit kam über die Bevölkerung, gegen die kein Mittel nutzte...

Cheophren wurde angeblich von seiner eigenen Frau erdolcht, aber dies ist nach wie vor nicht bewiesen – erwiesen ist jedoch, dass seine Grabstätte an Prunk und Pracht ihresgleichen sucht und die darin liegenden Schätze unermesslich sein müssen.

„Desweiteren war – meinen Informationen nach – Cheophren ein Mann von großem Wissen und Gelehrsamkeit und es scheint unbestritten, dass viele Geheimnisse mit ihm ins Grab gelegt wurden. Uralte Zauberei, die heute schon lange vergessen ist, die Mysterien der South Lands, alles an einem Ort vereint und nur darauf wartend, von mir wiederentdeckt zu werden!“ Ernst-Adolf von Hohenflur hat nach dieser Ansprache fiebrig glänzende Augen und die Hände zu Fäusten geballt – es ist offensichtlich, dass er sich sehr viel von dieser Expedition der Abenteurer erhofft. Nur mit Mühe beruhigt er sich wieder. „Ich habe

dafür gesorgt, dass Adalbert Aulenbacher anderweitig beschäftigt ist und daher selbst keine Zeit hat, sich um diese Entdeckung zu kümmern! Dennoch drängt die Zeit, denn wer weiß schon, wer sich noch alles auf den Weg macht, um das Grabmal zu finden.“

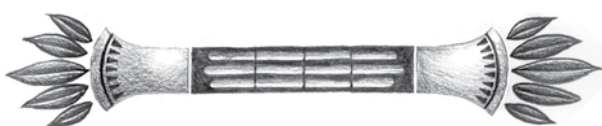
Er breitet eine sehr ungenaue Karte des obersten Teils der South Lands vor der Gruppe aus, außerdem eine etwas genauere Seekarte. „Ihr werdet zunächst von Marienburg aus mit einem von mir erworbenen Handelsschiff zu den South Lands reisen. Auf dem Weg dorthin werdet ihr an verschiedenen Häfen Halt machen, die Route selbst ist dem Kapitän bekannt. In den South Lands schließlich werdet ihr bei einer Hafenstadt an Land gesetzt. Von dort aus ist es nur noch eine Reise von wenigen Tagen zum Grabmal und der Totenstadt...“

Er fährt den Weg auf der Karte nach und stutzt dann. „Ach ja, ich vergass wohl zu erwähnen, dass die Grabstätte von Cheophren am Rande der berühmtesten Totenstadt der South Lands liegt. Dies dürfte sich aber auf eure Aufgabe nicht weiter auswirken, denn das Grabmal ist sofort zu erkennen – außerdem lagert ja die andere Gruppe dort, die euch vor Ort einweisen kann.“ Bei der Totenstadt handelt es sich um Abu Horeb al-Amri, wo der größte Teil der Bevölkerung des damaligen Reiches bestattet worden ist. „Mein Vorschlag lautet also wie folgt: Ich zahle jedem von euch 200 Goldcrowns, falls ihr mit den Geheimnissen und den Schätzen der Ruhestätte von Cheophren zurückkehrt. Vor allem das Book of Abubeker ist für einen mir bekannten Gelehrten von großer Bedeutung und ohne dieses Buch ist die ganze Reise relativ bedeutungslos. Obendrein biete ich euch an, einige der gefundenen Schätze zu behalten...“

Was Ernst-Adolf den Abenteurern sicherlich nicht erzählen wird ist, dass er das Buch für sich haben will... Der Adlige ist ein Schwarzmagier und Totenbeschwörer und hat in uralten, verbotenen Schriften erfahren, dass das Book of Abubeker alle jenen verlorengegangenen Rituale der Nekromanten und Zauberer beherbergt, mit denen der Magier Cheophren damals erst zu so unermesslich großer Macht gelangt ist.

Ernst-Adolf von Hohenflur

Der Adlige Ernst-Adolf von Hohenflur ist reich, arrogant und – was bei weitem am schlimmsten ist – ein Schwarzmagier allererster Güte. Zwar betreibt er die Nekromantie und Dämonenbeschwörung lediglich wegen dem Reiz des Unbekannten und aus purer Langeweile, aber gerade dies macht ihn so überaus gefährlich. Ernst-Adolf ist von vornehmer Bleiche und hat schwarze, zu einem Pagenkopf geschnittene Haare. Ein dünner und sorgsam gestutzter Bart wächst um seinen meist zu einem ironischen Grinsen verzogenen Mund. Der Adlige achtet das Leben seiner Mitmenschen in keinsten Weise und er geht buchstäblich über Leichen, um sein Vergnügen zu finden. Ernst-Adolf von Hohenflur trägt in der Öffentlichkeit relativ farbenfrohe Kleidung, die seinem Stand angemessen ist, bei seinen verbotenen Ritualen aber ist er ganz in schwarzen Stoff gewandet...



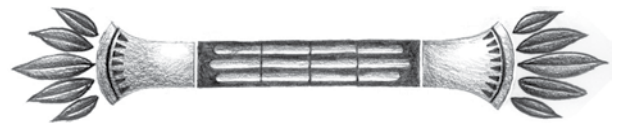
CHEOPHRENS SCHICKSAL

Was Ernst-Adolf ebenfalls verschweigt, ist die Tatsache, dass er sehr wohl über das Schicksal des Herrschers der South Lands Bescheid weiß. Allerdings ist diese Geschichte nicht für die Ohren der Abenteurer bestimmt, denn dies könnte ihnen durchaus zu denken

geben...

Der Adlige hat in alten Schriften erfahren, dass Cheophren ein Anbeter von Nurgle war, dem Gott der Pestilenz und Krankheiten. Durch dessen Unterstützung konnte der Herrscher die feindlichen Heere mittels mysteriöser Seuchen dahinraffen, so dass ihm seine Siege nur so zufielen. Doch Cheophren ahnte nicht, dass dem verderbten Gott Nurgle dies noch lange nicht genug war und als das Reich seine größte Ausdehnung erreicht hatte brachten die Boten des Chaos die Plage über das Land...

Cheophren verlor darob den Verstand und versuchte alles, um sein Volk zu schützen, doch auch dies waren dunkle Praktiken und er fiel auf Menschenopfer und andere finstere Machenschaften, die im Laufe der Zeit immer bizarrer und grauenhafter wurden. So erhielt er von seinem Volk schließlich den Beinamen „Der Dunkle“ und seine Ehefrau Neferiti, die sein Treiben neben den ihm treu ergebenden Leibwachen und Priestern als einzige wirklich miterleben musste, erdolchte ihren Gatten schlussendlich in ihrer Verzweiflung. Dann ordnete sie an, dass sie und alle Untergebenen Cheophrens zusammen mit ihm begraben werden sollten, ehe sie Gift trank und somit ihr Leben beendete. Natürlich blieb diese Tat nicht ohne Folgen. Cheophren konnte nicht wirklich sterben und sein Geist kehrte in seinen Körper zurück, um erneut als Greater Mummy zu leben. Auch sein Eheweib Neferiti kehrte zu einem Un-Leben zurück, denn Cheophren erweckte sie von den Toten – dies war seine Rache und trieb ihren Geist in den Wahnsinn. Cheophren sinnt in seinem Grabmal auf Rache, das er derzeit nicht verlassen kann, da alle Gänge versiegelt sind und mit magischen Symbolen gegen Eindringlinge versiegelt wurden – auf diese Weise halten sie ihn allerdings auch im Innern gefangen!



WAS IST GESCHEHEN?

Die Expedition des Adligen Ernst-Adolf von Hohenflur kam tatsächlich am Grabmal des Dunklen Herrn der South Lands an. Schon auf dem Weg dorthin hatten sie mit den untoten Dienern Cheophrens zu kämpfen, die über die Jahre immer mehr an Einfluss gewonnen und somit die Gegend um die Totenstadt zu einem verbotenen und gemiedenen Ort gemacht haben!

Beim Grabmal angekommen, wurde dort das Lager aufgeschlagen und die Eingangspforte aufgebrochen, doch bereits in dem durch ein Erdbeben verwüsteten großen Eingangssaal, der Halle der Götter, stießen die Expeditionsteilnehmer auf schreckliche Kreaturen und mussten den Vorstoß vorerst abbrechen. In den nächsten Tagen und Nächten wurden sie von untoten Kreaturen geplagt, doch der Untergang kam durch einen verheerenden Angriff der Magrond, einem ergessenen Dienervolk des Chaosgottes Nurgle, das in den unermesslichen Kavernen und Gräbern unterhalb der Totenstadt haust. Die abgenagten Knochen der bedauernswerten Expeditionsteilnehmer – die Magrond sind Kannibalen – bleichen nun in der Sonne vor dem Eingang zum Grabmal...

DIE REISE NACH SÜDEN

Der Adlige Ernst-Adolf von Hohenflur rüstet die Abenteurer pro Person mit bis zu 50 Goldcrowns aus, damit sie sich persönliche Ausrüstungsgegenstände kaufen können. Die übrigen Reisekosten und natürlich Proviant und ähnliche Aufwendungen werden vom Adligen übernommen. So bald als möglich werden sie mittels einer der Kutschunternehmen aus dem Empire gen Marienburg reisen, wo

sie den Kapitän des Schiffes Windsbraut mit dem Namen Sebastian Schwanhauser treffen sollen.

Er wird sie mit seinem Handelsschiff in die South Lands bringen. Die Kutsche gehört der Wolf Runner Coaches-Linie, der Fahrer ist ein mürrischer, bärtiger Bursche mit Namen Jochen, während die Wache namens Waldemar ein eher umgänglicher und ein klein wenig naiver Geselle ist.

Die Reise in die freie Hafenstadt Marienburg verläuft auch wirklich sehr ruhig und die Unterbringung in den Coaching Inns ist relativ komfortabel, vor allem, da sie die Abenteurer nicht bezahlen müssen. Lediglich einmal wird die Kutsche aufgehalten, weil ein umgestürzter Baum den Weg versperrt (Aufmerksamkeitswurf, um zu bemerken, dass in den letzten Tagen kein Sturm war und dies obendrein der einzige Baum ist, der umstürzte). Es handelt sich natürlich um einen Überfall von Wegelagerern, von denen einer aus dem Unterholz hervortreten wird, um die Übergabe der gesamten Barschaft zu fordern. „Gebt uns euer Gold und zieht ab! Wir haben zwanzig Bögen auf euch gerichtet und meine Männer sind ausgezeichnete Schützen!“ In Wahrheit ist der Mächtigen-Räuberhauptmann Karl Bockerer nur ein ehemaliger Köhler, der sich mit fünf anderen verwegenen Gesellen zusammengetan hat, die gerade mal wissen, welches Ende eines Pfeils das Richtige ist...

Aber dies können die Abenteurer ja nicht wissen, wenngleich sie es am abgerissenen Erscheinungsbild von Karl eventuell erraten könnten. Sollte es tatsächlich zum Kampf kommen, so wird Karl und seine „Bande“ bereits nach sehr kurzer Zeit aufgeben und den Abenteurern vorjammern, sie hätten nichts zu essen, zehn Kinder zuhause...

Es gibt in der nächsten Ortschaft ein kleines Kopfgeld von 25 Goldcrowns für die Bande, vielleicht bedauert die Gruppe sie allerdings auch und lässt sie laufen.

Außerdem versucht ein Dieb des Nachts in einem der vielen Coaching Inns einen der Abenteurer zu bestehlen und versucht, alle Habseligkeiten an sich zu bringen. Stellen die Abenteurer keine Wache auf, so gibt es nur eine erschreckend kleine Chance, den Dieb zu bemerken, der fast lautlos durch das Fenster hereinkommt und durch dieses auch wieder verschwindet!

Nach diesen kurzen Intermezzi erreicht die Kutsche mit den Aben-

Karl Bockerer

Der ehemalige Holzfäller führt zusammen mit seiner Bande wegen Wilderei ein armseliges Dasein im Wald und sie bessern ihr kärgliches Einkommen durch Überfälle auf. Allerdings sind sie nicht besonders kampferfahren und Karl Bockerer eignet sich als Anführer auch nicht gerade besonders gut...

Bandit

Die Mitglieder der Wegelagerer-Bande sind ein lichtscheues Gesindel, die wohl oder übel das Beste aus ihrer Lage machen, aber niemals wirklich daran ihr Leben aufs Spiel setzen werden, um jemanden zu berauben und normalerweise auch niemanden töten, wenn es sich vermeiden lässt...

Karl, der „Käfer“

Der junge Einbrecher und Trickdieb hat ein Gesicht, das nahelegt, er könne kein Wässerchen trüben, hat es aber faustdick hinter den Ohren. Er trägt dunkle, enganliegende Gewänder und bewegt sich mit der unnachahmlichen Geschmeidigkeit einer Schlange, wenn er auf der Suche nach leichter Beute durch die Rasthäuser schleicht...

Die Besatzung der Windsbraut

Wieland

Der hünenhafte Seeman mit den fauligen Zähnen und dem kahlgeschorenen Kopf, auf dem er stets ein zusammengebundenes Kopftuch trägt, ist eine Person, deren Gegenwart die Abenteurer bald schon nur zu gerne meiden werden. Wieland hält überhaupt nichts von „stinkenden Landratten“ und lässt diese dies auch bei jeder Gelegenheit spüren. Sein muskulöser Körper ist von langen Jahren unter sengender Sonne, dem beißenden Salzwasser und einigen Kämpfen gezeichnet...

Sebastian Schwanhauser

Der relativ junge und charismatische Kapitän der „Windsbraut“ ist ein geborener Geschäftsmann und vermeidet Risiken, wann immer es möglich ist. Der Umweg für die Route in die South Lands vorbei wurde ihm allerdings so gut entlohnt, dass er das Angebot unmöglich ausschlagen konnte. Er hat Verständnis für die Nöte und Sorgen der Passagiere während der Überfahrt – vor allem bei Frauen – wird aber seiner Mannschaft in jedem Falle den Vorzug geben...

Matrose

Dieses Mannschaftsmitglied der „Windsbraut“ ist ebenso wind- und wettergegerbt wie der Rest seiner Kameraden und er ist ebenso abergläubisch wie diese. Allerdings wird er sich natürlich von „Landratten“ nichts bieten lassen und gerne mal einen Streit vom Zaun brechen...

teuern sicher und wohlbehalten Marienburg und können dort nach nur kurzer Suche auf Sebastian Schwanhauser treffen, den Kapitän der „Windsbraut“. Im Hafen, wo auch die hochseetauglichen Schiffe vor Anker liegen, können sie das Kauffahrer-Schiff und seine vier-schrötige Mannschaft kennenlernen... Vor allem der erste Maat, ein gewaltiger, narbenbedeckter Hüne mit kahlem Schädel und einem langen Zopf schwarzer Haare, fällt sofort ins Auge, der die anderen Mannschaftsmitglieder barsch herumkommandiert, während sie Waren ein- und ausladen. Dies ist Wieland, und er hasst Landratten aller Art, weswegen er die Neuankömmlinge auch dementsprechend unfreundlich begrüßt, sie dann aber widerwillig doch noch zum Kapitän bringt.

Der Kapitän der Windsbraut ist ein gutaussehender, relativ junger Mann in farbenfroher Kleidung. Er empfängt die Abenteurer auf dem Hinterdeck, wo sich auch seine Kabine befindet, und bietet ihnen Wein an. „Meine werten Gäste, ich hoffe, sie waren bereits einmal auf hoher See. Dies hier ist nämlich keine Vergnügungsfahrt und obwohl wir in Küstennähe fahren werden, kann uns der eine oder andere Sturm überraschen. Ich benötige auch ihre Hilfe an Bord, denn ich muss einige Mann der Besatzung hier lassen, um Raum zu sparen.“ Er führt die Abenteurer auf dem Schiff umher, das nicht gerade sonderlich groß ist; dabei werden sie von der Mannschaft argwöhnisch betrachtet und Wieland tuschelt mit den Männern und lacht hämisch – sollte eine Frau bei der Gruppe sein, so wird er diese auf der gesamten Fahrt über penetrant belästigen.

Der Kapitän zeigt den Abenteurern ihre Kabine – ein stinkender Gemeinschaftsraum, in dem normalerweise einige Personen der Mannschaft schlafen – und weist sie an, an Bord seines Schiffes seinen Anweisungen genau zu folgen.

„Ich werde für diese Fahrt zwar gut bezahlt, aber dennoch trete ich die Reise nur ungern an. Denn die Route in die South Lands ist zur Zeit

wegen der Piraten von Sartosa nicht besonders sicher! Außerdem treibe ich dort normalerweise keinen Handel...“ Er wendet sich ab und bevor er geht, gibt der Gruppe noch einen Ratschlag: „Wenn ich noch ein Wort zu dieser Reise und meiner Mannschaft sagen darf: Wieland ist mein erster Maat! Er ist ein starker und tüchtiger Mann, aber nicht besonders... umgänglich! Ich möchte keinerlei Streit an Bord haben, verstanden? Sie werden jeden Abend zusammen mit mir in meiner Kabine speisen. Gute Reise!“ Damit schließt er mit einem letzten Lächeln die Tür zur Kabine der Abenteurer...

Der Rest der Mannschaft auf der Windsbraut gehört ebenfalls zu jener Sorte Menschenschlag, um die ein normaler Einwohner des Empire normalerweise einen großen Bogen machen würde und die Abenteurer dürften eine ziemlich schwere Zeit erwarten.

Lediglich der Schiffsjunge Lutz, ein blonder, kecker und trotz des harten Lebens fröhlicher Bursche, den seltsamerweise alle gut leiden können und beschützen und Viktor ein bärtiger, muskulöser Mann aus Kislev, geben sich mit der Gruppe ab. Der Rest der Mannschaft spielt ihnen derbe Streiche und es scheint, dass Wieland es wirklich auf sie abgesehen hat, denn falls sie sich beim Kapitän beschweren sollten, so behauptet er, alles seit erstunken und erlogen oder hemmungslos übertrieben... Unnötig zu sagen, dass die derben Scherze danach noch sehr viel extremer werden!

AUF HOHER SEE

So beginnt die Seereise für die Abenteurer am nächsten Tag mit einer mürrischen Mannschaft und einem Kapitän, der nur sehr wenig Verständnis für die Sorgen und Nöte „Landratten“ zeigt... Die Tage an Bord verlaufen immer nach dem gleichen Schema und bald schon langweilen sich die Abenteurer zu Tode. Es gibt nicht viel Platz an Bord und die Mannschaft verbringt die Abende damit, diverse Würfel- oder Kartenspiele zu spielen, Messerwerfen zu üben oder derbe Seemannslieder zu grölen. Sollten die Abenteurer ihre „Späßchen“ irgendwann einmal zuviel werden und sie fordern den Anführer Wieland heraus, so ist er grinsend bereit, mit einem von ihnen zu kämpfen (ohne Waffen, versteht sich). Gewinnt der Abenteurer, so ist der Gruppe der Respekt und die Anerkennung der gesamten Mannschaft sicher und diese werden sie als Gleichgestellte behandeln...

Die erste Zeit fährt der Kauffahrer in ruhigem Wasser hinaus auf das offene Meer, wo das Schiff dann entlang der Küste von Bretonnia entlangsegelt. Sobald das Schiff auf dem Meer ist, wird der Seegang deutlich schwerer und das Grinsen auf den Gesichtern der Mannschaft deutet darauf hin, dass sie auf irgend etwas warten...

In der Tat bemerken die wenig seeerprobten Abenteurer recht schnell, dass ihnen etwas mulmig im Magen wird und sie müssen sich eventuell heftig übergeben und sind die nächsten Tage kaum ansprechbar, was natürlich für weiter Erheiterung bei den Matrosen sorgt! Auch jene Abenteurer, die nicht so anfällig für die Seekrankheit sind, leiden unter leichter Übelkeit. Ansonsten geschieht zunächst an Bord der „Windsbraut“ nicht weiter aufregendes, sieht man von toten Ratten in den Hängematten und „aus Versehen“ über den Abenteurern ausgeleerten Putzeimern mal ab...

Dann aber ziehen dicke Wolken am Horizont auf und der Kapitän macht eine besorgte Miene. „Wir könnten einen Hafen anlaufen, aber das würde uns kostbare Zeit kosten. Zeit ist Geld in meinem Geschäft, meine lieben Passagiere! Wir werden daher weiter dicht an der Küste entlangsteuern. Halten sie sich bereit, falls sie an Deck benötigt werden und tun sie nur das, was Wieland oder ich ihnen auftragen!“

Er lässt sich auf keine Diskussionen mit den Abenteurern ein und gegen Abend wird der Wellengang sehr schwer, so dass weniger

seefeste Abenteurer – also jene, die schon einmal seekrank waren – eventuell erneut von heftiger Übelkeit geplagt werden. Das Schiff unter ihnen stampft und schlingert bedrohlich, Regen peitscht auf das Deck und der Sturm heult wie tausend verlorene Seelen! Falls die Abenteurer an Deck gehen, so bietet sich ihnen ein ebenso majestätischer, wie auch erschreckender Anblick: Riesige Wellenberge türmen sich im Licht gewaltiger, verästelter Blitze rings um das Schiff auf, nur um dann krachend über ihm zusammenzubrechen. Der Lärm des Donners ist nahezu unbeschreiblich...

Der Kapitän wird sich an einem Halteseil zu den Abenteurern hängen und sie dafür einteilen, einige Tauen festzuzurren, wenn er das Kommando gibt, denn einige Matrosen liegen bereits verletzt unter Deck! Kommen sie dieser Aufforderung – mehr ein Befehl als eine Bitte – nach, so erkennen sie im Licht eines aufzuckenden Blitzes direkt neben sich einen riesigen Wellenberg, der im nächsten Moment über dem Deck zusammenbricht. Ein anderer Abenteurer könnte sie retten, muss aber eine in diesem Sturm enorme Kraftanstrengung unternehmen, oder das gleiche Schicksal erleiden... Damit sind die Gefahren des Sturms aber noch lange nicht beendet: Einige der Fässer mit Trinkwasser reißen sich los und rollen über das Deck, auf einen der Abenteurer zu!

Im Laufe der anstrengenden Nacht (jeder Abenteurer, der auf Deck aushilft, muss einen Test bestehen oder völlig entkräftet zusammenbrechen) flaut der Sturm langsam ab und am nächsten Tag ist davon bereits nichts mehr zu sehen – die „Windsbraut“ jagt in einer frischen Brise nur so über die Wellen dahin...

Auch die folgenden Tage vergehen sehr eintönig – um nicht zu sagen, todlangweilig – und eine brütende Hitze liegt über dem Meer, welche die Mannschaft und vor allem Wieland äußerst aggressiv werden lässt! Ein Abenteurer, der sich beim vorangegangenen Unwetter als nicht sonderlich zuverlässig oder gar feige erwiesen hat, wird so lange von einem der Matrosen schikaniert werden, bis es zu einem Kampf kommt, der allerdings nach relativ kurzer Zeit vom Kapitän Sebastian Schwanhauser unterbunden wird!

Fast die gesamte Mannschaft wird bezeugen, dass der Abenteurer den Streit vom Zaun gebrochen hat und daher nimmt der Kapitän die Gruppe kurz vertraulich zur Seite. „Hier haben wir nun genau die Situation, die ich vermeiden wollte! Was haben sie sich nur dabei gedacht? Ich muss nun nicht nur den Matrosen, sondern auch ihren Gefährten auspeitschen lassen, sonst gibt es womöglich eine Meuterei!“

Zunächst wird der Matrose an den Hauptmast gebunden und von Wieland mit zehn Schlägen ausgepeitscht, danach ist der betroffene Abenteurer an der Reihe (jeder der Hiebe verursacht Schaden, sollte ein wirklich schwerer Treffer entstehen, so verbleiben hässliche Narben auf dem Rücken)...

Danach wird der Abenteurer notdürftig von Viktor, dem Mann aus Kislev, versorgt und unter Deck gebracht. In den nächsten Tagen sorgt eine Flaute dafür, dass es auf dem Schiff kaum Arbeit gibt und die Mannschaft wie auch die Abenteurer verträdeln die Zeit... Je nachdem, wie sie sich in den vergangenen Tagen verhalten haben, werden die Matrosen ihnen immer noch ablehnend oder mittlerweile einigermaßen neutral gegenüberstehen. Schließlich ist auch die Flaute vorbei und der Kapitän befiehlt, die Hafenstadt Bordeleaux in Bretonnia anzulaufen, um frischen Proviant und Ware aufzunehmen. Die Matrosen und Abenteurer erhalten den Abend Landgang und können sich in der Stadt herumtreiben – eine gute Gelegenheit, sich in den Armen von Cecile ein wenig zu entspannen, die eventuelle Freier in einer Seitengasse ansprechen wird. Cecile ist noch sehr jung und verabscheut ihr Leben, wird aber von ihrem eigenen Bruder zur

Cecile

Dieses junge und durchaus attraktive Mädchen hat in ihrem kurzen Leben bereits so viel Leid und Elend erlebt, dass es für mehrere Menschen ausreichen würde. Sie hat sich in ihr bedauernswertes Schicksal gefügt, wird aber die Gelegenheit nutzen, ihrem Los zu entfliehen, falls sie damit ihrem Bruder für immer entkommen kann...

Prostitution gezwungen...

Früh am nächsten Morgen läuft die „Windsbraut“ bereits wieder aus und umfährt in den nächsten Tagen die Landspitze von Estalia. Während die Abenteurer an Deck sind, fällt einem von ihnen ein einsamer Wellenberg auf, aus dem in regelmäßigen Abständen eine schlangenähnliche Form herausragt! In der Tat handelt es sich hierbei um eine seltene Seeschlange, die das Schiff und seine Mannschaft als leichte Beute betrachtet und bereits kurz darauf ihren riesigen Kopf aus dem Wasser hebt, der weit über das Deck ragt – dann stößt sie herab, um sich einen Matrosen nach dem anderen zu holen! Verzwei-

Seeschlange

Bei diesem Wesen handelt es sich um eine der sagenumwobenen Kreaturen aus den tiefsten Tiefen der Meere, von denen wettergegerbte Seebären immer wieder so gerne berichten. Die Bestie ist riesig und wer einmal in ihrem Maul gefangen ist, ist dem Tode geweiht...

felt kämpft die Mannschaft gegen das Ungetüm und der Kapitän ruft die Gruppe zur Hilfe...

Spätestens nachdem dieses Monstrum schwer verletzt worden ist (d.h. die Hälfte seiner Wounds verloren hat), wird es mit einem letzten Aufschrei in den schäumenden Fluten versinken...

Dies ist auch die beste Gelegenheit für die Gruppe, sich vor der gesamten Mannschaft zu beweisen! Wenn die Abenteurer sich mutig verhalten haben, dann enden die derben Scherze der Matrosen abrupt und sie werden – auch von Wieland, der besonders tapfer gekämpft hat – voll akzeptiert; einem weiteren, ruhigeren Verlauf der Reise scheint also nichts mehr im Wege zu stehen...

In der Tat verlaufen die nächsten Tage bei mildem Wetter und gutem Wind sehr ruhig und das Schiff läuft noch den Hafen von Magritta in Tilea an, um ein letztes Mal Ware ein- und auszuladen und Proviant aufzunehmen.

Von dort aus geht die Reise direkt über den Great Ocean zu den South Lands. Als die „Windsbraut“ am nächsten Morgen wieder ausläuft, bittet der Kapitän die Abenteurer in seine Kabine. „Werte Passagiere, ich muss mich wohl für die bisher etwas rauhe Fahrt entschuldigen. Aber das war alles bisher noch gar nichts gegen die Strecke, die wir jetzt befahren müssen! Wir verlassen nun die Nähe der Küste und steuern durch Gewässer, die von der Piraten der Insel Sartosa beherrscht werden.“ Er lässt seine Worte einige Augenblicke einwirken und fährt dann fort, während er den Abenteurern ihre Route auf einer Seekarte zeigt. „Wir wählen den kürzesten Weg, sofern uns nicht ungünstige Winde oder Strömungen abtreiben. Falls unser Schiff von Piraten angegriffen werden sollte, erwarte ich die volle Unterstützung ihrer Gruppe! Ich werde sie hier mit dem Beiboot absetzen, sofern alles glattgeht...“

Nach einem gemeinsamen Frühstück mit dem Kapitän sind die Abenteurer entlassen und das Schiff macht gute Fahrt auf das offene

Meer hinaus, das sich bald schon in allen Himmelsrichtungen ringsum erstreckt, so weit das Auge reicht!

DER PIRATENÜBERFALL

Nach einigen ereignislosen Tagen der Überfahrt ertönt auf einmal ein Aufschrei aus dem Ausguck: „Schiff ahoi!“. Sofort ist Kapitän Sebastian Schwanhauser auf dem Hinterdeck und blickt durch ein Teleskop, dabei verfinstert sich seine Miene zusehends. „Verflucht! Das habe ich befürchtet. Es ist das Schiff von Magdalena, der Seehexe!“

Er wirbelt herum und brüllt seiner Mannschaft Befehle zu, damit diese mehr Segel setzen. Dann wendet er sich mit sorgenvoller Miene den Abenteurern zu: „Wir haben es mit einer der übelsten Piratenbanden von ganz Sartosa zu tun. Ihr Kapitän ist eine Teufelin mit Namen Magdalena und ihre Mannschaft besteht aus den schlimmsten Halsabschneidern der Meere. Haltet eure Waffen bereit...“

Auch die Mannschaft bewaffnet sich mit Enterhaken und Knüppeln, einige holen Äxte und Schwerter aus ihrem Quartier. Die Jagd über die See dauert lange Zeit, aber es wird schon sehr bald klar, dass das Piratenschiff langsam aber sicher aufholt. Der Kapitän lässt seine Matrosen eine kleine Bordkanone an der Reling montieren und fragt die Abenteurer dann, ob sie sich mit Pulverwaffen auskennen, da er ansonsten kaum Verwendung für diese alte Waffe hat...

Immer näher und näher kommt das Verfolgerschiff, so dass die Abenteurer bald schon die einzelnen Personen auf dem Deck ausmachen können – schließlich beginnen die Piraten mit einigen kleineren Kanonen auf die Masten der Windsbraut zu feuern und es dauert nicht allzu lange, bis mit einem berstenden Krachen der Hauptmast zerbricht und krachend auf das Deck stürzt (einer der Abenteurer kann sich durchaus darunter befinden und bei einem misslungenen Test schweren Schaden hinnehmen). Auf jeden Fall werden einige der Matrosen unter dem massiven Holzstück begraben... Nun kommt das Schiff fast zu einem Halt und das Piratenschiff schiebt sich an die Seite und ein Pfeilhagel geht auf die Männer an Deck hernieder... Dann flie-

Pirat

Die Gefolgsleute von Magdalena sind ein bunt gemischter Haufen aus den Häfen der gesamten Welt, die nur ein Ziel gemeinsam haben: Gold! Dieser Abschaum schreckt vor nichts und niemandem zurück und wird keinerlei Gnade zeigen, falls es ihnen ihre Anführerin – die sie fürchten und daher respektieren – nicht ausdrücklich befiehlt..

gen die Enterhaken und mit ohrenbetäubendem Gröhlen und Brüllen schwingen sich die ersten Piraten herüber, noch ehe ihre Kameraden die beiden Schiffe näher herangezogen haben.

Was dann folgt, ist ein erbitterter Kampf um Leben und Tod und das Deck hallt wider von Pistolenschüssen, gebrüllten Befehlen und den Todesschreien der Verwundeten und Sterbenden; zwei Gestalten ragen aus dem Sammelsurium der Piraten besonders hervor: Eine hochgewachsene Frau mit einem roten Kopftuch, das ihre schwarze, gelockte Haarmähne jedoch nicht bändigen kann, und ein riesenhafter Ogre, der stets an ihrer Seite bleibt und anstatt der rechten Hand einen mächtigen, zweihändigen Kriegsflegel trägt. Beide sind wahre Meister in der Kunst des Kampfes und was die attraktive Frau an Stärke missen lässt, wird durch die brutale Kraft des Oggers leicht wettgemacht, während sie ihn mit unvergleichlicher Geschicklichkeit unterstützt.

Allerdings haben die Piraten den Widerstand der Mannschaft auf

Magdalena

Diese wunderschöne, muskulöse Frau mit der langen Haar- mähne und der charakteristischen Narbe auf der rechten Wange wurde durch eine Intrige zur Piraterie getrieben. Einst eine Adlige des Reiches, verbündeten sich einige ihrer Feinde und schmiedeten ein Komplott, in dessen Verlauf sie nicht nur all' ihr Hab und Gut, sondern auch ihre Unschuld verlor. Auf diese Art und Weise geschändet und von ihren Peinigern für tot gehalten, wurde sie von einigen Schmugglern gefunden und fand einen Weg, sich ein Schiff und eine Mannschaft anzueignen. Magdalena treibt ein verbitterter Hass auf alle Männer an und sie hat keinerlei Angst zu sterben, wenn sie einige von diesen dabei mit in den Tod reißen kann.

Lazal

Der grobschlächtige Oger ist Magdalena treu ergeben, seit sie ihn einmal vor dem sicheren Tode gerettet hat. Zwar ist er nicht ganz helle, aber im Kampf eine furchterregende Erscheinung und er würde alles tun, damit seiner „Herrin“ kein Leid zustößt. Falls Magdalena schwer verwundet oder gefangen genommen wird, kann es durchaus sein, dass Lazal in einen Bluttausch verfällt...

der „Windsbraut“ wohl unterschätzt, denn der Kampf scheint zunächst relativ ausgeglichen, wobei allerdings die Frau – anscheinend ihr Kapitän – und ihr Ogerbegleiter die Waagschale langsam zugunsten der Seeräuber neigen...

Daher sollte den Abenteurern klar sein, dass sie diese beiden niederringen müssen, um die Piraten zu bezwingen. •

Sobald der Kapitän der Seeräuber besiegt wurde, lassen die übrigen Piraten scheinbar mutlos ihre Waffen sinken und geben auf! Magdalena spuckt Gift und Galle, als sie diese Reaktion sieht: „Kämpft weiter, Bastarde! Macht sie nieder, worauf wartet ihr noch?“ Doch trotz ihrer Befehle, ziehen sich die Piraten – falls die Abenteurer mit dem Tod ihrer Anführerin drohen sollten – rasch auf ihr eigenes Schiff zurück... Magdalena sollte als Geisel auf der „Windsbraut“ bleiben, diesen Vorschlag macht zumindest Sebastian Schwanhauser, der aus einer tiefen Gesichtswunde blutet, ansonsten aber relativ unverletzt ist. „Solange sie bei uns ist, werden die übrigen Hunde nicht mehr angreifen – ich habe gehört, sie verehren sie fast wie eine Göttin.“

In der Tat verhält es sich so und nachdem die übrigen Segel gehisst worden sind, nimmt die „Windsbraut“ langsam wieder Fahrt auf und steuert weiter auf die Küste der South Lands zu, während das Piratenschiff hinter ihnen zurückbleibt und schließlich ganz verschwindet. Nach einigen weiteren ereignislosen Tagen, in denen Magdalena in der Kapitänskajüte eingesperrt bleibt, taucht endlich eine Küstenlinie auf und der Ausguck meldet: „Land in Sicht!“ In dieser Zeit können die Abenteurer die nähere Bekanntschaft der Piratin suchen; der Kapitän hat vor, sie bei seiner Ankunft in Tilea der Obrigkeit zu übergeben und das hohe Kopfgeld zu kassieren...

EIN HEISSES WILLKOMMEN

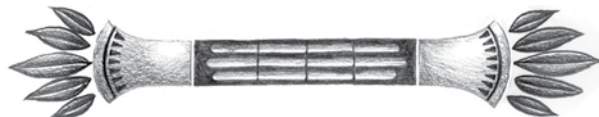
Schließlich erreicht die „Windsbraut“ die Küste und der Kapitän verabschiedet sich von den Abenteurern und wünscht ihnen viel Glück. Die Hitze in den South Lands ist nahezu unerträglich und alle Abenteurer, die nicht aus dem Süden stammen, werden darunter zu leiden haben. Wieland, der seine Meinung über die Abenteurer mittlerweile geändert hat, begleitet sie noch in die Hafenstadt, wo er für sie Proviant und Kamele einkauft, da er die Landessprache beherrscht.

Nach einer Nacht in einem Rasthaus, in dem es vor Ungeziefer nur so wimmelt, ziehen die Abenteurer weiter und folgen dabei der Karte, die ihnen Ernst-Adolf mitgegeben hat.

Sollten sie sich übrigens in der kleinen Wüstenstadt nach Abu Horeb al-Amri erkundigen, so werden sie lediglich entsetzte Gesichter sehen und Personen, die rasch angsterfüllt das Weite suchen und sie wie Aussätzige behandeln. Lediglich ein alter, blinder Bettler lächelt grimmig und spricht sie in gebrochenem Old Worlde an. „Ah, wieder ein paar Toren, die verblendet sind vom Glanz des Goldes. Auch euer Blut wird den Wüstenboden tränken und auf euren Knochen werden die Toten tanzen...“

Falls sie dem Alten eine großzügige „Spende“ zukommen lassen oder einfach, falls sie ihm sympathisch sind, so ist er durchaus bereit, ihnen zu enthüllen, dass der Sage nach Cheophren zwar ein mächtiger und weiser, aber eben auch ein tyrannischer Herrscher war und von seinem Volk den Beinamen „Der Dunkle“ erhielt. Noch heute heißt es, die Seuchen seien sein Werk gewesen und die Menschen verehren seine damalige Braut Neferiti als ihre Retterin und fast schon als eine Art Heilige. Außerdem sei die Totenstadt ein verfluchter Ort und die Toten könnten dort aufgrund eines Fluches nicht zur Ruhe finden...

„Die Nicht-Toten sind aber nicht die schrecklichsten Bewohner dieses Ortes... in der Tat könnt ihr sogar von Glück sagen, wenn ihr nur ihnen begegnen werdet...“ Der alte Mann stimmt ein meckerndes, diabolisches Gelächter an und wird keine weiteren Informationen



preisgeben. Unnötig zu erwähnen, dass die Bewohner des Ortes sich zwar an eine größere Gruppe erinnern, die vor einigen Monaten in die Wüste aufgebrochen ist, aber niemals wieder etwas von ihnen gehört oder gesehen hat...

DIE WÜSTE LEBT

Schon bald aber müssen die Abenteurer selbst sich auf den Weg machen und hinaus in die unbarmherzige Wüste... Auf dem mehrere Tage währenden Marsch zur Grabstätte von Cheophren erwarten sie einige Gefahren und auch unangenehme Überraschungen. Bereits am zweiten Tag unter der sengenden Sonne kann es sein, dass einige der Abenteurer durch das ungewohnte Klima eventuell nachteilig betroffen sind. Außerdem zieht ein später mächtiger Sandsturm auf, in dem sich die Gruppe durchaus hoffnungslos verirren kann oder aber die Kamele davonlaufen, falls die Abenteurer schlaue genug sind, ein Lager aufzuschlagen...

In jedem Falle verlieren alle weniger resistenten Gruppenmitglieder einiges an Konstitution, als sie vom messerscharf umherwirbelnden Sand getroffen und vom starken Wind umhergeschleudert werden.

Am nächsten Tag wird auf einmal das Donnern von Hufen laut und dann entdeckt die Gruppe eine große Gruppe schwarzgekleideter Reiter, die schnell auf sie zugeht!

Hierbei handelt es sich um eine Gruppe räuberischer Nomaden, die von Kopf bis Fuß in schwarze Gewänder gehüllt sind, die sie vor dem Sand und der Sonne schützen sollen. Die Reiter zügeln ihre Pferde in einiger Entfernung und eine Person kommt etwas näher heran und betrachtet die Abenteurer aus stechenden, dunklen Augen. Dies ist der Anführer der stolzen Nomaden namens Mukhtar, und er wird in wirklich kaum verständlichem Old Worlde verlangen, dass die Gruppe ihm „Wegzoll“ bezahlt (was natürlich eine ziemliche Frechheit ist,

Wüstenbewohner

Mukhtar

Der Anführer eines kleinen Nomadenstammes ist über alle Maßen stolz und – auf seine fremdländische Weise – auch durchaus gutaussehend. Sein Gesicht wird dominiert von einem Vollbart und einer Hakennase, über der zwei stechende, dunkle Augen sein Gegenüber förmlich zu durchbohren scheinen...

Wüstenhund

Die wenigen Kämpfer der Nomaden sind förmlich mit ihren Pferden verwachsen und es gibt nur sehr wenige, die es ihnen auf dem Pferderücken gleich tun können. Alle sind dunkelhäutig und tragen dunkle Kleidung, auch ihre Gesichter sind fast völlig verhüllt, so dass lediglich die stechenden Augen hervorblicken...

Wüstenschlange

Diese kleine, weiß-braun gestreifte Schlange verbirgt sich tagsüber im warmen Sand, um dort auf Beute zu lauern oder einfach nur zu dösen. Zwar ernährt sich dieses Tier von kleinen Wüstenkreaturen, aber sein Gift reicht durchaus auch aus, einen Menschen zu töten ...

andererseits sind die Nomaden in der Überzahl). Falls eine Frau in der Gruppe ist, wird Mukhtar den Abenteurern sogar vorschlagen, ihnen mehrere Pferde oder Kamele für diese fremdländische „Blume“ zu geben...

Falls die Abenteurer nicht auf dieses freundliche Angebot eingehen sollten, so könnten sich die Verhandlungen durchaus als schwierig erweisen, denn Mukhtar und seine Wüstensöhne werden sich nicht mit einem Trinkgeld abspesen lassen. Wenn die Gruppe so dumm ist, den Namen der Totenstadt zu erwähnen und zu sagen, dass sie dorthin wollen, wird Mukhtar sofort die Verhandlungen abbrechen und sie mit einer erstarrten Miene anblicken.

„Ihr werdet nicht gehen zu diesem verfluchten Ort. Mein Volk leidet schon zu lange... Niemand darf den Schlaf der Toten stören! Kehrt um oder wir müssen euch alle töten!“ Damit reitet er davon, doch falls die Gruppe weiterzieht, werden sie noch am kommenden Abend von den Nomaden überraschend angegriffen.

Aber selbst wenn die Abenteurer diesen vehementen Angriff abwehren sollten (Mukhtar wird mit seinen verbliebenen Männern zu fliehen versuchen), sind sie noch lange nicht den Gefahren der Wüste entkommen! Zwar verläuft der kommende Tag relativ ereignislos, aber der Durst plagt die Gruppenmitglieder und langsam werden die Wasservorräte knapp. Außerdem wird eine giftige Schlange dafür sorgen, dass zumindest ein Abenteurer eine äußerst unangenehme Überraschung erlebt; fällt der Abenteurer von seinem Reittier, so darf er sich mit der aufgebrauchten Wüstenbewohnerin herumschlagen, was durchaus tödlich enden kann.

Am fünften Tag unter einem glühenden Himmel haben die leidenden Abenteurer mit einem weiteren, tödlichen und unsichtbaren Gegner zu kämpfen: Treibsand! Auf einmal beginnt ein Abenteurer mit seinem Reittier einzusacken und in wenigen Augenblicken ist er weit im tückischen Sand eingesunken. Für das Reittier kommt jede Hilfe zu spät und der darauf sitzende Abenteurer ist ebenfalls verloren, falls ihm nicht ein Gefährte ein Seil zuwirft und er noch rechtzeitig herausgezogen wird. Am Morgen des sechsten Tages können die Abenteurer in der Ferne Hügel und Berge erkennen, die aber scheinbar gar nicht näherkommen wollen, als sie sich erneut durch die Wüste quälen. Völlig unerwartet aber stehen sie dann auf einmal vor einem

tiefen Einschnitt im Wüstenboden, der vor ihnen steil abfällt! Es ist offensichtlich eine Schlucht und auf ihrem Boden können die Abenteurer die meist vom Sand zugewehten Gebäude der Totenstadt Abu Horeb al-Amri erkennen. Sie sind endlich an ihrem Ziel angelangt...

DIE STADT DER TOTEN

Nach einiger Zeit finden die Abenteurer einen gangbaren Weg in die Tiefe, der steil an der Felswand entlangführt. Krächzende Schreie über ihnen ertönen und sie können hoch oben am Himmel die großen Silhouetten von Vögeln erkennen, bei denen es sich wohl ganz offensichtlich um Geier handelt. In der Tat sinken die Vögel sehr schnell und schon bald kann man erkennen, dass es sich bei ihnen lediglich um die zerfledderten Leichname der großen Aasfresser handelt, die durch eine unnatürlich Zauberei am Leben gehalten werden und mit einem unirdischen Krächzen und dem Gestank des Todes auf die Gruppe herabstürzen. Leider ist der Kampfplatz extrem schlecht gewählt und die Kämpfer laufen ständig Gefahr, vom steilen Felspfad abzurutschen und in die Tiefe zu stürzen.

Knochengieger

Diese grauenvollen Untoten wurden durch die magischen Energien erschaffen, welche um die Totenstadt herum wirken. Sie sehen aus wie die völlig verwesenen Leichname der einst mächtigen lebenden Geier, denen nun das Fleisch in Fetzen von den schimmernden Knochen hängt und deren Federn wie Dornen in alle Richtungen abstehen. Ihr Schnabel ist durchaus in der Lage, einem Menschen das Herz aus dem Leibe zu reißen.

Falls die Gruppe diesen ersten Zusammenstoß mit den untoten Bewohnern der Gegend um die Totenstadt überstanden hat, können sie sich am Grunde der engen Schlucht weiter voranbewegen. Zu beiden Seiten befinden sich in den Fels gehauene Grabkammern, sogar ganze Grabhäuser in verschiedener Größe und Ausführung und kleine Schreine, halb begraben vom Sand und seltsamerweise offenbar von Grabräubern unberührt – allerdings sind einige der Steinplatten zerborsten und falls diese Grabstätten genauer untersucht werden, so stellen die Abenteurer fest, dass sie von innen aufgebrochen wurden! Von ihren einstigen Bewohnern ist weit und breits jedoch nichts zu entdecken und die Gräber sind – von einigen Grabbeigaben einmal abgesehen – fast völlig leer...

Hin und wieder weitet sich die Schlucht und die Gruppe reitet in unheimlicher Stille vorbei an einer ganzen Stadt der Toten, deren Bewohner sie mit ihren niemals schlafenden Augen zu beobachten scheinen! Die Reittiere werden immer unruhiger, und als sich die Schlucht schließlich in einen großen Talkessel weitet, scheuen sie und sind nicht mehr zum Weitergehen zu bewegen.

In diesem Talkessel befindet sich ein imposantes Bauwerk: Fast die gesamte gegenüberliegende Felswand besteht aus einem riesigen Felsportal, um das unzählige riesige Statuen, Fresken und mächtige Säulen angeordnet sind. Zu beiden Seiten des steinernen Portals befindet sich jeweils eine gewaltige, sitzende Statue, eine von ihnen stellt eine Frau mit einem Katzenkopf, die andere einen Mann mit einem Schakalkopf dar, welche die Gruppe prüfend zu betrachten scheinen. Das Bauwerk scheint aus dem rötlichen Gestein des Felsen selbst herausgeschlagen worden zu sein und bietet einen wirklich überwältigenden Anblick. Rechterhand und mit Blick auf das Bauwerk liegt eine riesige Statue, die scheinbar einen Löwen darstellt, der aber einen Menschenkopf mit einem kunstvoll geflochtenen Bart besitzt, auf dessen Haupt eine Art Krone oder ähnliche Kopfbedeckung ruht.

Plötzlich bemerken die Abenteurer, dass sie frieren – es ist eisig kalt in diesem Talkessel, obwohl die Sonne fast den gesamten Boden bescheinen kann... Sehen sich die Abenteurer genauer um, so entdecken sie recht bald ein großes, fast mannshohes Loch in dem Steinportal, das offenbar nicht geöffnet werden kann, von Menschenhand stammt und noch relativ neu zu sein scheint. Linkerhand des imposanten Bauwerks, das bis hinauf zum oberen Teil der Felswand reicht, befinden sich die völlig zerstörten Reste eines Zeltlagers, dessen zerfetzten Stoffbahnen im eisigen Wind flattern. Zwischen den Überresten des Lagers liegen verstreut die abgenagten Knochen von Menschen (dies waren die Magrond, die hier über die letzten Expeditionsteilnehmer herfielen und sie gleich an Ort und Stelle verspeisten)!

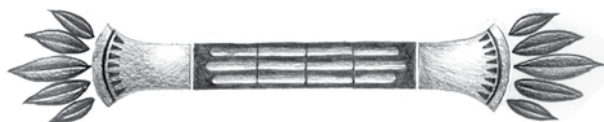
Spuren sind nirgendwo zu sehen, dafür hat der scheinbar ständig wehende Wind gesorgt... Wird das Lager untersucht, so kann ein völlig zerfleddertes und zerfetztes Tagebuch gefunden werden, in dem einige wenige Textpassagen noch leserlich sind (eine skelettierte, abgetrennte Hand hält es noch im Tode umklammert):

...es ist entsetzlich! Nacht für Nacht klagen die Geister der Toten vor den Zelten und die schrecklichen Nicht-Lebenden attackieren uns beständig. Erst gestern haben sie Rudolf davongeschleppt... ich kann seine grauenhaften Schreie noch immer hören. Wir haben den Eingang noch nicht gefunden und werden morgen in aller Frühe aufbrechen, der Auftrag von Ernst-Adolf kann niemanden mehr hier halten. Die Suche nach einer geheimen Türe ist auch zu beschwerlich bei jenen schrecklichen Monstren, welche die Halle unsicher machen und uns so manchen Mann gekostet haben! Solche Bestien dürften einfach nicht leben, Sigmar steh' uns bei! Gestern Nacht haben uns die Untoten zum ersten Male nicht angegriffen, die Wachen berichteten von anderen Wesen, die sie vertrieben hätten – weißhäutigen, weißhaarigen und irgendwie grotesken Wesen – vielleicht haben wir Glück und überstehen diese Nacht zum ersten Male unbeschadet...

Sollten die Abenteurer hier ihr Lager aufschlagen und die Nacht in diesem Talkessel verbringen, so werden sie bei Nacht von einem Chor

Vergessener

Diese völlig nackten und totenbleichen Untoten besitzen lange, fast bis zum Boden herabhängende Arme mit gewaltigen Klauen, haarlose Schädel mit ewig glotzenden, riesigen Augen und einem Mund, der nur aus starrenden Zähnen zu bestehen scheint. Sie sind die Leichenfresser der Wüste, verschmähen aber natürlich einen frischen Leichnam auch nicht. Wer ihnen in die schrecklich starrenden Augen blickt, ist fast schon verloren, denn er verliert jeglichen Lebenswillen...



klagender Stimmen geweckt und dann von den ebenfalls hier hausenden Untoten heimgesucht, die eine weitaus gefährlichere Abart der im Empire gewöhnlichen Ghoule sind und eine Abwechslung in ihrem Speiseplan durchaus begrüßen!

IM GRABMAL CHEOPHRENS

Irgendwann werden die Abenteurer dann ins Innere des prächtigen Baus vorstoßen und auf die zahllosen Schrecken treffen, die dort

ihrer harren. Zunächst aber erblicken sie im flackernden Licht ihrer Fackeln und Laternen die überwältigende Eingangshalle, die direkt hinter dem aufgebrochenen Eingang liegt.

1) Halle der Götter

Hierbei handelt es sich um einen riesigen Saal, der vom Licht von Fackeln nur sehr spärlich erhellt werden kann. Er ist angefüllt mit den farbenprächtig bemalten Statuen verschiedener, riesenhaft aufragender Statuen, die in Nischen zu beiden Seiten des Saals stehen und alle anstelle von Menschenköpfen Tierschädel aller Art (z.B. Falke, Krokodil, Katze, Schakal) tragen. Allerdings sind einige davon offensichtlich umgestürzt, wie auch Teile der ganzen Halle offensichtlich eingebrochen sind – hierbei kann es sich wohl nur um ein Erdbeben gehandelt haben, denn Stein- und Felsbrocken bedecken stellenweise den Boden, die von der hohen Decke herabgestürzt sind.

Diese und die umlaufenden Wände sind mit denselben Schriftzeichen bedeckt, die bereits draußen auf der Außenmauer zu sehen waren. Es handelt sich um äußerst merkwürdige Schriftzeichen (Hieroglyphen), die hauptsächlich bestimmte Symbole für gewisse Wörter zu verwenden scheint. Genau im Zentrum der Halle stand einst eine mächtige Statue, die einen muskulösen und attraktiven Mann mit fremdländischen Zügen darstellt, der in seinen überkreuzten Händen jeweils einen gekrümmten Stab und eine Art Peitsche (eine Geißel) getragen hat. Unter dieser Statue hat sich aber offensichtlich die Erde gehoben, denn ein Teil des Felsbodens hat sich hier nach oben geschoben und die Statue zu Fall gebracht, die nun umgestürzt und in mehrere Teile zerbrochen daliegt.

Auf den ersten Blick ist kein Ausgang zu erkennen, aber in den Nischen befinden sich einige Löcher, die scheinbar erst nachträglich entstanden sind, da sie die farbenfrohen Wandmalereien größtenteils zerstört haben. Erstaunlicherweise liegen in der Nähe dieser Löcher die Knochen von Menschen, die offensichtlich fein säuberlich abgenagt wurden, aber auch die Spuren von Verätzungen – wie von Säure – aufweisen...

Sollten die Abenteurer einige Zeit in der gewaltigen Halle verbracht haben, können sie ein seltsames, klickendes Geräusch vernehmen, das scheinbar lauter wird und aus allen Teilen der Halle zu kommen scheint. Falls sie diesen Geräuschen nachgehen wollen, so schießen

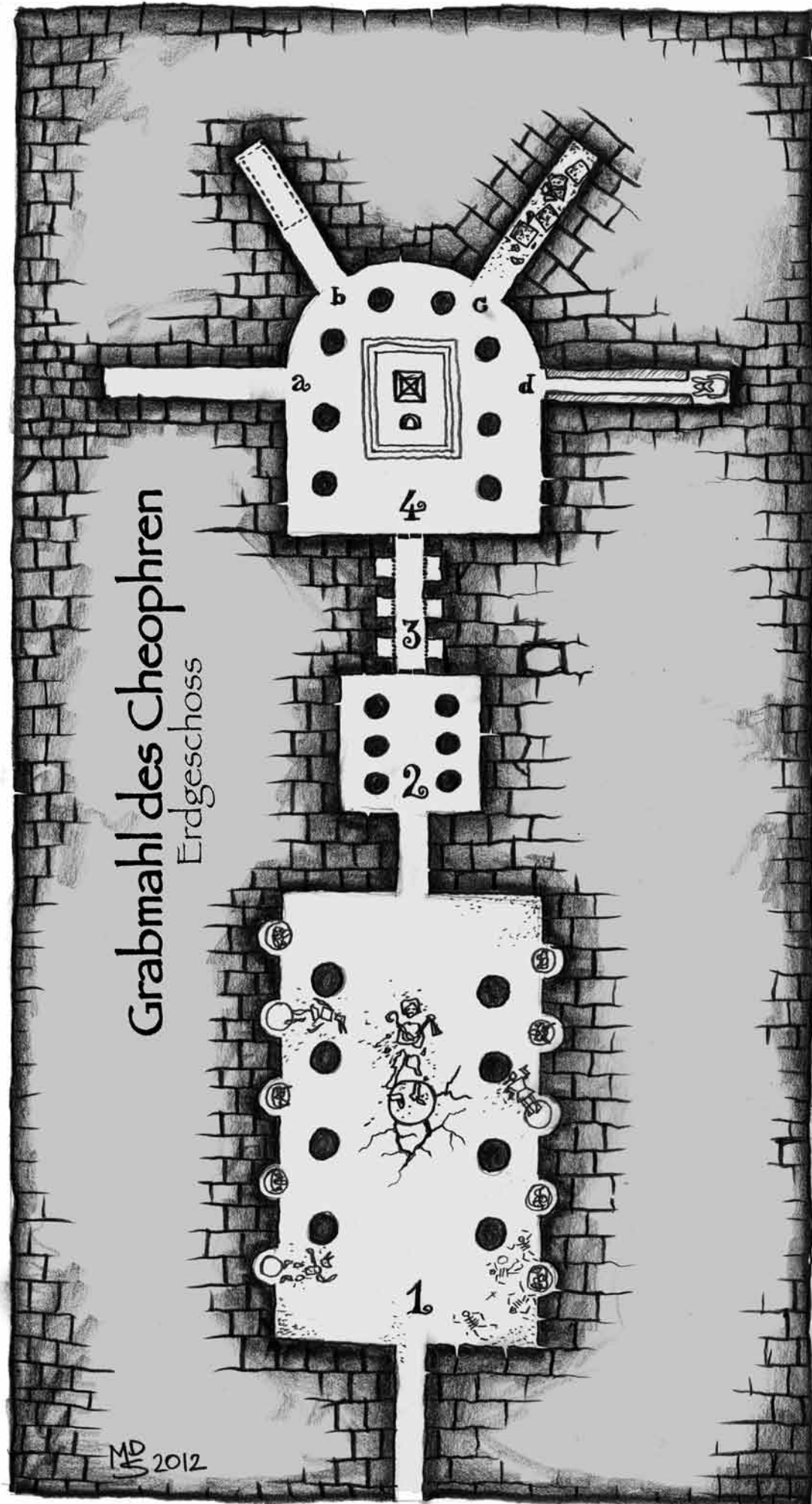
Lauerer in der Gruft

Diese Bestien leben in Höhlengängen in den Tiefen der Erde und kommen nur hervor, um ihren Hunger nach Fleisch zu stillen. Sie sehen aus wie gigantische Asseln mit unzähligen Beinen, einem vielfach segmentierten Rücken und mahlenden Kieferzangen, in denen eine erschreckende Kraft steckt. Wirklich gefährlich macht diese Kreaturen jedoch ihr Blut, das fast so ätzend wie Säure ist...

plötzlich aus den Löchern im Mauerwerk riesige, abstoßende Geschöpfe mit glänzenden schwarzen, mehrfach gegliederten Rückenpanzern, die unzählige Beine zu haben scheinen und deren mahlende Beißwerkzeuge das klickende Geräusch verursachen (diese Kreaturen sehen in etwa so aus wie überdimensional große Kellerasseln).

Diese entsetzlichen Bestien stürzen sich auf die überraschten Abenteurer und verspüren offenbar großen Hunger auf frisches Fleisch.

Wenn diese Gefahr beseitigt ist, kann sich die Gruppe wiederum daran machen, den Weg ins Innere des Grabmals Cheophrens zu suchen. Dieser ist nicht leicht zu finden, denn er befindet sich nicht auf Bodenhöhe, sondern im hinteren Teil der Halle, etwa in zwei Meter Höhe



Grabmahl des Cheophren
Erdgeschoss

hinter einem Fresko, das einige schwarzhaarige Frauen darstellt, die gerade Wasser holen. Die Tür war einst perfekt verfugt, doch das Erdbeben hat zumindest die Fugen sichtbar gemacht; allerdings lässt sie sich nicht mit Gewalt öffnen – sie wird sich mit dem Knirschen von Stein auf Stein erst auftun, wenn die stilisierte Sonne über dem Fresko gedrückt wird! Dann aber sehen die Abenteurer einen kleinen, runden Gang, der fast völlig mit Skeletten angefüllt ist (hierbei handelt es sich um jene unglückseligen Arbeiter, die das Grabmal fertiggestellt haben – damit keiner den Eingang finden sollte)...

Der Gang ist völlig schmucklos und endet vor einer dünnen Mauer, die mit der Hilfe einer Spitzhacke schnell aufgebrochen werden kann.

2) Eingangskammer

Nach dem Gang gelangen die Abenteurer im eigentlichen Grabmal an. Es handelt sich hierbei um eine nahezu quadratische Kammer, die von mehreren, mit blauen Steinen verzierten Säulen beherrscht wird, deren Kopf- und Fußteile aus purem Gold bestehen. Am hinteren Ende befindet sich eine zweiflügelige, große Tür, die ebenfalls mit

blauen Steinplättchen verziert ist; ringsum an der Wand der Kammer verläuft ein Wandgemälde, das eine Prozession von verschiedenen schwarzhaarigen Menschen darstellt, die offenbar zu einem Thron laufen und dort einem hochgewachsenen Mann mit Krone, Krummstab und Geißel huldigen. In der hohen Kammer hallen alle Geräusche unheimlich wieder und die eingesetzten Steinplättchen reflektieren das Licht und werfen somit zuckende Schatten...

3) Der Korridor der Wächter

Hinter der Tür erstreckt sich ein scheinbar endlos langer Korridor, dessen Wände von Fresken verziert werden, die verschiedene Kampfszenen zeigen und Krieger, die auf Streitwagen in die Schlacht ziehen. Ebenso sind in gleichmäßigen Abständen die Gestalten von Wächtern eingemeißelt worden. Die Decke und der Boden des Ganges sind mit Platten getäfelt, die offensichtlich aus purem Gold bestehen, aber zu dicht verfugt sind, um sie herauszubrechen! Hinter den Darstellungen der Wächter befinden sich Nischen, die lediglich von dünnem Mauerwerk verdeckt werden, dies können die Abenteurer allerdings nicht

Das vergessene Volk Nurgles

Vor langer Zeit dienten die abscheulichen Magrond ihrem Herrn und Meister Nurgle und waren mächtig und einflussreich unter seinen Gefolgsleuten; dann jedoch verlor er das Interesse an ihnen und sie zogen sich in ihre Höhlen in den Bergen zurück, wo sie die kommenden Jahrhunderte dahinvegetierten und immer mehr von ihrer einstigen Macht verloren!

Heute sind sie nur noch ein Schatten ihrer verderbten Größe, degenerierte Monstrositäten, die das Tageslicht hassen und nur noch der Genuss von Menschenfleisch bereitet ihnen wahre Freude.

Die Magrond sehen aus wie völlig weißhäutige, menschenähnliche Kreaturen mit riesigen Augen, gewaltigen, missgeformten Zähnen und Klauenhänden, mit denen sie ungeschickt Waffen führen können. Sie besitzen weißes Haar und kleiden sich in Leder und Felle; die freiliegenden Hautpartien zeigen schwärende und eiternde Wunden und sie bewegen sich zumeist gebückt oder eigentümlich verkrümmt fort; sie benutzen einfache Waffen aus Knochen und ihre Kleidung ist oft „verziert“ mit Knochenschmuck und hier und da baumeln auch Totenschädel und Knochen von Halsketten und primitiven Gürteln. Es geht ein unglaublicher Gestank nach Moder und Verwesung von ihnen aus und die Schamanen ihres Volkes sind die einzigen, die noch ein wenig von der Intelligenz der früheren Zeiten besitzen und sind zumeist einigermaßen fähige Dämonenbeschwörer oder Nekromanten, die ebenfalls über die verderbte Magie Nurgles verfügen.

Die Magrond sind feige und hinterhältig und gehen einem offenen Kampf aus dem Weg, aber ihre Grausamkeit, ihre Lust an Folter und Schmerz und ihr Hunger auf Menschenfleisch lassen sie oft alle Vorsicht vergessen. Es sind gefährliche und unberechenbare Wesen der Dunkelheit, die das Tageslicht scheuen, bei Finsternis aber zu gefährlichen Gegnern werden...

Magrond

Diese verderbte Chaosgezucht hat vom langen Leben im Untergrund weiße, wächserne Haut, auf dem eiternde Wunden zu sehen sind. Es sind degenerierte Monstren mit riesigen Augen, schneeweißen Haaren und Klauenhänden, mit denen sie ungeschickt ihre einfachen Knochenwaffen führen. Ihre Lendenschurze werden oft von einfachen Gürteln gehalten, an denen Totenschädel und Leichenteile in verschiedenen Stadien der Verwesung baumeln. Als Diener des Chaosgottes Nurgle sind sie nur allzu oft auch üble Krankheitsüberträger...

Magrond-Magier

Natürlich gibt es auch unter diesem vergessenen Volk solche Wesen, welche die Macht der Magie ausüben, wenn ihre Anzahl auch stetig schwindet und sie nur noch einen sehr geringen Teil von der Zauberei verstehen. Sie sind wohl die intelligentesten und diabolischsten Angehörigen dieses Volkes und sind nur dem Willen der Stammhüuptlinge untertan.

Sie schmücken sich mit den weißen, ungegerbten Fellen toter Albinowölfe und tragen meist deren Totenschädel auf dem eigenen Kopf. Ein buntes Sammelsurium von Zaubersprüchen steht ihnen zur Verfügung, die sie dazu einsetzen, möglichst großen Schaden unter ihren Feinden anzurichten. Als „Geschenk“ ihres Gottes erhalten gerade sie oft eine Krankheit oder Seuche, die sie dann unter ihren Gegnern verbreiten können...

Magrond-Hüuptling

Die vereinzelt und ständig im Krieg miteinander lebenden Stämme der Magrond werden von ihrem stärksten Kämpfer angeführt, der meist auch von ihrem Gott „gesegnet“ worden ist. Die Anführer der Magrond sind zumeist riesenhafte Geschöpfe, denen die Blutlust förmlich in die hässliche Fratze geschrieben steht. Allerdings ist das Leben eines Hüuptlings der Magrond meist kurz, denn ständig werden sie von anderen Kämpfern herausgefordert! Die Anführer eines Stammes sind neben ihrer großen Statur auch an ihrem besonders reichhaltigen „Schmuck“, bestehen aus den verwesenden Schädeln erschlagener Feinde, und vor allem ihrer besonderen Rüstung zu erkennen, die aus Knochenplatten und Teilen von Höhlenkäfern besteht und für die Verhältnisse dieser barbarischen Menschenfresser relativ kunstfertig gearbeitet ist. Auch die zweihändig geführt Knochenkeule ist ein Anzeichen dafür, dass hier ein Anführer aus dem Dunkel seiner Höhle aufgetaucht ist...

Wächtermumie

Die Wächtermumien waren ihrem Herrn und Gebieter Cheophren im Leben treu ergeben und führen ihre ehrenvolle Aufgabe auch noch im Tode fort. Sie bieten einen entsetzlichen Anblick, wenn sie mit vermodernden Bandagen und leeren Augenhöhlen unermüdlich die Eindringlinge attackieren und diese dabei für den Frevel der Grabschändung zurücktreiben oder – noch besser – töten wollen..

Höhlenwolf

Es gibt nur wenige Kreaturen, welche es den verderbten Magrond an Bösartigkeit gleich tun können, doch die schrecklichen Albino-Wölfe aus den tiefsten Tiefen der Höhlen dieser Welt sind ihnen ebenbürtig. Nur ein Auge sitzt in der Mitte ihrer Stirn und ihre Mäuler zerreißen Knochen wie Fleisch...

wissen (es sei denn, sie klopfen die Wände ab).

Dort befinden sich die Mumien der Wächter Cheophrens, die erwachen und die Gruppe angreifen werden, sowie sie ungefähr in der Mitte des Korridors sind! Dies kündigt sich durch ein Knirschen an und dann erscheinen breite Risse im Mauerwerk, durch das wenig später die Mumien brechen werden und die Abenteurer sofort angreifen.

Die Mumien tragen leichte Rüstung und Schilde mit dem Symbol eines Auges sowie Speere: jene Ausrüstung, die sie auch im Leben während ihres Dienstes besaßen und mit der sie hervorragend umzugehen wissen.

Falls übrigens ein Abenteurer so schlau sein sollte, im nun wirklich engen Korridor die Mumien anzünden zu wollen, so gelingt ihm dies mit großer Wahrscheinlichkeit; allerdings wird sich die Gruppe dann einer (oder mehrerer) brennender Mumien gegenübersehen und auch der ätzende Rauch wird ihnen einige Probleme bereiten. Der Korridor endet wiederum vor einer gewaltigen Tür, die sich nur mit sehr viel Mühe aufschließen lässt. Zu beiden Seiten befindet sich die stehende Statue eines nur zur Hälfte wie ein Mensch aussehenden Wesens: Es sind humanoide Kreaturen, deren Köpfe die von Krokodilen sind!

Die Arme sind von den Ellenbogen abwärts geschuppt und enden in großen Klauen... Beide halten einen Arm erhoben und blicken an der Gruppe entlang vorbei den Korridor entlang; die Statuen sind nahezu lebensecht bemalt und ihre Augen scheinen aus Edelsteinen zu sein, denn sie reflektieren das Licht auf seltsame Art und Weise. Die Gestalten stellen die Wächter Cheophrens dar...

4) Saal der Fallen

Hinter dem Portal befindet sich ein weitläufiger, hoher Raum, von dem vier offene Gänge abführen. Ein oben spitz zulaufender Obelisk steht in der Mitte des Raumes, der von oben bis unten mit den fremdländischen Schriftzeichen bedeckt ist, die in einem schwachen Licht pulsieren.

Vor dem Obelisk befindet sich ein Thron, dessen Armlehnen in Löwenköpfen auslaufen. Scheinbar wurde diese Sitzgelegenheit aus einem einzigen Block eines schwarzen Steins gefertigt. Auf dem Thron sitzt die lebenszechte Figur

eines alten Mannes mit Glatze, der ein weißes Gewand und darüber ein Leopardenfell trägt (dies war der oberste Ratgeber des Herrschers Cheophren).

Sowie die Abenteurer eingetreten sind, flackert das Licht der Schriftzeichen auf und ein durchsichtiges Abbild des Gesichts des Mannes auf dem Thron erscheint, der die Gruppe anstarrt. Dann erschallt seine Stimme und alle anwesenden Personen können sie in ihrem Kopf wiederhören und sogar verstehen – ein äußerst irritierender und verstörender Effekt. „Frevler! Dies ist das Grab meines Herrn und Gebieters, Cheophren! Ihr seid in diese geweihten Hallen eingedrungen und werdet sterben. Kehrt um oder verspürt den Zorn Cheophrens!“ Damit flackert das Abbild und beginnt zu verblassen...

Dies ist in der Tat keine leere Drohung, denn die Korridore führen alle zu geschickt konstruierten Fallen!

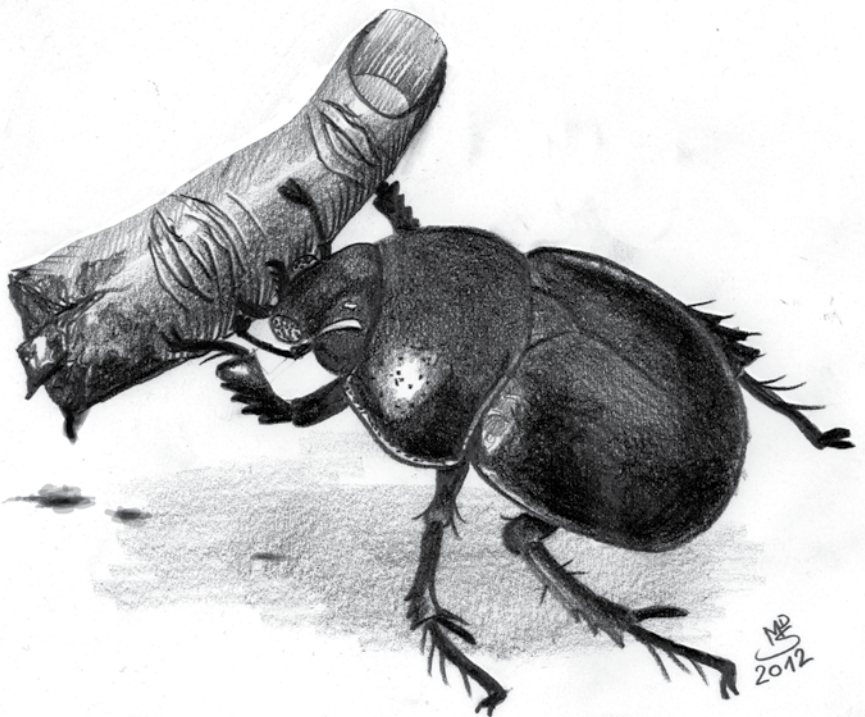
Gang a)

Dieser Gang führt zu einer Tür, die fest verschlossen zu sein scheint. Auch hier finden sich Wandgemälde, die allerdings schreckliche Szenen darstellen: Offenbar zerreißen gerade einige der Wesen mit den Krokodilsköpfen einen Grabschänder. An der Decke sind große kristallene Scheiben eingelassen, dahinter ist nichts zu sehen.

In Wahrheit ist die Tür am Ende des Ganges mit einer schrecklichen Falle gesichert: Sowie sie geöffnet wird, entlässt ein großer Behälter darüber einen riesigen Schwall einer zerstörerischen Säure, die sich über alle dort stehenden Personen ergießt und dann den gesamten Gang entlangfließt; außerdem werden beim Öffnen der Tür hinter der Gangdecke ebenfalls Behältnisse mit Säure geöffnet, so dass die dünnen Kristallscheiben zerbersten und einen tödlichen Regen freisetzen! Der Effekt der Säure ist im Laufe der Jahre zwar ein klein wenig schwächer geworden, aber dennoch immer noch vernichten. Hinter der Tür befindet sich unnachgiebiger Stein...

Gang b)

Auch dieser Gang zeigt auf farbenprächtigen Wandmalereien das Schicksal von Grabräubern, die offenbar von einer Meute von Raubkatzen gejagt werden. Die Tür am Ende des Korridors ist wiederum nur eine Attrappe, diesmal aus geschickt getarntem und bemalten,



Höhlenkäfer

Diese Kreaturen sind gewaltige Höhlenkäfer, die ebenso wie die Magrond an das Leben in lichtloser Dunkelheit gewöhnt sind. Sie werden von diesen gerne als Reittiere genutzt, können aber auch allein zu gefährlichen Gegnern werden...

dünnen Holz. Sowie mindestens ein Abenteurer die Mitte des Ganges erreicht hat, kippt der gesamte hintere Teil nach unten und alle dort befindlichen Personen stürzen in die Tiefe, durch die Türatrappe und weiter hinab in eine Grube, auf deren Grund rostige Speere das bedauernswerte Opfer erwarten. Sehr flinke Abenteurer können sich beim Wegklappen des Ganges eventuell durch einen schnellen Sprung nach hinten retten, ansonsten erwartet sie vermutlich der sichere Tod...

Gang c)

Auch dieser Gang endet vor einer Türatrappe, die wiederum mehrere Steinblöcke auslösen sollte, die dann auf vermeintliche Grabräuber herabgestürzt wären. Das Erdbeben hat jedoch den Mechanismus beschädigt, so dass einige der Blöcke bereits herabgestürzt sind und den größten Teil des Ganges unpassierbar gemacht haben...

Gang d)

Dieser Gang ist mit großen, verschiedenfarbigen Steinplatten getäfelt und führt offenbar in eine Art Raum, denn in einiger Entfernung ist in einem flackernden Licht die Statue einer Sphinx zu erkennen. Der Boden des Ganges endet links und rechts vor langgezogenen Gruben, in denen unzählige zischende und sich windende Schlangenkörper liegen, die offenbar durch kleine Löcher in den Wänden ein- und auskriechen können. Lediglich ein schmaler Mittelgang bleibt übrig, wenn die Gruppe in den Raum dahinter will. Außerdem befinden sich in der Decke lange Stangen, an denen jeweils eine halbmondförmige Sensenklinge befestigt ist; diese sind momentan in Spalten der Wände arretiert...

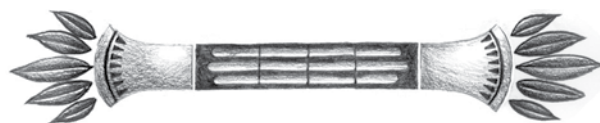
Plötzlich scheint die Sphinx lebendig zu werden und eine tiefe Stimme erschallt in den Köpfen der Abenteurer, die sie erstaunlicherweise alle verstehen können: „Wenn du den Weg der Schlangen willst gehen, musst du mir erst Rede und Antwort stehen!“ Dann ertönt ein Rätsel in den Gedanken der Abenteurer: „Einst lebte ein reicher Herrscher in den South Lands, der hatte drei Söhne. Als er aber alt und krank wurde, da rief er sie zu sich und erklärte ihnen, dass er das Reich nicht unter ihnen aufteilen könne, da dies einen Bürgerkrieg nach sich ziehen würde. Wer aber der Klügste von ihnen sei, solle alles erben und der neue Herrscher werden. Dann gab er ihnen ein Goldstück und sagte, dass jener sein Erbe würde, der damit etwas kaufen könne, das sein Schlafgemach damit ausfüllen würde! Der älteste Sohn nahm die Münze, ging zum Markt und kaufte eine Karre voll Stroh. Der zweite Sohn ging zum Markt und kaufte viele Säcke voller Federn. Der jüngste Sohn aber dachte nach, ging auf den Markt und kaufte zwei kleine Dinge, die er dann in seine Tasche steckte. Als die Söhne wieder vor dem Vater erschienen, zeigte sich, dass weder das Stroh noch die vielen Federn das Zimmer zur Gänze füllen konnten. Da aber nahm der jüngste Sohn die zwei kleinen Dinge aus der Tasche und bald schon war das gesamte Zimmer davon erfüllt... Was hat der neue Herrscher gekauft und womit hat er das Zimmer seines Vaters gefüllt? Beantwortet diese Frage und ihr sollt sicher den Weg der Schlange gehen!“

Das ist natürlich eine Lüge und der gesamte Gang ist eine Falle, die ungemein geschickt mit mächtiger Illusionsmagie getarnt wurde. Die Gruben rechts und links sind in Wirklichkeit fester Boden und der schmale Steg eine tiefe Grube, die in ein Loch mit aufrecht stehenden

Speeren führt. Daher war natürlich auch die etwaige Lösung des Rätsels leider völlig unnötig.

Lediglich der Gang ist real und endet weiter hinten vor einer Steinwand mit dem Gemälde eines Raums, wo vorher mit Hilfe einer Illusion die Kammer mit der Sphinx zu sehen war...

Sobald jemand in die Falle gestürzt ist, können die übrigen Abenteurer die Illusion durchschauen. Spätestens jetzt sollten sich die Abenteurer darüber Gedanken machen, wie sie diesen Raum wieder verlassen können. Wird er genauer durchsucht, so können sie entdecken, dass sich der Thron ganz offensichtlich bewegen lässt. Allerdings setzt dies eine weitere Falle in Gang und von der Spitze des Obelisken rast auf einmal eine goldene Lichtkugel auf die Gruppe zu; dies wiederholt sich noch einige Male, ehe die Magie des Obelisken erschöpft ist und auch das Leuchten der Schriftzeichen endet... Unter dem Thron befindet sich ein Schacht, der senkrecht in die Tiefe führt.



5) Grabräume der Priester

Am unteren Ende dieses Schachts finden sich die Abenteurer in einem großen Raum wieder, von dem rechts und links jeweils zwei Gänge abführen, sowie ein zweiflügeliges Portal am Kopfende, das wie

Priestermumie

Die Mumien der ergebensten und loyalsten Priester des Cheophren sind lediglich in verschlissene Bandagen und getränkte Stoffe gekleidet, wenn sie aus ihren Sarkophagen steigen, um die frevlerischen Eindringlinge mit Hilfe ihrer äonenalten Magie zu zerschmettern...

zwei mächtige Vogelschwingen aussieht und mit unzähligen verschiedenen Halbedelsteinen verziert worden ist. Große Säulen stützen die Decke, die wiederum mit roter Farbe bemalt worden ist. Ein Wandgemälde stellt wohl rituelle Begräbniszeremonien und die Anbetung verschiedener Götter und einer Gestalt dar, die unschwer als Cheophren zu erkennen ist.

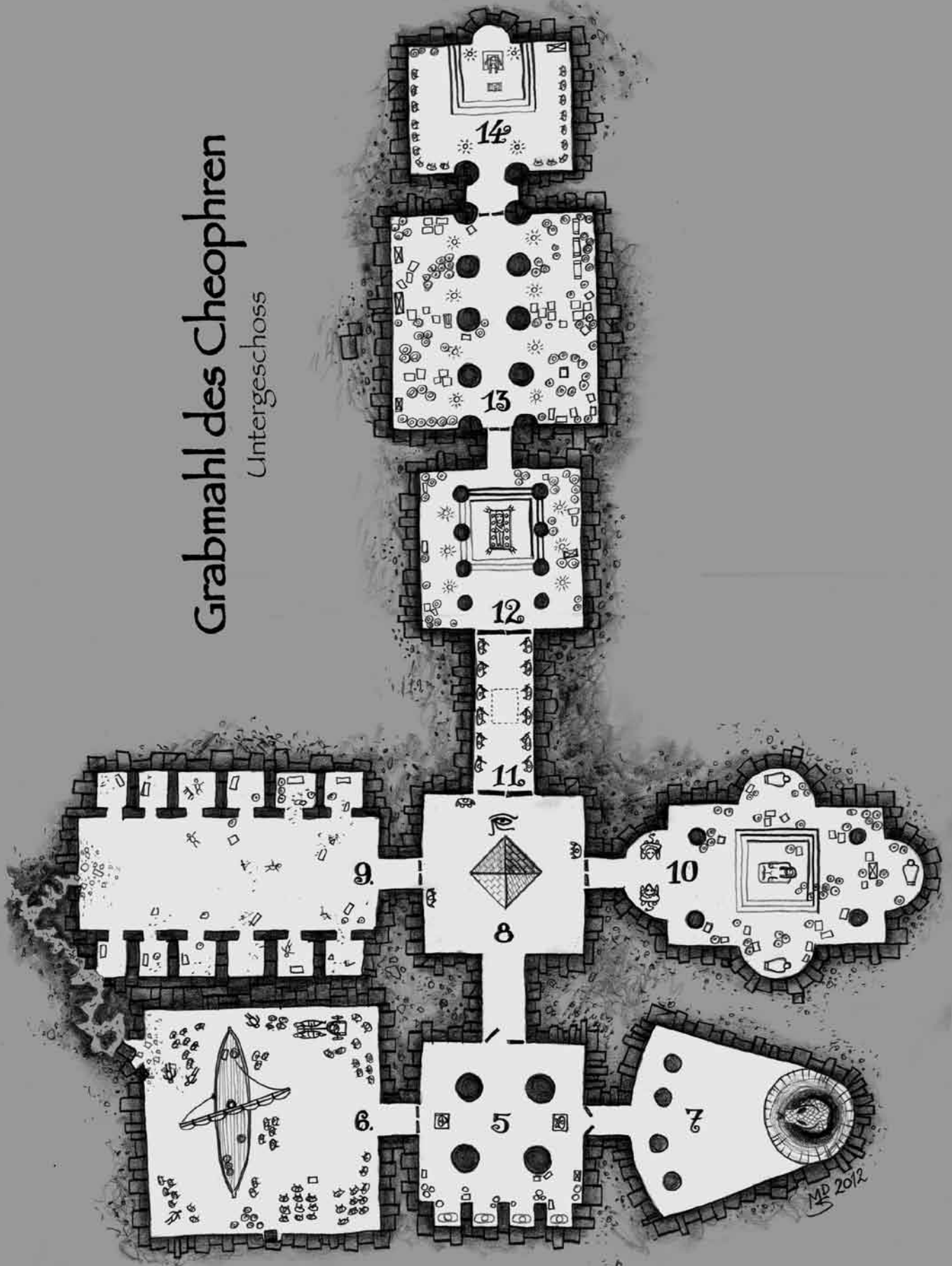
Vor jedem Gang sitzt die Statue eines glatzköpfigen Mannes, der völlig lebensecht bemalt worden ist. In den kleinen Steinkammern befinden sich die Sarkophage von jeweils einem der vier obersten Priester des damaligen Herrschers, die ihm treu ergeben waren und daher ebenso wie er vom Chaos durchdrungen sind.

Diese Sarkophage sind prächtig geschmückt mit Goldauflagen und Halbedelsteinen und stellen auf der Vorderseite wiederum die Person dar, die in ihr bestattet wurde. Einige Krüge und Truhen in den Kammern beinhalten die Grabbeigaben der hier Beigesetzten (hierbei handelt es sich vor allem um verschiedenartige Schmuckstücke, Gesamtwert 400 Goldcrowns). Natürlich befinden sich dabei auch verschiedene Töpfe und Krüge, in einigen kunstvoll versiegelten Tontöpfen befinden sich die Innereien der Mumien...

Außerdem lagern hier uralte Papyrusrollen, auf denen noch einige aus den Annalen der Menschen verschwundene Zaubersprüche niedergeschrieben stehen. Außerdem finden sich unter den verschiedenen Grabbeigaben auch mehrere kleine Amulette mit leicht magischen Eigenschaften: Ein Skarabäus mit ausgebreiten Flügeln aus schwarzem Stein (wird er an eine Waffe gehalten, so entzündet

Grabmal des Cheophren

Untergeschoss



diese sich), eine Kette mit einem Henkelkreuz, ein Amulett, das eine geöffnete Hand darstellt. In diversen Tonkrügen, die von Deckeln verschlossen werden, die verschiedene Tierköpfe darstellen, befinden sich drei noch intakte Heilsalben.

Die Priester Mumien in den Sarkophagen erwachen, sowie die Grabbeigaben geraubt werden und werden die Abenteurer mit Hilfe ihrer Zauberei angreifen.

Durch die Zauberei, welche ihnen über diese lange Zeit erhalten geblieben ist, stellen die Mumien eine schreckliche Bedrohung dar, obschon sie bei weitem nicht so kampferprobt sind wie die Wächter im oberen Bereich des Grabmals...

Die Abenteurer täten gut daran, alle von ihnen völlig zu vernichten, denn falls auch nur einer der untoten Priester ihrer Aufmerksamkeit entgehen sollte, wird er sie heimlich verfolgen und später mit Hilfe von Dämonen überraschend angreifen.

Die Tür stellt die einzige Möglichkeit dar, wie die Abenteurer diese Halle verlassen können.

6) Trophäenraum

Diese relativ schmucklose Kammer beherbergt einen langgezogenen, schlanken Schiffskörper aus Holz, zusammen mit bemalten Statuen als Ruderern und einem gereiften Segel. Desweiteren stehen im Raum unzählige Statuen aus Ton von Höflingen, Beamten, Soldaten und Priestern herum, scheinbar um Cheophren noch im Tode zu dienen. An einer Seite steht ein prächtig mit Gold verzierter Streitwagen, vor den wiederum die Statuen zweier weißer Pferde gespannt sind.

Entlang der Wände hängen und stehen die perfekt präparierten Köpfe und kompletten Körper von allerlei Tieren aus den South Lands, die so aussehen, als könnten sie jederzeit zum Leben erwachen... Ebenfalls an den Wänden aufgehängt sind unzählige reichverzierte Waffen, Speere, Schwerter und Schilde, die vor Gold und Zierart nur so glänzen (sie sind als echte Waffen untauglich, allerdings immerhin 300 Goldcrowns wert). Allerdings finden sich einige magische Pfeile unter den vielen Zierwaffen.

Alles ist in hervorragendem Zustand, allerdings können die Abenteurer diesen Anblick nicht allzu lange bewundern, denn sie entdecken ein grob aus dem Gestein gebrochenes Loch in einer der Wände, einige umgestürzte Statuen, Blut und mehrere tote Skaven in dieser Kammer. Die wenigen überlebenden Skaven haben sich in das Innere des Schiffes zurückgezogen, da dieses leichter zu verteidigen ist, und werden beim Erscheinen der Abenteurer langsam nach draußen kommen, dabei die Waffen gezückt und äußert vorsichtig und feindselig. Ihre Zähne sind gebleckt und ihre Schnauzen wittern unruhig - es geht zudem ein extrem penetranter Geruch nach Tier und Angstschweiß von ihnen aus! Plötzlich tritt ein besonders großer Skaven mit tiefschwarzem Fell vor und bedeutet seinen Gefolgsleuten, zurückzutreten.

Neben ihm erscheint eine alte Ratte mit schmutzigweißem Fell, die um den Hals eine Kette mit Knochen und verschiedenen Symbolen trägt, zudem einen kleinen Beutel an einem improvisierten Gürtel.

Ein massiger Umriss und ein wutentbranntes Schnauben hinter den normalen Skaven deutet an, dass sich dort ein gewaltiger Rat Oger aufhält. Der Anführer der kleinen Gruppe von Skaven ist Skavlik und der Grey Seer ist Rhissikit, und beide sind darauf aus, mit den Abenteurern einen „Handel“ zu machen.

Skavlik ist ein von seinem Clan verstoßener Stormvermin und zusammen mit ihm flohen auch seine Untergebenen vor der Strafe der Clanoberhäupter in die Wüste, wo sie schließlich auf der weiten Reise und Flucht vor ihrem Clan mit ihren fein entwickelten Sinnen die Spur

Skavliks Skaven-Rotte

Diese Horde von Skaven ist zur Zeit sehr, sehr unberechenbar und beständig auf dem Weg zur Revolte gegen ihren Anführer Skavlik, dem sie die Schuld für ihre Flucht vor dem Clan Kheserisk geben, da er einen Auftrag nicht zur Zufriedenheit der Clanoberhäupter ausführte.

Skavlik

Der Skaven mit dem tiefschwarzen Fell – was unter den Rattenmenschen als Segen ihrer Gottheit angesehen wird – ist weit intelligenter und muskulöser als seine Gefolgschaft. Skavlik hat unzählige Narben im Gesicht und auf den entblößten Stellen seiner Haut und eines seiner Ohren hängt in Fetzen herunter. Er weiß, dass seine Anhängerschaft ihn am liebsten töten würde, aber aus Angst dennoch folgen. Zusammen mit Rhissikit ist er der einzige in der Rotte, der wirklich weiß, dass die Abenteurer für sie die einzige Chance sind, lebend und heil aus der ganzen Angelegenheit herauszukommen. Skavlik trägt ein rostiges Kettenhemd, einen Helm und erstaunlicherweise ein zweihändig geführtes, vielfach gezacktes Schwert. An seinem erstaunlich agilen Schwanz befindet sich eine metallene Keule, die mit vielen Spitzen besetzt ist...

Rhissikit

Die Ratte mit dem weißen Fell und nur noch einem Auge – eine Augenhöhle starrt den Abenteurern blicklos entgegen – ist zusammen mit Skavlik aus dem Clan verstoßen worden und weiß besser als alle noch übrigen Skaven der Rotte, was dies für sie bedeutet.. Obschon Rhissikit seinen Anführer verabscheut und ihn am liebsten tot sehen würde, ist er doch schlau genug zu wissen, dass er ihn momentan noch benötigt. Der kleine Vorrat an Warpsstone, den der Skaven zum Zaubern benötigt, neigt sich dem Ende zu und seine vordringlichste Aufgabe ist es daher, neues Chaosgestein zu finden. Rhissikit trägt eine verschmutzte, weiße Robe, auf der ein großes Symbol der Gehörnten Ratte prangt, und zudem eine Kette aus den Knöcheln von Fingern um den bepelzten Hals...

Rattenogger

Dieser hünenhafte Rattenmensch scheint ständig dazu bereit, Lebewesen zu zerfleischen und grundlos loszustürmen, um jedwedes Leben zu vernichten. In der Tat wurde er eben zu diesem Zweck gezüchtet. Der eher kleine Skaven, der beständig an seiner Kette zieht und ihn bisweilen mit einer Peitsche zur Räson bringt, fällt neben der muskelbepackten und offensichtlich mutierten Bestie kaum auf. Das Monstrum trägt die zerfetzten Überreste von Rüstungen, die offenbar zusammengebaut wurden, um seiner riesenhaften Gestalt zu passen...

Skaven

Die übrigen Skaven sind ein wahrlich trauriger Anblick: Gekleidet in Fetzen und die Überreste von Rüstungen und mit einem wilden Sammelsurium an Waffen ausgerüstet, bieten sie ein Bild des Jammers. Offensichtlich sind sie extrem nervös und werden beim geringsten Anzeichen von Gefahr sofort entweder fliehen oder jenes Wesen angreifen, das sie bedroht. Sie fürchten Skavlik und einige von ihnen wissen auch, dass sie ohne ihren Anführer ohnehin völlig verloren sind. Dennoch ist ihre Loyalität nahezu auf einem Nullpunkt angelangt. Einige von ihnen, welche früher Skavliks engere Kampfgefährten waren, sind etwas bessere Kämpfer und tragen dementsprechend auch bessere Rüstung, wie zum Beispiel alte und verrostete Kettenhemden...

großer Mengen von Warpstone aufnehmen.

Der Anführer der Skaven weiß, dass seine Autorität auf sehr wackligen Beinen steht, wenn er nicht sehr bald Erfolge aufweisen kann, und der Kampf in dieser Halle hat nicht gerade dazu beigetragen, dass sein Ansehen bei seinen Gefolgsratten gestiegen ist. Er weiß, wenn er mit einer großen Menge an Warpstone zu seinem Clan zurückkehrt, wäre dieser eventuell bereit, ihm zu vergeben, auch wenn er danach ein Leben als Diener und Sklave führen müsste.

Noch besser wäre es natürlich, wenn er einen neuen Clan gründen könnte, und mit einem großen Vorrat an Warpstone würden sich schon bald andere Skaven um ihn scharen!

Doch seine Gruppe wurde von den fürchterlichen Magrond zurückgeschlagen und dezimiert und er weiß nun, dass er nur an das begehrte Chaosgestein herankommen kann, wenn er Hilfe hat... und die ist ihm gerade eben über den Weg gelaufen! „Menschdinger... wir gut Freunde. Keine Angst müssen haben! Fiep! Wir helfen gehen in Berg. Ja? Gut, ja? Quiek.“

Skavlik wird nur ungern mit der Sprache herausrücken, was es mit den toten Skaven auf sich hat und sich vor dem Thema drücken wollen, bis schließlich die graue Ratte das Wort ergreift, die erstaunlich gut Old Worlder spricht: „Hört! Wir brauchen Hilfe. Ihr seid da. Ihr wollt in Berg – wir sind da. Wir müssen helfen zusammen, sonst wir alle sterben. Rhissikit hat gesprochen. Fiep!“

Die graue Ratte wird von den Magrond berichten, die sogar die Skaven nur noch aus uralten Sagen kennen. „Geschichten sagen, sind Diener von Gott der Pestilenz. Skaven oft auch dienen diesem Herrn, doch nicht wir. Müssen kämpfen, dann Stein unser. Quiek.“

Der geifernde Rat Oger lässt sich nur schwer unter Kontrolle halten und auch einige der stärkeren Skaven murren, als ihnen berichtet wird, dass beide Gruppen zusammen vordringen werden (falls die Abenteurer darauf eingehen sollten). Einer der Rattenmenschen beginnt zu zischen und zu toben, bis Skavlik ihn einfach niederschlägt, allerdings ohne ihn zu töten, denn er weiß, dass er jede Ratte brauchen wird. „Dumm! Du dumm! Wir keine Zukunft ohne Stein, fiep, wir müssen finden Stein...“

Die Skaven werden sich relativ feige im Hintergrund halten, allerdings bei Kämpfen durchaus ihren „Mann“ stehen, da sie wissen, dass sie ohne die Gruppe ziemlich aufgeschmissen sind. Wie auch immer, nachdem diese Angelegenheit geklärt ist (falls die Abenteurer sich nicht mit den Skaven verbünden wollen, werden sich diese zunächst zurückhalten) kann der Ausgang aus diesem Trophäenraum gesucht werden. Dieser befindet sich am hinteren Ende und wird durch eine massige Tür versperrt, die mit Gold überzogen wurde und mit zahlreichen Schriftzeichen bedeckt ist.

Ein gewaltiges Auge ist in etwa zwei Meter Höhe angebracht, dessen Augapfel wohl aus einem riesigen Stück Bernstein besteht, denn es leuchtet im Schein der Fackeln golden auf. „Feinde gingen durch diese Tür, quiek, werden warten...“ Die graue Ratte beginnt, einen Klumpen einer schwarzen Substanz zu essen (natürlich Warpstone), dann sind auch die Skaven bereit, der Gruppe zu folgen.

7) Götzensaal

Nach einem kurzen Gang, in dem einige Blutspuren zu sehen sind, was die Skaven zu gedämpfter Freude veranlasst, kommt die Gruppe erneut in eine hohe Kammer, deren Decke kuppelförmig geformt ist.

Eine riesige Statue eines Menschen mit Schlangenkopf ragt etwa ab dem Oberkörper aus einem tiefen Schacht, der rings um die Statue verläuft und dessen Tiefe nicht auszumachen ist. Die Wände sind wiederum mit zahlreichen Szenen aus dem Leben eines Herrschers

bemalt. Auf einmal bemerken die Abenteurer, dass alles Metall mit unwiderstehlicher Kraft in Richtung der Statue gezogen wird! Diese dient als eine Art riesiger Magnet und je näher die Abenteurer ihr kommen, desto stärker wird auch die Anziehungskraft. Auch Waffen werden nahezu magisch angezogen Abenteurer, die sich nicht sofort ihrer Rüstungsteile entledigen oder von ihren ungerüsteten Kameraden zurückgezogen werden, stürzen über den Rand des Schachts und bleiben einige Meter weiter unten ebenfalls an der Statue hängen. Dort bemerken sie dann auch zum ersten Male den merkwürdigen Gestank, der aus der Tiefe emporsteigt...

Mit einem Male wird eine riesige, weiße Schlange sichtbar, der

Wächterschlange

Ein untotes Monstrum und die perfekte Kreatur, um eine alte Grabstätte zu beschützen, stellt die Wächterschlange einen tödlichen Gegner für die Grabschänder dar. Das faulige und verwesende Fleisch fällt zwar von ihrem Körper herab, aber mächtige Zauber und gewisse Konservierungstechniken haben sie für eine lange Zeit weiterleben lassen! Vor allem das Gift, das von den gewaltigen Zähnen dieser Bestie tropft, kann bei einem Biss sofort tödlich sein ...

aber das verbleibende Fleisch in Fetzen vom Körper hängt und deren Schuppen teilweise auch schon abgefallen. Offensichtlich ist dieser Wächter vor langer Zeit gestorben und versucht nun – durch uralte Zauberei gebunden – als untoter Schrecken seine Wachaufgabe weiter zu erfüllen. Die Riesenschlange greift vor allem jene Personen an, die an der Statue hängen, da diese eine leichte Beute darstellen

8) Die Kammer des Siegels

Diese Kammer ist relativ leer, es führen drei Gänge hinaus, von denen einer so groß ist, dass leicht drei Mann nebeneinander gehen können, die anderen wiederum eher normale Ausmaße haben. Die Blutspuren führen den rechten Gang entlang...

In der Mitte dieser Kammer befindet sich eine goldene Pyramide, die mit in Silber eingelegten Schriftzeichen bedeckt ist. Diese glühen unregelmäßig auf und ein flackerndes, waberndes und dreidimensionales Auge (das ebenso aussieht wie einige der Schriftzeichen) schwebt in der Luft darüber. Zwei der abführenden Gänge sind mit schweren, runden Metalltüren verschlossen, die sich offenbar mit einem erheblichen Kraftaufwand zur Seite schieben lassen würden.

Links davon sitzt jeweils die hochaufgerichtete Statue einer mannsgroßen Katze aus schwarzem Stein, die diese Durchgänge zu bewachen scheint. Auch diese Türen sind mit den mysteriösen Symbolen bedeckt, die zusammen mit der Pyramide in einem unheimlichen Licht aufflackern...

Dies ist die Kammer des großen Schutz- und Wachssiegels, das verhindern soll, dass die Totenruhe der hier Ruhenden von Untoten wie Leichenfressern gestört wird – kein Untoter, weder Ghoul noch Ghost, kann die Türen berühren, ohne vernichtet zu werden. Dies gilt auch für das verderbte Volk der Magrond und alles andere Chaosgezücht...

Dummerweise für Cheophren hält ihn dieser uralte und machtvolle Zauber auch davon ab, seine Ruhestätte zu verlassen! Sobald jedoch die runden Metalltüren zur Seite gerollt werden (in welchem Falle die Abenteurer ein leichtes Kribbeln in ihren Händen spüren und die Zeichen rhythmisch zu pulsieren beginnen), erlischt das Licht und die Kammer fällt in absolute Finsternis! Sollten die Abenteurer dem Gang zu den Grabstätten der Dienstmoten noch nicht gefolgt sein und

gegen die Magrond gekämpft haben, werden diese nun mit voller Wucht über sie herfallen. Ansonsten liegt der Weg zu den Grabkammern jetzt frei und eine Art Raunen geht dabei durch die Gänge und Räume der Ruhestätte Cheophrens.

9) Gräber der Diener

Der runde Gang führt in eine großräumige Kammer, wo sich jeweils eigene, kleine Grabstätten befinden, die durch einen offenen Eingang betreten werden können. Dort befinden sich die aufgebahrten Leichname der verschiedensten Diener und Untergebenen Cheophrens, die ihm wohl auch in seinem Leben nach dem Tode weiterhin dienen sollten. Die mumifizierten Leichname wurden offenbar teilweise angefressen und die meisten Grabbeigaben sind zerstört oder wild in den kleinen Kammern durcheinandergeworfen worden; anhand dieser Grabbeigaben kann man auch erkennen, was der hier ruhende Diener für eine Position innehatte.

Es führt aus diesem Raum zwar keine Tür ab, aber im hinteren Teil befindet sich ein aus der Wand gebrochenes Loch, das wiederum in einen von stinkender Verwesungsluft erfüllten Gang führt. Sollten die Abenteurer so verrückt sein, diesen Gängen zu folgen, so werden sie bald schon in die Wohnhöhlen der Magrond kommen, die sie heftigst attackieren werden...

In den hinteren Kammern und dunklen Ecken halten sich jene Magrond versteckt, die gegen die Skaven gekämpft haben und nun versuchen werden, die Abenteurer einzeln anzugreifen und schnell niederzumachen, wenn irgendwie möglich.

Allerdings sind die Magrond von Natur aus feige, der Kampf aus dem Hinterhalt ist ihre Stärke, und daher werden sie wahrscheinlich relativ bald fliehen, um Verstärkung zu holen und ihrem Stamm mitzuteilen, dass die Ruhe des von Nurgle gesegneten Cheophren gestört wurde...

10) Neferitis Grabkammer

Der kleinere Gang ist mit dem gemalten Lebensweg einer wunderschönen Frau verziert worden, der ihr Leben von der Geburt bis zu ihrem Tode zeigt. Vor dem Raum an Ende des Korridors stehen zwei Statuen aus schwarzem Stein, die goldene Stäbe in den Händen halten, Löwenköpfe auf den Schultern tragen und einander zugewandt sind, also in Richtung des Eingangs blicken.

Die Kammer am Ende ist zwar relativ klein, dafür aber so überwältigend schön eingerichtet, so dass es selbst erfahrenen Schatzjägern den Atem rauben dürfte.

Ein gewaltiger, wundervoll mit Gold und Edelsteinen verzierter Sarkophag mit dem Abbild einer schönen, jungen Frau ruht in der Mitte dieser Kammer. Die Wände ringsum sind mit Wandmalereien bedeckt, die allerdings ebenfalls durch Halbedelsteine, Gold- und Silberauflagen verfeinert wurden. Unzählige Grabbeigaben füllen die Kammer, zumeist versiegelte Tonkrüge, Statuetten, reichverzierte Möbelstücke und kunstvolle Wandteppiche. Drei kleinere und relativ schmucklose Sarkophage liegen in drei kleinen Nischen; in ihnen be-

Dienermumie

Bei diesen Mumien handelt es sich um die ehemaligen Dienerinnen der Herrscherin Neferiti und sie werden alles tun, ihre Herrin zu schützen, sollte diese in Gefahr geraten. Sie sind ihr im Tode noch genauso loyal ergeben wie im Leben. Allerdings sind sie in den Künsten des Kampfes nicht ausgebildet worden und verfügen nur über sehr begrenzte Fähigkeiten, Eindringlinge zu vertreiben...

Skarabäenschwarm

Ein wimmelnder und schwarzglänzender Strom von gepanzerten Käfern, die bei allen ihren Bewegungen ein unheimliches, schabendes Geräusch verursachen, so sieht ein Schwarm dieser Insekten aus den fernen South Lands aus. Wer so unglücklich ist, diesen Tieren zum Opfer zu fallen, wird sehr schnell feststellen, dass diese nicht so ohne weiteres zu töten sind, denn ihr Rückenpanzer ist extrem hart und die Bisse der stets mahelnden Mundzangen sind ebenfalls mehr als schmerzhaft...

finden sich drei einbalsamierte Mumien (dies sind die einstigen Dienerinnen von Neferiti, die ihr auch auf ihrem Weg ins Totenreich folgen sollten)...

Diese Mumien werden erst dann zu einem unheiligen Leben erwachen, falls ihre Herrin Neferiti sie wieder erweckt, was sie bisher aber tunlichst unterlassen hat.

Ein silberner Schrein mit Schriftzeichen aus Gold und eingelekten Halbedelsteinen, der eine Pyramide darstellt, an deren Ecke jeweils eine Frau steht und die Arme zu Spitze reckt, erfüllt den Raum mit seinem Glanz. Ebenfalls hier lagert eine mächtige Truhe, auf deren geschlossenem Deckel ein liegender Schakal aus schwarzem Stein ruht. Wird die Truhe geöffnet, so werden die Abenteurer vom Inhalt förmlich geblendet: Alabasterkunstgegenstände, Edelsteine, fremdländischer Schmuck, goldenes und silbernes Geschirr und alte Goldmünzen funkeln ihnen entgegen (Gesamtwert 1000 Goldcrowns). Unter diesen gesammelten Schätzen sind unter anderem auch einige alte Artefakte, die Neferiti als Grabbeigabe mit auf den Weg gegeben worden sind: Ein Armband mit Halbedelsteinen, ein fremdländisches, mit Gold und Silberfäden und Halbedelsteinen geschmücktes Kleid, ein Überwurf aus Katzenfell (ermöglicht die Verwandlung in eine Katze), ein prächtiger Kopfschmuck aus Jade, ein reichverzierter Dolch, ein goldenes Ankh, ein Speer und ein langgezogener Schild.

Wird der Sarkophag geöffnet, so ist er bis auf eine reichverzierte, goldene Totenmaske völlig leer...

Diese Totenmaske, die das Gesicht einer bezaubernden Frau darstellt, trägt eine mächtige Zauberei in sich: Falls sie eine weibliche Person aufsetzt, verspürt sie ein Kribbeln, und sie kann die Maske nicht mehr abnehmen; das Gefühl steigert sich in unerträgliche Schmerzen, bis sich die Maske förmlich auflöst und die betroffene Person mit einem Male wesentlich attraktiver geworden ist. Egal, ob die Abenteurer den Sarkophag oder die Truhe öffnen, in jedem Falle werden sie kurze Zeit später eine unangenehme Überraschung erleben.

Aus dem Korridor hinter ihnen ertönt nämlich auf einmal das Schaben und Knacken unzähliger Insektenbeine und dann flutet eine wahre Heerschar von Skarabäen in die Kammer, um sofort über die verutzten Abenteurer herzufallen, die förmlich unter diesen Kreaturen begraben werden.

Der Ansturm dieser Kreaturen scheint kein Ende nehmen zu wollen, doch auf einmal ertönt eine herrische Frauenstimme und die Insekten lassen von den Gruppenmitgliedern ab, um durch den Korridor wieder spurlos zu verschwinden...

Im Eingang zur Grabkammer steht eine schlanke, hochgewachsene und atemberaubend schöne Frau mit langen schwarzen Haaren. Sie trägt ein goldenes, mit Edelsteinen besetztes Diadem und eine Art Kleid aus schimmernden Goldplättchen, das an der Seite offen ist und in der Hand hält sie eine Geißel...

Wird sie näher betrachtet, so können die Abenteurer sehen, dass

ihre gebräunte Haut irgendwie unnatürlich faltig aussieht, was ihrer unglaublichen Schönheit aber nur sehr bedingt schadet.

Sie schreit die Abenteurer in befehlsgewohntem Ton in einer fremdartigen, melodisch klingenden Sprache an, stutzt dann aber, als diese sie nicht verstehen und wechselt nach einigen Versuchen zu einem gebrochenen Old Worlder: „Frevler! Ihr wagt es, meine letzte Ruhestätte zu entweihen! Sagt, was habt ihr hier zu suchen, ehe ihr einen entsetzlichen Tod sterben werdet!“ Nun ist es an der Abenteurergruppe, diese einstige Königin der South Lands davon zu überzeugen, sie nicht an Ort und Stelle zu vernichten. Natürlich ist dies Neferiti, die von ihrem Gemahl – sozusagen als Strafe – wieder ins Leben zurückgeholt wurde, um ihm auf ewig als Sklavin zu dienen. Dennoch wird sie nicht so ohne weiteres zu überzeugen sein, Grabräuber wieder ziehen zu lassen...

Lediglich die Tatsache, dass die Abenteurer ihren ehemaligen Gemahl eventuell töten und sie von diesem schrecklichen Dasein befreien könnten, lässt sie in ihrem Zorn innehalten und nachdenklich, traurig werden. „Das Totenreich! Wie sehne ich mich nach den Gestaden dieses mir für immer verschlossenen Landes.“

Ihre Gestalt strafft sich und sie deutet mit der Geißel auf die Abenteurer. „Ihr werdet die Werkzeuge meiner Rache sein! Ihr elenden Maden werdet meinen Gemahl Cheophren endgültig vernichten und mir somit den Pfad ins Totenreich ebnen. Oder ihr sterbt hier und jetzt...“

Sie blickt an sich herab und zum ersten Male bröckelt die Fassade ihrer herrischen Art. „Ich bin dieses Daseins überdrüssig. Einst war ich die Herrin eines gewaltigen Reiches, nur dem Willen der Götter und dem meines Gemahls untertan. Nun aber bin ich gefangen in einem toten Körper, Sklavin Cheophrens...“

Neferiti kann und wird sich nicht daran beteiligen, Cheophren zu töten – sie weiß aber, dass es nur wenige Wege gibt, ihren ehemaligen Gemahl zu vernichten, da er sich mit mächtiger Magie umgeben hat.

„Ich kann mich meinem Ehegemahl nicht zeigen – würde ich es tun, wäre ich sofort endgültig seinem Willen untertan. Nicht nur, dass er mich durch schwarze Magie zurück in dieses verdammenswerte Leben gerufen hat, nein, es gelüstet ihn nun auch wieder nach meinem Fleisch!“

Sie wird den Abenteurern mitteilen, dass Cheophren gegen herkömmliche Waffen immun ist und lediglich Zauberei die volle Wirkung bei seinem untoten Leib zeigen wird. „Ihr müsst seinen Wachen zei-

Neferiti, mächtige Mumie

Diese Untote sieht aus wie eine wirklich wunderschöne, alterslose Frau mit dunkler Haut, schulterlangen schwarzen Haaren und einer atemberaubenden Figur. Sie trägt einen Stirnreif, der eine Schlange darstellt, die sich über ihre Stirn gerade aufrichtet, eine große Kette aus Goldplättchen und glänzenden Edelsteinen und ein enganliegendes Gewand, das am Oberkörper aus hauchdünnen Goldplättchen besteht, an den Armen in durchsichtigen Stoff übergeht, dazu eine Art Rock aus weißem Stoff. An einem reichverzierten Gürtel hängt ein Dolch, der einen Griff hat, der einer Katze nachempfunden ist. Neferiti ist offenbar stark geschminkt und so fällt es zunächst schwer zu sehen, dass ihre Haut unnatürlich faltig ist. Neferiti ist es gewohnt, zu herrschen, und daher ist ihr Ton befehlsgewohnt. Allerdings hadert sie mit ihrem Schicksal und ist dazu bereit, sich über alle Konventionen hinwegzusetzen und den Abenteurern sogar zu helfen, wenn nur endlich ihr verhasster Gemahl zu Tode kommt und sie in Frieden ruhen lässt...

gen, dass er nicht mehr der ist, für den sie ihn halten! In ihren Augen erscheint er als der Herrscher aus alter Zeit, doch wenn sie die Wahrheit erkennen, werden sie ihn mit Sicherheit vernichten! Es sind die Wächter des Totenreiches und sie lassen alle jene, die von diesem Ort entfliehen...“

Cheophren trägt ein Amulett aus Alabaster, das einen stilisierten Falken mit ausgebreiteten Schwingen darstellt. „Wenn ihr ihm dieses Amulett entreißen könnt, werden die Wächter seine Täuschung endlich durchschauen können...“

Neferiti wird es nicht zulassen, dass ihre Ruhestätte durch Grabraub entweicht wird, und sich notfalls mit Gewalt und aller ihr zur Verfügung stehender Macht dagegen zur Wehr setzen!

1) Fallenkorridor

Der sandbedeckte breite Gang, der zu der Grabstätte des einstmals mächtigen Herrschers Cheophren führt, ist mit heimtückischen Fallen geradezu verseucht! An beiden Seiten stehen die steinernen Figuren von Wächtern mit Falkenköpfen, die Speere zum zustechen bereithalten und in der anderen Hand reichverzierte Schilde tragen. Die Wände sind mit Malereien bedeckt, die offensichtlich den Aufstieg eines Mannes zur Macht darstellen sollen, unterbrochen von unbekannten Schriftzeichen.

Ein leichter Illusionszauber liegt auf dem Korridor, der den Anschein erweckt, die Statuen würden jeden Moment zustechen und die Abenteurer mit wütenden Blicken betrachten! Dies soll allerdings lediglich von der Falltür ablenken, die unter der Sandschicht verborgen liegt und deren Fugen fast völlig mit dem umgebenden Steinboden abschließen. Sobald mindestens zwei Personen auf dieser Falltüre stehen, klappt der Boden auf und sie stürzen in eine dunkle Tiefe, wo sie in einem stinkenden Tümpel landen.

Die Wände sind glitschig und glatt und jeder gefangene Abenteurer läuft Gefahr, jämmerlich zu ertrinken und wird nach und nach immer mehr von dem giftigen Brackwasser schlucken...

Ein lautes Platschen lässt erahnen, dass sich irgendeine Kreatur zusammen mit ihnen hier unten aufhält und in der Tat ist dies ein monströses Albino-Krokodil, durch Zauberei zu einem untoten Dasein verdammt, das hier auf Opfer lauert. Der Gestank nach Verwesung wird nahezu unerträglich und vor den unglückseligen Abenteurern schießt ein fleischgewordener Alptraum aus dem Tümpel, ein weißes Krokodil, das nur noch zum Teil Fleisch über den Knochen trägt und sofort mit seinem gewaltigen Maul nach ihnen zu schnappen beginnt

Die Falltür klappt nicht wieder nach oben und daher können die übrigen Gruppenmitglieder von oben nur dann helfend eingreifen, falls sie schnell reagieren! Doch ist dies nicht die einzige Falle, welche

Krokodilschrecken

Die schon seit unzähligen Jahren hier eingekerkerte Bestie hat nur den einzigen Daseinszweck, Eindringlinge ins Grabmal zu zerfleischen! Das riesige Untier ist gewiss doppelt so groß wie ein voll ausgewachsenes Tier dieser Gattung und besitzt weiße, faulende Schuppen und ein unnatürlich großes Maul. Dieses furcht-einflößendes Geschöpf ist ein Gegner, der in der Finsternis des Schachts noch tödlicher ist...

die Gruppe von der prächtigen Grabkammer des Cheophren trennt: Kaum einige Meter weiter nämlich sind zwei der Statuen tatsächlich mit einem Mechanismus versehen, der ihre Arme mit den Speeren zustoßen lässt. Danach aber stehen die Abenteurer vor einer doppel-flügigen Türe, auf der das Relief einer Sphinx abgebildet ist.

12) Große Grabkammer

In dieser gewaltigen und prächtigen Kammer, deren Decke spitz zuläuft, sind alle Wände mit Gold, Silber und Edelsteinen verkleidet! Mehrere Feuerschalen verbreiten flackerndes Licht, das von diesen Wänden strahlend reflektiert wird und alle jene Grabbeigaben sichtbar macht, die sich hier befinden und deren Anblick den Atem der Abenteurer sicherlich stocken lässt. Inmitten des Raumes und von einem goldenen Licht angestrahlt, das von der Deckenspitze auszugehen scheint, liegt ein prächtig mit Halbedelsteinen und mit Gold verzierter Sarkophag auf einem schwarzen Steinpodest, an dessen vier Ecken die Köpfe von Schakalen zu sehen sind. Unnötig zu erwähnen, dass der Sarkophag völlig leer ist...

Am hinteren Teil der Wand befindet sich ein grandioses Wandgemälde, das mit Halbedelsteinen verfeinert wurde und die Herrschaftspyramide des Reiches darstellt: Unten befinden sich die Bauern und Arbeiter, dann folgen die Handwerker, Klagefrauen und Tänzerinnen, dann Schreiber, Beamte und Priester, schließlich Hofbeamte, Generäle und Hohepriester und ganz oben das Herrscherpaar; die Figur von Neferiti wurde offenbar durch große Hitze zerstört! Ansonsten befinden sich hier unzählige Truhen voller Statuetten aus Elfenbein, Alabaster, Gold, Silber und Kupfer, Schmuck aus Edel- und Halbedelsteinen, sogar Gebrauchsgegenstände wie Spiegel und Kämmen aus Edelmetallen, alles in allem ein gewaltiger Schatz...

Besonders ins Auge fällt ein Schrein aus purem Gold, der von goldenen Statuen, die Frauen darstellen, umringt wird und quadratisch

Dienermumie

Bei diesen animierten Untoten handelt es sich um Mumien, die einst ihrem Herrn und Meister als Leibsklaven gedient haben und von ihm nun als Wächter missbraucht werden. Sie sind nur sehr einfach mumifiziert worden und daher bereits relativ zerfallen, die Bandagen hängen ihnen in Fetzen vom Körper...

ist, bedeckt mit unzähligen Schriftzeichen und verschönert mit Edelsteinen! Auffallend ist, dass mehrere Tonkrüge neben dem Sarkophag zerstört wurden (in ihnen befanden sich einst die Innereien des toten Cheophren).

Es führt nur ein einziger Gang aus dieser überwältigenden Kammer...

13) Große Schatzkammer

War die vorherige Kammer überwältigend, so ist dieser Saal wirklich geradezu atemberaubend! Goldene und silberne Statuen stehen hier verteilt, prächtige Nachbildungen von Schiffen, allesamt vergoldet, Tierstatuetten und Streitwagen, Obelisken und Pyramiden, mächtige Spiegel, vergoldete Möbelstücke und verspielte Säulen...

Obwohl es nahezu unmöglich ist, die Augen von all' dem Glanz auf ein ganz bestimmtes Stück zu wenden, fällt der Gruppe doch die Ansammlung von Masken mit Tierköpfen auf, die an einer der Wände nebeneinander aufgereiht hängen: Es handelt sich um die Nach-



bildung eines Falken-, eines Schakal-, eines Katzen-, eines Reiher-, Schlangen-, Hasen- und eines Stierkopfes; sie bestehen aus Gold und sind offensichtlich dazu da, aufgesetzt zu werden. Natürlich sind die Masken durch mächtige Magie verzaubert und falls ein Abenteurer sie aufsetzen sollte, ändern sich seine Attributswerte (diese Prozedur ist allerdings nur einmal möglich):

Diese Masken sind von unschätzbarem Wert und wenn ihre Magie verwendet wurde, sind sie immer noch für gut und gerne pro Stück 100 Goldcrowns an reinem Materialwert zu verkaufen (ein Sammler zahlt bis zum Doppelten dieses Preises)...

Desweiteren sind hier noch folgende magische Schätze zu finden: Magische Rüstung, Bow of Distance, Horn of Valour, Fortitude Ring, Schild, Speer. Lediglich ein Gang führt aus dieser goldglänzenden Kammer. Hier werden die Abenteurer von einer Horde Mumien erwartet, die sich hinter den riesigen Schätzen versteckt haben und nun über sie herfallen!

Sollten sie vor der letzten Konfrontation mit Cheophren fliehen wollen, so werden nicht nur die Skaven sie aufzuhalten versuchen, sondern auch die ihnen mittlerweile heimlich folgende Horde der Magrond sie attackieren...

15) Thronsaal

Diese letzte Kammer ist leuchtend bunt bemalt und zeigt auf ihren Wandgemälden den Weg der Sonne durch das Totenreich, die wiederum jeden Morgen den Herrscher wiedererweckt. Verstörend ist jedoch der Effekt, den die schwarzen Steinplatten haben, die im dunklen Sternenhimmel Verwendung fanden: Bereits bei ihrem Weg zu Kammer verspüren die Abenteurer ein unangenehmes Krabbeln und ein Übelkeitsgefühl, wenn sie dann ankommen, können sie erkennen, dass gewisse Steinplatten die Dunkelheit förmlich anziehen scheinen (dies ist natürlich der Warpstone, den die Rotte der Skaven gespürt hat)!

Diese große Menge an dem verfluchten Chaosgestein hat natürlich Auswirkungen auf die Menschen in der Kammer: Es ist durchaus möglich, dass sie einer schrecklichen Veränderung unterliegen.

Ein großer Thron aus schwarzem Stein, mit goldenen Einlegearbeiten, beherrscht diesen Raum, in dessen dreieckigen Nischen flackern die Feuerschalen ein unheimliches Licht verbreiten.

Vor dem Thron steht eine niedrige Säule, auf der eine Art Leseputz ruht: Darauf wiederum liegt eine Sammlung von Papyrusrollen, auf der wiederum in dunkelroter Schrift (natürlich Blut) alle Geheimnisse der alten Reiche der South Lands niedergeschrieben stehen. Es ist das von der Gruppe gesuchte Book of Abubeker!

Rechts und links stehen in der Kammer dunkelhäutige Menschen, die statt Händen mächtige Klauen und auf dem Hals Krokodilsköpfe

Grabwächter

Diese wahrlich grimmig dreinblickenden Wächter des unto-ten Cheophren sind Geisterwesen, die allerdings in körperlicher Form manifestiert worden sind. Sie haben die muskulösen Körper von gewaltigen, dunkelhäutigen Menschen, dazu allerdings Krallenhände und Krokodilsköpfe. Durch einen der vielen Tricks Cheophrens wurden sie von ihm dazu gebracht, ihm zu dienen, obwohl sie eigentlich jeden Frevel gegen die Herrscher des Totenreiches sofort furchtbar ahnden würden. Es sind schreckliche Gegner und die einzige Hoffnung ihrer Kontrahenten besteht darin, sie auf ihre Seite zu ziehen...

Das „Buch von Abubeker“

Diese Sammlung von uralten Papyrusrollen, die in den Händen der Abenteurer knistern und sich so anfühlen, als würden sie jeden Augenblick zerfallen, enthält den gewaltigen Wissensschatz des Gelehrten und Schwarzmagiers Abubeker, der vor vielen Jahren in den South Lands gelebt hat (allerdings auch niedergeschrieben in der Sprache dieses Landes).

Entgegen ihrem Aussehen aber sind diese Papyrusrollen mit normalen Mitteln nicht zu zerstören, auch normales Feuer kann ihnen nichts anhaben. Magisches Feuer oder gewisse Rituale könnten die uralten und verbotenen Schriften zwar vernichten, doch in diesem Falle wird ein Wächterdämon freigesetzt, der die Frevler wutentbrannt attackiert...

In den Aufzeichnungen Abubekers wird genau auf die Umtriebe der Chaosgötter eingegangen und hier findet sich eine wirklich einmalige und sehr ausführliche Beschreibung der Chaosmächte und ihrer Anhänger (unnötig zu sagen, dass auf den Besitz dieses Werkes im Empire die Todesstrafe steht). Neben diesem ohnehin schon extrem brisanten Inhalt enthält das Buch des Abubeker obendrein eine unglaubliche Anzahl an schwarzmagischen Zaubersprüchen, die in dieser Menge mit Sicherheit ihresgleichen sucht. Auf den Papyrusrollen versammelt sind alle bekannten Demonology- und Necromancy-Zauber, sowie eine große Menge von jenen Sprüchen, die im Laufe der Jahrhunderte verlorengegangen sind, darunter auch einige Battle Magic- und Illusionist-Sprüche

fe sitzen haben! Bekleidet sind sie lediglich mit einem Lendenschurz und einem weißen Kopftuch und sie blicken alle den Abenteurern aufmerksam entgegen.

Auf dem Thron sitzt ein muskulöser, hochgewachsener Mann von edlem Äußeren, der in einer Hand eine verzierte Geißel und in der anderen einen Krummstab hält; auf seinem Kopf ruht eine spitz zulaufende, weiße Krone und er trägt nur eine Art weißen Rock.

Um seinen Hals ruht ein großes Halsband, das aus unzähligen Halb- und Edelsteinen gefertigt wurde und an einem goldenen Band hängt die Abbildung eines Falken als Anhänger. Auch seine Haut wirkt grobporig und faltig, eine Folge der Wiederauferstehung des Herrschers...

„Tretet näher, Sklaven. Ich bin euch zu Dank verpflichtet, da ihr es endlich ermöglicht habt, dass ich diese Gruft verlassen kann!“

Falls die Abenteurer erstaunte Gesichter machen sollten, lässt sich Cheophren dazu herab, ihnen dies genauer zu erläutern: „Dumme Narren! Das Portal konnte weder von mir noch den Dienern des Nurechle geöffnet werden, ohne dass wir dabei erheblichen Schaden hätten erleiden müssen. Ich werde euch daher gestatten, als meine niedrigsten Sklaven zu arbeiten, so dass ihr jeden Tag eurer bedauerenswerten Existenz bedauern könnt!“ Er deutet mit dem Krummstab auf seine Wächter und diese treten einen Schritt vor.

„Bereitet euch darauf vor, die Sklavenmale zu erhalten. Dann werdet ihr mich hinausbegleiten, wo ich mein angestammtes Reich zurückerobern werde mit der Hilfe des mächtigen Nurechle!“

Im nächsten Moment ertönen aus dem Korridor Geräusche und einige der Magrond tauchen dort auf, werfen sich vor Cheophren win- selnd und sabbernd auf den Boden. Die Abenteurer haben nun dann gegen die geballte Macht der Mumie und ihrer Diener eine Chance, wenn es ihnen in einem unbedachten Moment oder während des Kampfes gelingt, Cheophren das Falkenhalsband abzureißen, in wel-

Cheophren, mächtige Mumie

Dieser einstige Herrscher der South Lands sieht Zoll für Zoll wie ein König aus und auch sein Gebahren ist dementsprechend. Muskulös, hochgewachsen und mit einem sympathischen Gesicht, das nur bisweilen von einem diabolischen Grinsen verzerrt wird, wird er nichts unversucht lassen, sein Grabmal und Gefängnis nun endlich zu verlassen. Er verfügt über die Macht der Äonen und neben einem nahezu allumfassenden Wissen über die Zauberei hat sein Aufenthalt in der Umgebung des Chaosgesteins dafür gesorgt, dass er langsam aber sicher mutiert ist. Cheophren ist über alle Maßen intelligent und wird eher sterben, als sich von „Sklaven“ besiegen zu lassen oder vor ihnen zu fliehen...

chem Fall die Wachen ihn plötzlich aufheulend anstarren. Kurz wird das Bild einer mit Bandagen umhüllten, widerlichen Mumie sichtbar, und dann stürzen diese auch schon auf ihren ehemaligen Herrn los, der sie so arglistig getäuscht hat! Es wird dennoch ein harter Kampf, wenn auch vor allem Magrond gegen Skaven und Mumie gegen Wachen kämpfen werden...

Im Todeskampf zerfällt Cheophren zusehends und die Illusion eines attraktiven Mannes fällt von ihm ab, so dass er letztendlich als das erscheint, was er in Wahrheit ist: Nur ein untoter Schrecken der Finsternis! Doch der Triumph der Abenteurer soll nicht lange währen...

„Elende Sklaven! Ihr habt den großen Cheophren besiegt. Doch ihr werdet mit mir in diesen Mauern euer Grab finden!“ Damit beginnt er Worte in einer uralten Sprache zu murmeln und auf einmal erbebt die Erde und Sand und Gestein fallen von der Decke... Durch uralte Zauberei wird das Grabmal zusammenbrechen und die Abenteurer sollten schnellstmöglich aus den Kammern eilen, falls sie ihr Leben lieben.

Daniel 12,4

TEXT: LARS EGGERS

Mit einem kleinen Schritt zur Seite brach Josh zum ersten Mal in seinem Leben eine Regel. Fast hastig zog er den anderen Fuß nach und sah sich verstoßen um. Der strahlend weiße Kiesweg, der sich in geschwungenen Bahnen schlangengleich durch den sonnenbeschienenen Park wand, lag nun wenige Zentimeter neben ihm. Es war ein Frühsommertag, und die Temperaturen trieben die meisten anderen Bewohner in die klimatisierten Aufenthaltsräume. Josh hatte die Einsamkeit des hitzeflimmernden Rekreationsparks immer geschätzt. Das Amt schloss den Park erst im Hochsommer, so dass er mit seinen ausgedehnten Spaziergängen in der brütenden Sonne nichts Unerlaubtes tat.

Doch Das Amt verbot den Rasen zu betreten.

Noch hat es niemand gesehen. Geh zurück auf den Weg!

Josh hob schon den Fuß, um auf den kühlen weißen Kies zu treten, da sah er es erneut. Das Glitzern! Vielleicht sechzig Meter vom Weg entfernt, nahe einiger Bäume, aus denen das beständige Zwitschern von Vögeln drang, lag etwas auf dem Rasen.

Der Weg nach draußen ist die Hölle, denn durch aufgewirbelten Sand können die Abenteurer kaum noch etwas erkennen und beständig fallen Felsen herab und tun sich Erdspalten unter ihnen auf...

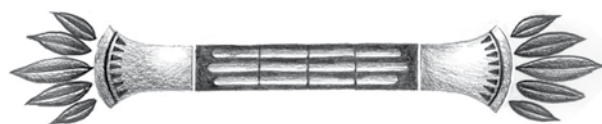
RÜCKKEHR INS REICH

Sollten die Abenteurer mit ihrem Leben (und vielleicht einigen zusammengerafften Schätzen) davongekommen sein, so steht ihnen natürlich dennoch noch eine beschwerliche Rückreise bevor, auf der noch so einiges geschehen kann...

Die überlebenden Skaven allerdings werden natürlich auf gar keinen Fall den Warpstone im Stich lassen und somit vermutlich bei dem Einsturz des Grabmals allesamt ums Leben kommen (oder etwa nicht?)!

Zuhause angekommen, wird Ernst-Adolf von Hohenflur die Gruppe bereits erwarten und sie fieberhaft nach dem Buch befragen. Falls sie es ihm tatsächlich geben sollten, obwohl sie ahnen können, dass daraus nicht Gutes erwachsen wird, werden sie bezahlt und der Adlige zieht seiner Wege...

Wenn sie ihm jedoch die Schriftrollen vorenthalten oder sie gar zerstören, dann wird Ernst-Adolf mit all' seiner nicht unbedeutenden Macht versuchen, sie zu vernichten.



Ganz nahe an der Mauer!

Das Amt verbot, sich der Mauer zu nähern. Der Kiesweg bog aus diesem Grund genau an dieser Stelle nach rechts ab und führte zurück in Richtung des Rekreatoriums. Der Weg stellte den Rand von Joshs Welt dar, solange er denken konnte. Doch nun hatte er diese Grenze überschritten.

Warum? Warum tust du das? Wenn Das Amt dich nicht bestraft, dann wird es die Hausmutter tun. Was Das Amt nicht sieht, entgeht dem Auge der Mütter nimmer!

Entschlossen trat Josh einen Schritt vor. Er hatte seine Hausmutter mit ihrer harschen Stimme und herrischen Art noch nie gemocht. Blasphemie hin oder her – er würde nun zu dem Glitzern auf dem Rasen gehen. An den Bäumen vorbei. Ganz nah an die Mauer.

Josh zog einige Falten aus seinem weißen Gewand und trat einen weiteren Schritt vor. Fast erwartete er Sirenen zu hören; eine Warnung. Doch nichts geschah.

Wenn Das Amt keine Warneinrichtungen installiert hat, dann kann es nicht gefährlich sein, oder?

Das war ein neuer, schmeichelhafter und in einer Art sehr aufregender Gedanke. Wie zur Bestätigung nickte Josh und begann zu gehen. Ein seltsames Hochgefühl überkam ihn. Er ging auf dem Rasen! Es war, als sei er genau dafür geschaffen. Viel angenehmer unter den dünnen Sohlen seiner Schuhe, als der harte, knirschende Kies. Und es gab keine Richtung. Wenn er wollte, könnte er einfach nach links abschwanken. Oder nach rechts! Es gab keine Grenze mehr, wenn man den Weg einmal verlassen hatte.

Ohne feste Hand ist der Mensch verloren. Lasset die Mütter herrschen über Euch, lasset Das Amt ein in euer Haus, in Euer Leben, auf dass sie Euch behüten und regulieren, denn unbedachtes Handeln ist Ziellosigkeit und jene ist der Weg, der ins Dunkel führt.

Josh überkamen die Verse aus dem Neogelium wie ein Peitschenschlag. Hastig drehte er sich um. Der Weg lag nun schon fast zwanzig Meter hinter ihm und flimmerte in der Hitze des Vormittages. Zusammen mit der plötzlichen Angst brach ihm der Schweiß aus. Josh senkte den Kopf und begann murmelnd zu beten, während er mit kleinen fahrigten Schritten zurück in Richtung des Weges hastete.

„Meine Sünden, meine Sünden vergeb, lasset Das Amt wissen, lasset die Mütter strafen. Meine Sünden, meine Sünden vergeb,...“ Beinahe hatte Josh den Weg erreicht, da meldete sich die andere, die neue Stimme zu Wort.

Du bist nicht ziellos. Du weißt, wohin du gehen willst.

Wie angewurzelt blieb er stehen. Natürlich! Sein Unterfangen war gar nicht unbedacht! Er wollte nur nachsehen. Ein gerader Weg hin, ein gerader Weg zurück. Blinzeln betrachtete Josh die weiße Kies-schlange vor sich. Sein Weg würde sogar sehr viel direkter sein, als der, den das Amt vorgab. Und es könnte ja sein, dass es etwas Wichtiges war! Vielleicht war etwas kaputt gegangen und musste repariert werden. Niemand außer ihm war bei dieser Hitze draußen

Es könnte wichtig sein!

Ja! Es könnte wichtig sein! Ohne es recht zu merken hatte Josh erneut kehrt gemacht. Ein Weg lag vor ihm. In gerader Linie würde er zu dem Glitzern gehen, es untersuchen, und auf geradem Weg würde er zurückkehren. Er würde es kontrollieren. Ja! Denn Kontrolle ist die Pflicht eines Jeden. Das war einer jener Sätze, die Das Amt immer wieder propagierte, die Josh jedoch nie so recht verstanden hatte. Bis jetzt. Jeder musste dafür sorgen, dass alles in Ordnung war. Er war seine Pflicht den Rasen zu betreten und das Glitzern anzusehen! Mit immer schneller werdenden, immer weiter ausladenden Schritten, marschierte Josh auf sein Ziel zu. Die Sonne schien ihm direkt entgegen, wärmte ihn und trocknete seine schweißnasse Stirn. Das Amt musste ihm diese Regelüberschreitung einfach durchgehen lassen, wenn es sah, wie wichtig seine Unternehmung war.

Es ist nur eine dumme Regel. Sie soll den Rasen schonen. Niemand setzt Rasen über die Sicherheit der Menschen!

Josh passierte die Bäume. Das Zwitschern der Vögel klang aus der Nähe eigenartig. Blechern. Auch flog keiner der Vögel fort, als er direkt unter den Zweigen des Baumes entlangging. Josh hob die Hand vor die Sonne und blickte nach oben. Er konnte deutlich drei große Lautsprecher erkennen, die mit dicken Metallringen an den Stamm des Baumes befestigt waren.

Verwirrt blieb Josh stehen. Warum gaukelte Das Amt den Besuchern des Parks vor, dass es hier Vögel gab? Es existierten doch so viele verschiedenen Arten dieser wundervollen Geschöpfe. Das wusste Josh ganz sicher, denn sie gehörten zu seinen Lieblingstieren im

zoologischen Trakt des städtischen Rekreatiionssektors. Warum also diese Täuschung?

Trotz der Hitze fröstelte Josh. Ihm war, als wäre die Welt in diesem Moment nur eine Bühne und er hätte gerade einen Blick hinter die Kulisse geworfen, nur um festzustellen, dass alles aus Holz und Farbe bestand. Langsam aber sicher wurde ihm sein Abenteuer unheimlich.

Verstohlen blickte er zu dem glitzernden Gegenstand, der nun noch vielleicht zehn Meter von ihm entfernt im Gras lag. Wollte er wirklich wissen, was dort lag? Hatte er nicht schon genug gesehen? Hin und hergerissen stand Josh wie angewurzelt neben dem Baum, aus dessen Krone unbeirrt das künstliche Zwitschern nicht existenter Vögel drang.

Ein seltsames Gefühl durchströmte Joshs Körper. Eine Mischung aus Aufregung und Angst durchflutete ihn vom Scheitel bis in die Zehenspitzen, und er wusste nicht, ob er hysterisch lachen, oder weinend auf dem sauber gestutzten Rasen zusammenbrechen sollte. Erneut stand Schweiß auf seiner Stirn und sein Puls raste. Ein Teil von ihm wollte weitergehen, doch tief in seinem Inneren fürchtete er sich vor dem, was er finden würde. Die Entscheidung wurde ihm von einer beunruhigend erregenden Erkenntnis abgenommen, die in diesem Moment durch seine Gedanken schoss: Noch nie hatte er sich so lebendig gefühlt!

Leise kichernd, wie im Rausch taumelte Josh weiter auf sein Ziel zu. Je näher er kam, umso stärker wurden Neugier und Erregung. Der Gegenstand war offensichtlich größer als er gedacht hatte. Ein Teil davon hatte den Rasen aufgewühlt und sich in den Boden darunter gegraben. Erde lugte unter den grünen Halmen hervor und Josh konnte nun deutlich erkennen, um was es sich bei seinem Fund handelte.

Eine Flasche?

Das bauchige Gefäß war halb zerbrochen, ihr Hals lag einige Zentimeter neben dem mit Sand gefüllten Körper; die Bruchkanten glitzerten im gleißenden Sonnenlicht. Verwirrt blickte Josh die Flasche an. Sie war nicht aus dem dünnen Plast, aus dem alle Flaschen waren, die er kannte, sondern aus schwerem braun-rotem Glas. Langsam kniete er sich nieder. Die Flasche lag vor ihm, wie ein gestürzter Mensch mit gebrochenem Genick. Neugierig griff Josh nach dem gesplitterten Flaschenhals. Ein scharfer Schmerz durchfuhr seine Hand, als er die Finger um das Bruchstück schloss. Erschocken zuckte er zurück und blickte auf seine Handfläche. Dunkles rotes Blut sickerte aus einem tiefen Schnitt kurz unterhalb seines Zeigefingers. Warum sollte jemand ein solch gefährliches Gefäß verwenden? Und vor allem – wenn doch klar war, dass die Flasche beim Aufschlag kaputt gehen würde, warum sie dann werfen?

Josh betrachtete den Flaschenkörper und den nun blutbeschmierten Flaschenhals. Als würde sein Kopf von einem Puppenspieler gesteuert, folgte er der aufgerissenen Spur im Gras mit den Augen, schätzte die wahrscheinliche Flugbahn der Flasche. Ein warmes, nas-ses Gefühl kroch seine Wirbelsäule empor, als sein Blick an der Mauer hinaufglitt, die unmittelbar vor ihm, wie ein riesiger, strahlend weißer Damm aufragte. Das konnte nicht sein! Die Flasche konnte unmöglich von der anderen Seite stammen! Es gab keine andere Seite! Jeder wusste das!

So sehr Josh wollte, er konnte den Blick nicht von der Mauer abwenden. Sein Verstand raste und ihm wurde schwindlig. Das Amt und die Mütter hatten ihn und jeden anderen Bürger der Stadt seit jeher beschützt und behütet. Wie konnten sie sich bei etwas so wichtigem irren? Oder irrten sie gar nicht? Wussten sie von dieser Flasche und wie sie hierher gekommen war? Lag doch etwas hinter der Mauer?

Aber wie war sie – wer hatte – woher...?

Mit zitternden Händen griff Josh nach dem Flaschenkörper und hob ihn aus dem Gras. Der Ärmel seines weißen Hemdes war von Erde, Gras und Blut verschmiert und ein kleiner, seltsam unbeteiligter Teil seines Verstandes fragte sich, warum man den Bürgern ausgerechnet weiße Kleidung gab, wenn sie doch so schnell verschmutzte.

Die Flasche war mit Schutt und Sand gefüllt. Josh streckte seine linke Hand aus und neigte die Flasche darüber. Trockener, staubiger Sand rieselte aus der Flasche, gefolgt von Betonbruchstücken, verrosteten Schrauben und halb zersetzten Aluminiumflocken. Eines der Betonstücke war auf einer Seite ganz glatt und zeigte verblasste Reste von grellen Farben, die vor langer Zeit darauf gesprüht worden waren. Mit einem leisen Rascheln gab die Flasche weitere Objekte preis. Da war ein seltsames Stück verzwirbelten rostigen Drahtes, dessen Enden spitzgefeilt und nach außen gebogen waren. Gummireste mit seltsamen Mustern und braunem ausgefranstem Gewebe zwischen den Gummischichten. Wie ein Wasserfall aus Staub und verwitterten Dingen, die Josh nicht verstand wusch der Inhalt der Flasche über seine ausgestreckte Hand, rann durch seine Finger und färbte die Oberschenkel seiner Hose grau und braun. Unfähig etwas anderes zu tun, als dem Strom an Schutt wie hypnotisiert zuzusehen, kippte Josh die Flasche immer weiter. Mit einem scharrenden Laut fiel etwas Längliches aus der kopflosen Flasche und blieb zitternd auf seiner Handfläche liegen. Mit einem leichten Kopfschütteln startete Josh auf seine Hand. Dreck und Staub hatten sich in den Linien seiner Handfläche gesammelt und ließen diese wie ein Netz aus winzigen gewundenen Pfaden erscheinen. Dazwischen lag ein Stück Papier, fest zusammengerollt und mit einem Stück rostigen Draht fixiert. Das Papier war rot vom Staub, in dem es gelegen hatte.

Josh wusste, dass er den Grund für sein Hiersein in den Händen hielt. Dieses Stück Papier, so alt es auch wirkte, war der einzige Inhalt dieser Flasche, der nicht wie Trümmer anmutete. Die Flasche war geworfen worden, mit Schutt als Ballast gefüllt, um irgendjemanden – um *ihm* auf dieser Seite der Mauer dieses Stück Papier zukommen zu lassen. Josh brauchte mehrere Anläufe, um den korrodierten Draht zu lösen. Die Flasche hatte er achtlos fallen lassen und auch der Schmerz seiner noch immer blutenden Hand war vergessen. Mit zittrigen Händen entrollte er das knisternde Papier. Es war löchrig, die Ränder ungleichmäßig und schwarz, als hätte man es aus einem Feuer gezogen. Da waren dunkle Flecken auf beiden Seiten des Papiers, und es fühlte sich dünn, trocken und brüchig an. In der unteren linken Ecke erkannte Josh den bräunlichen Abdruck eines Daumens. Die einzelnen Linien waren klar erkennbar, doch unterbrochen von unzähligen Schnitten und Narben. Josh startete einige Sekunden auf den Daumenabdruck. Dann, langsam und ängstlich wanderten seine Augen zum Zentrum des Blattes. Ungleichmäßige Buchstaben bildeten krakelige Worte in unregelmäßigen Zeilen. Josh spürte, wie mit jedem Wort, das er las, seine Welt weiter zerbrach. Blanke Panik machte sich in ihm breit

und er schmeckte Galle in seinem Mund. Wieder und wieder flog sein Blick über das Papier, als könnte er die Worte aus seinem Gedächtnis tilgen, wenn er sie nur oft genug las. Doch was er auch tat, wie sehr er es sich auch wünschte, die Worte verschwanden nicht.

Sie hatten ihn vom Papier angesprungen, sich durch seine Nerven unauslöschlich in seine Seele gebrannt. Flüssigkeit füllte seine Augen, schluchzend ließ Josh das Papier sinken. Zu all den Flecken auf der Botschaft gesellten sich nun sein eigenes Blut und die feuchten runden Kreise seiner Tränen. Was sollte er nun tun? Was hatte er bis jetzt getan? Wie – ? »Bürger Joshua Quintus!« dröhnte eine verzerrte Stimme über den Rasen. Josh zuckte zusammen und fuhr erschrocken herum. Auf dem weißen Kiesweg standen zwei Schutzbeamte in ihren dunkelgrauen, aufgepolsterten Uniformen. Einer von ihnen sprach in die Kommunikationseinheit seines Helmes, während der andere sich Josh zugewandt hatte.

»Bürger Joshua Quintus!« wiederholte der Schutzbeamte mit übertrieben verstärkter Stimme, »Du hast gegen die Anordnungen des Amtes verstoßen, Bürger Joshua Quintus. Tritt zurück auf den Weg, bereue und empfang deine Strafe!« Er winkte Josh mit einer herrischen Geste zu sich. Doch der stand noch immer wie angewurzelt auf dem Rasen, seine Hose mit Staub bedeckt, sein Hemd voll von Blut und Erde. In Joshs Kopf begannen die Worte aus der Flasche zu kreisen. Der Schutzbeamte, der ihn zu sich gerufen hatte, tickte seinen Begleiter an. Der sah nur einmal kurz hoch, machte eine abschneidende Geste, sprach wieder in seinen Helm und wandte sich dann ebenfalls Josh zu.

Als die Schutzbeamten an ihre Gürtel griffen und auf den Rasen traten, um ihn zu holen, musste Josh ein Kichern unterdrücken. Sie taten genau das, wofür sie ihn bestrafen wollten!

Noch einmal warf Josh einen Blick auf die riesige weiße Mauer und auf was immer dahinter sein mochte. Vor ihm lag die Grenze seiner Welt; ein Grenze, die Das Amt bestimmt hatte, und hinter ihm näherte sich dessen ausführender, strafender Arm. Und er? Er stand zwischen ihnen, in seinen schmutzigen Kleidern mit einer unmöglichen Botschaft in der Hand.

Fernab des Weges. Josh begann zu rennen. In seinem Rücken erklang herrisches Rufen, doch der Drang, anzuhalten, versank in dem Gelächter, das plötzlich aus Josh herausbrach. Lachend lief er einfach weiter, so schnell seine Füße ihn trugen.

Die metallisch verzerrten Vögel sangen ihr künstliches Lied, und der Rasen unter seinen Füßen war warm und angenehm. Hinter den geschwungenen Hallen des Rekreationsparks blickten die gläsernen Hochhäuser der Stadt mit blitzendenden, spiegelnden Fenstern auf ihn herab.

Josh lief ohne Ziel. Es gab keine Grenze mehr, wenn man den Weg einmal verlassen hatte.

Mein Lieblingsrollenspiel

IN DIESER AUSGABE: JÜRGEN MANG, AUTOR VON „SPACEPIRATES“

FRAGEBOGEN ENTWORFEN VON FRIEDERIKE SCHMUTZLER

ERZÄHLE KURZ ETWAS ZU DEINER PERSON

Mein Name ist Jürgen Mang und ich bin 33 Jahre alt. Im Internet bin ich unter jcorporation oder kurz jc bekannt. Dank dem veralteten Cyberpunk 2020 Setting hat es mich in die Rollenspiel-Autoren-Ecke gezogen. Mein erstes Projekt, einem modernen Setting genau dafür, ist grandios gescheitert. Aber da ich eh nebenzu an meinem klischeehaften Fantasyprojekt „Das Weltenbuch“ gearbeitet habe, war das nicht schlimm genug, mein Autorentasein aufzugeben. So habe ich nach dem Weltenbuch auch SpacePirates entwickelt, da ich Fantasy und die typischen Helden nicht mehr sehen konnte. Wenn ich nicht gerade an SpacePirates werkel, kraule ich meine Katze und bin in diversen alternativen Kneipen und Discos unterwegs. Ich lebe im beschaulichen Ulm, genau im Grenzgebiet von Bayern und Baden-Württemberg, daher auch mein leicht schwäbischer Akzent. Meine Brötchen verdiene ich in der EDV-Branche im gehypten Cloud-Computing Segment.

SEIT WANN BETREIBST DU ROLLENSPIEL?

Seit 1995, dank eines Freundes und eines langweiligen Sonntags.

DEIN EINSTEIGERSYSTEM?

DSA, in welcher Version habe ich längst verdrängt.

DEIN LIEBLINGSROLLENSPIEL IST SpacePirates, WEIL..

Mein Lieblingsrollenspiel ist definitiv SpacePirates. SpacePirates habe ich genau nach meinen rollenspielerischen Bedürfnissen geschrieben. Mir gefällt das abgedrehte Setting, das meines Erachtens nicht zu albern ist und das leichtgewichtige System, das den Spielern und dem Spielleiter genug Freiheiten gibt um das Setting zu erleben und zu gestalten. Und natürlich auch, weil ich mit SpacePirate von eingefleischten DSA bis hin zu D&D Spielern tolle Spielrunden erlebt habe und am Tisch immer viel gelacht wird. SpacePirates hat mir die wirkliche Lust am Leiten gebracht, die ich mit keinem anderem Rollenspiel hatte.

MIT WELCHEM SETTING SPIELST DU ES?

Die Regeln von SpacePirates sind eng an das Setting gebunden, daher spiele ich die SpacePirates Regeln mit dem SpacePirates Setting.

WAS GEFÄLLT DIR BESONDERS GUT?

Dass es von mir ist, kleiner Scherz ;) Nein, das ich damit schnell eine fetzige Rollenspielrunde aufziehen kann, ohne Stundenlange Charaktererschaffung und wälzen von zig Büchern. Das auch unerfahrene Spieler sich schnell in das Setting einfinden können.

WAS WÜRDEST DU VERBESSERN?

Momentan nichts, mit der neuen SpacePirates Version habe ich die Regeln leicht überarbeitet und neu strukturiert und den Spielleiter-Teil neu geschrieben, momentan empfinde ich es als perfekt, auch wenn es das bestimmt nicht ist.

WENN ICH MIR ETWAS FÜR SPACEPIRATES WÜNSCHEN KÖNNTE, DANN WÄRE ES..

Für SpacePirates wünsche ich mir viele aktive Runden und begeisterte Spieler und vielleicht auch etwas mehr Spielberichte & Co in den Blogs der deutschen Rollenspielszene.

WENN NICHT SPACEPIRATES DEIN LIEBLINGSSPIEL WÄRE, DANN WÄRE ES..

Sicherlich ein leichtgewichtiges System, vielleicht sowas wie PDQ# oder auch FreeFATE, aber auch HEX finde ich recht nett.

ZUM SCHLUSS: WER HAT SPACEPIRATES GESCHRIEBEN, UND WO KANN MAN ES BEKOMMEN?

Geschrieben habe ich SpacePirates selber. Bekommen kann man es unter <http://spacepirates.jcgames.de/>. Dort gibt es das komplette Rollenspiel, die Themenhefte und Abenteuer als kostenlose PDFs. Wer es lieber gedruckt hat, kann es direkt bei mir erwerben. Über die üblichen Kanäle ist es nicht verfügbar, da ich konsequent die Indie-Fahne hochhalten will.

Was willst Du und wenn ja, wieviel?

DIE MASLOWSCHE BEDÜRFNISPYRAMIDE ALS HILFSMITTEL FÜR DEN SPIELLEITER

TEXT UND ZEICHNUNG: LARS-HENDRIK SCHILLING

„Wenn ich könnte, wie ich wollte, würde ich gar nichts wollen. Ich weiß aber dass alle etwas wollen sollen.“

- Wir sind Helden

Wir allen wollen etwas. Das macht uns überhaupt erst zu handelnden Einheiten. Wir alle möchten das Universum ein Stück weit nach unserem Willen formen – und sei es nur, dass wir wollen, dass es so gestaltet ist, dass wir morgen noch etwas zu Essen haben. Menschliches Verhalten entsteht überhaupt erst dadurch, dass wir Bedürfnisse haben, denen wir folgen. Insofern ist natürlich auch das Spielgeschehen beim Rollenspiel nur glaubwürdig und sinnvoll, wenn die handelnden Figuren gewissen Wünschen, Zielen und Motivationen folgen. Die Vorstellung, es könnte irgendwie anders funktionieren, ist für einen geistig gesunden Menschen derart abwegig, dass er mit solchem konfrontiert eher davon ausgeht, dass er die Motivation bloß nicht durchschaut hat, als dass sein Gegenüber tatsächlich willkürlich handelt. (Der skeptische Spielleiter sei hier dazu eingeladen, einmal das Experiment zu wagen. Einfach zur Abwechslung einen NSC einführen, dessen Verhalten er vor jeder Szene zufällig festlegt – an Würfeln mangelt es am Spieltisch schließlich nicht. Er wird schnell feststellen, dass seine Spieler dem NSC entweder als verwirrend abstempeln und ignorieren oder eine enorme Menge an Hirnschmalz darauf verwenden, dessen Motive zu begreifen. Einen Mittelweg habe ich noch nie erlebt.)

Tatsächlich gibt es Menschen, bei denen das Bewertungssystem im Gehirn beschädigt ist, die also keine emotionale Einfärbung von

verschiedenen Optionen haben. Im Gegensatz zum blödsinnigen Klischee sind diese bedauernswerten Leute nicht etwa effiziente Vulkanier, sondern praktisch handlungsunfähig. Sie können nicht einmal entscheiden, welche Brotsorte sie kaufen sollten. Wie auch? Es gibt keinen logischen Grund, sich für oder wider Schwarzbrot zu entscheiden. Es mag gesünder sein, weshalb es rationaler wäre, es dem Weißbrot vorzuziehen. Aber eine rationale Bewertung ist nicht gleichbedeutend mit einer logischen. Gesund leben zu wollen, entsteht daraus, dass man das Leid von Krankheit vermeiden will – ein emotionaler Grund. Die Ratio ist also nicht dazu da, sich gegen Emotionen zu wahren, sondern gegenwärtige und zukünftige Gefühlszustände gegeneinander abzuwägen.

Wir halten also fest: Menschen (und somit auch alle Charaktere, die darzustellen sie in der Lage sind) können nur handeln, wenn sie etwas wollen. Insofern lohnt es sich, sich dem Thema der menschlichen Bedürfnisse zu widmen, um damit sein Rollenspiel zu bereichern.

Glücklicherweise muss man dabei das Rad nicht neu erfinden. Schon 1943 hat der amerikanische Psychologe Abraham Maslow seine so genannte Bedürfnispyramide veröffentlicht. Diese stellt ein einfaches Modell dar, mit dem man menschliche Bedürfnisse aufschlüsseln kann. Es deckt nicht jeden Fall ab, denn Menschen können sehr unterschiedlich sein. Aber diesen Anspruch erhebt das Modell gar nicht erst, denn es richtet sich vornehmlich an Entscheidungsträger in Zivilgesellschaft und Politik; und verfolgt daher vor allem die Beschreibung einer ganzen Gesellschaft, bei der sich die Besonderhei-



Abb. 1. Die Bedürfnispyramide nach Maslow.

ten von Einzelpersonen herausmitteln. Trotz seiner Einfachheit liefert es sowohl in der gesellschaftlichen Praxis einen hilfreichen Anhalt, als dass es auch für das Rollenspiel von Bedeutung ist.

DIE BEDÜRFNISPYRAMIDE NACH MASLOW

„Eine Folge von kleinen Willensakten liefert ein bedeutendes Ergebnis.“

- Charles Baudelaire

Maslow strukturierte die menschlichen Bedürfnisse, indem er sie in fünf Kategorien einteilte: Existenzbedürfnisse, Sicherheitsbedürfnisse, soziale Bedürfnisse, Individualbedürfnisse und Selbstverwirklichung. Diese bauen aufeinander auf und bilden die Bedürfnispyramide (Abb. 1).

Die Idee hinter diese Darstellung ist ganz simpel: Wie beim Hausbau fängt man mit dem Fundament an und arbeitet sich nach oben. Sprich: Erst wenn die Bedürfnisse einer Ebene erfüllt sind, werden die darüber stehenden relevant – zuvor sind sie nur latent.

Auf der untersten Stufe der Bedürfnisse stehen die so genannten Existenzbedürfnisse, ohne die menschliche Existenz gar nicht möglich ist: Atmung, Trinken, Essen, Wärme, Gesundheit, Bewegung und Sexualität. (Man beachte, dass Sexualität nicht nur als Existenzbedürfnis zählt, weil Menschen bereit sind, extreme Einschnitte für Sex hinzunehmen, sondern auch, weil die Pyramide eben Gesellschaften beschreiben soll und eine Gesellschaft ohne Fortpflanzung in absehbarer Zeit schlichtweg aufhört zu existieren.)

Darüber steht die Stufe der Sicherheitsbedürfnisse. Hier finden sich das menschliche Verlangen nach Recht, Ordnung und Hierarchie (ein sehr viel stärkeres Verlangen, als viele von uns glauben wollen) und der Schutz vor Gefahr. Ebenso sind hier die Grundlagen eines gesicherten Lebens (gesicherte Versorgung, gesicherter Lebensunterhalt, feste Unterkunft) zu finden.

Auf der dritten Stufe der Pyramide stehen die sozialen Bedürfnisse, die bei Menschen, die schließlich Herdentiere sind, eine wichtige Rolle einnehmen. Dazu gehören neben Familie, Freundschaft und Gemeinschaft natürlich auch Liebe, Partnerschaft und Intimität.

Die vierte Ebene nehmen die Individualbedürfnisse ein. Dort sind Status, Anerkennung, Wohlstand, Erfolg usw. einzuordnen. Hier findet sich auch Geld, allerdings nur jenes, das sozusagen „überschüssig“ ist, also nicht dafür aufgewendet werden muss, die Bedürfnisse der unteren drei Stufen der Pyramide zu befriedigen.

Die Spitze der Pyramide schließlich bildet die Selbstverwirklichung in Individualität, Talententfaltung, Perfektion, Erleuchtung (religiöser, mystischer, naturalistischer oder welcher Art auch immer) und Selbstverbesserung.

Eine detaillierte Darstellung der Maslowschen Bedürfnispyramide sähe also wie in Abb. 2 aus. Die unteren drei Ebenen sind dabei so genannte Defizitbedürfnisse, da sie nur bis zu einer Sättigung gestillt werden können. Man kann beispielsweise nicht beliebig viel essen. Nach einer endlichen Nahrungszufuhr ist das Bedürfnis gestillt und regt sich erst wieder, wenn sich ein erneutes Defizit einstellt.

Innerhalb der vierten Ebene findet der Übergang zu den unstillbaren Bedürfnissen statt, welche nicht mehr in eine Sättigung laufen, sondern ad infinitum verfolgt werden können. (Zum Beispiel wird man niemals absolute Perfektion erreichen können und kann daher sein Leben lang danach streben.)

Nach dieser Abhandlung über ein (nicht einmal sonderlich ausgefeiltes) soziologisches Modell stellt man sich vermutlich die Frage: „Und was hat das alles mit Rollenspiel zu tun?“

Sehr viel mehr, als man vielleicht vermuten mag. Hat man das Prinzip der Bedürfnispyramide erst einmal verinnerlicht, so kann es das Rollenspiel in vielerlei Hinsicht bereichern und als nützliches Werkzeug vor allem dem Spielleiter zur Verfügung stehen.



Abb. 2. Detaillierte Darstellung der Bedürfnispyramide.
Defizitbedürfnisse sind rot unterlegt, unstillbare Bedürfnisse blau.

DIE LAGE DER NATION

„Dem Staat ist es nie an der Wahrheit gelegen, sondern immer nur an der ihm nützlichen Wahrheit, noch genauer gesagt, überhaupt an allem ihm Nützlichen, sei dies nun Wahrheit, Halbwahrheit oder Irrtum.“

- Friedrich Nietzsche

Die vermutlich offensichtlichste Verwendung der Bedürfnispyramide im Rollenspiel ist der direkte Einsatz dafür, wofür sie ursprünglich gedacht war: Das Formen von Gesellschaften. Hier soll es aber nicht darum gehen, ständig eine möglichst glückliche Bevölkerung in seiner Spielwelt zu haben. Viel mehr erweist sich die Pyramide als nützliches Hilfsmittel, fiktive Staaten und Gesellschaften zu erschaffen.

Eine Gesellschaft, die auch nur halbwegs funktionieren soll, muss die Bedürfnispyramide zumindest ein Stück weit erfüllen. Natürlich ist kein Staat so ideal, dass er die Bedürfnisse aller seiner Bürger perfekt erfüllt, doch wenn er zu weit davon abweicht, wird die Unzufriedenheit bald zu Not und die Gesellschaft hört auf zu funktionieren und wird durch eine andere ersetzt werden. Insofern werden alle Systeme, in denen die Bedürfnispyramide nicht zumindest ansatzweise erfüllt wird, früher oder später untergehen, womit nur solche übrig bleiben, die den Anforderungen gerecht werden.

Ein einfaches Beispiel wäre, dass Nahrungsmittelproduktion von höherer Wichtigkeit für ein Land ist als die künstlerische Tätigkeit seiner Bewohner. Doch auch in weniger extremen Fällen wird die Verteilung und Häufigkeit der Bedürfniserfüller in etwa der Pyramide folgen (es wird mehr Wohnhäuser als Theater geben usw.). Wenn der Spielleiter einer Runde mit simulationistischer Agenda also ein Dorf, eine Stadt oder gar einen ganzen Staat erschafft, so kann es sehr hilfreich sein, die Bedürfnispyramide als Spickzettel an der Seite liegen zu haben und sich daran zu orientieren. Erstrecht, wenn es daran geht, die Karte der Region zu entwerfen.

Natürlich lässt sich dieses Prinzip auch einfach auf den Kopf stellen: Will man keinen funktionierenden Staat beschreiben, sondern im Gegenteil gar eine Gesellschaft am Rande des Abgrunds schildern, wo der Zusammenbruch der öffentlichen Ordnung und das anarchische Chaos nur noch eine Frage der Zeit darstellen, dann muss man bloß auf hinreichend fundamentaler Ebene weit genug vom maslowischen Ideal abweichen. Der Kollaps des Gesellschaftssystems ist dann eine notwendige Folge.

Doch die Bedürfnispyramide ist nicht nur etwas für Simulationisten. Auch für Drama und Konflikt kann sie konsultiert werden. Das liegt daran, dass die meisten Menschen eine intuitive Ahnung von der Gewichtung ihrer Bedürfnisse haben. Daher können mithilfe des maslowischen Modells Wohlstand, Armut und soziale Ungerechtigkeit verdeutlicht werden, ohne sie direkt erwähnen zu müssen. (Ganz nach dem Motto: „Show, don't tell!“ = „Zeigen, nicht erzählen!“)

Je nachdem, auf welcher Ebene der Pyramide die aktuell akuten Bedürfnisse einer Bevölkerungsgruppe liegen, werden wir ihren Wohlstand einschätzen. Eine verarmte Region im Mittelalter wird Hunger und Krankheit leiden. Eine utopische Zukunftswelt sollte dagegen eine Menschheit besitzen, deren Defizitbedürfnisse derart umfassend gedeckt sind, dass sich Individuen vornehmlich durch ihre unstillbaren Bedürfnisse voneinander abgrenzen.

Beides nebeneinander in einer Gesellschaft vermittelt dagegen sofort ein Gefühl von sozialer Ungerechtigkeit. Je weiter die Bedürfnisse der einzelnen Gesellschaftsschichten auf der Pyramide auseinander klaffen, desto ungerechter und kaltherziger wird sie ganz von selbst wirken. Man kann seinen Spielern lange von der enormen Arm-Reich-

Schere eines dekadenten Landes berichten und dennoch weniger bewegen, als wenn man sie einfach erleben lässt, wie Bettler erfrieren (Existenzbedürfnis nach Wärme), während die sich Oberschicht einer kurzen Mode folgend der Malerei verschrieben hat (Selbstverwirklichung durch Talenteinsatz).

NICHTSPIELERCHARAKTERE ERSCHAFFEN

„Der Mensch kann sehr wohl tun, was er will, aber er kann nicht wollen, was er will.“

- frei nach Arthur Schopenhauer

Da ihre Wünsche und Bedürfnisse die Grundlage des Verhaltens einer Person darstellen, sind sie natürlich auch für handelnde Figuren in einer Erzählung von zentraler Bedeutung. Jeder erfahrene Spielleiter weiß, dass ein glaubwürdiger Nichtspielercharakter eine Motivation und Wesenszüge braucht, die sein Handeln bestimmen – ob man sie nun bewusst oder unbewusst festlegt.

Zwar ist die Maslowsche Bedürfnispyramide nicht darauf ausgelegt, Einzelpersonen zu beschreiben, doch die Wünsche der meisten Menschen folgen ihrer Gewichtung ziemlich gut und weichen nur wenig davon ab. Daher kann sie ebenfalls sehr effektiv zu Rate gezogen werden, um Nichtspielercharaktere zu erstellen, die durch ihre Motive und Verlangen bestimmt werden sollen. Das ist vor allem dann wichtig, wenn es sich um tragende NSC der Handlung drehen soll. Die Beweggründe eines Statisten sind weniger wichtig als die eines zentralen Verbündeten oder Widersachers. Erstellt man einen solchen Charakter, kann es nie schaden, die Bedürfnispyramide im Kopf zu haben oder sich ausgedruckt neben das Blatt zu legen.

Prinzipiell gibt es zwei Möglichkeiten, die Pyramide für die Ausarbeitung eines Charakters zu nutzen: Entweder hält man sich an sie oder man weicht bewusst davon ab. Das mag zunächst eine absolut offensichtliche Unterteilung sein, aber man beachte bitte, dass bewusst vom maslowischen Modell abzuweichen und sich somit auch der Auswirkungen auf die Figur im Klaren zu sein etwas ganz anderes ist, als das Konzept einfach komplett zu ignorieren.

Wenn man als Spielleiter einen Nichtspielercharakter gestalten will, indem man sich an die Bedürfnispyramide hält, dann stellt sich als erstes die Frage, auf welcher der Stufe sich die akuten Bedürfnisse des Charakters bewegen, welche Stufen somit erfüllt (die darunter) und welche latent (die darüber) sein sollten. Dafür kann man entweder vom Resultat ausgehen und sich zuerst überlegen, was die Figur für ein Verhalten zeigen soll, um daraus dann seine Lebensbedingungen (Wohlstand, Glücksempfinden, soziales Umfeld usw.) abzuleiten. Oder man kennt bereits die Lebensumstände des Nichtspielercharakters und leitet daraus seine Motive her. Eine Figur, die dem maslowischen Modell entspricht, wird erst nach Ruhm und Reichtum streben, wenn ihre sozialen Bedürfnisse nach Freundschaft, Gemeinschaft, Liebe usw. erfüllt sind. Das schließt natürlich nicht aus, dass sie reich und berühmt ist, sie wird nur keinen weiteren Ruhm und kein weiteres Geld anstreben, wenn sie ganz andere Sorgen hat. Ihre Individualbedürfnisse sind in diesem Moment latent, also zweitrangig.

In vielerlei Hinsicht interessanter sind allerdings Personen, deren Lebensführung stark von jener abweicht, die die Bedürfnispyramide vorhersagen würde. Da wir eben ein intuitives Verständnis dieser Gewichtung haben, erscheinen uns Leute, die diese Einschätzung nicht teilen als außergewöhnlich (im Positiven wie im Negativen). Je nachdem, wie diese Abweichung ausfällt, beurteilen wir diese Menschen als beeindruckend, fehlgeleitet oder schlichtweg gestört.

Einen Eremiten beispielsweise, der für seine Erleuchtung in asketischer Einsamkeit lebt (und somit für seine Selbstverwirklichung sozi-

ale, Sicherheits- oder gar Existenzbedürfnisse opfert), betrachten wir meistens als beeindruckend, weil wir uns nicht vorstellen könnten, dieses Opfer zu bringen, wir seine Ziele aber als positiv einordnen. Auch ein Mensch, der vor allem für seine Kunst lebt und deshalb auf Geld, Anerkennung und andere Individualbedürfnisse keinerlei Wert legt, wird von den meisten als bewundernswert empfunden.

Ein Mensch dagegen, dessen Verhalten nicht der Pyramide entspricht, weil er sich über seine wahren Bedürfnisse im Unklaren ist, den kann man mit Fug und Recht als fehlgeleitet bezeichnen. Das ist die Tragödie von Charles Foster Kane in Orson Welles' filmischen Meisterwerk Citizen Kane: Ein Mann, der nur nach Ruhm, Einfluss, Erfolg und Geld strebt und am Ende seines Lebens doch einsam stirbt und erst in diesem Moment erkennt, dass er eigentlich die Liebe und Geborgenheit einer Familie gebraucht hätte, um glücklich zu werden. Oder in maslowschen Termini: Zuletzt wird ihm klar, dass seine sozialen Bedürfnisse fundamentaler sind als alle Individualbedürfnisse.

Personen dagegen, die nicht etwa fehlgeleitet sind, sondern in deren Wesen es einfach liegt, dass ihr Verlangen von der von Maslow beschriebenen Norm abweicht, ordnen wir für gewöhnlich als gestört ein. Das kann der Soziopath sein, der keinerlei Freundschaft empfinden kann, aber manisch nach Erfolg und Anerkennung heischt; oder jemand, der keinerlei Verlangen nach einer Unterkunft hat, obwohl er sie bezahlen könnte und ansonsten der Pyramide entspricht. Aber auch Drogensüchtige, die für ein unnatürliches Verlangen ihre Existenz gefährden, erscheinen uns zu Recht als im Irrtum. Genauso stellt Magersucht einen Fall dar, in dem dem Verlangen gemocht und anerkannt zu werden (ein soziales Bedürfnis und ein Individualbedürfnis) Vorrang gegenüber dem Existenzbedürfnis nach ausreichender Nahrungsaufnahme eingeräumt wird.

Interessant wird es auch, wenn wir mehrere Personen betrachten, deren Bedürfnisse einander ausschließen. Wir leben in einer unvollkommenen Welt, in der die Bedürfnisse Einzelner oft nur auf einander Kosten erfüllt werden können. Welche Ausmaße dies annimmt, hat enorme Auswirkungen darauf, wie unser Moralsinn und unser Gerechtigkeitsempfinden eine Situation einschätzen. Daher kann die Maslowsche Bedürfnispyramide auch als Beschreibung dafür genutzt werden, wie löbliches und verwerfliches Verhalten in einen Handlungsbogen eingepflegt werden können.

So wird es meistens als verwerflich oder verzweifelt empfunden, wenn jemand seine Bedürfnisse auf Kosten derer anderer Leute befriedigt. Vor allem, wenn er es bewusst und geplant tut. (Als Bürger der Westlichen Welt wird schließlich eine Großteil unserer Wünsche erfüllt, weil und indem der Rest des Planeten weniger privilegiert ist. Aber wir verfolgen dies eben nicht aktiv.) Umso größer wird die Abneigung, je größer die Diskrepanz zwischen den befriedigten Bedürfnissen des Profitierenden und den Kosten für das Opfer ist. Jemand, der für seine künstlerische Entfaltung (Selbstverwirklichung) Dürstende (Existenzbedürfnis) ihres Wasser beraubt, mag ein hypothetischer Extremfall sein, doch auch in der realen Welt gibt es Leute, die für ihren persönlichen Reichtum (Individualbedürfnis) andere Menschen aus ihrem Haus vertreiben lassen (Sicherheitsbedürfnis) – so vielfach geschehen während der US-Immobilienkrise. So wenig wir diese Vorgänge in der wirklichen Welt schätzen, können sie im Rollenspiel sehr effektiv eingesetzt werden, um ein starkes Empfinden von unmoralischen Umständen zu erzeugen und den Spielercharakteren die Möglichkeit zu geben, für die Gerechtigkeit zu kämpfen.

Geht das Missverhältnis dagegen in die andere Richtung, so sehen wir den Täter als verzweifelt oder gar gerechtfertigt an. Jemanden, der einen gut Betuchten ausraubt, weil er sonst verhungern müsste, der ist weniger Täter als Opfer der Umstände. Erst kommt das Fres-

sen, dann kommt die Moral!

Aber auch bei weniger drastischen Umständen haben wir zumindest Verständnis für den Handelnden. Zum Beispiel könnten wir einen Mann zumindest im Ansatz nachvollziehen, der den Ruhm eines anderen (Individualbedürfnis) zu schmälern sucht, um die Liebe einer Frau (soziales Bedürfnis) zu erringen. Er mag dadurch nicht unbedingt sympathisch werden, aber zumindest verständlich.

Natürlich lässt sich dieses Schema auch gleich auf drei Akteure ausweiten. Man denke an das Robin-Hood-Szenario, dass jemand von den Reichen nimmt (für die das Geld nur ein Individualbedürfnis ist) und den Armen gibt (die damit ihre Existenz- und Sicherheitsbedürfnisse befriedigen können).

Dieses Prinzip ist übrigens nicht beliebig umkehrbar. Nur weil jemand, der für höhere Bedürfnisse die fundamentalen Bedürfnisse Anderer verletzt, als Verbrecher eingeordnet wird, ist jemand, der es umgekehrt macht, noch längst nicht immer ein Held.

Im Allgemeinen begrüßt man es, wenn jemand zum Wohle seiner Mitmenschen verzichtet. Inwieweit es als ausdrücklich positiv betrachtet wird, hängt jedoch davon ab, wie sich Verzicht und Gewinn auf der Maslowschen Bedürfnispyramide einordnen. Jemand, der sein Geld einsetzt, um die Hungernden zu nähren, ist ohne Frage ein Wohltäter, aber nicht unbedingt ein großer Held, da Verzicht auf Individualbedürfnisse als weit weniger drastisch betrachtet wird als Mängel bei den Existenzbedürfnissen. Wer sein Leben für die Freiheit gibt, der erfüllt dagegen eher die Vorstellung eines heroischen Märtyrers.

Wenn die Differenz dagegen zu groß wird, dann wirkt der sich Aufopfernde vor allem absurd. Jemand, der auf seine Ernährung verzichtete, damit er einem anderen die Selbstverbesserung erlaubte, den bezeichnete vermutlich jeder als verrückt.

NOT MACHT HELDENHAFT

„Fortschritt ist das Werk der Unzufriedenen.“

- Jean-Paul Sartre

Der Nutzen von Maslows Bedürfnispyramide umfasst jedoch nicht nur die Gestaltung von Gesellschaften und Nichtspielercharakteren. Für den Spielleiter kann sie auch als Inspiration für Abenteuerideen dienen.

Viele klassische Rollenspielabenteuer (vor allem Kaufabenteuer) verwenden das, was ich gerne als Heldenkonzept bezeichne: Eine oder mehrere andere Personen haben ein Problem, das die Spielercharaktere lösen sollen. Dieses Konzept ist deshalb so beliebt, weil es den Charakteren einerseits klare Ziele gibt und andererseits nicht in die Charaktere eingreift (wie es der Fall wäre, wenn der Spielleiter das Problem den Spielercharakteren direkt aufhalsste). Es mag dadurch manchmal etwas altbacken wirken, aber auch wenn man vermutlich nicht all seine Handlungsbögen so aufziehen sollte, hat dieses Konzept doch weiterhin seine Berechtigung.

Doch eine perfekte Welt braucht keine Helden. Glorreiche Taten sind nur möglich, wenn es eine Herausforderung gibt, die es zu meistern gäbe. Insofern können Abenteuer des Heldenkonzepts von einer Problemsituation heraus entwickelt werden. Ein Bedürfnis der Hilfsbedürftigen muss unerfüllt sein, sonst bestünde keinerlei Handlungsbedarf. Hier ist die Bedürfnispyramide wieder ein nützliches Werkzeug, weil es die Fülle von Optionen verdeutlicht.

Die meisten dieser Abenteuer drehen sich um mangelhaft erfüllte Existenzbedürfnisse – Hungersnot, Dürre, Seuche sind die drei klassischen Elemente, weil die Bewohner der gemäßigten Breiten dies als typische Gefahren kennen. Abenteuer in der Kälte, die sich um man-

gelndes Brennholz drehen, trifft man da doch seltener an, obwohl Wärme ebenfalls ein Existenzbedürfnis ist.

Ebenfalls sehr selten liest man Abenteuer, in denen es sich um höher stehende Bedürfnisse dreht. Schon das Errichten einer öffentlichen Ordnung (Sicherheitsbedürfnis) ist eher ein seltenes Ziel in diesen Werken, aber auch die Einwohner eines niedergebrannten Dorfes wieder mit Unterkunft zu versorgen wäre als Ziel eine seltene Abwechslung. Heldenkonzeptabenteuer, die noch höher stehendes Verlangen zum Thema haben, stellen schon die absolute Ausnahme dar. Warum sollten die Helden nicht einmal die sozialen Bedürfnisse eines Anderen erfüllen? Sie müssen ja nicht unbedingt für Geld beauftragt werden, jemandem zu Liebe zu verhelfen. Wenn sie in dieser Hinsicht von selbst aktiv würden, weil sie die Verzweigung einer Person mitbekommen, wäre das allerdings ein spannendes Abenteuer entlang des Heldenkonzeptes. Auch das Versöhnen zerstrittener Familien kann ein angemessenes Ziel sein; und einem Auftraggeber zu Einfluss (Individualbedürfnis) zu verhelfen kann sehr spannend werden (beispielsweise, wenn man die Anhänger eines aufstrebenden Politikers spielt). All diese Konzepte und viele weitere lassen sich sehr einfach von der Bedürfnispyramide ableiten, die dadurch den Blick auf eine große Vielfalt viel zu wenig verwendeter Ideen gestattet.

KANN DAS EWIG SO WEITERGEHEN?

„Wenn du einen Menschen glücklich machen willst, dann füge nichts seinem Reichtum hinzu, sondern nimm ihm einige von seinen Wünschen.“

- Epikur von Samos

„Wer all seine Ziele erreicht hat, hat sie wahrscheinlich zu niedrig gewählt.“

- Herbert von Karajan

Das maslowsche Modell bietet Spielern und Spielleiter auch eine Abschätzung dazu, wie lange ein Spielercharakter sinnvoll gespielt werden kann. Das ist eigentlich eher ein Thema für Spieler, doch erfahrungsgemäß sind es (leider noch) meistens die Spielleiter, die sich solche Gedanken machen.

Die meisten Spielercharaktere haben eine Motivation, die sie dazu bringt, das zu tun, was ein Spielercharakter eben tun muss. Selbst wenn der Spieler sie nicht offen ausspricht, gibt es meistens dennoch ein Ziel, ein Verlangen oder ein Bedürfnis, das sein Charakter verfolgt. Sei es bloß das Streben nach Geld, Ruhm (Individualbedürfnisse) oder das Ziehen durch die Welt und das Erleben von Abenteuern (Selbstverwirklichung).

Die Bedürfnispyramide kann somit natürlich nicht nur für Nichtspielercharaktere genutzt werden. Auch die Ziele von Spielercharakteren kann man damit herleiten, sowohl bei der Charaktererschaffung als auch im späteren Spiel, wenn ein Ziel erreicht wurde. Spieler seien also dazu aufgerufen, sich bei der Erstellung ihres nächsten Charakters vielleicht einmal eine Motivation anhand des maslowschen Konzeptes zu gestalten.

Für den Spielleiter erlaubt die Pyramide dagegen viel mehr die Einschätzung von Spielercharakteren. Wenn man die Bedürfnisse eines Spielercharakters in das Schema einordnen kann, so kann man damit beurteilen, in welchem Umfang man diese erfüllen möchte. Unstillbare Bedürfnisse sind unkritisch, weil sie eben niemals ganz gestillt werden können. Natürlich sollte es man auch hier nicht übertreiben, aber bei einem Charakter, der nach Geld und Ruhm strebt, muss man sich wenig Gedanken darüber machen, wie schnell man ihm diese ge-

währen sollte, da es einem nicht passieren kann, dass der Charakter all seine Ziele erreicht hat und somit womöglich nicht weiter gespielt werden kann, weil er für den Spieler uninteressant wird.

Ist die Motivation eines Spielercharakters dagegen ein Defizitbedürfnis, so sieht die Sache ganz anders aus. Solche Charaktere können ihren Wert für den Spieler verlieren, wenn ihr Verlangen erfüllt wird, weil dadurch ein zentraler Aspekt der Figur sich fundamental ändert. Vielleicht hat sich ein Spieler einen Charakter, der zu Beginn des Spiels gegen den Hunger kämpfen muss, nur aus einer spontanen Idee heraus gewählt (oder weil er die Nachteilpunkte wollte). Aber wenn diese verzweifelte Situation ein Spielelement darstellt, das der Spieler gerne erleben möchte, dann verschwindet dieses Element in dem Moment, wo der Spielleiter den Charakter dauerhaft aus der Hungernot befreit. Wenn er stattdessen ein anderes Existenzbedürfnis aufbringt, an dem es dem Charakter jetzt mangelt, dann bleibt die Grundsituation bestehen. Doch wenn der Charakter nun all seine Existenzbedürfnisse gedeckt hat, müsste er eigentlich zuvor latenten Bedürfnissen nachgehen und es stellt sich die Frage, ob der Spieler diesen Charakter dann noch weiter spielen möchte oder ob er dadurch für ihn uninteressant und damit unspielbar geworden ist. Die neue Stufe in der Maslowschen Pyramide verdeutlicht hier sehr schon, wie stark dieser Bruch eigentlich ist.

Das wird noch deutlicher, wenn es an den Übergang von Defizit- zu unstillbaren Bedürfnissen geht. Ein Spieler zum Beispiel, der sich einen Charakter gewählt hat, der vor allem von seinem Streben nach Liebe bestimmt wird, wird aller Wahrscheinlichkeit nach nicht sonderlich begeistert sein, wenn der Charakter nach drei Spielabenden seine große Liebe findet und der Spielleiter nun erwartet, dass der Charakter den unstillbaren Bedürfnissen nach Geld und Ruhm, Rang und Macht folgen wird. Hier wird der eh schon große Sprung zwischen zwei Ebenen der Pyramide noch dadurch verschärft, dass es sich hier um zwei unterschiedliche Sorten Bedürfnis handelt.

Auf diese Weise kann ein Spielleiter also abschätzen, wie lange ein Spielercharakter für den Spieler spielbar bleibt. Das bedeutet jedoch nicht, dass er die Auflösung der Motivation bis in alle Ewigkeit hinausögern sollte. Der Spieler hat sich schließlich bewusst ein solches Bedürfnis zum Ziel gesetzt. Im Zweifelsfall sollte man mit besagtem Spieler einfach über diese Problematik sprechen, die man mit dem maslowschen Modell leicht identifizieren kann.

ZU GUTER LETZT: WARUM ROLLENSPIEL SUPER IST

„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“

- Friedrich Schiller

„Ein Spiel mit ernstesten Problemen. Das ist Kunst.“

- Kurt Schwitters

Ganz zum Schluss noch ein kleiner Hinweis: Vielleicht fragt sich jeder Rollenspieler irgendwann einmal, warum ihm sein Hobby so viel Freude bereitet. Wenn Ihnen diese Frage auch schon untergekommen ist, dann schauen Sie einfach einmal in die Pyramide und lesen ab, auf welchen Ebenen das Rollenspiel Bedürfnisse befriedigt. Sie werden feststellen, dass es die oberen drei sind. Rollenspiel schafft soziale Kontakte, ermöglicht das Streben nach Anerkennung und Erfolg und kann sogar ein Medium der Selbstverwirklichung sein. Oder anders ausgedrückt: Rollenspiel deckt 60 % der Bedürfnispyramide ab. Wir haben schon ein wirklich großartiges Hobby.

Spherechild

SYSTEMVORSTELLUNG

TEXT: DENNIS SEIDEL

In aller Kürze erlaubt Spherechild Abenteuer auf mehreren Welten zu spielen. Hierzu hat der Spieler auf jeder Sphäre/Welt einen Charakter (ein Sphärenkind), die eng miteinander verknüpft sind. Die Abenteuer von Spherechild sind nur lösbar, wenn die Charaktere der verschiedenen Welten zusammenarbeiten. So kommt es während dem Spiel immer wieder zu Weltenwechseln.

2012 kam das Regelwerk in einer zweiten überarbeiteten Fassung heraus.

1. STORY

Es gibt eine Vielzahl an Sphären mit unterschiedlichen Entwicklungsstufen, von der primitiven Urzeit bis hin zum hochtechnisierten SciFi. Die Todfeinde der Sphärenkinder, die Vhoort, dringen in eine Sphäre ein und versuchen dort Chaos zu stiften, in dem sie Leute manipulieren, dunkle Orden unterstützen oder selbst aktiv werden. Die Machenschaften der Vhoort müssen von den Sphärenkindern aufgedeckt und entsprechende Gegenmaßnahmen eingeleitet werden. Die Vhoort sind aber nicht nur einfache Gegner. Ihr Eindringen auf eine Sphäre führt zu Störungen, die sich mit zunehmender Aktivität weiter verschlimmern.

STÖRUNGEN

Störungen reichen von unangenehmen Begleiterscheinungen (z.B. Stromschwankungen oder anhaltender Regen) bis hin zu schwerwiegenden Verwüstungen durch Unwetter, Erstarken religiösen Wahnsinns oder vollkommenem Technik-Versagen. Alleine das sollte schon Motivation genug für die Sphärenkinder sein, die Vhoort zu bekämpfen. Die Vhoort haben aber noch eine weitere Waffe zur Hand – die Echos.

ECHOS

Neben Störungen können die Aktivitäten eines Vhoort noch zu Echos führen. Diese sind ein einmaliges Konstrukt von Spherechild, das die Schaffung weltübergreifender Abenteuer erleichtert. Echos wirken sich einerseits negativ auf eine andere Sphäre aus und stärken andererseits auch den Vhoort selbst.

Ein Beispiel aus dem Regelwerk:

Auf der Fantasy-Sphäre Valcreon stachelt ein Vhoort einen Stamm Kar (primitive Barbaren) zum Aufstand an, in dem er sich selbst zum Anführer macht. Die Kar ziehen daraufhin marodierend durch das Land und lösen somit ein Echo zur Sphäre Icroos aus.

Als Folge davon wird ein harmloser Kleinkrimineller zum Serienmörder. Lässt man ihn ungestört morden, entsteht ein weiteres Echo, das wieder zurück nach Valcreon reicht und ein alles verwüstendes Monster erschafft. So kann im Laufe mehrerer Tage oder Wochen ziemliches Chaos entstehen, dessen Ursprung der anfängliche Eingriff des Vhoort ist. Übersichtlich aufbereitet sieht es folgend aus:

Ursprung: Kar-Aufstand auf Valcreon à 1. Echo: Serienmörder auf Icroos à 2. Echo: Monster auf Valcreon

Die Echos erzeugen nicht nur Chaos, sie stärken auch vorgelagerte Echos.

Der Serienmörder (1. Echo) stärkt den Kar-Aufstand (Ursprung), in dem er dem Anführer des Stammes (= der Vhoort) große Kräfte verleiht. Das Monster auf Valcreon (2. Echo) stärkt die beiden Ereignisse davor. Dadurch kann sich der Vhoort/Kar jederzeit regenerieren und der Serienmörder kann durch Wände gehen.

Mit zunehmender Untätigkeit der Sphärenkinder kann die Situation auf den Sphären immer schlimmer werden, was schließlich zum Supergau, dem Tod einer Sphäre führen kann.

SPHÄRENKINDER

Die Störungen und Echos haben die Sphären dazu bewogen, Sphärenkinder zu erschaffen. Auch wenn diese ein normales Leben hatten, wurde ihre Geburt von der Sphäre initiiert. Ab dem Moment ihrer Erweckung haben die Sphärenkinder über Kräfte und Wissen, die sie über die normale Bevölkerung stellen.

2. DAS BUCH

Das Hardcover-Buch hat 290 Seiten und besteht aus acht Kapiteln:

1. Regeln – Die Spherechild-Regeln
2. Sphärenkinder – Woher kommen die Sphärenkinder? Was macht sie Besonders?
3. Valcreon – Die Beschreibung der Fantasy-Sphäre Valcreon
4. Icroos – Die Beschreibung der Gegenwartssphäre Icroos
5. Sphären, Sphärenkinder und Vhoort – Die Hintergründe zu den Sphären und den Vhoort
6. Die Saat der Vhoort – Der Kampagnenteil zu den Sphären Valcreon und Icroos
7. Charaktererschaffung – Wie würfle ich einen Charakter aus?
8. Anhang – Stichwortverzeichnis etc.

3. DER CHARAKTER

Ein Spielercharakter besteht im Wesentlichen aus Eigenschaften und Fertigkeiten. Die Eigenschaften können entweder ausgewürfelt oder nach einer Punkte-Vergabe-Methode erstellt werden. Durch Wahl von Rasse und Profession werden die Werte nochmals angepasst. Die Profession gibt ein paar Fertigkeiten vor. Dazu kann der Spieler noch eine Zahl Fertigkeiten frei wählen.

FERTIGKEITEN

Fertigkeiten werden bei Spherechild in drei Kategorien unterteilt, normale Fertigkeiten (z.B. Artistik, Einbrechen, Zauberkunde), Waffenfertigkeiten (z.B. Axt, Langschwert, Pistole) und Zauberfertigkeiten (unterschieden in Magie-Bereiche wie z.B. Beschwörung, Feuer oder Illusion). Mit Hilfe von Ausprägungen (Spezialisierung auf einen Unterbereich einer Fertigkeit) kann der Spieler einen sehr individuellen Charakter entwickeln. Ausprägungen geben einen Bonus auf den

Unterbereich (z. B. Spurenlesen bei der Fertigkeit Jagen).

Ausprägungen können noch auf Meisterschaft gelernt werden. In dem Fall darf der Spieler mit 2xW20 würfeln und sich das bessere Ergebnis raussuchen.

KRÄFTE

Als Sphärenkind hat der Charakter insgesamt fünf Kräfte.

Bei allen gleich sind Sphärenwissen (das grundlegende Wissen über die Sphären und ihre Geschichte). Das beinhaltet auch die Möglichkeit mit anderen Sphärenkindern über die Weltengrenzen hinweg zu kommunizieren. Als zweites Eigenschafts- und Fertigkeitenübernahme (der Charakter kann den Eigenschaftswert oder eine Fertigkeit seines Geschwisterteils auf einer anderen Sphäre kurzzeitig übernehmen).

Die dann noch drei frei wählbaren Kräfte können entweder selbst erstellt werden oder aus den zahlreichen Beispielen im Buch gewählt werden. Beispiele sind perfekte Orientierung (der Charakter verläuft sich nie), neue Identität (Annahme einer zweiten äußeren Gestalt) oder Freund der Tiere (selbst aggressive Tiere greifen den Charakter nicht an).

GRUPPENKRÄFTE

Jede Gruppe hat noch eine Gruppenkraft, die sie gemeinsam anwenden können. Beispiele hierfür sind Aussehen tauschen (zwei Charaktere können ihr Äußeres tauschen), Gruppentelepathie (die Gruppe kann sich telepathisch unterhalten) oder höchste Eigenschaft (zeitweise Übernahme des höchstens Eigenschaftswert eines Charakters).

CHARAKTERSCHWÄCHE

Teil des Charakters ist auch eine Charakterschwäche, wie Jähzorn oder Selbstüberschätzung, die aber keine körperlichen Behinderungen mit einschließt, sondern sich wirklich nur auf den Charakter bezieht.

4. DAS SYSTEM

PROBEN

Bei Spherechild gibt es zwei Arten von Proben:

Die Mindestwert-Probe wird gegen ein vorgegebenes Ergebnis gewürfelt. Zum Beispiel ist das erklettern eines Baumes eine erschwerte Probe. Der vorgegebene Mindestwert beträgt 15. Jetzt muss der Spieler mit 1W20 würfeln und darf seinen Fertigkeitwert der Fertigkeit Klettern noch hinzuaddieren. Ist das Gesamtergebnis mindestens 15, gelingt die Probe. Eine gewürfelte 1 ist ein schwerer Fehler und eine gewürfelte 20 ein besonderer Erfolg. Hat der Charakter schon von vorneherein den Fertigkeitwert 15 in Klettern, so gelingt die Probe automatisch, ohne würfeln.

Die zweite Art der Proben sind vergleichende Proben. Hierbei werden zwei Werte miteinander verglichen. Ein Beispiel sind Kämpfe. Hier wird der Angriffswert (addiert mit 1W20) mit dem Paradowert (addiert mit 1W20) verglichen. Der höhere Gesamtwert ist erfolgreich. Auch in dem Fall ist eine gewürfelte 1 ein schwerer Fehler und eine gewürfelte 20 ein besonderer Erfolg. Eine andere Möglichkeit für die Probenart wäre ein Wettlauf, der eine vergleichende Probe auf Schnelligkeit vorsieht.

MAGIE

Das Magiesystem kennt keine Spruchlisten sondern insgesamt 20 Zauberfertigkeiten. Astral, Beschwörung, Elemente (Erde, Feuer, Lust, Wasser), Erhebung, Erschaffung, Geist, Geistkampf, Illusion, Lebensmagie, Licht, Natur, Reise, Todesmagie, Veränderung, Verteidigung, Wissen und Zauberwandlung.

Die Zauberfertigkeiten sind Gebiete, so dass ein Charakter, der Feuer erlernt hat, alle vorstellbaren Feuerzauber beherrscht. Dazu muss der Zauber erst noch berechnet werden, was dem Zauberer sehr individuelle Möglichkeiten eröffnet.

BEISPIEL FEUERKONTROLLE:

Damit kann der Zauber Feuer in einem bestimmten Bereich kontrollieren. Zuerst kommt der Festwert Elementkontrolle. Dazu kommen Reichweite (das Feuer ist in 10 Metern Entfernung), Wirkungsdauer (das Feuer soll 5 Minuten kontrolliert werden) und Umkreis (der zu kontrollierende Bereich ist 4 cbm). Aus den entsprechenden Schwierigkeiten ergibt sich dann der erforderliche Wert der Probe von 12:

Festwert Elementkontrolle – 4

Reichweite 10 m – 2

Wirkungsdauer 5 Minuten – 3

Umkreis 4 cbm – 3

Will der Zauberer beim nächsten Mal eine kleinere Fläche (z.B. 2 cbm), reduziert sich die Schwierigkeit von 3 auf 2. Somit beträgt die Gesamtprobe 11.

Wegen dieser Berechnung wird die Magie auf zwei Tabellen reduziert, was beim Spiel blättern unnötig macht. Die Spherechild-Magie ermöglicht auch die Kombination von Zauberfertigkeiten. Zum Beispiel lässt sich Reise (Teleportation durch Materie) mit Licht (Dunkelheit) kombinieren. Als Folge davon kann der Zauberer den Lichtzauber durch einen abgeschlossenen Raum schicken und diesen in völlige Dunkelheit tauchen.

KRÄFTE UND KRAFTPUNKTE

Die Kräfte erfolgen nach einem Punktesystem. Die Gruppe hat einen Pool von Kraftpunkten, der sich aus der Anzahl aller individuellen Kräfte ergibt. Aus diesem Pool kann sich jeder Spieler nach Belieben bedienen. Jede Kraft-Nutzung kostet einen Punkt.

CHARAKTERSCHWÄCHE UND PUNKTE

Der Spielleiter hat eine Anzahl an Punkten (ähnlich Kraftpunkten) mit denen er die Charakterschwäche eines Charakters aktivieren kann. Spielt der Spieler die Schwäche aus, wird der Punkt den Kraftpunkten der Gruppe hinzugegeben. Will der Spieler dies nicht tun, kann er sich mit drei Kraftpunkten freikaufen.

5. DIE WELTEN

VALCREON

Die Sphäre bietet ein reichhaltiges Repertoire an Fantasy-Elementen. Viele Rassen, Magie, Götter, dunkle Kulte und magische Artefakte bieten genug klassische Motive für Abenteuer.

Der Spieler kann aus fünf Rassen wählen und diese mit zehn Professionen kombinieren. Die Professionen erstrecken sich auch hier klassisch vom Dieb, Kämpfer, Magier bis hin zum Priester oder Schamanen.

Spherechild verzichtet bei den Rassen auf typische Vertreter wie Zwerge, Dunkelelfen oder Gnome ohne das Fantasy-Flair zu verlieren. Die Weltbeschreibung gewährt einen ausreichenden ersten Eindruck zu Valcreon. Das Bestiarium ist ausführlich und bietet reichhaltig Gegner. Das Einführungs-Abenteuer ist ein guter Einstieg in die Welt und die spätere Kampagne.

ICROS

Die Welt Icos erinnert in Teilen an unsere Welt, leidet aber noch an einer Invasion einer außerirdischen Rasse namens Ekla. Diese haben vor über hundert Jahren Icos überfallen und die Bevölkerung zum Rohstoff-Abbau gezwungen. Um die Menschen ruhig zu halten, schufen die Ekla in genetischen Experimenten die Wandler. Äußerlich menschlich, konnten diese sich in eine zweite Form verwandeln, die sie nahezu unbesiegbar machte. Diese waren:

Adja – Nashornähnliche Kolosse mit großen Kräften und einem undurchdringlichen Panzer

Barwi – Sehr starke Kämpfer

Dera – Flugwesen mit telepathischen Kräften

Eot – Echsenwesen, die als Meuchelmörder eingesetzt wurden

Fre – Zauberer

Die fünf Rassen übernahmen mit den Jahren die Bewachung des Rohstoff-Abbaus, während sich die Ekla auf ihr Raumschiff zurückzogen.

Als die Ekla in einem blutigen Aufstand von Icos fliehen mussten, ließen sie die Wandler zurück. Ohne die Unterstützung der Ekla wurden diese von der Bevölkerung gejagt und gelyncht. Es dauerte Jahrzehnte, bis sich die überlebenden Wandler organisieren konnten und so ihrer Auslöschung entgingen.

Die Story spielt 147 Jahre nach der Flucht der Ekla. Die einst Gejagten haben sich in der Wandler-Organisation gesammelt und versuchen sich in das Alltagsleben zu integrieren. Trotzdem drohen ihnen bei Entdeckung noch immer die Verhaftung und die medikamentöse Unterdrückung ihrer Verwandlungs-Fähigkeit.

Ihre größte Angst ist die Rückkehr der Ekla, denn diese haben Geräte, welche den Wandlern den Willen rauben und sie wieder zu gehorsamen Sklaven machen kann. Vor kurzem wurden Signale aus dem tiefen Weltraum empfangen. Diese konnten nicht entschlüsselt werden, scheinen aber von den Ekla zu stammen.

Alle Charaktere sind Wandler und arbeiten für die Wandler-Organisation in verschiedensten Tarnberufen. Die Kunst des Spiels ist die Balance zwischen Verwandlung und Nutzung der Kräfte sowie der Beibehaltung der geheimen Identität zu bewahren.

Auch hier gibt es eine Beschreibung der Kontinente, viele potentielle Gegner im Bestiarium und ein erstes Szenario.

6. ABENTEUER UND KAMPAGNEN

Das Buch enthält drei Abenteuer. Ein Valcreon-Abenteuer, ein Icos-Abenteuer und ein sphärenübergreifendes Abenteuer, das auf beiden Welten spielt. Die beiden Einzel-Abenteuer sind der Start je einer Kampagne, die im Kapitel Saat der Vhoort ausgeführt werden. Alle Abenteuer sind nicht zu anspruchsvoll für den Beginn und erlauben Spielern und Spielleiter einen leichten Start in die Welten.

7. INTERNET-EMPFEHLUNGEN

Die Spherechild-Homepage bietet einiges an download-Material. Unter anderem auch ein Introheft, mit vorgefertigten Charakteren und einem Einsteiger-Abenteuer.

Das Ende der Sphäre naht

Der Orden des Chaosgottes Kelghu hat mächtige Artefakte in seinen Besitz gebracht. Träger sind die vier Wölfe Kelghus, fanatische Jünger, die auf ganz Valcreon gefürchtet sind.

„Winter der vier Wölfe“ ist eine vierteilige Kampagne für Spherechild. In Buch 1 – Intrige - verfolgt die Gruppe einen Hinweis auf einen geheimen Unterschlupf der Kelghu-Jünger. Die dort gefundenen Informationen deuten auf eine Intrige unvorstellbaren Ausmaßes hin. Die Charaktere müssen sich auf dem Ball des Grafen Verstal einzuschmuggeln und einen blutigen Putsch verhindern. Doch wer sind die Hintermänner?

Zur SPIEL, am 18. Oktober 2012, erscheint das erste Buch der Kampagne. Die Fortsetzung – Reise - kommt 2013 in den Handel.



White Mask

EINE PULPIGE KURZGESCHICHTE

TEXT: JAN-NIKLAS BERSEKOWITSCH

ZEICHNUNGEN: THOMAS ANLAUF

X

Weihrauchgeruch lag in der Luft.

Vor dem finsternen rotgekleideten Zauberer aufgebahrt, stand der Sarkophag des geschuppten Pharaos, geöffnet, jetzt, wo die schwarze Magie des Verderbten die Siegel zerstört hatte.

Der runzligen Gestalt mit den teuflischen Katzenaugen entwichen dunkle Laute, in einer Sprache, die für keine menschliche Zunge geschaffen war, gerichtet an den mumifizierten Insassen des Behältnis, der stumm in seiner Position verharrte.

Derweil wurde Mal Alone nervös.

Der korpulente Gangsterboss fuhr sich erneut mit einem schmutzigen Taschentuch über den ekelierend verschwitzten Kahlkopf und schnaufte so geräuschvoll wie eines jener Borstentiere, die er zu verspeisen pflegte.

Auch seinen beiden finster dreinblickenden Begleiter in ihren teuren Anzügen mit Filzhüten und ihren geladenen Tommy Guns war anzusehen, dass ihnen die lange Warterei so langsam aber sicher an den Nerven zerrte.

„Verflucht, Mum-Aton, wie lange dauert das denn noch?“, schrie Malone auf einmal zornentbrannt und laut, doch sein Gesprächspartner ignorierte ihn weiterhin.

Malone schnaubte und lauschte leiseren Stimmen, in seinem eigenen, kriminellen Kopf und was sie ihm erzählten, gefiel ihm nicht.

Die Stimmen sprachen davon, dass er verdammt war und es für ihn kein Entkommen mehr gab. Sie empfahlen ihm auf die Knie zu fallen und den kommenden Herrn der Welt zu huldigen, damit dieser ihm vielleicht einen schnellen Tod schenkte.

Dies trieb dem Unterweltboss endgültig die Zornesröte ins Gesicht, anstatt ihn zu verängstigen und mit einem Knurren griff er in seine innere Jackentasche nach seinem Revolver, und auch seine Männer legten sofort auf den Zauberer an, deuteten sie dies doch als einen Angriffsbefehl oder zumindest als Vorwand, um sich der unheimlichen Gestalt vor ihnen zu entledigen.

Es sollte bei einem Anlegen bleiben.

Plötzlich wurde hinter ihnen die große Doppeltür des kreisförmigen Saals aufgetreten und dem Tritt folgte ein Sturm aus Blei, abgefeuert vom Zorn der Rechtschaffenen.

Der Schütze flutschte verbissen die Zähne, die Hände fest an den Griffen seiner eigenen Tommy Gun, und jeder Schuss verteilte in gerechten Stücken ein wahres Abendmahl unter den anwesenden Gangstern. Durchlöchert fielen diese zu Boden, im Tode nicht begreifend, was über sie gekommen war.

Der Neankömmling warf sein Gewehr zur Seite und zeigte anklagend mit dem rechten Zeigefinger auf die immer noch singende Gestalt in Rot.

„Mum-Aton! Ich bin gekommen, um Gerechtigkeit walten zu lassen!“

Die Kleidung der athletisch gebauten Gestalt war zerrissen und an unter jedem Riss sah man mindestens eine kleinere Wunde, doch zeigte der Körper des Rufers keinerlei Zeichen von Schwäche, wovon auch der entschlossene Zug des Mundes in der Mitte der stark vernarbten, aber glattrasierten Kinnpartie zeugten. Doch am erstaunlichsten war der obere Teil ihres Gesichts, denn dieser wurde komplett bedeckt... von einer schlichten, Maske aus weißen Holz!

Der finstere Magier hielt derweil tatsächlich inne, erhob sich dann und drehte sich mit langsamer, präziser Gelassenheit um, ein diabolisches Lächeln auf den schmalen Lippen.

Ehe er das Wort an den Neankömmling richtete, fuhr er sich mit sichtlichen Amusement über den künstlichen Ziegenbart, die gelben Katzenaugen neugierig auf seinem Gesprächspartner ruhend.

„White Mask! Dir ist es also gelungen, meiner Falle zu entkommen! Ich nehme an, mein treuer Minosios weilt nicht mehr auf dieser Welt?“

„Dein satanischer Bulle wartet in der Hölle auf dich, Hexer!“

„Ah, ärgerlich, aber es ist nicht mehr von Belang, denn nun weiß ich einen noch stärkeren Beschützer auf meiner Seite. Einen Beschützer, dessen unglaubliche Kraft sogar die des Minotaurs in den Schatten stellt. Sehe, kleiner Sterblicher, der neue Herr dieses Molochs, den du Stadt nennst und bald auch der neue Gott dieser technikverliebten Welt!“

Der rote Magier machte einen Schritt zur Seite und gab damit den Blick auf die Gestalt im Sarkophag frei, die das Unvorstellbare tat und sich zu bewegen begann!

Unter den Mullbinden zeichneten sich kleine, dürre Skeletthände ab, die kurz darauf von schuppiger Haut und großen, gebogenen, messerscharfen Krallen bedeckt waren. Dem folgten eine krokodilähnliche Schnauze, eine gewaltige, dreifach gespaltene Züge, kräftige Beine und ein mit Stacheln bewehrter Schwanz.

Langsam hob sich die gewaltige Gestalt, die während ihrer Verwandlung auch noch an Größe zunahm, aus ihrem ehemaligen Gefängnis hinaus und mit einem gewaltigen Brüllen und einer einzigen, mächtigen Bewegung entledigte sich der geschuppte Pharao, der schrecklichste Tyrann des alten Ägyptens und Diener derjenigen-Namen-nicht- genannt-werden-darf, auch der letzten seiner Binden, nur noch mit einem Lendenschurz bekleidet und seine riesigen Muskeln vor allen Anwesenden in all ihrer schrecklichen Pracht entblößt.

Jeden anderen hätte dieser beeindruckende Anblick eingeschüchtert, bestimmt sogar in Verzweiflung gestürzt.

Nicht so den stolzen Streiter des Guten, der in dieses dunkle Reich des Bösen eingedrungen war, um dem Licht zum Sieg zu verhelfen.

Mit einem Knurren griff White Mask nach dem Dolch von Horus an seinem Gürtel, entblößte damit die goldene Klinge und brachte den Pharao wie auch Mum-Aton zum schreien, den einen aus Wut, den anderen aus Furcht.

Der Pharao ging in die Knie und mit einem gewaltigen Satz sprang



er auf den Helden zu, das Maul mit den rasiermesserscharfen Zähnen weit aufgerissen, die tödlichen Krallen zum packen gespreizt.

Doch White Mask war bereit.

Er wartete ab und sprang genau im allerletzten Moment zur Seite, nur um dann noch einen beeindruckenden Salto nach hinten zu vollziehen, als der gelandete Diener der Finsternis sich ruckartig zu drehen begann und mit seinem Schwanz nach ihm schlug.

Elegant landete White Mask wieder auf seinen Füßen und hielt die Klinge zum Stoß bereit, seinen Gegner fest ins Auge gefasst. Sie begannen sich zum umkreisen, wägten offensichtlich jeden einzelnen

Schritt ab, der eine knurrend, der andere den Mund konzentriert zu einem schmalen Strich zusammengekniffen.

Keiner von ihnen achtete auf den roten Nebel, der unter ihren Füßen entlang Richtung Tür schwebte.

Doch wie auf Kommando sprangen beide Kontrahenten wieder gleichzeitig aufeinander zu, als auch das letzte bisschen der geheimnisvollen Schwaden aus dem Raum entchwunden war, jeder seinen eigenen, wütenden Kampfschrei auf den Lippen.

Das Gesicht des Pharaos kam mit unbeschreiblicher Geschwindigkeit näher, er riss das Maul gierig auf, um White Masks Kopf mit einem Bissen abzureißen, sein Speichel landete in übel riechenden Spritzern auf der reinen Oberfläche der weißen Maske.

Kurz darauf verwandelte sich das mordlüsterne Geschrei in das verzweifelte Gejaule purer Schmerzen, den nun steckte die magische Waffe des Schutzpatrons der Pharaonen in der geschuppten Brust des degenerierten Wüstenkönigs und Rauch entwich der Wunde. Auch die Augen und die Fingerspitzen begannen zu glimmen, die magischen Flammen begannen sich vom Fleisch des Bösewichts zu nähren, bis sein ganzer Körper in Flammen stand und am Ende blieb nur noch das Skelett übrig, welches augenblicklich in sich zusammen fiel und in tausend Stücke zerbrach.

So-Dek-Seth-Amon-Ra, der geschuppte Pharao, Sprachrohr der finsternen Götter, der das Land der zwei Flüsse mit seinen perversen Gelüsten und grausamen Launen geplagt hatte, war nicht mehr.

Die alte Magie seines größten Feindes hatte ihn nun endlich vernichtet, geführt von einem wahren Streiter des Guten, der daraus seine bescheidene Befriedigung fand und ein grimmiges Lächeln auf seinen Zügen erschienen ließ.

Doch dann rief ihn eine Stimme in seinem Innern wieder zur Räson, denn sie erinnerte ihn daran, dass noch ein weiterer Schurke bestraft werden musste!

Schnell fuhr White Mask also herum und in einer Mischung aus Überraschung und sofort aufflammenden Zorn musste er sehen, dass nur noch die Robe an Mum-Atons weilte und der feige Hexer scheinbar verschwunden war!

Augenblicklich traf White Mask die Erkenntnis, dass der rote Nebel der böse Zauberer gewesen sein musste und seine Verachtung für

den Hinterhältigen wuchs augenblicklich noch mehr, bedeutete dies doch, dass dieser mit Absicht seinen neuen Sklaven im Stich gelassen hatte, um sein eigenes, schändliches Leben zu retten.

Er wandte sich nun zum Ausgang und all die negativen Emotionen, wichen der Entschlossenheit und seinem unermesslichen Willen, Gutes zu tun.

Er wusste, sein Weg und der des roten Magiers würden sich erneut in dieser Stadt kreuzen, in der magischen Kräfte am stärksten flossen und so viele schwache Geister darauf warteten, den finsternen Einflüsterungen seines katzenäugigen Feindes zu erliegen und ihre Seelen an die Wesen, die im Schatten der Sterne lauern, zu verkaufen, nicht wissend, dass sie sich selbst und damit auch der Welt den Untergang preisgaben.

Doch am Ende gab es immer noch Menschen wie ihn, Aziza und Papa Legba, die in der Erzengel auf seine Rückkehr warteten und sich mit ihren extraordinären Fähigkeiten und der Reinheit ihrer Herzen dem Bösen entgegenstellten, von der Gewissheit erfüllt, dass sie und die Menschheit eines Tages siegen würden.

Mit diesem Wissen im Kopf, gestattete sich der Maskierte ein letztes, grimmiges Lächeln, ehe er sich daran machte, diesen Hort des Bösen laufenden Schrittes zu verlassen.

Und als er gegangen war, erzählte nur noch ein trauriges Häuflein Asche von alten Schrecken aus längst vergangenen Tagen.

Ende

Das Abenteuer geht weiter!

Sei auch im nächsten Heft wieder dabei, wenn White Mask und seine tapferen Gefährten, wieder zu neuen Abenteuern aufbrechen!

In den dunklen Teilen der Stadt, wird von einem wahnsinnigen Wissenschaftler gemunkelt, dessen Experimente an Grausamkeit und Menschenverachtung nicht zu überbieten sind!

Doktor Mort ist sein Name und seine Pläne sind genauso finster wie seine Methoden.

Mit dem Recht auf ihrer Seite, nehmen White Mask und seine Gefährten den Kampf gegen den arroganten Akademiker auf, doch erweist sich dieser als würdigerer Gegner als zunächst gedacht.

Kann die Crew der Erzengel die üblen Mächenschaften des grausamen Doktors vereiteln? Oder wird dieser mit Kräften, über die kein Mensch verfügen sollte, Tod und Verderben über die Stadt und damit auch über die ganze Welt bringen?

Finde es heraus in der nächsten, spannenden, aufregenden Ausgabe von Exciting Adventure Stories!!!

Ausgabe 26; New York; 1938

ANHANG:

Entnommen aus Wikipedia:

Die Figur des maskierten Helden „White Mask“ erblickte 1936 im kurzlebigen Pulp-Magazin „Exciting Adventure Stories!!!“ das Licht der Welt. Kreiert von Edward Lord (1912-1998) unter dem Pseudonym Robert Wagner, handelt es sich bei ihm um einen der klassischen Pulp-Helden, wie The Shadow oder Doc Savage, allerdings auch mit leichten Anklängen an Kapitän Mors (siehe hierzu: der Luftpirat und sein lenkbares Luftschiff), die nicht zufällig waren, wie Lord in späteren Interviews zugab.

Hauptfigur der Serie ist Billy Bane, Sohn eines amerikanischen Wissenschaftlers und einer britischen Schauspielerin, dessen Eltern bei einer Expedition in Afrika durch die Magie des bösen Magiers Mum-Aton (die spätere Nemesis White Masks) zu Tode kommen. Billys Gesicht wird bei dem Vorfall schwer verunstaltet und er bleibt nicht minder schwer verletzt zurück. Allerdings wird er von einem freundlichen Eingeborenenstamm gefunden und aufgenommen. Sie pflegen ihn gesund, bilden ihn zum Krieger ihres Stammes aus und weihen ihn sogar in die Kunst der guten Magie ein, nachdem er das Dorf von einem bösen Totengeist befreite. Nach diesem Ereignis sieht sich der zum Mann gereifte Billy dazu berufen, sein Leben ganz dem Kampf gegen das Böse zu verschreiben und nachdem er sich seine Maske aus dem Holz eines weißen Baumes geschnitzt hat, ist der Held White Mask geboren.

Spielt das erste von drei veröffentlichten Abenteuer noch in Afrika und beschäftigt sich eingängig mit der Hintergrundgeschichte seiner Hauptfigur, so besitzt White Mask in der zweiten Geschichte schon



sein Luftschiff Erzengel mit dem er über die Dächer „der Stadt“ fliegt, ein finsterner Moloch in dessen dunklen Gassen sich Monster aus nordischer, griechischer, ägyptischer und auch asiatischer Mythologie gleichauf mit Gangstern und wahnsinnigen Wissenschaftlern (alle deutscher Nationalität und ideologisch sehr der Rassenideologie des NS-Regimes zugewandt) tummeln und die der stets mutige (und erschreckend humorlose) maskierte Held mit „grimmiger Entschlossenheit“ bekämpft.

Was die Serie von vielen anderen abhob, war die positive Darstellung von Menschen, die nicht kaukasischer Herkunft waren. So sind White Masks engste Vertraute (der Zauberer Legba und seine Tochter, die Bordmechanikerin Aziza) beide schwarzafrikanischer Herkunft und mehr als einmal sind sie es, die dem recht spontan handelnden Helden aus der Bredouille helfen. Was ebenfalls für einen kleinen Skandal sorgte, war die offene Liebesbeziehung, die sich zwischen White Mask und Aziza in der dritten und lange letzten Geschichte der Serie anbahnte, dafür jedoch die Verkaufszahlen von Exciting Adventures Stories!!! ein letztes Mal nach oben katapultierte, ehe das

Magazin mit dem überraschenden Tod seines Herausgebers August Leibman eingestellt wurde.

Die Serie geriet im Laufe der Jahre in Vergessenheit, da Lord die Schreibung für eine lange Zeit einstellte und sich stattdessen den Kampf um Bürgerrechte aller Art (darunter auch die gleichen Rechte für die afroamerikanische Bevölkerung und die Gleichberechtigung der Frau) verschrieb und viel Zeit in sein privates Studium der Religion des Voodoo steckte, zu der er sich 1970 dann auch offen bekannte.

Lord kehrte jedoch in den 80ern noch einmal zu seiner alten Figur zurück und verfasste vier Romane (Dr. Mort's Calling, Ragnarock's Song, Machine Gun Storm und Dark Loa's Laughter), denen zwar kein kommerzieller Erfolg beschieden war, die aber zumindest eine kleine, verschworene Fangemeinde besitzen. Diese versucht seitdem die Figur White Mask einem breiten Publikum zugänglich zu machen und ist sehr aktiv im schreiben von Pastiche, die auf verschiedenen Conventions in kleiner Auflage kostenlos unter den Besuchern verteilt werden.

Die fliegenden Teufel des Dr. Fu Man Chu

EIN CTHULHU-SZENARIO IN DER WELT DES HEXERS VON SALEM

TEXT: KAID RAMDANI

BILDER:

Das Abenteuer, das als Hintergrund die Ereignisse um den Fund des Grabes des abtrünnigen Propheten Mokanna aus dem Hexer-GRW hat, kann zu einem beliebigen Zeitpunkt Mitte bis Ende der Zwanziger Jahre spielen. Falls die Charaktere bereits das Pegasus-Abenteuer „Der Teufelsplan des Fu Manchu“ gespielt haben, wurden sie wahrscheinlich Zeuge des vermeintlichen Todes des teuflischen Genies. Wurde die Leiche damals wirklich identifiziert? Gibt sich vielleicht jemand anderes als Fu Manchu aus? Spielen Sie also mit dem Klischee, dass ein Totgeglaubter wieder auftaucht, um den Spielern die Fähigkeiten ihres Nemesis klar vor Augen führen. Das ist klassischer Pulp.

Kurze Zwischenbemerkung: Wie schon in vorausgegangenen Hexer-Publikation geschrieben, sollen kleinere Anachronismen als Beispiel dazu dienen, dass beim Hexer nicht alles exakt so abläuft wie man es aus den Geschichtsbüchern kennt. Die LZ 127 alias „Graf Zeppelin“ erlebte beispielsweise erst 1928 ihre Jungfernfahrt und überquerte Ägypten auf einer etwas anderen Route am Anfang der Dreißiger Jahre.

TAUE LOS!

Ägypten in den Zwanziger Jahren. Die Spieler sind (vielleicht sogar in Begleitung von Richard Craven) auf einem Flug von Kairo zurück

Das Hexersetting

Pegasus Alternative zu ihrer klassischen Horrorbackground unterscheidet sich in erster Linie durch eine relativ klare Schwarz-Weiß-Gliederung – auf der einen Seite stehen die heldenhaften Charaktere und ihre Verbündeten, auf der anderen die bösen Götter und ihre Handlanger. Zudem wurde die zudem schon unkomplizierte Charakterschaffung noch vereinfacht, um Charaktere zu bauen, die wesentlich besser und ausdauernder sind, als der Cthulhu Durchschnittscharakter. Dafür stehen ihnen mehr Fertigkeitpunkte und drei mal mehr Trefferpunkte zu. Zudem beherrschen Charaktere, die die Fähigkeit Hexerei während der Charakterschaffung erworben haben, einen intuitiven Zauber wie Tierkontrolle, Pyrokinese oder Hypnose, die so genannte Gabe. Als Ausgleich werden sie dafür aber auch von einem Fluch gebeutelt – sie leiden unter verstörenden Träumen oder verwandeln sich bei Vollmond gar in einen Werwolf. Ansonsten sind die System zueinander voll kompatibel, wobei Pegasus die Welt des Hexers in den erschienenen Szenarien sogar von der klassischen spät-viktorianischen Epoche der Heftchenreihe in die 1920er Jahre verlegt hat, dem klassische Cthulhu-Jahrzehnt.

Die voraussichtliche Route

Abflug 7:00 Uhr morgens Flugplatz Almara in Heliopolis nahe Kairo, britische Luftwaffensoldaten stellen die Bodenmannschaft, 30.000 Schaulustige	7:00
10 Stunden Flug: Pyramiden von Gizeh und Cheopspyramide, Kurs Alexandria	17:00
3 Stunden Flug: Alexandria (½ Stunde Aufenthalt)	20:00
2 Stunden Bucht von Solum, weiter an der Küste entlang Richtung Bengasi	22:30
4 Stunden Küste bei Tripolitanien (Nähe Bengasi) Flug übers Mittelmeer Ri NNW über Malta nach Sizilien	02:30
7 Stunden nach Sizilien	09:30
20 Stunden, westlich an den Alpen vorbei das Rhonetal entlang bis hinter Lausanne, dann bis Friedrichshafen am Bodensee	06:00

nach London. Die Gründe, weshalb sie in Ägypten sind, haben keine Bedeutung, vielleicht war es eine kulturelle Erholungsreise, vielleicht wollte Robert Craven sie (und seinen Sohn) einfach nur eine Weile von London fernhalten, vielleicht sollten sie für ihn im hiesigen Museum ein Artefakt in Augenschein nehmen oder alte Schriftrollen kopieren.

Nun sind sie auf dem Rückweg und vernehmen in aller Herrgottsfrühe aus ihren Luxuskabinen des Luftschiff LZ 127, wie das Kommando „Tae Los“ ertönt, das den Start freigibt.

Noch immer strömen Schaulustige aus allen Teilen Kairos zum Flugplatz Almaza, um Zeuge dieses einmaligen Spektakels zu werden. Immer wieder ergreift Aufregung, Besorgnis und Begeisterung die Menschenmenge, die die britischen Luftwaffensoldaten teilweise durch Feuerwehrspritzen zu bändigen versuchen. Unter Jubelrufen steigt das silberfarbene Gefährt über die Köpfe der etwa 30.000 Neugierigen, bis es schließlich Richtung Alexandria auf eine Höhe von 200 Metern aufsteigt und schon einige Stunden später die Pyramiden von Gizeh und Sakkara überfliegt.

Inzwischen haben sich die Charaktere bestimmt mit ihren Kabinen und den ihnen zugänglichen Teilen des Luftschiffs vertraut gemacht.

Kabinen: Jede der geräumigen Kabinen ist mit einem in die Wand klappbaren Waschbecken mit fließend Warm- und Kaltwasser, Spiegel, Schranknische mit Vorhang, Klapptisch, einem Klapphocker und einer Leiter für das obere Bett ausgerüstet. Während des Tages wird das obere Bett unter der Kabinendecke verstaut. Die Kabinen sind elektrisch beleuchtet und werden belüftet oder bei Bedarf geheizt. Die Charaktere haben Tickets für die Kabinen mit den Bettennummern 1 bis 4.

Aufenthaltsraum: Da man fährt, also gemächlich dahin gleitet, konnte man im Aufenthaltsraum wie auf einem Promenadendeck flanieren oder sich der Konversation mit den Mitreisenden oder einem guten Buch zuwenden. Beim Essen, überpünktlich serviert auf hochwertigem Porzellan in einem mit Seide bespannten Speisesaal, lauscht man Musik aus einem Grammophon.

WC, Waschraum: Natürlich fehlten bei diesem entspannten Reisen nicht die hochmodernen Wasch- und Duschräume und WCs, die nach Männlein und Weiblein getrennt sind.

Nach dem Zustieg der restlichen Passagiere in Alexandria wird es sich Kapitän Hans von Schiller nicht nehmen lassen, Interessierten auch den vorderen Teil der Gondel und ein paar Fakten zu präsentie-

ren. Die Besatzung besteht aus 40 Mann (dem Kapitän, drei Wachoffizieren, drei Navigationsoffizieren, sechs Steuermännern, sieben Technikern, fünfzehn Maschinisten, drei Funkoffiziere, einem Steward und einem Koch) und es können bis zu zwanzig Passagiere befördert werden. Es hat eine Länge von 236,6 Meter und einem Gasvolumen von über 100.000 Kubikmeter. Die Antriebsanlage besteht aus fünf Gondeln, die außen am Rumpf befestigt sind. In jeder Gondel ist ein Maybach-Motor des Typs VL 2 mit einer Leistung von 570 PS eingebaut, der eine Luftschaube am Gondelheck antreibt und ständig von einem Maschinisten bedient werden musste. Die Reisegeschwindigkeit beträgt etwa 100 km/h, die Höchstgeschwindigkeit 128 km/h. Nachdem die Passagiere einen kurzen Blick in die elektrische Küche und dem betriebsamen Koch Herrn Emil Lauswart werfen dürfen, führt der Kapitän sie zur Funkstation der LZ127. Sie gilt als größte funktechnische Einrichtung, die je auf einem Luftfahrzeug installiert worden ist. Sie wird schichtweise von bis zu drei Funkoffizieren besetzt und wickelt den Funkverkehr zum Betrieb des Schiffes (Kommunikation, Wetterberichte) und den privaten Telegrammdienst für die Passagiere ab. Ein kurzer Gruß in den Navigations- und Steuerraum mit den Handrädern für die Höhen- und Seitenruder schließen den Besuch ab und Kapitän von Schiller gibt in der kleinen Bar des Aufenthaltsraum noch einen guten deutschen Weinbrand »Alter Stamm« oder den »Echten doppelten Danziger Lachs« aus. Er selbst gönnt sich allerdings keinen Schluck. (Mehr über Luftschiffe findet ihr übrigens in der Anduin 78.)

Die Passagiere

Hier eine Liste von Passagieren, mit denen man während der Reise in Kontakt treten kann. Auf Spielwerte wurde verzichtet. Gehen sie davon aus, dass die NSC sich bei Konfrontationen eher zurückhalten werden, schließlich sind die Spielfiguren die Helden der Geschichte. Den letzten beiden Mitreisenden könnten den Charakteren übrigens bereits in dem Abenteuer „Das Erbe der Templer“ aus dem Hexer-GRW begegnet sein. Zwei der Passagiere werden später etwas ausführlicher beschrieben. Die Zahl in Klammern bezeichnet die Bett Nummer, zu der sie Tickets besitzen.

-Eusebius Engelbrecht, ein älterer deutscher Gelehrter, der erst in Alexandria zusteigt. (6)

-Jameson Rook, erfolgreicher Londoner Anwalt Mitte 30, pomadiertes Frauenheld, dessen Körpergröße von 1,55 zu einem Napoleonkomplex führte. (7)

-Lars Stevenson, jugendlicher Klatschreporter der „Illustrated London News“. Ein guter Freund von Mr. Rook. (8)

-Thierry und Inès Guerlain, ein junges französisches Archäologen-Ehepaar Anfang Dreißig, das selbst in ihren Flitterwochen die Hände nicht von der Arbeit lassen können. (9 & 10)

-Luc Bel-Ami, ein skandalumwitterter Playboy Mitte 30. (13)

-Algernon Miller, etwa 30-jähriger Architekt und Künstler aus Wales, bärbeißiger Fürsprecher der walisischen Unabhängigkeitsbewegung. (15) Aus Kostengründen teilt er seine Kabine mit

-Nathan Campbell, vollbärtiger Autor von historischen Schundromanen und Bon-Vivant aus London, etwa Ende 40. (16)

-George Walker, 40-jähriger Amerikaner auf Geschäftsreise. Notorischer Zigarrenraucher und Rennsport-Amateur. (18)

-Lady Margeret Jameson, süße 20 und Tochter eines britischen Stahlbarons. (20)

Die fliegende Teufel des Fu Manchu



Dann verabschiedet er sich, da er noch einen kurzen Zwischenstopp in Alexandria einlegen muss, um einen weiteren Passagier aufzunehmen. Die Charaktere können beobachten, wie ein verschwitzter älterer Mann (Herr Engelbrecht) mit einem kleinem Koffer an Bord kommt und wortlos in seiner Kabine verschwindet. Er taucht auch zum kurz darauf beginnenden Abendessen nicht wieder auf und einige der Passagiere weisen auf die mangelnde Kinderstube des Neuankömmlings hin („Typisch Deutscher!“). Als die Bucht von Solum -und mit ihr das Mittelmeer- im Abendrot erscheint, ziehen sich die Gäste nach und nach zurück und begeben sich in ihre Kabinen.

DIE GEHEIMNISVOLLE SCHÖNHEIT

Es ist kurz nach 2 Uhr morgens, als die Charaktere durch seltsame Geräusche auf dem Deck (lautes Gepolter, Kampflärm, ein Schrei) aus den Kabinen gelockt werden. Ein eiskalter Wind weist den Weg zum hinteren Teil der Passagiërgondel, wo sich ihnen ein erschreckender Anblick bietet: Im aufgerissenen Heck klammert sich ein übermenschengroßes schattenhaftes Monster, das nach einer augenscheinlich ohnmächtigen jungen Frau in einem Seidenkleid greift, die vor ihm im Gang liegt.

In echter Pulp-Manier werden sich die Charaktere hoffentlich bemühen, die Frau von den Klauen des nach ihr schnappenden Monsters zu befreien, das auch wirklich nur kurz Widerstand leistet, insbesondere, wenn Waffen oder Zauberei im Spiel sind. Auch andere Gäste und Teile der Mannschaft kommen zusammen und beginnen, die von außen aufgerissenen Bordwand notdürftig zu schließen. Es bleibt die Frage, wer die junge Frau ist, die langsam aus ihrer Ohn-

macht erwacht, sich aber an nichts –auch nicht an ihren Namen- erinnern kann.

Wer könnte auch ahnen, dass es sich bei ihr um eine Spionin des mysteriösen Dr. Fu Manchu namens Li Lith handelt, die in seinem Auftrag und mit Hilfe eines monströsen Dunkeldürren an Bord kam, um ein besonderes Buch zu stehlen. Dass sie beim Eindringen in den Zeppelin von einem der Funkoffiziere, der sich auf dem Deck die Füße vertrat, überrascht wurde und sich bei dem darauffolgenden Kampf den Kopf stieß, war natürlich nicht Teil ihres Plans. Dieser Funkoffizier war übrigens Urheber des Schreis, der die Charaktere weckte, und liegt nun seit seinem Sturz aus der Gondel tot in der Lybischen Wüste. Wenn die Charaktere nicht auf die Idee kommen, die Mannschaft durch zu zählen, bleibt er für die nächsten Stunden unerkannt verschwunden.

Li – wie sie sich langsam erinnert – wird von der Vielzahl der anwesenden Gentlemen umsorgt und in eine Kabine gebracht, in der sie sich erholen muss, und langsam ihre Erinnerung wieder erlangt.

DAS BUCH DES EINÄUGIGEN PROPHETEN

Die Charaktere werden sich inzwischen Gedanken machen und vielleicht ein gesundes Misstrauen gegenüber Fräulein Li oder dem seltsamen Herrn Engelbrecht hegen, als Letzterer auf die Gruppe Zutritt und nervös um ein Gespräch unter vier Augen bittet. Er stellt sich als Dr. Eusebius Engelbrecht vor, Fachmann für Altsemitisch an der Universität von Tübingen. Seine feuchten Hände umklammern nervös ein in Leinen eingepacktes Buch, das er vor den Augen der Charaktere auspackt und verkündet: „Ich glaube, jemand ist hinter diesem Werk

her!“ Es handelt sich dabei um mehrere Dutzend handgeschriebener Seiten aus dem frühen Sufismus (einer mystischen Richtung des Islam), den man als eine Art „Gegenkoran“ verstehen könnte. In ihm wird die Anbetung eines Wesen namens „Al Qhadhulu“ (was Engelbrecht als „Gottverlassener“ oder „Entsager“ übersetzt) beschrieben. Verfasst wurde es von einem Mann namens Al'Mokanna (arab. „der Verhüllte“), der auch der einäugige Prophet genannt wurde und um 700 nach Christus eine Ketzergemeinde in Persien anführte. Seitdem Eusebius das Buch im Auftrag der Universität Tübingen von einem ominösen Buchhändler aus Alexandria gekauft hatte, fühlte er sich verfolgt. Dabei fürchtet er nicht menschliche Gegenspieler, sondern etwas anderes, was „im Dunkeln auf ihn wartet“ (Eusebius hat bereits Teile des Buches übersetzt, um die Echtheit zu überprüfen und ist einiger Stabilitätspunkt verlustig gegangen). Er fleht die Charaktere an, ihn vor diesen Ding zu beschützen und bietet sogar eine mögliche Belohnung der Universität oder seine mageren Ersparnisse, falls die Spieler eher eine Söldnermentalität besitzen. Die Vernichtung des Buches wird er lautstark zu verhindern wissen: Monster hin oder her, dieses Buch ist eine Rarität, die es zu bewahren gilt.

ANGRIFF DER SCHATTEN

Es bleibt aber auch keine Zeit für lange Diskussionen, da Unruhe aus dem Inneren der Gondel kommt. Passagiere und Besatzung stellen mit Schrecken fest, dass einige Dunkeldürren den Zeppelin umkreisen. Genau festzustellen, um wie viele es sich handelt, ist in der Dunkelheit kaum auszumachen, aber immer wieder erscheint eines dieser Wesen an den Fenstern im Aufenthalts- oder dem Steuerraum. Außerdem berichten die Männer, dass die Biester auch an der Aussenhülle des Schiffs gesichtet wurden. Ein Nervenkrieg beginnt, als Welle um Welle dieser Monstren versucht auf dem Zeppelin zu landen und die Nerven der Passagiere und der Crew zu zerreißen drohen. Die Vorbereitungen gegen einen Angriff von Außen sind recht unkoordiniert, unter anderem weil bis auf zwei Offiziers- und dreier Signalpistolen keine Waffen an Bord sind (Monsieur Bel-Ami ist im Besitz einer Luger Parabellum, wird es aber den anderen nicht verraten, und ob die kleine Pistole, die Li Lith mit sich trägt, gefunden wurde, bleibt der Anständigkeit der Charaktere überlassen). Eine Landung ist in der Dunkelheit unmöglich und irgendwie haben die Biester es geschafft, die Antenne des Funkgeräts zu sabotieren. Währenddessen wird Li Lith, die sich ihres Auftrags wieder erinnert, versuchen mit allen Mitteln an das Buch zu kommen. Ihr Ziel wird es sein, sich mit der Schrift des Al'Mokanna aus dem Zeppelin zu stürzen, um von ihren Monstern gerettet zu werden. Sie wird dabei listig vorgehen und ihre Verführungskünste einsetzen, um verschiedenste Männer an Bord zu ihrem Schutz und als Ablenkungsmanöver zu missbrauchen. Immun dagegen scheinen nur Herr Engelbrecht, Monsieur Bel-Ami und möglicherweise die Charaktere zu sein. Dann beginnt das Chaos, als an mehreren Stellen im Zeppelin immer zwei Dunkeldürren gemeinsam damit beginnen, Menschen mit sich in den Nachthimmel zu reißen. Der Spielleiter sollte sich keinen Gedanken machen, wie viele von den Biestern das Schiff umkreisen. Die Dunkeldürren sind solange vor Ort bis Li Lith mit oder ohne Buch den Zeppelin verlässt, sie die Monstren veranlasst einzuhalten oder der Zeppelin in die Luft fliegt.

BOMBE AN BORD!

Zu allem Überfluss entscheidet sich Luc, der ein Mitglied des Orden der Templer ist, dass die Überzahl der Gegner nur noch ein Mittel zulässt. Er muss den Zeppelin mit Hilfe seiner an Bord geschmuggelten Bombe zur Explosion bringen. Lucs Auftrag war es eigentlich für den Orden das Buch des Al'Mokanna an sich zu bringen und seinen Über-

setzer und alle, die Wissen darüber besitzen, umzubringen. Als letzter Ausweg sollte eine Bombe herhalten, die sicher stellen sollte, dass das verbotene Wissen niemals in falsche Hände gerät. Um 3:25 findet sie ein Mannschaftsmitglied (oder wenn den Charaktere im Tragkörper des Zeppelins ein schwieriger „Verborgenes erkennen“-Wurf gelungen ist, vielleicht auch früher) und alarmiert die Charaktere und den Kapitän. Das Entschärfen der Bombe dauert etwa eine Runde und benötigt entweder einen gelungenen Wurf auf „Mechanische Reparaturen“ oder einen schweren Glückswurf. Luc wird natürlich im passenden Moment auftauchen und die Charaktere daran hindern, seine Sabotage zu sabotieren. Zuvor hatte er die Zeitbombe bereits neben einer Gaszelle nahe der Aussenhülle angebracht – an einer besonders unzugänglichen Stelle weit oben im Heck- und die Zeitschaltuhr so eingestellt, dass sie um Punkt 3:30 Uhr ein Loch in die Gaszelle sprengt. Damit wird einerseits die Trimmung des Schiffs gestört, andererseits vermischt sich die Luft mit dem Wasserstoff zum extrem zündfähigen Knallgas. Im gesamten Schiff vernimmt man zunächst einen dumpfen Knall, bevor ein Beben durch das Luftschiff geht und die Gondel zur Seite kippt. Dies erfordert von allen Charakteren eine Probe auf Geschicklichkeit, um nicht Schaden in Höhe von 1W6 Punkten durch einen Sturz oder umher sausende Gegenstände zu erleiden. Genau 10 Runden (2 Minuten) später zündet die Höllenmaschine eine Stichflamme und verwandelt den Zeppelin in Sekundenschnelle in eine lodernde Fackel brennenden Wasserstoffs. Innerhalb der dann kommenden 4 Runden bleibt von dem Luftschiff nur ein glühendes Skelett zurück. Charaktere nahe den Gaszellen nehmen automatisch 3W6 Punkte Schaden und stürzen brennend ins Meer. Überleben sie dies, sind sie für die nächsten 1W10 Tagen taub. Charaktere in der Gondel können sich durch einen beherzten Sprung ins Mittelmeer retten (schwerer Wurf auf Springen oder Verlust von 2W6 Trefferpunkten) oder stürzen mitsamt der Gondel (und einem Verlust von 3W6 Trefferpunkten) ins Meer.

HAPPY END ODER DEUS EX AQUA

Doch dazu muss es ja nicht kommen. Durch Ideenreichtum und Würfelglück wird es den Spielern sicher gelungen sein, die teuflische Li Lith zu enttarnen, sie gar fest zu setzen und dem mörderischen Plan des Monsieur Bel-Ami zu entkommen (Klassischerweise sind die beiden vielleicht aber auch spurlos verschwunden, um in einer späteren Geschichte wieder aufzutauchen). Das Buch ist vernichtet oder in den Händen der Charakteren bzw. denen des stark angeschlagenen Dr. Engelbrecht und sollte möglichst schnell den kundigen Händen von Robert Craven übergeben werden. Bis dahin sind sie ein stetes Ziel von Dr. Fu Manchus Handlanger und den Schergen des Templersordens, aber das gehört zum Leben eines Pulp-Helden. Sind sie am Ende der Geschichte im Besitz des Buches erhalten sie 1W10 Stabilitätspunkte, ist es zerstört, sind es nur 1W6 Punkte. Haben sie Li Lith oder Bel-Ami überwältigt, so gibt das jeweils 1W4 zusätzliche Stabilitätspunkte.

Wie bei jeder Pulp-Geschichte gibt es auch hier eine Möglichkeit ein totales Scheitern wie die Zerstörung des Luftschiffs zu überleben. Der Gedanke an die vielen verlorenen Menschenleben und die Gefahr, dass das Buch in den Besitz einer gefährlichen Gruppe geraten ist, kostet jeden Charakter 1W6 Punkte an geistiger Stabilität, aber es dauert nur wenige Minuten, in denen die Charaktere und die wenigen Überlebenden des Absturz um ihr Leben bangen und sich an den Trümmern des Zeppelins über Wasser halten. Dann bietet sich hier, mitten im Mittelmeer, ein seltsamer Anblick: Der glatte Meeresspiegel beginnt zu schäumen und aus der Tiefe taucht eine monströses Wesen, nein, eine glänzende mit Algen behangene Maschine, auf. Ka-

pitän Nemo und seine Nautilus retten die Charaktere und die übrigen Überlebenden und bringen sie auf eine Insel vor Italien von wo sie durch die Behörden bald in ihre Heimatländer gebracht werden können. Alternativ schließen sich die Charaktere dem geheimnisvollen Forscher an und brechen von seinem geheimen Stützpunkt Vulkano auf in neue Abenteuer. Denn: The Pulp must go on...

SC:

Li Lith, eine unbekannte Schönheit

„Wo bin ich?... Wer bin ich?!“

Diese Frau strahlt eine jugendliche, orientalische Schönheit aus, dass es einem den Atem verschlug. Dabei liegt bei genauerer Betrachtung ein grausamer Zug um ihren Mund, das ihre glatte Haut und die seidigen langen Haare wieder relativiert. Sie trägt ein elegantes schwarzes Kleid, das ihre mädchenhafte Figur zur Schau stellt und auf dessen Oberteil eine eigenartige Brosche auffällt (Die Brosche ist ein uraltes chinesisches Amulett aus einem matten schwarzem Metall und erhöht die Erfolgswahrscheinlichkeit, um einen Dunkeldürre zu beherrschen, um 30%).

Li Lith oder auch Fräulein Li, wie sie von ihren europäischen Freunden genannt wird, ist eine Spionin der Si-Fan. Als Tochter eines hohen Triadenoberhaupts und einer niederländischen Mutter wurde ihr Talent für Sprachen von Dr. Fu Manchu entdeckt. Sie reist fortan unter der Deckidentität einer exotischen Kurtisane durch Europa, um in Adels- und Gesellschaftskreise neue Möglichkeiten für die Weltherrschaftsfantasien ihres Herren aufzutun oder -wie in diesem Fall- kleinere Diebstähle zu verüben. Ihre halbautomatische Taschenpistole der Firma Waffenfabrik August Menz (Kaliber 4,25 mm) trägt sie in ihrem Strumpfband. Sie ist sich ihre Hexereigabe noch nicht wirklich bewusst, wird sie aber instinktiv einsetzen, wenn sie sich bedroht fühlt und man sich ihr in mörderischer Absicht nähert.

ST 10 KO 12 GR 12 GE 13 IN 14

ER 17 BI 15 MA 17 gS 50

Trefferpunkte: 12

Schadensbonus: -

Angriff: Automatikpistole 35%. Schaden 1W6

Messer 60% Schaden 1W4

Fertigkeiten: Ansehen 40%; Ausweichen 26%, Bibliotheksnutzung 40%, -Mythos 15%, Erste Hilfe 50%, Fahren (Auto) 30%, Fotografie 30%, Kunst (Gesang) 80%, (Chinesisch) 85%, Psychologie 55%, Verbergen 40%, Verborgenes erkennen 40%, Überreden 50%.

Rettungsweste

Die Vorrichtung besteht aus einem gewachsenen Stoffsack, welcher im normalen Zustand nur sehr wenig Raum einnimmt und unter der Kleidung kaum bemerkbar ist (schwerer Wurf auf „Verborgenes Erkennen“). An einem Ende des Sackes befindet sich ein kleiner Methylchlorin enthaltender Flacon, welcher mit seinem in eine feine Glasspitze auslaufenden Ende in das Innere des Sackes hineinreicht. Dort wird ein mittelst einer Feder gespanntes Messer durch ein aus feinem Filterpapier bestehenden Ring in seiner Lage festgehalten, sowie der Ring jedoch mit dem Wasser in Berührung kommt, gibt er nach, das Messer durchschneidet die Glasspitze und der ausfließende Inhalt, der sofort den gasförmigen Zustand einnimmt, bläht den Polster auf und hält den Körper schwimmend auf der Oberfläche.

Deutscher Pulp

Die deutsche Rollenspielszene hat deutsche Groschenheftchen schon immer gerne als Hintergrund genutzt. Angefangen mit Perry Rhodan, für das im Dorifer-Verlag seit 2004 neben dem auf MIDGARD-basierenden Grundregelwerk, ein Quellenbuch und mehrere Abenteuer erschienen und dem Hexer, das 2005 von Pegasus als Alternativhintergrund ihres erfolgreichen Cthulhu-Settings herauskam, versuchte der Bastei-Verlag 2007 direkt bei den Lesern ihrer Reihe Maddrax Interesse am Hobby Rollenspiel zu wecken. Im Band 200 legten sie ein Regelwerk und im Folgeband dann auch ein erstes Abenteuer bei. Keine dieser Bemühungen brachte jedoch den nötigen kommerzieller Erfolg. Bereits 2009 stellte Pegasus die Hexer-Reihe ein und Ende 2010 wurde die Perry-Rhodan-Reihe mit dem Auslaufen des Lizenzvertrag zwischen dem Dorifer- und dem Pabel-Moewig-Verlag beendet. Das Maddrax-Rollenspiel kann inzwischen kostenlos auf www.maddrax.de heruntergeladen werden, ob allerdings noch weitere „Mini-Kampagnen“ erscheinen werde, ist mehr als unsicher. Einzig die 2009 begonnene John-Sinclair-Abenteuerspielbücher-Reihe wird derzeit noch aktiv unterstützt. Der Verlag Ulisses Spiele spricht hier übrigens speziell Neueinsteiger ins Rollenspiel an.

Fremdsprachen: Arabisch 60%, Englisch 80%, Deutsch 60%, Französisch 40%, Holländisch 80%, Japanisch 40%, Portugiesisch 40%, Russisch 60%

Zauber: Beherrsche/Binde Dunkeldürre

Hexereigabe: entsprechend einer schwächeren Version des Zaubers „Kreis des Wahnsinns“. Für den Einsatz von 12 Magiepunkten kann sie einen Kreis der Stärke 12 um sich erzeugen, sodass jeder, der sich auf einen Meter an sie nähert, die negativen Folgen erleidet, die ein Durchbrechen des Schutzkreises laut Hexer-GRW mit sich bringt.

Hexerei-Fluch: Vorübergehende Amnesie – Li-Lith verliert in extremen Situationen spontan die Erinnerung an vergangene Momente. Das können kleine Erinnerungslücken sein, die nur eine kurze Orientierungslosigkeit mit sich bringen, dann aber bald abgeschüttelt werden können oder aber auch das vollkommene Auslöschen aller Erinnerungen der eigenen Identität. Vielleicht gelingt es einem Charakter irgendwann, die Amnesie zu nutzen, um aus Li Lith eine Mitspielerin der guten Seite zu machen.

Herr Eusebius Engelbrecht, ein nervöser Gelehrter

„Sie müssen mir helfen, meine Herren!“

Ein kleiner, gedrungener Mann in den Fünfzigern, mit rundlichem Gesicht und schütterem Haar, der den Eindruck eines etwas weltabgewandten Privatgelehrten macht. Seine Kleidung ist penibel korrekt, doch auf seiner Stirn zeichnen sich Falten ab und er wirkt äußerst nervös. Er ist Kurator für Biblische Altertumskunde an der Universität von Tübingen, Spezialist für altsemitische Sprachen und äußerst schweigsam, bis ihn die Umstände dazu bringen, sich an die Charaktere zu wenden.

Die Ereignisse der letzten Tage haben ihm ein temporäres Trauma versetzt, sodass er latent paranoid ist.

ST 09 KO 08 GR 14 IN 15 MA 10

GE 14 ER 12 BI 17 gS 30

Trefferpunkte: 11

Schadensbonus: -

Angriff: Handgemenge 50% Schaden 1W3+Sb

Fertigkeiten: %, Archäologie 55%, Bibliotheksnutzung 45%, Cthulhu-Mythos 5%, Fremdsprache (Altgriechisch) 60%, (Arabisch) 80%, Fremdsprache (Englisch) 40%, Fremdsprache (Französisch) 30%, Fremdsprache (Hebräisch) 80%, Fremdsprache (Latein) 60%, Muttersprache (Deutsch) 85%, Geschichtskennntnisse 65%, Okkultismus 20%, Überzeugen 25%

Monsieur Luc Bel-Ami, ein undurchsichtiger Playboy

„Freut mich, Sie kennen zu lernen. Mein Name ist Bel-Ami, Luc Bel-Ami.“

Ein großgewachsener stattlicher Mann Mitte 30, der einem auf Anhieb Respekt einflößt. Die leichte Adlernase und die dichten, schwarzen Brauen über den grauen Augen verliehen ihm etwas Verwegenes. Er trägt einen anthrazitfarbener Maßanzug und eine dezente Krawatte auf blauem Hemd. Er wirkt meist entspannt, aber konzentriert. Trotz seiner dandyhaften nach hinten gekämmten, gewellten Frisur und den manikürten Fingern besitzt er einen kräftigen Händedruck. Als Zeichen besonderer Dekandenz ist er der alleinige Bewohner einer 4-Bett-Kabine. An Bord gilt er als Lebemann aus Paris ohne Ehrgeiz und Ansehen, der sein ererbtes Geld einfach ausgibt, doch ist er in Wirklichkeit einer der gefährlichsten Agenten des neuerstarkten Ordens der Tempelritter. Der Orden hatte davon erfahren, dass ein blasphemisches Buch an Bord des Zeppelins gebracht werden soll. Lucs Auftrag ist es nun alles über das Buch und seine Mitwisser herauszubekommen, das Buch an sich zu bringen und alle zu töten, die mit diesem Wissen Schaden anrichten können. Als letzte Möglichkeit wurde er mit einer Zeitbombe ausgerüstet, die das Luftschiff in ein Flammenmeer verwandeln sollte. Luc könnte sich dann nötigenfalls mittels eines Sprungs ins Meer und seiner versteckten Rettungsweste in Sicherheit bringen.

ST 14 KO 16 GR 14 IN 16 MA 15

GE 14 ER 17 BI 14 gS 65

Trefferpunkte: 15

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Handgemenge 70% Schaden 1W3+Sb, Schwert 70% Schaden 1W8+1+Sb, Faustfeuerwaffe 40% Schaden 1W10

Fertigkeiten: Ansehen 30%, Ausweichen 30%, Bibliotheksnutzung 35%, Cthulhu-Mythos 3%, Fahren (Auto) 60%, Fremdsprache (Englisch) 50%, Fremdsprache (Latein) 30%, Geschichtskennntnisse 30%, Kampfsportart 40%, Klettern 50%, Muttersprache (Französisch) 70%, Okkultismus 25%, Schleichen 40%, Schwimmen 60%, Verbergen 40%, Überreden 40%, Verborgenes entdecken 40%.

Dunkeldürre

„Es war tatsächlich nur ein Umriss; etwas wie ein blinder Fleck auf der Netzhaut, der immer mit wanderte, wenn man versuchte, ihn zu fixieren, so dass er nie wirklich da, aber auch nie wirklich verschwunden war. Etwas, das man nur aus dem Augenwinkel heraus wahrnehmen konnte und das einen wahnsinnig machte, weil es sich jedem Versuch der Scharfeinstellung entzog. Ein Schatten, dem der Körper abhanden gekommen war. (...)“

Und dann spürte (er) plötzlich, dass da noch etwas war; vielleicht ein zweites schattenhaftes Ding aus dem Jenseits, vielleicht auch etwas

vollkommen anderes. Die (...) Schatten begannen einen irrsinnigen, rasend schnellen Tanz im Raum aufzuführen, wie der Kampf zweier riesiger rauchiger Vögel, lautlos, schnell und mit kompromissloser Kraft und Entschlossenheit geführt.“

Aus: Dunkel, Wolfgang Hohlbein

Dunkeldürre sind unheimliche lautlose Kreaturen, die mittels vor langer Zeit abhanden gekommenen Ritualen gerufen werden können, um mächtigen Zauberern zu dienen. Diese benutzen sie zumeist als unhörbare und im Dunkeln fast unsichtbare fliegende Reittiere, aber auch, um unliebsame Opfer zu packen und fortzuschaffen. Obwohl diese alpträumhaften Wesen nicht sonderlich intelligent sind, verstehen sie viele Sprachen und gehen bei ihren Angriffen stets umsichtig vor. Zwei oder mehr Dunkeldürre können sich dabei ohne weiteres zusammentun, um ihre ST vereint gegen ein besonders starkes Opfer zu richten, es nieder zu ringen und wegzutragen.

Dunkeldürre, schattenhafte Dinge aus dem Jenseits

Attribut	Wurf	Durchschnitt
ST	3W6	10-11
KO	3W6	10-11
GR	4W6	14
IN	1W6	3-4
MA	3W6	10-11
GE	2W6+6	13

Bewegungsweite: 6/12 fliegend

Trefferpunkte: 13

Durchschnittlicher Schadensbonus: +0

Waffen: Ringen 30%, Opfer wird festgehalten

Panzerung: 2 Punkte Haut

Fertigkeiten: Schleichen 90%, Verbergen 90%

Zauber: keine

Stabilitätsverlust: Der Anblick eines Dunkeldürren kostet 0/1W6 Stabilitätspunkte

Handouts

Weitere Handouts zu diesem Abenteuer findet ihr in einer Extrausgabe der Anduin #105n.

Abenteuer am virtuellen Spieltisch

PEN&PAPER-ROLLENSPIEL ÜBERS INTERNET – EINE EINFÜHRUNG

TEXT UND BILDER: WELTENGEIST

PROLOG

Es war einmal ein Rollenspieler, der ein wenig in die Jahre gekommen war. Er lebte im Ausland, hatte Beruf, Frau und Kind und führte auch sonst ein recht bürgerliches Leben. An manchen Abenden aber traf er sich mit einigen Gleichgesinnten, packte die alten Bücher und Würfel aus, bereiste andere Welten und erlebte fantastische Abenteuer.

Eines Tages nun überkam ihn die Lust, mal wieder „Das Schwarze Auge“ zu spielen – ein Rollenspiel, das in Deutschland die größte Anhängerschaft hat, in den meisten anderen Ländern aber völlig unbekannt ist. Was sollte er tun? Die Regeln in eine andere Sprache zu übersetzen war in Anbetracht der schier Menge völlig ausgeschlossen. So blickte er nur ab und zu sehnsüchtig auf die roten und grünen Buchrücken in seinem Regal und träumte vor sich hin, wie es wohl wäre, mal wieder das Aventurien seiner Kindheit zu bereisen.

Das alles änderte sich, als er im Frühjahr 2010 in einem Internetforum einen Verweis auf die „Drachenzwinge“ las. Da war die Rede vom Rollenspiel übers Internet, und damit waren keinesfalls Computerrollenspiele wie Diablo oder World of Warcraft gemeint. Nein, es schien, dass sich dort Leute wie er im Netz trafen, sich ein Headset aufsetzten und an einem „virtuellen Spieltisch“ Pen-and-Paper-Rollenspiele spielten. Er war fasziniert und wollte mehr wissen...

WIE FUNKTIONIERT KLASSISCHES ROLLENSPIEL ÜBERS INTERNET?

Wenn man klassisches (Pen & Paper) Rollenspiel über das Internet spielen will, muss man zunächst einmal für die entsprechende Infrastruktur sorgen. Einen Computer mit Internetzugang haben ja heutzutage wirklich die meisten, aber was braucht man sonst noch?

Eine Gruppe finden – das Forum

Zunächst einmal braucht man natürlich einige Gleichgesinnte. Wo aber findet man diese, wenn man nicht gerade eine bereits existierende Gruppe ins Internet verlegen will? Eine Möglichkeit wäre die Spielersuche über eines der zahlreichen Rollenspielforen im Netz, aber wie groß ist die Wahrscheinlichkeit, hier fündig zu werden?

Empfehlenswerter ist da der Besuch auf der Drachenzwinge (www.drachenzwinge.de), einem Projekt, das eigens zu dem Zweck gegründet wurde, Spieler zum Online-Rollenspiel zusammenzubringen und ihnen die notwendige Infrastruktur zur Verfügung zu stellen.

Eine zentrale Rolle spielt dabei das Forum. Hier findet man in verschiedenen Threads schnell Zugang zu Proberunden, zu existierenden und zu neu zu gründenden Gruppen. Es vergeht kein Tag, an dem nicht offene Plätze in Spielgruppen ausgeschrieben werden, und natürlich hat man auch die Möglichkeit, sich selbst als Spieler oder gar

Spielleiter vorzustellen und Gleichgesinnte um sich zu scharen. Dabei geht die Vermittlung hier erstaunlich schnell – eine Umfrage ergab, dass die Hälfte aller Neulinge bereits nach einer Woche eine Gruppe gefunden hat.

Miteinander reden – Sprachsoftware

Wenn Rollenspiel am virtuellen Spieltisch dem klassischen Spiel am „Holztisch“ wirklich das Wasser reichen soll, dann muss man natürlich miteinander sprechen können – reiner Textchat reicht da nicht aus. Dazu gibt es verschiedene Möglichkeiten, wie beispielsweise eine Konferenzschaltung über Skype. Auf der Drachenzwinge wird aber vorwiegend die Sprachsoftware Teamspeak verwendet, die kostenlos aus dem Netz geladen werden kann und professionellen Ansprüchen nicht nur bei der Sprachübertragung, sondern auch beim Chat, dem Organisieren von Teilnehmern in Untergruppen usw. genügt. Die Drachenzwinge stellt ihren eigenen Teamspeak-Server zur Verfügung, auf den alle Forenmitglieder Zugriff haben, die Teil einer Spielgruppe sind. Hier sind auch immer Moderatoren und eigens ausgewiesene Helfer anwesend, die Neulingen bei technischen Problemen helfen.

Natürlich genügt die Software allein nicht – man braucht auch ein Headset mit Kopfhörer und Mikrofon. Zum Ausprobieren tut es dazu natürlich ein beliebiges Billig-Headset, bei denen aber meist die Mikrophone sehr schlecht sind und jede Figur klingen lassen wie Marvin den Roboter. Daher gönnen sich viele Spieler irgendwann ein ordentliches Headset mit einem guten Mikrofon (ca. 50 €). Zum Glück bleibt dies die einzige nennenswerte Anschaffung für dieses Hobby, und gezwungen wird auch niemand dazu.

Charakterbögen, Karten, Würfel – der virtuelle Spieltisch

Was uns jetzt noch fehlt, ist alles, was sonst auf dem eigentlichen Spieltisch stattfindet. Die Charakterbögen, verschiedene Zettel für die Buchführung, Karten, Bilder, Handouts. Und natürlich: Würfel, Würfel und nochmals Würfel.

Zu diesem Zweck gibt es eine Reihe verschiedener Programme, die als Virtual Tabletops bezeichnet werden. Am weitesten verbreitet sind hier Fantasy Grounds (kostenpflichtig) und Maptool (kostenlos), aber auch andere, kleinere Programme existieren. Sie alle implementieren tatsächlich eine Art Spieltisch, auf dem beispielsweise Kartenmaterial oder Handouts ausgebreitet werden, Skizzen gezeichnet und Spielsteine bewegt werden können. Natürlich verfügen sie auch über Würfel, damit niemand mogeln kann und die Würfelerggebnisse für genau diejenigen sichtbar sind, die sie auch sehen sollen.

Zudem gibt es für einige dieser Programme Erweiterungen, die man sich auch am klassischen Spieltisch wünschen würde: Das reicht vom Nachschlagen in Tabellen (Patzer, kritische Treffer) über die automatische Berechnung von Probenerschwernissen (z.B. wegen



Mit Virtual Tabletop-Programmen kann man nicht nur die Spielwerte der eigenen Figuren komfortabel verwalten, sondern auch Illustrationen verteilen, Kämpfe abwickeln und vieles mehr.

Überlastung oder Verletzung) bis hin zu Übersichtsbögen für das aktuelle Kampfgeschehen und individuell zusammengestellten Zauberbüchern mit kompletten Spruchbeschreibungen (D&D). Hat man sich hier erst einmal eingearbeitet, möchte man diese Hilfsmittel nicht mehr missen – ich kenne Spielleiter, die bei ihren Holztischrunden trotzdem ein Laptop mit Virtual Tabletop-Software nebenher laufen lassen, um sich die ganze Buchführungsarbeit abnehmen zu lassen!

VOR- UND NACHTEILE DES VIRTUELLEN SPIELTISCHS

Natürlich ist eine Rollenspielrunde über das Headset in vielerlei Hinsicht ähnlich zu einer Rollenspielrunde am WG-Küchentisch. Es gibt aber auch eine Reihe von Unterschieden, die dem Spiel am virtuellen Spieltisch eine ganz eigene Note geben.

Räumliche und zeitliche Flexibilität – die große Freiheit

Ein ganz wichtiges Argument vieler Online-Spieler ist einfach, dass sie ohne das Internet gar nicht zum Spielen kämen. Bei manchen hat sich die alte Gruppe aus Studentenzeiten in alle Winde zerstreut und trifft sich jetzt am virtuellen Tisch. Für diese Spieler liegt der Hauptvorteil darin, dass das Internet räumliche Entfernungen aufhebt. Andere haben Nachwuchs bekommen und können nicht mehr so leicht wie früher einen ganzen Abend lang verschwinden. Für sie ist es vorteilhaft, dass sie zwischendurch nach „der Kleinen“ schauen können

(die zudem nicht von der johlenden Mitspielerhorde geweckt werden kann) und dass keine An- und Abfahrtszeiten zur Spielsitzung anfallen. Wieder andere wohnen im Ausland, wo sie ihr Hobby aufgrund von Sprachhindernissen nicht mehr ausüben könnten. Und der eine oder andere kann über das Internet sogar die Nachteile von Krankheit oder Behinderung teilweise ausgleichen.

Stimmung am Spieltisch – Konzentration auf das Wesentliche

Ein weiterer Punkt, der von den Freunden des Online-Spiels immer wieder betont wird, ist die dichtere Atmosphäre des Spiels. Das Online-Spiel bietet die Möglichkeit, Ablenkungen stärker auszublenden. Man trennt zwischen Out-of-Character (OOC)-Aktivitäten (aufs Klo gehen, Cola holen, Chipstüten aufmachen, über den Film vom letzten Wochenende reden, Witze über den Lehrer reißen) und In-Character (IC)-Aktivitäten (also dem eigentlichen Spiel). Entsprechende Absprachen vorausgesetzt, bekommt man die OOC-Aktivitäten der Mitspieler gar nicht mehr mit und kann sich ganz auf das Erleben der Spielwelt konzentrieren.

Das Onlinespiel bietet übrigens auch andere Möglichkeiten, die Stimmung am Spieltisch zu unterstützen. Einerseits lassen sich bestimmte Stimmungstricks (wie ein Abdunkeln des Raums oder das Abbrennen von Räucherstäbchen) technisch bedingt nicht umsetzen. Andererseits funktioniert das Verteilen von Handouts oder das Abspielen von Musik sogar besser als in der klassischen Runde, so

dass ein Spieler, der sich darauf einlässt, wirklich ganz in die Spielwelt eintauchen kann.

Es gibt allerdings auch Leute, die genau diese Ernsthaftigkeit und Fokussierung störend finden und für die das gemeinsame Pizzateisen, der Witz oder die Filmdebatte zwischendurch, das ausgefeilte Würfelritual, das Rascheln der Chipstüten und sogar das gegenseitige Gummibärchenklauen einfach dazugehören. Diese Spieler sehen im Online-Spiel dann eher ein notwendiges Übel, weil ihnen die klassische Tischatmosphäre fehlt.

Eingeschränkte Kommunikation – die Stimme ist alles

Ganz wesentlich unterscheidet sich das Spiel am virtuellen Spieltisch vom klassischen Spiel vor allem in der Art der Kommunikation. Beim Online-Spiel hat man im Wesentlichen zwei Mittel der Kommunikation: Sprache und Bilder. Das hat durchaus seine Vorteile, weil das tatsächliche Aussehen eines Spielers keinen Einfluss mehr darauf hat, wie seine Figur wahrgenommen wird. Schon mancher Online-Spieler ist aus allen Wolken gefallen, als sich der Spieler des riesigen Barbaren mit der dunklen Stimme beim ersten „Live“-Treffen als wahrer Hänfling entpuppte.

Zugleich aber fehlt die komplette non-verbale Kommunikation. Gestik und Mimik werden von der Telefonleitung nicht übertragen. Gute Spieler können das für das eigentliche Rollenspiel noch ausgleichen, indem sie Bewegungen und Gesichtsausdrücke ihrer Figuren sorgfältig beschreiben. Was aber in jedem Fall verloren geht, ist das Gefühl dafür, wie es dem Spieler am anderen Ende des Spieltisches gerade geht. Sitzen wir einander gegenüber, so können wir an kleinen Signalen ablesen, ob jemand gut oder schlecht drauf ist, ob meine Mitspieler überdreht, gelangweilt, traurig, belustigt, erschrocken oder gar beleidigt sind. Das Fehlen dieser non-verbalen Signale hat schon so mancher Online-Runde das Genick gebrochen, weil der Spielleiter nicht sehen konnte, wie sehr sich jemand langweilte, wenn niemand bemerkte, dass der stillere Spieler zum fünften Mal versuchte, etwas zu sagen, oder weil der steigende Frust eines Spielers erst auffiel, als alles zu spät war. Gerade Konflikte zwischen Spielerfiguren sind beim Online-Spiel riskant, weil man nicht mehr an der Körpersprache des Gegenübers erkennen kann, ob er die Streiterei als rollenspielerische Herausforderung genießt oder sie stattdessen persönlich nimmt. Hier ist nach meiner Erfahrung große Vorsicht geboten.

Hinter der Maske – wer sind die anderen?

Die Mehrheit der Online-Gruppen unterscheidet sich von der typischen Tischgruppe auch durch ihre Zusammensetzung. Denn klassische Tischgruppen bestehen nicht selten aus Leuten, die sich auch außerhalb ihres Hobbies kennen und schätzen. Ihre Rollenspielvorlieben sind sehr unterschiedlich, dafür unternehmen sie auch andere Dinge zusammen und wissen vieles über das Privatleben des anderen. Sie wissen, wer gerade eine Krise durchmacht, und kennen ihre Macken, Stärken und Schwächen. Konflikte innerhalb des Spiels werden durch diese Gemeinsamkeiten abgefangen und müssen es auch, denn wer will sich schon wegen eines Rollenspielstreits gleich eine Freundschaft kaputt machen?

Online-Gruppen sind da häufig anders gestrickt. Viele Spieler verabreden sich zum Spielen und nur dazu. Manche geben nicht einmal ihren wirklichen Namen preis, geschweige denn Details über ihr Privatleben. Viele spielen jahrelang miteinander, ohne auch nur zu wissen, ob der Paladin am anderen Ende der Leitung im wirklichen Leben eine Freundin hat oder unter einer chronischen Krankheit leidet. Entsprechend lose ist der Zusammenhalt, und entsprechend gering

ist die Frustrationstoleranz. Wenn es nicht so läuft, wie man sich das vorstellt, gibt es wenig, was den verärgerten Spieler in der Gruppe hält. Man geht seiner Wege und sucht sich eine neue Gruppe / einen neuen Spieler. Leicht genug ist es ja.

Es gibt allerdings auch Ausnahmen, denn natürlich entstehen überall dort, wo Menschen einer sozialen Beschäftigung (wie Rollenspiel) nachgehen, auch zwischenmenschliche Beziehungen. Natürlich hindert einen nichts daran, sich auch einmal über das Privatleben zu unterhalten, einander zuzuhören, einen Rat zu geben oder gar zu besuchen. Auch das jährliche Treffen der Drachenzwinge, die DZ-Con, hilft dabei, die Menschen hinter den Avataren kennenzulernen. Nach etwas über zwei Jahren auf der Drachenzwinge kenne ich Dutzende Spieler persönlich, und mit einer Handvoll davon bin ich regelrecht befreundet. Die Oberflächlichkeit des Mediums Internet ist hier (wie auch in jedem anderen Forum) kein Gesetz – die Frage ist, was man aus den neuen Kommunikationsmöglichkeiten macht.

Der Jahrmärkte der 1000 Möglichkeiten – Gruppenshopping

Dass ein gut organisiertes Forum wie die Drachenzwinge die Möglichkeit bietet, schnell eine Gruppe zu finden, die den eigenen Interessen entspricht, wurde bereits erwähnt. Allerdings hat dies auch bei den meisten Leuten eine unerwartete Nebenwirkung: Sie merken schnell, wie viele Interessen sie eigentlich haben.

Als ich auf der Drachenzwinge anfang, fiel mir schnell auf, wie viele Projekte dort nicht nur spannend klangen, sondern auch Spieler suchten. Zugleich fiel mir auf, in wie vielen Gruppen einige Spieler eingetragen waren. Tatsächlich kommt man schnell in Versuchung, sich bei diesem oder jenem tollen Projekt auch noch anzumelden. Dieses Setting oder jenes Regelwerk wollte man doch schon immer mal ausprobieren? Schnell anmelden, wenn jetzt gerade die Chance dazu besteht! Man fühlt sich wie das sprichwörtliche Kind im Bonbonladen. Und bald beginnt der eigene Terminkalender zu ächzen.

Wenn man lernt, den „Impulskäufen“ zu widerstehen, bietet die Gruppensuche über das Forum aber fantastische Möglichkeiten. Wo kriegt man sonst schon fünf Leute für eine PDQ#- oder Malmsturm-Runde zusammen? Wo sonst kann man mal unverbindlich für einen Abend das neue System ausprobieren, das im Rollenspielladen so vielversprechend aussah – und das sogar noch bei einem absoluten Crack von einem Spielleiter? Und wo sonst kann man eine Gruppe aus Spielern zusammenstellen, die die eigenen Spielvorlieben teilen? Wer Robin Laws' „Gutes Spielleiten“ gelesen hat, weiß was ich meine: Normalerweise besteht eine Spielrunde aus Spielern mit sehr unterschiedlichen, sich teilweise widersprechenden Vorlieben. Über ein hinreichend großes Forum wie die Drachenzwinge aber kann man gezielt die Spieler suchen, die die eigenen Präferenzen teilen. Zumindest für mich sind dadurch die besten Runden zustande gekommen, die ich in über 15 Jahren als aktiver Rollenspieler erleben durfte.

Fluch und Segen der Technik – sonstige Beobachtungen

Zusätzlich zu den oben genannten Punkten gibt es natürlich nicht viele andere, kleine Unterschiede. Dass gewisse Virtual-Tabletop-Programme (jedenfalls wenn sie an das jeweilige Regelwerk angepasst wurden) Spielern und Spielleitern die lästige Buchführung erleichtern können, wurde bereits erwähnt. Aber welche Vor- und Nachteile gibt es sonst noch?

Zunächst einmal: Überall dort, wo man Technik einsetzt, kann sie auch versagen. Wenn am Spielabend das Headset kaputtgeht, die DSL-Leitung schlecht ist oder gar der Server des Spielleiters abstürzt,

dann ist die Sitzung im Eimer. Das kommt zwar nicht allzu häufig vor, aber ein Restrisiko besteht immer.

Den deutlich größeren Einfluss auf das alltägliche Spiel haben aber eine Reihe anderer Nebeneffekte der eingesetzten Technik. Eine davon ist die Unmöglichkeit, durcheinander zu reden. Während man am Tisch seine Aufmerksamkeit einer bestimmten Person zuwendet und das Gerede der anderen dann einfach ausblendet, prasseln über das Headset einfach alle Stimmen gleichermaßen auf den Zuhörer ein, der dann einfach nichts mehr versteht. Dies erzwingt eine gewisse Rededisci- plin, was in vielen Fällen ein Vorteil ist. Es redet immer nur einer, und der Spielleiter hört auch alles, was gesagt wurde. Allerdings besteht natürlich die Gefahr, dass es immer die Gleichen sind, die reden – hier muss jede Gruppe für sich eine Lösung finden, damit auch stillere oder langsamere Spieler zu Wort kommen.

Ein faszinierendes neues Hilfsmittel ist das sogenannte Flüstern. Alle Virtual-Tabletop-Programme besitzen Chat-Funktionalität und erlauben es, heimliche Nachrichten zwischen ausgewählten Spielern (und natürlich dem Spielleiter) auszutauschen. Dadurch entfalten Situationen, in denen nicht alle alles wissen sollen, ihren ganz eigenen Reiz. Die Spielerin der verkleideten Diebin oder Hexe kann dem Spielleiter zuflüstern, was sie tut, ohne dass die anderen am Spieltisch auch nur mitbekommen, dass die Figur nicht ist, wer sie zu sein scheint. Ebenso kann der Spielleiter einem Spieler heimlich mitteilen, dass seine Figur jetzt unter geistiger Kontrolle steht und nun gegen die Gruppe arbeiten muss, ohne dass diese etwas davon ahnt. Und natürlich können sich zwei Spieler heimlich absprechen, den arrogan-

ten Sonnenpriester mal richtig auflaufen zu lassen, ohne dass dieser Verdacht schöpft, bevor es zu spät ist.

Eine weitere Option ist die des Forenspiels. Manche Spieler haben Spaß daran, zwischen zwei Sitzungen oder Abenteuern ein wenig weiterzuspielen, um z.B. Pläne fürs nächste Mal zu schmieden, sich am Lagerfeuer über den wahren Glauben zu streiten oder gar eine Liebesgeschichte zwischen zwei Spielerfiguren auszugestalten. Da man das Forum ohnehin nutzt, um die Gruppe zu organisieren, bietet sich diese Form des „schriftlichen Rollenspiels“ besonders an. Allerdings muss man sich darüber im Klaren sein, dass sie meist nicht alle Spieler einer Gruppe anspricht, was ein gewisses Maß an Zurückhaltung der Schriftsteller unter den Spielern erfordert.

FAZIT

In einer Zeit, in der man nicht mehr wie noch Ende der 80er Jahre an jeder Ecke Rollenspieler antrifft und in der viele der älteren Spieler mittlerweile Zugeständnisse an Beruf und Familie machen müssen, eröffnet das Spiel über das Internet die Möglichkeit, sein Hobby aufrecht zu erhalten. Aber auch für diejenigen, die einmal ein ausgefalleneres System oder Setting ausprobieren wollen, die ihren eigenen Spielstil unter Gleichgesinnten pflegen wollen oder die einfach einmal die Möglichkeiten eines neuen Mediums ausprobieren wollen, ist ein Ausflug an den virtuellen Spieltisch eine reizvolle Möglichkeit. Für mich selbst haben diese Vorteile so sehr überwogen, dass ich mittlerweile nur noch über das Internet spiele.

Der zweite Versuch

EINE MALMSTURM-KURZGESCHICHTE

AUTOR: WELTENGEIST

Die Rote Hanna kannte Darryl den Dieb schon seit vielen Jahren, und eine besonders gepflegte Erscheinung war er nie gewesen. Heute aber war der berühmte Fassadenkletterer in besonders schlechter Verfassung. Hinkend und stinkend wie ein Bettler, mit einem verdrehten Bein, dem gebeugten Rücken und dem müden Blick eines alten Mannes, stand er in jener Nacht vor ihrer Tür.

„Hast du Zeit?“ fragte er, wie immer.

„Hast du Geld?“ erwiderte sie, ebenfalls wie immer, fast als sei es ein Kennwort oder ein Teil eines geheimen Rituals.

„Geldgeiles Weibstück!“ schimpfte er, kramte aber dennoch in seinen Taschen und brachte ein paar Münzen zum Vorschein, die er ihr missmutig hinschob. Hanna ließ das Geld rasch in ihren spärlichen Gewändern verschwinden und entgegnete ungerührt:

„Man muss sehen, wo man bleibt. Und so wie du stinkst, kannst du froh sein, dass ich nicht das Doppelte verlange!“

Damit wandte sie ihm den Rücken zu und ging wortlos in die Kammer. Eine einzelne Kerze erleuchtete die schäbige Szenerie spärlich, doch Darryl war oft genug hier gewesen, um sich in dem Schlafzimmer – denn darum handelte es sich – auch in völliger Dunkelheit zu rechtzufinden. Müde schlurfte er hinterher und schloss die Tür hinter

sich. Als er sich zu ihr umwandte, saß Hanna bereits auf dem Bett, die Beine untergeschlagen.

„Nun, was willst du? Du siehst eigentlich nicht aus wie einer, der heute noch seinen Mann stehen könnte...“ Ihre Augen blitzten belustigt, dennoch ließ sie den Träger ihres Kleides mit einer geübten Handbewegung von der Schulter gleiten. Der Mann beobachtete sie seltsam teilnahmslos, und während die meisten die Herausforderung der Hure wohl ohne Umschweife angenommen hätten, schien er tatsächlich zu erschöpft, um sie Lügen zu strafen. Stattdessen ließ er sich einfach auf einen Stuhl fallen und erwiderte:

„Später! Zuerst... zuerst muss ich dir erzählen, was mir eben passiert ist. Soll mich der Meister halt dafür grillen, dass ich eine Stunde zu spät komme, aber ich brauche jetzt einfach jemanden, der mir zuhört!“

Hanna lächelte ein undurchschaubares Lächeln. Dass Männer zu Huren kamen, um zu reden, war eines der Geheimnisse ihrer Zunft – eine gute Hetäre konnte zuhören und schweigen. So saß sie also da, schaute ihn nachsichtig an und bedeutete ihm mit einer Handbewegung, zu beginnen. Er war sichtlich erleichtert, sank etwas in dem Stuhl zusammen und versuchte, seine Gedanken in Worte zu fassen.

„Es begann heute Abend, nach Einbruch der Dämmerung, als der Meister mich zu sich rief. Hätte nicht gedacht, dass ich nochmal von ihm höre nach der Sache mit Astartis' Turm...“

„Dann ist es also wahr?“ warf Hanna ein. „Also, dass Marduk und du da abgestürzt seid?“

„Ja, alles wahr!“ entgegnete Darryl der Dieb. „Irgendeine Schutzbeschwörung, die kein lebender Mensch durchdringen konnte. Plötzlich gab es keinen Halt mehr, nur noch Tiefe. Marduk ist direkt zu Mhot gegangen, ich habe mir ziemlich viele Knochen gebrochen. Du siehst ja, wie ich hier rumhinke.“

„Und trotzdem hat dich Meister Do'Athorno zu sich bestellt? In dem Zustand?“

„Tja, keine Ahnung wieso. Er war sowieso recht seltsam. Ich meine – er ist immer seltsam, aber heute Abend war er besonders seltsam. Er hat mich regelrecht angebrüllt, mich rumkommandiert. Er sei sehr wütend wegen der Sache mit Astartis, aber er habe beschlossen, dass der, der es verbockt habe, es auch wieder in Ordnung bringen solle. Mit Marduk sei ja leider nichts mehr anzufangen – das hat er echt so gesagt – also müsse ich es jetzt allein richten. Ich wollte ja protestieren, aber du weißt ja, wie das ist mit den Magiern. Denen kann man einfach nichts abschlagen. Also hat er mich wieder losgeschickt, zurück zu Astartis' Turm. Meine Einwände hat er einfach aus dem Weg gewischt und nur gesagt, dass die Schutzbeschwörung dank seiner Zauberkraft nun keine Wirkung mehr auf mich habe. Dass mir bis Mitternacht wenig geschehen könne. Und dass ich deshalb zusehen solle, vor Mitternacht wieder zu ihm zurückzukehren.“

Ein dumpfer Schlag unterbrach seine Rede. Etwas hatte von außen gegen das schmale, vom Alter milchige Fenster der Kammer geschlagen. Aus dem Nichts hielt Hanna plötzlich ein schmales, aber gefährlich scharfes Messer in der Hand. Geschmeidig wie eine erfahrene Einbrecherin glitt die Hure vom Bett und näherte sich in geduckter Haltung dem Fenster. Darryl dagegen saß ungerührt auf seinem Stuhl und betrachtete die Szene fast teilnahmslos.

Hinter der Milchglasscheibe waren hektische Bewegungen zu erahnen.

„Was ist das?“ flüsterte Hanna.

„Das wird der verdammte Vogel sein!“ erwiderte Darryl. Der folgt mir schon den ganzen Abend. Ich schätze, Do'Athorno hat ihn mir hinterhergeschickt, um ein Auge auf mich zu haben. Wahrscheinlich soll er mich jetzt daran erinnern, endlich zu meinem Herrn und Meister zurückgekrochen zu kommen!“

In der Tat konnte man jenseits der Scheibe eine großen schwarzen Vogel erahnen – einen Raben vielleicht? Das Tier schien aufgeregt gegen die Scheibe zu flattern, schien sie regelrecht zu bekämpfen und immer wieder mit dem Schnabel dagegen zu hacken. Der Dieb aber fühlte sich hier in der Kammer sicher und murmelte trotzig:

„Ja, tobe du nur! Ich komme schon noch! Aber erst erzähle ich meine Geschichte fertig!“

„Naja, wo war ich? Egal. Jedenfalls machte ich mich tatsächlich zum zweiten Mal auf zu Astartis' Turm, der Marduk und mir so übel mitgespielt hatte. Mit dem Siegel, das mir der Meister beschafft hatte, machten die Torwachen zum oberen Bezirk keine Schwierigkeiten, obwohl sie über mein Aussehen schon schwer die Nase rümpften! Aber was soll man machen – ich weiß ja selbst, dass ich gerade kein

erhebender Anblick bin, da kann ich es ihnen nicht verdenken, wenn sie sich so ihre Gedanken machen.“

Die rothaarige Dirne hatte wieder ihren Platz auf dem Bett eingenommen und hörte Darryl zu, auch wenn ihre Aufmerksamkeit immer wieder von dem tobenden Vogel vor dem Fenster abgelenkt wurde. Dennoch bemühte sie sich, ab und zu verständnisvoll zu nicken und ihn so zum Weiterreden zu ermutigen. Und in der Tat quollen die Worte jetzt nur so aus dem Dieb heraus.

„Astartis' Turm wird von einer Mauer umgeben, und von unserem letzten Besuch wusste ich, dass dort irgendwelche sechsbeinigen, kalbsgroßen Scheußlichkeiten mit viel zu vielen Zähnen nur darauf warten, ungebetene Besucher in Stücke zu reißen. Bei unserem ersten Versuch hatten wir sie uns nur mit knapper Not vom Leib halten können, und so hatte ich diesmal einen Beutel Traumstaub beim Alchimisten mitgenommen. Der Meister hatte nur gelacht und gemeint, den würde ich wohl kaum brauchen. Er schien verdammt überzeugt zu sein von dem Schutzzauber, den er über mich gewoben hatte, und weißt du was? Er hatte Recht! Kaum war ich über die Mauer, kamen die verdammten Drecksviecher schon angerannt, aber statt sich auf mich zu stürzen wie letztes Mal, glotzten sie nur dumm, begannen zu winseln, klemmten ihre Stachelschwänze zwischen ihre Hinterbeine und gaben jaulend Fersengeld. Ich muss sagen, ich war schwer beeindruckt!“

Er machte eine kurze Pause, drehte den Becher, den sie ihm ungefragt mit billigem Wein gefüllt hatte, gedankenverloren zwischen den Fingern, um ihn dann zurückzustellen, ohne getrunken zu haben. Stattdessen fuhr er mit seiner Erzählung fort.

„Auch die Turmwand war diesmal keine Schwierigkeit. Also, ich weiß nicht, ob du mal im Turmviertel gewesen bist und Astartis Behausung gesehen hast? Ein beeindruckendes Gebäude mit einer ziemlich glatten, schwarzen Außenwand, fast wie Glas. Aber mit den richtigen Sauggreifern durchaus machbar. Mein Bein war zwar noch immer ziemlich steif, und mir taten alle möglichen Körperteile weh, von denen ich früher nicht mal wusste, dass ich sie habe. Aber zum Glück konnte ich durch Kraft ausgleichen, was mir an Beweglichkeit fehlte. Nur dass das Klettern auf diese Weise natürlich wahnsinnig anstrengend ist. Schon auf halber Strecke pfiß ich so dermaßen auf dem letzten Loch, dass ich glaubte, das ganze Viertel müsse mich hören. Zum Glück war dem aber nicht so, und so gelangte ich endlich an die Stelle mit den fast unsichtbaren Runen, die der Drecksack dort in die Wand geritzt hatte und die uns beim ersten Versuch den Halt verlieren ließen. Der Meister hatte mir versichert, dass mir von diesem Zauber nun keine Gefahr mehr drohte, aber ich schwitzte Blut und Wasser, als ich mich dieser Beschwörung näherte, bewegte meine Sauggreifer nur noch Fingerbreit um Fingerbreit weiter. Jeden Augenblick erwartete ich, die Zaubersymbole wieder in ihrem bösen, purpurnen Licht aufleuchten zu sehen, nur um gleich darauf in die Tiefe zu stürzen.“

Doch auch diesmal sollte der Meister Recht behalten. Hatte der Schutzkreis um den Turm letztes Mal noch in seinem unwirklichen Geisterlicht aufgeleuchtet, gerade als wir in zehn Schritt Höhe durchs Fenster klettern wollten, passierte diesmal – nichts. Also: Gar nichts! Es war, als hätte mich dieser blöde Zauber diesmal überhaupt nicht bemerkt. Wenn der Meister uns schon beim ersten Mal mit solcher Schutzmagie ausgestattet hätte, könnte Marduk noch leben! Ich darf gar nicht dran denken...

So aber erreichte ich ungehindert das Fenster, das wir uns schon letztes Mal als Einstieg gewählt hatten. Diesmal hielt mich nichts auf.

Die Scheibe herauszubrechen war fast schon beleidigend einfach, und so stand ich diesmal ohne nennenswerten Widerstand im Turm des berühmten Magiers. Sogar eine Kerze gab es in der Nähe, und als ich die Hand nach ihr ausstreckte, begann sie sanft zu glühen. Zum ersten Mal an diesem Abend erfüllte mich so etwas wie Zuversicht – sollte es mir diesmal tatsächlich gelingen, den Auftrag des Meisters auszuführen?

„Geh in die oberste Halle des Turmes“ hatte er mir befohlen, und so tat ich genau das. Ich verließ die Kammer, in der ich mich befand, fand die gewundene Treppe, die die Stockwerke miteinander verband, und begann, ihr nach oben zu folgen. Der Turm lag still da, fast schon gespenstisch still, ganz so als warte er auf etwas. Meine Unruhe nahm zu, und mit ihr das unbestimmte Gefühl, dass es sich bei dem Gebäude um eine gewaltige Falle handelte, die geduldig darauf wartete, zuzuschnappen.“

Hanna lauschte ihm aufmerksam. Sie saß wieder mit unter dem Körper überkreuzten Beinen auf ihrem Bett. Das Messer, das sie beim Auftauchen des seltsamen Vogels gezogen hatte, lag wie vergessen neben ihr, doch konnte sie es jederzeit schnell ergreifen. Denn auch wenn sie es sich nicht anmerken ließ: Auch sie war angespannt, ergriffen von einer äußerst ungunstigen Vorahnung. Innerlich fragte sie sich, was hier nicht stimmte. War es der Vogel, der sich weiterhin unablässig wie ein Berserker gegen die Scheibe warf? War er wirklich ein Diener des Zauberers, für den Darryl arbeitete? War er zornig, weil der Dieb seine Beute nicht ablieferte? Und wenn ja – würde dieser Zorn auch sie treffen?

Aber auch Darryl gefiel ihr nicht. So erschöpft, so verletzt hatte sie ihn noch nie gesehen. Sie kannte ihn schon seit Jahren als lebhaften, schnellen und geschmeidigen Einbrecher. Jetzt aber saß er vor ihr wie ein alter Mann, und bei der Langsamkeit, mit der er sich bewegte, fragte sie sich ernsthaft, wie er noch vor wenigen Stunden einen Turm hatte erklimmen und vor allem lebend wieder verlassen können. Sie zwang sich zur Besonnenheit, redete sich ein, dass seine Geschichte seinen Zustand schon noch erklären würde. Ihr Verstand mahnte sie zur Ruhe – es gab keinen Grund zur Sorge, alles würde sich aufklären. Ihr Bauchgefühl aber war unbeeindruckt schlecht – irgendetwas stimmte hier nicht, auch wenn sie nicht erklären konnte, was es war. Unablässig musste sie den Drang bekämpfen, so schnell wie möglich aus dem Raum zu fliehen und Zuflucht bei den Zuhältern zu suchen, die ein Stockwerk weiter unten in der Schankstube den Schutz von Muskeln und Stahl versprachen.

„Endlich erreichte ich die Tür.“ berichtete der Dieb, der mit jeder Minute weiter in sich zusammensinken schien. „Also die oberste, letzte Tür des Treppenturms. Ein gemauerter Bogen mit einer grinsenden Daemonenfratze an ihrem höchsten Punkt, dazu eine Tür aus altem Holz von solcher Schwärze, dass sie das spärliche Licht meiner Kerze schier zu verschlingen schien. Ich stellte den Kerzenhalter vor der Tür ab und wollte diese gerade nach verborgenen Fallen absuchen, als das Amulett, das mir der Meister als Warnung vor verborgener Magie mitgegeben hatte, aufleuchtete. Eilig sprang ich einige Schritte zurück die Treppe hinab, während eine unmenschliche Stimme von der Tür her fragte: ‚Freund oder Feind?‘

Da stand ich nun und wusste nicht weiter. Vorsichtig spähte ich um die Ecke und glaubte, im flackernden Schein der Kerze zu erkennen, wie der gehörnte Daemonenschädel über der Tür sich hierhin und dorthin wandte und dabei scharfe Zähne entblöste. Ein Magier wie mein Meister hätte gewiss gewusst, was zu tun war, aber ich bin nur

ein Dieb und habe derlei Zauberei nichts entgegenzusetzen!

Unvermittelt fiel der Blick des Daemons auf mich, und es konnte keinen Zweifel geben, dass er mich gesehen hatte. Ich glaubte, dass ich verloren war, so kalt und triumphierend ergriff sein Blick den meinen und hielt ihn fest. ‚Komm näher, damit ich dein wahres Wesen erkennen kann‘ sprach die hohntriefende Stimme, die nicht von dieser Welt war, und so sehr ich dagegen ankämpfte, so wenig vermochte ich mich ihrem Befehl zu widersetzen. Widerstrebend setzte ich einen Fuß vor den anderen, trat aus dem Schutz der Treppe heraus in den Vorraum, wo sich der Blick des Daemonen bis ins meine Seele brannte.“

Darryl hob entschuldigend die Hände, so als sei ihm seine eigene Geschichte unangenehm.

„Du magst denken, dass ich übertreibe, aber ich schwöre – einem solchen Blick bin ich nie zuvor begegnet. Nicht einmal der Meister hat mir jemals das Gefühl gegeben, so dermaßen mein Innerstes lesen zu können. Hier stand ich nun aber im Turm, gefangen im geistigen Griff dieses unirdischen Wächters, und erwartete jeden Augenblick entweder einen dröhnenden Alarm oder einen magischen Angriff der Kreatur.

Doch was soll ich sagen? Plötzlich lachte die Fratze höhnisch auf, dann sprach sie: ‚Ach – so einer bist du? Warum hast du das nicht gleich gesagt? Du kannst gehen, wohin du willst.‘ Und mit diesen Worten wich alles Leben aus dem steinernen Schädel, und er war wieder nichts mehr als eine hässliche Verzierung an einem Türbogen.

Fassungslos startete ich hinauf, doch das Leben wollte nicht in das gemeißelte Gesicht zurückkehren. Er hatte mich nicht verbrannt, nicht unter seine Magie gezwungen, ja nicht einmal verraten? War dies eine weitere Auswirkung des Zaubers, mit dem mich der Meister geschützt hatte? Ich brauchte einige Herzschräge, bis ich mich von dieser Überraschung soweit erholt hatte, dass ich das tat, wozu ich eigentlich gekommen war: Die Tür zu öffnen und den dahinterliegenden Raum zu betreten.“

„Der Meister hatte es mir genau beschrieben, und so gab es keinen Zweifel, dass ich das Ziel meiner Suche erreicht hatte. Dies musste das Astrolabium sein – die Sternwarte des Meisters Astartis. Der achteckige Raum war überaus ebenmäßig geformt. Über mir wölbte sich eine gewaltige gläserne Kuppel und gab den Blick frei auf den nächtlichen Sternenhimmel. Acht mächtige, runengeschmückte Säulen trugen dieses Deckengewölbe. Zwischen ihnen befanden sich Regale mit Büchern oder allerlei Krimskrams, dessen Bedeutung sich wohl nur einem Gelehrten erschließt. Umlaufende Friese in verschiedenen Höhen waren mit Schriftzeichen in einer mir unbekanntem Schrift verziert. In den Boden war ein Muster aus silbernen Linien eingelassen, das an nichts so sehr erinnerte wie an ein Spinnennetz. Und in der Mitte befand sich das Ziel meiner Suche: In einem kunstvoll gearbeiteten Ständer aus silbrigem Metall ruhte ein faustgroßer, hellblauer Kristall.

Hektisch blickte ich mich um. Konnte es wirklich so einfach sein? Von Meister Astartis war nichts zu sehen. Auch von Wächtern fehlte jede Spur. Fallen vielleicht? Ich würde vorsichtig sein.

Das Amulett leuchtete ebenmäßig. Irgendwo im Raum gab es Magie. Natürlich. Dies war der Raum eines Magiers, und mein Auftrag bestand darin, einen magischen Kristall zu stehlen. Wenn das Amulett nicht geleuchtet hätte, hätte ich mir Sorgen machen müssen. So aber? Natürlich musste ich vorsichtig sein, aber eine Hilfe war es mir nicht.

Schritt für Schritt ging ich in die Raummittle, wobei ich mit einem ausziehbaren Stock, den ich immer mitführe, nach Fallen tastete. Es schien keine zu geben. Kein hohles Geräusch, keine dünnen Fäden, kein verräterisches Klicken. Handbreit um Handbreit tastete ich mich in zu dem Ständer mit dem Kristall vor. Nur noch ein Schritt. Nur noch ein halber. Jetzt konnte ich ihn berühren – wenn ich es denn wagte. Ich glaubte, mein Herz müsse vor Aufregung stehenbleiben, als ich endlich die Hand ausstreckte und nach dem blauen Kristall griff.

Dann ging alles ganz schnell. Mein Licht verlosch, als habe es jemand ausgeblasen. Die Tür fiel mit einem endgültigen Krachen ins Schloss. Dafür leuchteten die Linien und Runen auf, die den Raum kreuz und quer durchzogen. Sie waren vom gleichen hellen Blau wie der Kristall, den ich nun in meiner Hand hielt, und ließen mich erneut an ein magisches Spinnennetz denken, das den gesamten Raum ausfüllte – Boden, Wände, sogar die gläserne Deckenkuppel. Und ich war in diesem Netz gefangen.

Mehr aus verzweifelter Reflex denn aus klarer Überlegung rannete ich zurück zur Tür, packte den Griff, doch er ließ sich nicht mehr bewegen. Nacktes Entsetzen überkam mich, das Entsetzen eines Tieres, das in einer ausweglosen Falle gefangen war. Ich eilte ohne Plan hierhin und dorthin, während das Leuchten der Runensäulen an Helligkeit gewann und sich Gestalten abzuzeichnen begannen, die zuvor nicht dagewesen waren. Übermenschengroße Titanen aus Licht, gerüstete Krieger aus reiner magischer Energie, deren Anblick in den Augen brannten, schälten sich langsam aus den Säulen heraus und traten von allen Seiten auf mich zu.

Mein Verstand hatte schon längst aufgegeben und überließ meinen Körper seinen Instinkten. Ich versuchte, den Lichtkrieger auszuweichen, mich wegzuducken, als ihre Lichthände nach mir griffen, doch nun zahlte ich den Preis für die Verletzungen, die ich nicht ausgeheilt hatte. Ich war langsam – bei den Göttern, was war ich langsam! Dem ersten entkam ich noch mit knapper Not, dem zweiten schon nur noch, indem ich einen Hechtsprung wagte und mich an anderer Stelle abrollte. Ich fühlte, wie irgendwo in meinem Körper ein Knochen brach, heulte auf vor Schmerz. Dennoch hielt ich den Kristall mit einer Hand umkrallt, als sei er mein wertvollster Besitz auf der Welt. Tränen der Pein und der Verzweiflung schossen mir in die Augen, ich versuchte, wieder auf die Beine zu kommen, doch da packten mich die Hände des ersten Titanen bereits am Hemd. Ich schlug um mich, versuchte, freizukommen, doch er war zu stark. Ein zweiter Riese kam hinzu, meine verbissenen Schläge gingen einfach durch ihre gleißenden Leiber hindurch, während die ihren mich mit voller Wucht trafen. Einer von ihnen verdrehte meinen Arm, mein Schultergelenk knackte hässlich. Der Schmerz war unbeschreiblich.

Ich wurde emporgerissen, von wie vielen vermag ich nicht zu sagen. Sie zerrten an mir, einer drehte mein Bein aus dem Gelenk. Ein Schlag traf mich, schleuderte mich empor, und ich prallte mit voller

Wucht gegen die gläserne Decke. Knochen brachen, Glas splitterte. Für einen kurzen Augenblick hing ich in der Nachtluft, dann begann ich zu fallen. Der gleiche Sturz, der Marduk getötet hatte, nur aus noch größerer Höhe. Ich war so überzeugt, dass ich erledigt war, dass ich sogar zu beten vergaß. Ich fiel einfach nur in die Schwärze in der Gewissheit, dass mich in wenigen Augenblicken Mhots Tore erwarteten. Dann schlug ich auf, und die Welt verging um mich herum.“

Sie starrte ihn nur an, Begreifen begann irgendwo im hintersten Teil ihres Kopfes zu dämmern, während ein Teil ihres Ichs verzweifelt versuchte, die unweigerliche Erkenntnis zurückzudrängen, die sie den Verstand kosten würde. Der Vogel draußen vor dem Fenster tobte noch wilder als zuvor, während Darryl unbeeindruckt weiterredete:

„Irgendwann kam ich wieder zu mir. Ich glaube, es gibt nicht viele Knochen, die ich mir nicht gebrochen habe. Seltsam – die Blutbestien auf dem Hof haben sich trotzdem nicht über mich hergemacht, der Schutzzauber des Meisters musste noch wirken...“

Irgendwo draußen ertönte der Gong des Yorog-Umoh-Tempels und verkündete die Mitte der Nacht, den Beginn des neuen Tages. Leise wimmernd kroch die Rote Hanna von ihm weg, das Messer abwehrend in der Hand. Ihr Geist raste, die Flut der Erkenntnis ließ sich nicht mehr eindämmen. Der Geruch. Die Langsamkeit. Die Unzahl der Verletzungen. Der unberührte Trank. Die Dinge, die er gesagt hatte, hallten in ihrem Geist wieder: Dass der Meister ihn „zu sich gerufen“ hatte... dass er ihm Befehle erteilt hatte... dass die Blutbestien vor ihm geflohen waren... dass der Bannzauber keine Wirkung auf ihn hatte... dass der Daemon ihn passieren ließ... dass er sich von beiden Stürzen wieder erhoben hatte...

Mit bebender Stimme stieß sie die Frage hervor, die sie nicht aufhalten konnte und deren Antwort sie doch eigentlich nicht kennen wollte:

„Darryl – Darryl, bei den Göttern... Wo bist du gewesen, als der Meister dich zu sich rief?“

Er hielt in seinem Redefluss inne, stutzte, blickte sie überrascht an: „Ich... ich weiß nicht? Ich kann mich nicht erinnern? Ich bin gefallen, es wurde dunkel... dann... dann hat mich der Meister gerufen...“

Sie schrie, schrie wie eine Wahnsinnige, außerstande, den Blick von ihm abzuwenden. Das Fenster zerbarst, und der schwarze Vogel schoss herein wie ein Sendbote der Götter. Darryl starrte ihn mit offenem Mund an, sein Geist viel zu träge, um die Wendung der Ereignisse noch zu verstehen. Die Schwärze des Vogels breitete sich aus, hüllte ihn ein, fuhr wie Eis in sein Innerstes. Dann nur noch Dunkelheit, ein Gefühl des Fallens. Sein Körper glitt schlaff vom Stuhl und blieb reglos am Boden liegen. Darryl der Dieb war tot. Diesmal für immer.