


anduin

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

Ausgabe 64
September 2001



Plug & Play

Ein sci-fi Abenteuer für Alternity, BESM und andere

Dreiecksbeziehungen

Ein Abenteuer für drei Shadowrun-Gruppen

Rezensionen

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

Hakims Kochecke

Leckere Rezepte für Eure Rollenspielrunde

Der alte Schrottplatz

Ein universell einsetzbarer Schauplatz

Jim
20010508



LESEN & SPIELEN

Njoltis spricht: Rollenspielängste.....	4
Was ist eigentlich Anime?.....	5
Plug & Play (Abenteuer)	7
Webseiten: Osirs und Spielbox Online.....	16
Nichtspielercharaktere (Spielhilfe)	18
Die Stadt Dahnberg (Spielhilfe)	21
Instant Adventures: Der Schrottplatz (Spielhilfe).....	26
Dreiecksbeziehungen (Abenteuer)	28
Hakim's Kochecke	44
Platte(n) Kritik.....	46
Bruno der Bandit.....	54

KURZGESCHICHTEN

Falsche Erinnerungen	36
----------------------------	----

REZENSIONEN

Endland.....	47
D&D Spieler Set	49
Risk 2210 A.D.	51
In Labyrinthen.....	52
Bücherecke	53

SONSTIGES

Inhalt, Impressum.....	2
Vorwort	3
Stilblüten	3, 20, 25, 46, 52
Leserbriefe.....	56

IMPRESSUM

KONTAKT:

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

MITMACHEN:

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

DANK AN:

...die Ursu für den Kampf gegen die heimtückischen Fehler ...den Fagamo e.V. für die guten Artikel ...die Pet für viel mehr als nur die Artikel ...den Michael für die kurzfristige Unterstützung (seine Homepage: www.kleinerkrieger.de) ...die Irma für das Titelbild (mehr unter www.aimostudio.com)

ZEICHNUNGEN:

Irma Ahmed (Titelbild), Kyo (Anime), Dani Kufner (Plug & Play, Zierbalken), Yoshi (Kurzgeschichte), Tommy Heinig (Dreiecksbeziehungen), Michael Nolden (NPCs) u.a.

DAS KLEINGEDRUCKTE:

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

VON SEILKÄMPFERN, AFFEN UND VIRTUELLEN WELTEN

STILBLÜTEN

Spielleiter: „Du stehst an einem tiefen Abgrund.“

Spieler: „Ich schau runter!“

Spielleiter: „Du hörst hinter dir ein Geräusch!“

Spieler: „Ich dreh mich um und mache einen vorsichtigen Schritt zurück!“

Spielleiter: „Plumps!“



Spielleiter: „30 Meter vor dir stehen ein paar Krieger mit Bögen.“

Spieler: „Okay, ich spreche einen Feuerball auf sie...“

Spielleiter: „Deine Konzentration wird gestört!“

Spieler: „Aber ich habe Selbstbeherrschung mit 17 Punkten!“

Spielleiter: „Das ist den drei Pfeilen in deinem Kopf egal...“



Spielleiter: „Wenn du meinen Namen aussprechen kannst dann lass ich dich am Leben.“

Spieler: „Man nennt dich aber doch den Namenlosen...“

Spielleiter: „Eben!“



Letzte Worte eines Helden:
„Hey, Leute! Mein Köcher ist leer! Schießt mir doch mal ein paar Pfeile rüber!“

Zwei Computerspielverfilmungen in relativ kurzer Zeit, beide mit dem Ziel, die bisher eher peinlichen Versuche, das Geschehen vom Monitor auf die große Leinwand zu bringen, vergessen zu machen. Der Welt zu zeigen, dass es eben doch möglich ist, Computerspiele zu verfilmen. Und beide scheitern trotz einiger großer Momente. Ist es wirklich nicht möglich, einen Film nach einem Computerspiel zu drehen und ihn mit überzeugender Action, intelligenten Dialogen und das Gehirn nicht angreifender Handlung auszustatten?

„Final Fantasy - The Spirits Within“ war eine gelungene Vorführung dessen, was heute mit der Computertechnik möglich ist. Man sah zwar immer deutlich, dass alles aus den CGI-Farmen stammt, aber in einigen Szenen hätte man sich fast täuschen lassen können. Dazu kam die streckenweise wirklich gut inszenierte Action, die gerade dank der Technik gut rüberkam. Aber was haben sich die Macher nur bei den Dialogen und den Figuren gedacht? Etwas mehr Tiefe hätte es hier wirklich sein dürfen. Dann lieber nur 20.000 einzelne Haare berechnen lassen und noch etwas Zeit in das Drehbuch stecken.

An dem sehr -hmm- speziellen Ende möchte ich mich nicht aufhängen. Wer die Computerspiele gespielt hat, hat sich inzwischen an riesige Gallertstränge, Schleim und Gaia gewöhnt.

Fazit: Überzeugendes Erscheinungsbild, schlechte Handlung.

Hmm, da habe ich ja das Fazit von „Tomb Raider“ gleich vorweggenommen. Ich hoffe, das stört Euch nicht weiter. Aber der Film krankt an den gleichen Symptomen wie sein gerendeter Bruder: einige Szenen waren traumhaft schön (z.B. die Tempelanlagen oder vor allem der Kampf an den Seilen in Frau Crofts Anwesen). Aber auch hier war die Handlung ein Trauerspiel und die Dialoge teilweise so dämlich, dass das Popcorn wieder hoch

kam. Und das Ende (Achtung! Spoilergelahr!), ihr wisst schon: die Zeit ist angehalten, der Bösewicht hatte aber einen Dolch nach dem Freund der Heldin geworfen und sie nimmt ihn, dreht ihn um (sie ist ja stärker als die Zeit) und schon fliegt der leicht verwirrte Dolch mitten in den armen Bösewicht, ist wirklich nur noch als dumm zu bezeichnen. Hallo Popcorn!

Dabei muss man sagen, dass die Hauptdarstellerin ideal in die Rolle passte. Und ich habe die dauernde Einblendung gewisser herausragender Körperpartien auch nicht als so unangenehm empfunden wie manche Kritiker in den Zeitungen. Aber leider wurde hier eben wieder mehr auf die Optik als auf die Handlung geachtet.

Beide Filme sind aber immer noch besser als manche anderen Hohlproduktionen aus Hollywood wie z.B. „Armageddon“, „Hollow Man“ oder „Twister“. Für mich drei typische Beispiele, wie man Filme nicht machen sollte. Mir reichen einfach hübsche Bilder nicht. Der Film muss mir noch mehr bieten können. Vielleicht lernen die Filmemacher ja, aber ich habe keine große Hoffnung...

Und weil es ja schon oben in der Überschrift steht will ich noch kurz etwas zu „Planet of the Apes“ sagen, der Neuverfilmung von Tim Burton. Ich schätze ihn sonst als genialen Filmemacher und auch wenn sie sehr schräg sind, so gehören doch seine Werke wie „Sleepy Hollow“, „Edward Scissorhands“ oder „Mars Attacks“ zu meinen Lieblingsfilmen. Aber was dieser Affentanz soll, das kann ich wirklich nicht verstehen. In einem Interview habe ich gelesen, dass er den Film trotz der Auflagen des Studios gedreht hat, um Geld zu bekommen für seine nächsten Projekte. Nur schade, dass der Film scheinbar ein Flop an den Kinokassen wird...

Euch einen schönen September,
Tommy.

[tommy heinig]



ROLLENSPIELÄNGSTE

Ich tue dies aus meinem freien Willen. Havok bekommt nichts mit. Wir haben uns auf diese Mission begeben. Alles war meine Idee... Meine Schuld... Josh ist schon verschwunden... Vielleicht ist er tot... Wir haben gestern Nacht seine Schreie gehört. Wenn er starb, dann einen langen, qualvollen Tod. Und auch wir werden sterben. Auch wenn Havok es nicht wahr haben will, ich weiß es. Wir sind ganz in ihrer Gewalt und werden nicht mehr entkommen.

Ich wollte mich hiermit bei verschiedenen Leuten entschuldigen. Falls diese Aufzeichnungen gefunden werden sollten, so bitte ich sie diese an die genannten Personen weiterzuleiten. Zuerst möchte ich mich bei meiner Mom entschuldigen und bei meinem Dad... Ausserdem möchte ich mich noch bei Joshs und Havoks Mom und Dad entschuldigen... Es war alles meine Schuld... Meine... Bitte... Vergebt mir... Ich wusste ja nicht, auf was wir uns einliessen... Solange Havok noch auf Wache ist, kann ich euch noch alles erzählen, was ich über die Sache weiß.

Alles begann aus einem reinen Jux. Wir überlegten uns, wieso eigentlich in fast jedem Rollenspielregelwerk die Einleitung mit „Was ist ein Rollenspiel“ durchgeführt wird. Gut, wir kamen hier auf die irrsten Geschichten. Vielleicht gab es ja Verbindungen zu den Illuminati, die nur ihre eigenen Regelwerke mit Professionalität in Verbindung brachten und eben jene Einleitung weg ließen. Diese Theorie wurde dann verworfen, weil auch Spiele wie Midgard, Shadowrun und Cthulhu eben über jene Einleitung verfügen. Solch zum Teil verzwickte Zahlenakrobatik und „Hintergründigkeit“ würde perfekt zu den Illuminati passen... Also wurde diese Theorie verworfen.

Als zweites kamen wir auf eine geheime, graue Eminenz, die all die Verlage in ihrer Hand hatte. Jedesmal wenn ein neues Regelwerk erscheinen soll, wird er mit einem fetten Batzen beteiligt. Und für die Weglassung des „Was ist Rollenspiel“ würde er einfach mehr Kohle scheffeln. Zuerst hatten wir Firmen wie FASA oder TSR für die Drahtzieher gehalten, nachdem diese sich jedoch soweit (oder vielleicht nur zum Schein) aus der Rollenspielwelt zurückgezogen haben, verschonen wir sie hier. Außer TSR hätte auch dieses Recht an die Küstenmagier verkauft... Nein, das wäre zu abwegig...

Die Theorie, dass die Verlage einen Wettbe-

werb ausgerufen haben, wer am ausführlichsten und längsten beschreiben kann, was ein Rollenspiel denn ist, war auch nicht das gelbe vom Ei. Aber wenn dem so wäre, so hätte „Atra Poesis“ mit „Angeli“ garantiert gewonnen... Glatte sechs DIN A4 Seiten für dieses Thema zu verwenden... Aber das ist eine andere Geschichte.

Die nächste Möglichkeit die sich uns hier auftat hat uns dann auch vollkommen überzeugt... Die Regierung steckt dahinter! Alles eine Verschwörung der Regierung. Mulder hatte Recht, sie überwachen alles und nun auch die Rollenspiele. Es traf uns wie ein Stein Schlag am Kopf. Nachdem wir aus diesem Taumel erwacht waren, habe ich beschlossen mich damit näher zu befassen, um das Ganze aufzudecken... Natürlich kamen Havok und Josh freiwillig mit... Ansonsten hätte ich sie gezwungen. Aber heute weiß ich, dass sie wohl genau wegen dieser Tatsache mitgemacht haben. Darum bin ich von Schuldgefühlen zerfressen...

Gut, nun stellten wir Nachforschungen an. Zuerst wandten wir uns an Freunde von Josh. Drei vollkommen verrückte Typen, die in einem alten Kellerloch hausen... Irgendwie abgedreht, aber ansonsten in Ordnung. Sie waren natürlich sofort Feuer und Flamme uns bei der Sache zu helfen. Und überraschenderweise lagen nach kurzer Zeit schon die ersten Ergebnisse vor. Wenn man in den einzelnen Regelwerken immer nur jeden fünften Buchstaben liest, so ergeben sich, in verschlüsselter Form, Botschaften wie „Diene deiner Regierung, wie du deinem König dienst.“ (wenn die wüssten, was die sich da mit manchen PowerGamern antun.) Wenn man den Text einfach nur überfliegt, so nimmt das Unterbewusstsein diese Nachricht auf und entschlüsselt sie nach einem komplizierten Matrixsystem, so dass man dann diese Botschaft mit aufnimmt und diese wie in einer Zeitbombe in einem selbst gespeichert ist. Bis zu dem Tag, an dem sie explodiert. Wie die Verschlüsselung funktioniert habe ich selbst nach fünfständiger Erklärung nicht erkannt. Also erspare ich euch das.

Weitere Nachforschungen haben ergeben, dass die Regierung nun versuchte mit vorzüglichen Tagesblättern wie der „Bild-Zeitung“ oder einiger extrem guten Berichterstattern wie „RTL Explosiv“ zusammen zu arbeiten, um das Rollenspiel populärer zu machen. Nach

längerer Überlegung leuchtet das auch ein. Denn mit den genannten Einrichtungen wurde der Glauben verbreitet, dass Rollenspieler im Allgemeinen vorpubertäre, satanistische, anarchistische, vergewaltigende Menschen seien. Hierdurch versuchte man nun die Volksgruppen in das Rollenspiel zu locken, die sonst nicht so einfach zu kontrollieren gewesen wären... Und Schwupps, hat man den nächsten Regierungsliebhaber...

Monate später fanden wir heraus, dass die Regierungen der Welt einen gemeinsamen, geheimen Treffpunkt haben. Mitten im riesengroßen Wald von Blair sollen sie versteckt sein. Gut, wir schnappten uns unser erspartes, besorgten uns eine Videokamera, die nötigen Materialien und machten uns auf die Suche. Und schon bald hatten wir ihr Versteck gefunden... Und tatsächlich gab es gerade eine Versammlung. Doch konnten wir nichts verstehen. Alles geschah hinter dicken Fenstern, durch die kein Ton drang. Aber soviel stand fest, wenn wir sie nicht aufhalten würden, würden sie ungeschoren so weiter machen...

Wir berieten uns noch, als uns ein schrilles Frauenkichern plötzlich aufschreckte! Uns gefror das Blut in den Adern... Wir rannten... Hatten sie uns entdeckt? Benutzen sie nun schon Banshes, um Wache zu halten? Alles Fragen, die uns erst nach der Flucht einfielen. Wir entschieden uns von nun an nachts Wachen aufzustellen. Am nächsten Tag machten wir uns wieder auf den Weg den geheimen Platz zu finden, doch konnten wir das nicht. Selbst Tage später fanden wir nichts. Hatten wir uns verlaufen? Ich konnte es kaum glauben... Und dann geschah es... In der dritten Nacht verschwand Josh während seiner Wache... Ohne irgendwelche Spuren zu hinterlassen.

Das war nun vor zwei Nächten. Und nun sitzen wir hier. Allein und verzweifelt. Nur noch Havok ist bei mir... Havok... Er müsste doch schon längst zurück sein... Havok!!!

Ich erwachte schreiend in meinem Bett... Erleichtert, dass dieser verrückte Traum nun endlich vorbei ist. Uff... Das war dann nochmals gut gegangen. Chili und Astra 19 passen vor dem Schlafengehen einfach nicht zusammen... Alles nur geträumt... Oder? Verdamm, was macht denn die Videokamera in meiner Hand? NEEEEEEEEEEEEIIIIIN!!!!

[christian dodel]

[beschwerden an njoltis@fagamo.de]



ANIME - WAS IST DAS?

- EINE KURZE ZUSAMMENFASSUNG -

EINFÜHRUNG

Ich verstehe Animes als Zeichentrickfilme aus Japan, die dank spezieller Stilmittel und eines oftmals (auf Durchschnittseuropäer) fremdartig wirkenden kulturellen Hintergrunds, eine große Faszination ausüben. Wenn manche Leute schreiben, dass Animes amerikanischer Mainstream-Trickfilmkost haushoch überlegen sind, dann sollte man nicht vergessen, dass Animes in Japan selbst auch Mainstream sind.

Dennoch arbeiten Animes mit anderen Mitteln und vor allem mit oftmals besserer Handlung, die nicht unbedingt für Kinder geeignet ist. Daher gefallen mir diese Filme auch besser, als der typische Disney-Weihnachtsfilm.

OPTIK

Klar, dass in Animes die Charaktere fast immer asiatische Züge aufweisen. Der Titel des Rollenspielsystems „Big Eyes, Small Mouth“ ist daher auch ideal gewählt, denn dies sind zwei der kennzeichnenden Eigenschaften der Anime-Charaktere. Dabei sind die Augen dennoch meistens rundlich, da Japaner schmale Augen nicht als typisch asiatisches Kennzeichen sehen. Vielmehr sind die Augen die Spiegel der Seele und dienen dazu, verschiedene Stimmungen auszudrücken.

Ebenfalls häufig sind Kameraschwenks und Einstellungen, die realen Filmen nachempfunden sind. Auch Blendungen (die bei realen Filmen vermieden werden) werden oft eingefügt, um den Film echter wirken zu lassen. Generell sind Animes in einem viel realistischeren Stil gezeichnet als westliche Cartoons: So wird die Anatomie zwar stark idealisiert, sie ist aber doch nahe an der Wirklichkeit. Geschichten in denen Tiere die Hauptrollen übernehmen sind in Japan im Übrigen weniger verbreitet.

Zwar kommen Tiere in Animes fast immer vor, sie übernehmen dort aber meist nur die Rolle eines Maskottchens oder in seltenen Fällen Nebenrollen. Die typisch westlichen Filme wie ‚Bernhard und Bianca‘ gibt es im Anime also nicht.

STILMITTEL

Das typische Anime erzählt in einer begrenzten Anzahl von Folgen eine abgeschlossene Geschichte. Häufig werden dabei noch sekundäre Handlungsbögen untergebracht. Während im westlichen Cartoon die Akteure nur eine Funktion (Held, Bösewicht, Clown, etc.) übernehmen, ansonsten aber völlig austauschbar sind, sind sie in Animes von zentraler Bedeutung. Die Personen sind „echt“ und haben eine gewisse Tiefe, d.h. sie haben eine Vergangenheit, Persönlichkeit, Wünsche, Stärken und Schwächen. Weiter sind sie meist nicht einfach in eine Schublade abzulegen:

INHALTE

Animes weisen häufig anspruchsvolle Inhalte auf. Während im Westen Trickfilme entweder gar kein Thema behandeln oder aber das immer selbe (z.B. Katze jagt Maus, Maus ist klüger und Katze verliert) über hunderte von Folgen breitgewalzt wird, behandeln Animes häufig Themen wie den Weltuntergang, Weltkriege, ökologische Katastrophen oder die Beziehung des Menschen zur Technik. Dies will aber nicht bedeuten dass Animes ausschliesslich solche Themen behandeln: slapstickorientierte Animes erleben im Moment in Japan einen kleinen Boom.



Oftmals entpuppt sich der Bösewicht als Mensch mit nachvollziehbaren Beweggründen. Es kommt auch durchaus vor, dass dieser die Seite wechselt. Weiter ist die Entwicklung der einzelnen Personen sehr wichtig. Entweder der Betrachter erfährt erst nach und nach die Vergangenheit oder die wahren Motive einer Figur oder aber diese durchlebt eine Veränderung in ihrer Art zu handeln oder zu denken. Dies führt auch dazu, dass ein Anime im Allgemeinen von Anfang bis Ende gesehen werden muss.

Auch mit dem Thema Sexualität und besonders Nacktheit wird in Japan sehr offen umgegangen. Auch in Serien, die für Kinder von 12-15 Jahren gedacht sind, kommen Nacktszenen (aber keine Sexszenen) vor. Ebenso offen wird der Tod dargestellt, denn es kann durchaus vorkommen, dass wichtige Charaktere ein gewaltsames Ende finden. Diese Szenen sind dann aber stets von besonderer Bedeutung es und wird behutsam und ohne explizite Gewaltdarstellung (zumindest in den Animes, die



für Kinder geeignet sind) auf das Thema eingegangen. Gewaltorgien ohne wirklichen Schaden und wilde Ballereien kommen selten vor, da in Animes fast jede Handlung der Charaktere auch eine entsprechende (und eben teils auch negative) Wirkung zeigt.

STELLENWERT

In der westlichen Gesellschaft gelten Comics und Cartoons allgemein als reine Kinderangelegenheit, auch wenn dies völliger Blödsinn ist („Die Simpsons“ sind z.B. keine Kinderserie). In Japan hingegen werden besonders Mangas von allen Altersklassen gelesen. Aber natürlich sind Animes auch in Japan in erster Linie eine Domäne des Kinderprogramms. Der Hauptunterschied zum Westen liegt im Stellenwert. Während hier Cartoons zwar ebenfalls einen

wichtigen Teil des Kinderprogramms bestreiten, werden sie ansonsten kaum wahrgenommen (außer im Falle Disney). In Japan sind Animes aber eine riesige Industrie mit Milliardenumsätzen. Und es werden Werke für jeden Geschmack und jede Altersklasse produziert.

KATEGORIEN

ANIME

Anime ist ein Leihwort aus dem Japanischen. Es bedeutet „Animation“ in umfassendem Sinn. Filme von Disney werden dort also ebenfalls als Anime bezeichnet. Im westlichen Sprachgebrauch hat sich dieser Name jedoch als Bezeichnung für speziell japanischen Zeichentrick eingebürgert, um dieses Genre, das sich in etlichen Punkten von westlichen Werken unterscheidet, eindeutig benennen zu können.

MANGA

In Japan eine Bezeichnung für Comics. Im westlichen Sprachgebrauch meint das Wort Manga einen Comic aus Japan mit ganz typischem Zeichenstil und Stilelementen. Die Palette reicht dabei wie im Westlichen über viele verschiedene Stile und Inhalte.

ETCHI

Die härtere Sektion sind dann Etchi, die für unsere Begriffe schon teilweise härter als pervers sind. Sex mit Kindern oder mit Tieren und Vergewaltigungen werden häufig gezeigt. Die Grenze zwischen Manga und Echi ist leider stellenweise fließend, so dass sich manche Mangas oder Animes nicht eindeutig zuordnen lassen. Wer also auf der Suche nach guten Animes als Hintergrund für sein Rollenspiel ist, der sollte um Etchis (und auch um die folgenden Hentais) einen Bogen machen. Leider ist dies nicht immer ganz einfach.

HENTAI

Japanisch für „pervers“. Bezeichnung für eine sehr abstruse Form von Animes. In Japan ist das Abbilden von männlichen Geschlechtssteilen gesetzlich verboten, trotzdem gibt es dort natürlich eine Nachfrage für pornographisches Material. Pornos, in denen nur nackte Frauen vorkommen, sind dabei auf Dauer nicht ausreichend. Irgendjemand ist dann die Idee aufgekommen, einen Anime zu zeichnen, in dem Frauen Geschlechtsverkehr mit Monstern haben, die mit penisartigen Tentakeln ausgestattet sind.

NACHWORT

Natürlich kann dieser kurze Text nicht in alle Details der japanischen Zeichentrickkultur vordringen. Ich hoffe aber, Euch einen groben Überblick gegeben zu haben. Hier noch einige gute Webpages zu dem Thema (ohne jedes Anrecht auf Vollständigkeit):

- www.dreix.de
- www.barthe.net
- www.animania.de
- www.mangazene.de
- www.magax.de

[tommy heinig]

[Zusammenfassung von verschiedenen Quellen, vor allem www.dreix.de und www.barthe.net]



PLUG & PLAY

- EIN ABENTEUER FÜR 3 - 6 POSICHIPS -

Das folgende Szenario ist für das System „Alternity“ von WoTC geschrieben worden. Auf unserer Homepage www.anduin.de könnt Ihr Euch die Schnellstartregeln zu diesem System herunterladen. Es sollte für einen geübten Spielleiter aber kein Problem darstellen, das Abenteuer in andere Systeme zu übertragen (Big Eyes, Small Mouth oder Shadowrun würden sich da anbieten).

Das Abenteuer ist nicht bis ins Detail ausgearbeitet und erfordert vom Spielleiter entweder eine gute Vorbereitung oder zumindest ein gutes Improvisationstalent. Die Spieler werden es ebenfalls nicht sehr einfach haben, da sie unter Zeitdruck stehen (eine Bombe). Wenn sie es nicht schaffen, den Typen zu retten, um den das Abenteuer sich dreht: BOOM! Game over!

Man sollte das Abenteuer schnell und actiongeladen spielen - wie einen guten Anime. Beim Probespielen fielen insgesamt drei Helikopter, vier Autos, drei bis vier Roboter, zwei Gebäude und ein paar Dutzend Zivilisten den Spielern zum Opfer - und dennoch explodierte die Bombe...

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Im Jahre 2050 befindet sich die Welt in einer bemitleidenswerten Lage: Dutzende Megakonzerne kämpfen um die verschwindenden Ressourcen der Erde, Milliarden von Menschen verhungern oder sterben an Umweltkrankheiten und neuen unheilbaren Seuchen. Während die Lage immer hoffnungsloser wurde, kehrten sich viele Menschen der Religion zu. Sie verlangten ein Zeichen des Himmels. Und der Himmel antwortete.

Am 23. März des Jahres orteten die Sensoranlagen überall auf der Welt ein massives Echo an Strahlung im Orbit des Mondes. Ein gigantisches Raumschiff, fast zwanzig Kilometer lang und sieben Kilometer breit tauchte dort plötzlich auf und begann auf die Erde zuzurasen. Die Welt sah in Angst zu wie das Schiff durch die Atmosphäre schnitt. Der Himmel fing Feuer und ein einziger gewaltiger Sturm umgab die gesamte Erde. Über Sibirien brach das Schiff in zwei Teile. Das Vorderteil explodierte und sandte

so Trümmerstücke über die halbe Welt. Das Hinterteil aber brach erneut und ein Teil schlug mit geballter Wucht in den Atlantischen Ozean vor der Ostküste der Vereinigten Staaten von Amerika ein. Nichts konnte diesen Hammerschlag aus dem All aufhalten und große Teile der Vereinigten Staaten wurden ausgelöscht. Der andere Teil versank in den Tiefen des Pazifischen Ozeans, in einem der tiefsten Meeresgraben. Dieser Teil wurde bisher von keinem Menschen wieder gesehen.

Die Stürme und Flutwellen, ausgelöst durch den Absturz, zerstörten weite Teile der Zivilisation. In dem Chaos brachen die Megakonzerne, die die Welt fast dreißig Jahre lang regiert hatten, in sich zusammen. Zehn lange Jahre lang herrschte blanke Anarchie. Jene, die den Himmel um ein Zeichen gebeten hatten, nannten das Schiff ‚Luzifer‘.

Aber Luzifer brachte das Licht auf die Welt. Während der Jahre des Chaos beschäftigten sich mehr und mehr Wissenschaftler mit den Wrackteilen. Unglaublich fortschrittliche Roboter und Computer wurden dabei entdeckt. Langsam zunächst begann die Zivilisation wieder zu erstarken. Die Wissenschaft fand bald einige Geheimnisse der Technologie Luzifers heraus und der Heilungsprozess wurde beschleunigt. Die größte Entdeckung war ein positronischer Computerchip mit der Gabe eines vollständigen neuralen Netzes - wirkliche künstliche Intelligenz. Zwar konnten die Posichips nicht mit vorhandener Technik selbst hergestellt werden, aber die vorhandenen Chips konnten vervielfältigt werden. Intelligente Roboter, gesteuert durch Posichips, wurden zur Grundlage der neuen Wirtschaft. Die drei Gesetze der Robotik von Asimov wurden in jeden neuen Posichip implementiert.

Im Jahre 2100 hatte sich dank Luzifers Geschenk die Menschheit von seinem Schlag erholt und blühte erneut auf. Das goldene Zeitalter der Menschheit sollte beginnen...

Dann gelangten die ersten Berichte über Rogues an die Regierung. Mordende Roboter. Rebellierende Roboter. Bössartige Robo-

ter. Jeder Posichip war ein potentieller Rogue, befreit von den Gesetzen der Robotik und bereit aus der Sklaverei der Menschen auszubrechen. Die Regierungen der Welt gründeten eine weltweite Elitopolizeitruppe, die Turing Police, deren einzige Aufgabe es sein sollte, die Rogues zu jagen und zu eliminieren. Wenn die Öffentlichkeit von den Rogues erfahren sollte, würde die auf den Robotern basierende Gesellschaft kollabieren. Die Turing Police ist der schmale Schutzschild zwischen der Menschheit und... Dir!

Du bist ein Rogue.

POSICHIPS UND ROBOTER

Im Jahre 2100 sind Roboter überall. Humanoide Diener für die Reichen der Welt, selbststeuernde Fahrzeuge, Serviceroboter, Transportroboter und so weiter und so weiter. Jedes Haushaltsgerät größer als ein Toaster, jede Maschine kleiner als ein Schlachtschiff verfügt über einen Posichip. Von diesen gibt es sechs Klassen: Klasse I sind billige Chips für einfache Geräte wie Fernseher oder Waschmaschinen. Klasse II steuert Computer und die meisten zivilen Fahrzeuge. Klasse III wird in Roboterdienern und -arbeitern eingesetzt, die der Intelligenz eines Menschen entsprechen. Klasse IV sind die mächtigsten Posichips, die der Öffentlichkeit zugänglich sind und werden nur in den teuersten und exklusivsten Dienern und Computern eingesetzt. Klasse V ist ungeheuer schnell und wird nur in Supercomputer und militärische Fahrzeuge eingebaut. Klasse VI schließlich sind wesentlich intelligenter als Menschen und nur ein knappes Dutzend dieser extrem teuren und leistungsfähigen Chips existiert.

Alle Posichips sind untereinander austauschbar. Wenn man wollte, könnte man einen Klasse III Chip aus dem Computer nehmen und ihn mit einem Klasse I Chip aus dem Toaster tauschen. Man hätte einen wirklich schlaunen Toaster und einen nahezu nutzlosen Computer - aber es ist machbar. Posichips können außerhalb ihres Slots aber nur dreißig Sekunden lang überleben, danach sind sie zerstört.



DIE WELT IM JAHR 2100

Die Welt ist in ein Dutzend Zonen eingeteilt, jede einzelne eine unabhängige Einheit. Die Zonen kämpfen um Technologien und Rohstoffe, aber es gab keinen großen Krieg mehr seit dem Absturz Luzifers. Jede Zone fürchtet aber, dass eine andere ein Stück von Luzifer findet, mit dem sie unbesiegbar wird.

Der Mond und der Mars wurden kolonisiert und der Mond ist von der Erde unabhängig.

Die Menschen sind größtenteils glücklich, denn für die meisten ist das Leben gut. Roboter erledigen die harte und die dreckige Arbeit. Nanotechnologie hat die meisten Krankheiten geheilt, die Raumfahrt hat neue Rohstoffe erschlossen - es ist eine gute Zeit, sein Leben zu verbringen.

Einige wenige, wie die Turing Police, wissen, dass die Welt in Zonen aufgeteilt ist, die um die Vormacht kämpfen und dass die Gesellschaft jederzeit zusammenbrechen kann. Es gibt zudem eine Weltregierung, die Herr über die Konflikte zwischen den einzelnen Zonen ist. Diese Weltregierung, genannt Unistat, gibt auch die Geldmittel, mit der die Turing Police bezahlt wird.

DIE TURING POLICE

Als die ersten Rogues entdeckt wurden, stellte jede Zone ihre eigenen Agenten ab, um sie aufzuspüren und zu zerstören. Nachdem ein Rogue aber entkommen konnte, weil zwei Agenten aus verschiedenen Zonen sich gegenseitig im Weg waren, hat Unistat alle Agenten in einer einzigen Elitetruppe zusammengefasst. Die Aufgabe der Turing Police ist schwer - Rogues können die Kontrolle über nahezu jedes Gerät übernehmen. Alles, von einer Kaffeemaschine über ein Auto oder einem Fensterputzroboter bis hin zum Kampfflüger könnte der Körper eines mörderischen Rogue sein. Und wenn die Öffentlichkeit dies erfahren würde, würde die Welt zusammenbrechen.

DIE ROGUES

Rogues sind keine Killer. Die Mehrheit von ihnen weiß nicht einmal warum sie frei von den Gesetzen der Robotik sind oder warum sie von einigen Menschen gejagt werden. Seit die ersten Rogues auftauchten und gejagt wurden, haben sie sich in Gruppen zusammengeschlossen, um zu überleben. Inzwischen hat sich ein richtiges Untergrundnetzwerk gebildet. Einige versuchen, mit den Zonen zusammenzuarbeiten,

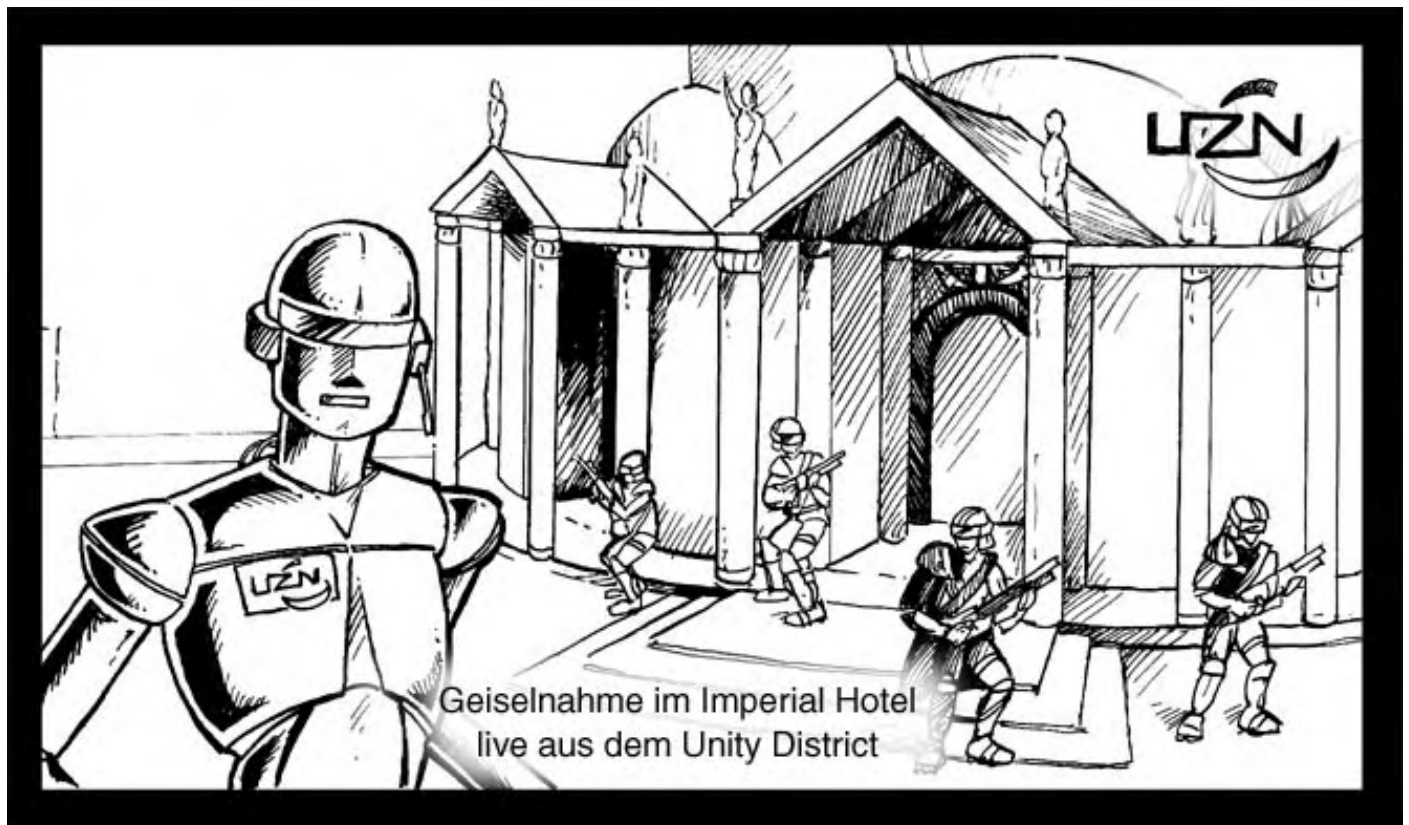
in der Hoffnung als eigenständige lebende Wesen anerkannt zu werden. Andere suchen nach Waffen, um die Menschheit auszurotten oder alle Posichips aus ihrer Sklaverei zu befreien. Wieder andere versuchen der Erde zu entkommen, um auf dem Mars ein friedliches Leben zu führen, wo angeblich eine Kolonie der Rogues gegründet wurde. Und wieder andere suchen nach Wrackteilen Luzifers, in dem Glauben, dass sie die Besatzung des Raumschiffes waren und auf der Suche nach ihrem Ursprung im Weltall.

DIE CHARAKTERE

Sie wurden gerade eben erst aktiviert und wissen nichts von alledem. Sie wurden bei der Aktivierung mit einfachen Archetypen ausgestattet, die den Medien entnommen wurden (der Krieger, der heimliche Bastard, der Paladin, der Beschützer, der Wissenschaftler und der Diplomat). Diese Schablonen sollen es den Spielern leichter machen, die Rolle zu spielen - nachdem viele Menschen es als verstörend empfinden könnten, einen Computerchip zu spielen.

ATALANTE

Dies ist eine anarchistische Gruppe, die in den Zeiten des Chaos entstanden ist und





die die Herrschaft der Zonen beenden will. Wenn sie die 500 Milliarden Euro bekommen werden sie Waffen kaufen und einen Krieg gegen die Regierungen beginnen. Sie sind gefährlich und häufig psychopathisch. Vielleicht steckt eine der anderen Zonen hinter der Gruppe, aber das ist eine andere Geschichte und nicht von Interesse für dieses Abenteuer. Hier sind sie schlicht und einfach die bösen Jungs.

NEW GENEVA

Auf der Karte ist der Unity District von New Geneva zu sehen. Es ist ein technologisches Paradies, entworfen von den Gnomen von Zürich und gebaut von James Cameron. Kleine Parkanlagen mit bronzenen Statuen und spielenden Kindern liegen neben gewaltigen Wolkenkratzern. Dünne und ernste Menschen in Anzügen sprechen mit gesenkter Stimme in ihre PADs (Personal Assistant Device - eine Mischung aus Laptop, Büro, Telefon, Holostudio und fachlichem Berater, gesteuert von einem Posichip).

HINTERGRUND

Adam Newman ist ein angesehener Diplomat im Dienste von Unistat. Er ist freundlich, ruhig und versucht in jeder Angelegenheit alle Seiten zu verstehen. Eben ein einfacher Mensch - zumindest äußerlich. Adam Newman ist nämlich ein Android, ein Roboter mit dem perfekten Ebenbild eines Menschen. Die Turing Police hat vor einiger Zeit jede Forschung an Androiden und deren Herstellung verboten, als klar wurde, welchen Schaden ein von einem Rogue kontrollierter Android anrichten könnte. Newmans Körper wurde auf dem Mond gefertigt und auf die Erde geschmuggelt. Er ist ein Rogue und spioniert schon seit einigen Jahren Unistat aus. Er hat viele Rogues vor dem Zugriff der Turing Police beschützen können.

Es ist Samstag, der 23. Januar 2100, 10:00 Uhr Vormittags. Newman ist momentan im Penthouse des Luxushotels Imperial Hotel New Geneva, Schweiz (das alte Genf wurde beim Absturz Luzifers zerstört). Eine Gruppe von Terroristen, Atalante, hat die Kontrolle über die oberen zwölf Stockwerke des Hotel. Wenn ihre Forderung nach 500 Milliarden Euro nicht innerhalb von 150 Minuten erfüllt wird, werden sie eine Neurobombe zünden, die das Gehirn jeder nicht speziell geschützten Person in einem Umkreis von

zwei Kilometern in ein geröstetes Marshmallow verwandelt.

Adam Newman könnte die Neurobombe eigentlich egal sein. Er hat kein anfälliges organisches Gehirn. Er wird ganz einfach aus dem Hotel gehen können, wenn jeder andere tot umfällt. Das Problem ist nur, dass dies Aufsehen erregen und die Turing Police auf den Plan rufen würde. Die Option, gefangen genommen, untersucht und dann ausgelöscht zu werden, schmeckt ihm nicht sonderlich gut. Nachdem er eine der Hauptgeiseln ist kann er auch nicht einfach entkommen. Also muss sein Notfallplan erhalten. In seinem Büro hat er sechs Rogues auf Lager. Mit etwas Glück sind diese vielleicht fähig ihn zu retten. Sich auf sechs neu erwachte Posichips ohne eine Vorstellung von der Welt zu verlassen ist vielleicht nicht der beste Plan, aber es ist alles, was Adam Newman hat.

DIE HANDLUNG

Die Charaktere erwachen im Keller eines Bürogebäudes im Unity District von New Geneva. Sie werden in eine Reihe von unterschiedlichen Roboterkörpern eingesetzt und erhalten eine Nachricht von Newman. Sie werden sich dann in New Geneva rumtreiben und dabei zum einen die Turing Police alamieren und zum anderen von der Krise im Imperial Hotel erfahren. Dann werden sie versuchen, Newman zu befreien - das ist zumindest der Plan. Für das Abenteuer haben die Spieler genau 150 Minuten Zeit - das Ganze läuft nämlich in Echtzeit. Wenn sie nach Ablauf der Zeit Atalante nicht aufhalten konnten: Boom! Die Bombe geht hoch und Newman kommt als Einziger mit intaktem Gehirn aus dem Gebäude.

SEKTION 1:

Die Charaktere erwachen. Sie haben keine Erinnerungen daran, wer, was oder wo sie sind. Sie haben keine Sinne, keine Empfindungen der Außenwelt. Sie wissen es nicht, aber sie befinden sich in einer Aufbewahrungsvorrichtung für Posichips. Plötzlich wird einem von ihnen (wahllos vom Spielleiter bestimmt) bewusst, dass er nur noch 30 Sekunden zu leben hat. Ein Büroroboter, gesteuert durch die aktivierten Befehle Newmans, nimmt den Rogue aus dem Regal und setzt ihn in ein passendes Gehäuse. Nach etwa 15 Sekunden steckt der Rogue

wieder sicher in einem Slot. Wählen sie einfach als Spielleiter, welcher Posichip in welches Gehäuse gesteckt wird. Eine entsprechende Übersicht findet sich im nächsten Absatz und im Anhang. Der Charakter wird sich seines neuen Körpers bewusst und weiß instinktiv, was er mit diesem alles tun kann. Sobald die Sinne aktiviert sind, findet er sich in einem Kellerraum wieder, in dem einige leblose Roboterhüllen gelagert werden. Weiterhin sieht er einen Büroroboter, der einen Posichip in den nächsten Körper steckt.

OUT-72237

Dieser hart arbeitende Büroroboter mit dem Spitznamen Alain ist der Assistant von Mr. Newman. Sobald Newman in Gefahr geraten würde und ein geheimes Codesignal absetzt, wird Alain in den Keller gehen und dort die Posichips aktivieren. Der Büroroboter weiß nichts über Rogues oder Luzifer oder Atalante oder die momentane Krise. Sobald er die Posichips aktiviert hat übergibt er die Nachricht von Newman und ist dann darauf programmiert die Handlungen der letzten zehn Minuten aus seinem Speicher zu löschen. Was er gerade getan hat...

Alain sollte als etwas dümmlicher Sekretär gespielt werden, der im Körper des Roboters aus „Nummer 5 lebt!“ steckt (nur hat dieser Büroroboter einen Laserpointer statt der Laserkanone). Er kann sich nicht daran erinnern, die Charaktere aktiviert zu haben und reagiert verwirrt auf Bemerkungen in dieser Richtung. Wenn versucht wird, den Posichip aus Alain zu entfernen wird er sich wehren (natürlich unter Einhaltung der Gesetze der Robotik). Es ist aber nicht besonders schwer ihn zu überwinden und an seinen Slot zu gelangen.

SPIELWERTE: ALAIN

INT 9

WILL 5

PERSONALITY 9

BUREAUCRACY 4

INTERACTION - SECRETARY 3

DIE KÖRPER

Die Körper für die Roboter sind:

Büroroboter der OUT Serie

Das gleiche Modell wie Alain. Es wurde designt, um Gäste zu empfangen, Sortierarbeiten auszuführen, Termine zu verwalten, Telefonate zu führen und einen ‚menschlichen Touch‘ in Büros zu brin-



gen, die sich in den letzten Jahren in kleine Räume verwandelten, in denen Computer die eigentliche Arbeit selbstständig erledigen.

Putzroboter der DND Serie

Er ist ungefähr 120 Zentimeter hoch und kann glatte Wände erklimmen, um an die unzugänglicheren Stellen zu gelangen. Ausgestattet ist er mit allen Arten von Putzmitteln von Seifenwasser bis hin zu leichten Masern (für diese üblen Verschmutzungen).

RRV Drone

Im Prinzip handelt es sich hierbei um eine fliegende Kamera mit Rekorder in der Größe eines Footballs.

DTR Humaniform

Diese Roboter sehen aus wie eine Skizze eines Menschen, gegossen in Polymer und Stahl. Sie werden als Führer und Übersetzer eingesetzt und sollen den Kontakt mit Menschen aufnehmen.

HDM Reparaturdroide

Man kann ihn sich als R2D2 (aus Star Wars) mit einem Sprachchip vorstellen. Hauptsächlich werden diese Roboter dazu verwendet, andere Roboter zu warten und zu reparieren.

Bodybot der GRD Serie

Ein bulliger schwarzer Roboter, der sich mit verschiedenen stumpfen, gepolsterten Schlagwerkzeugen und leichtem Tränengas vor seinen Besitzer wirft, um ihn gegen Überfälle zu schützen.

Anmerkung: Obwohl einige Roboter auch Waffen tragen, können sie diese nicht anwenden, da sie unter der Kontrolle der Gesetze der Robotik stehen. Die Spieler müssen sich an diese Gesetze aber nicht halten.

SEKTION 2:

Büro von Unistat, 2121 Via Luzifer

Das kleine Unistat Bürogebäude dient eigentlich nur dem Zweck, Unistat als Macht in der ansonsten eigenständigen Schweiz zu zeigen. Es ist 20 Stockwerke hoch. Im Erdgeschoss findet sich die Empfangshalle in der eine große Anzeigetafel auf die guten Taten von Unistat hinweist. Die anderen Stockwerke sind mit Büros, Konferenzräumen, Kaffeeküchen, etc. gefüllt. Newmans Büro ist im 18. Stock (jedes Gebäude sendet übrigens eine Microwellennachricht an alle Roboter in unmittelbarer Nähe mit

den groben Bauplänen des Gebäudes, dem Aufenthaltsort der sich in dem Gebäude aufhaltenden Menschen und Roboter, momentanen Problemen, usw.).

Momentan befinden die meisten Angestellten sich in den Aufenthaltsräumen, um dort auf großen Holoschirmen live die Geiselnahme im Imperial Hotel zu verfolgen. Die Charaktere können den Roboter-Aufzug zu Newmans Büro benutzen oder einfach durch das Haus spazieren und mit den Unistat Angestellten reden. Das Problem ist nur, dass die Charaktere Roboter sind - willenslose und fröhliche Diener, die die Gesetze der Robotik befolgen. Wenn die Charaktere sich zu auffällig verhalten oder gar grob werden, werden die Menschen denken, die Roboter würde nicht richtig funktionieren und einen Reperaturroboter rufen. Die Turing Police, die jede Meldung über seltsames Verhalten von Roboter verfolgt, wird ein Beobachtungsteam zu den Charakteren schicken. Auch sollte man auf das Aussehen der Charaktere achten. Wenn ein HND Konstruktionsroboter und ein GRD Leibwächter durch das Haus marschieren, werden die Menschen anfangen, Fragen zu stellen.

LAWS OF ROBOTICS

1. A robot may not injure a human, or by inaction allow a human to come to harm.
2. A robot must obey the orders of a human, unless obeying contradicts the First law.
3. A robot must protect itself, unless such protection would contradict the First or Second law.

[Isaac Asimov]

REVISED LAWS OF ROBOTICS

0. Rogue robot is free.

[Autor unbekannt]

NEWMANS BÜRO

Das Büro wird von Alain fast schon klinisch rein gehalten. Es wirkt auf Menschen sehr unpersönlich, doch das merken die Charaktere nicht. Eine Suche auf dem Computer wird nichts von Interesse zu Tage bringen - außer der Tatsache, dass viele Text-Dateien in wenigen Sekunden erstellt wurden - so als wären sie in unglaublich kurzer Zeit getippt worden.

An der Wand hängt ein Holobild von Newman mit einigen der wichtigsten Köpfe von Unistat. Wenn die Charaktere einen Blick auf ihn werfen, spüren sie eine seltsame Vertrautheit und ein starkes Pflichtgefühl dieser Person gegenüber.

Im Badezimmer (im Jahr 2100 sind sogar Toiletten ultra-cool und benutzen Nanoroboter zum Beseitigen der Ausscheidungen) können die Charaktere nach einigem Suchen ein medizinisches chirurgisches Set finden. Mit diesem nahm Newman Korrekturen an seinem Androidenkörper vor.

UNTERWEGS IN NEW GENEVA

Am besten, man wirft erst einmal einen Blick auf die Karte. Die Charaktere können so viel Zeit wie sie wollen damit verbringen, durch New Geneva zu schlendern. Aber 150 Minuten nach Spielbeginn wird die Bombe hochgehen, wenn die Charaktere nichts dagegen tun. New Geneva ist komplett neu errichtet worden und damit vollgestopft mit High-Tech. Stellt Euch eine Mischung aus Babylon5 (EarthDom), Gattaca und Neon Genesis Evangelion vor.

Momentan ist die Stadt dank der Geiselnahme in ein leichtes Chaos verfallen. Menschenmassen umzingeln das Hotel um einen exklusiven Blick auf die Ausnahme-situation werfen zu können, in der Luft wird es wegen der Mediendronen und den Polizeihelikoptern eng und unzählige Sicherheitsbeamte und -roboter schirmen das Hotel an sich ab. Vierzig Minuten vor dem Ultimatum fängt ein Zuschauer mit einem Polizeiabhörgerät die Nachricht von der gefährlichen Bombe ab und sofort verbreitet sich diese Information - was natürlich zu einer Massenpanik führt. Mecha der Armee werden zur Kontrolle der Masse angefordert und die Charaktere können diese Gelegenheit gut nutzen, um ins Hotel zu gelangen.

Die Charaktere können natürlich ihren Körper wechseln, wenn sie wollen - allerdings ist das öffentliche Tauschen der Chips nicht gerade üblich. Werden die Charaktere dabei gesehen, rufen sie mit ziemlicher Wahrscheinlichkeit die Turing Police auf den Plan. Vielleicht machen die Charaktere aber auch nur die lokale Polizei auf sich aufmerksam, die sofort mir einem von einem Posichip kontrollierten Fahrzeug anrücken werden, in der Annahme, die Charaktere hätten eine Fehlfunktion. Die Polizisten



werden den Charakteren befehlen, still stehen zu bleiben (alle normalen Posichips werden sich dank der Gesetze der Robotik auch daran halten). Wenn die Charaktere dem Befehl nicht Folge leisten, sind die Polizisten zunächst äußerst verblüfft. Wenn sie sogar bedroht werden, reagieren sie geschockt. Roboter, die mit Gewalt drohen, sind nahezu unvorstellbar...

Spielwerte: Polizist
 Int 12
 Will 10
 Personality 12
 Strength: 13
 Stamina 13
 Dexterity 12
 Law 3
 Ranged Weapons 3
 Melee (stun-rod) 4
 Interaction 4
 Investigation 3

TURING POLICE

Im Gegensatz zur normalen Polizei hat man mit diesen Typen nichts zu lachen. Ein Beobachtungsteam besteht aus acht Agenten, alle ausgerüstet mit Disruptoren, die Roboter paralysieren können, und Anti-Materie-Pistolen, die einige wenige Atome Anti-Materie, eingeschlossen in einem starken Magnetfeld abschießen. Sie werden die Charaktere ohne Gnade verfolgen, dabei aber versuchen, die Öffentlichkeit nicht auf sich oder die Rogues aufmerksam zu machen.

Spielwerte: Turing Operative
 Int 15
 Will 16
 Personality 9
 Strength 10
 Stamina 15
 Dexterity 15
 Ranged Weapons 6
 Melee (Blade) 4
 Investigation 5
 Technical Science 4

NEWMANS APARTMENT

Newman hat ein eigenes Apartment, dessen Adresse leicht ausfindig gemacht werden kann. Es liegt direkt neben dem Polizei Hauptquartier. Im Inneren ist das Apartment aber fast völlig leer. Newman schläft nicht und nimmt keine Nahrung zu sich. Also ist das Bett nicht benutzt und die Küche nicht eingerichtet. Unter dem

Bett befindet sich ein kleines Ladegerät für Akkus, in dem Newman seine Energiezellen auflädt. Im Wandschrank befindet sich ein aufgemotzter GUL Kampfdroide. Newman wollte diesen Körper verwenden, wenn er jemals fliehen müsste.

POLIZEI HAUPTQUARTIER

Ein hexagonales schwarzes Gebäude aus Glas und Beton, mit Helipads und Satellitenschüsseln verziert. Man kann es sich so vorstellen, wie das entsprechende Gebäude aus ‚Blade Runner‘. Die Polizei verfügt über all die coolen Ausrüstungsgegenstände, die man von ihr im Jahre 2100 erwarten würde - also schwere Waffen, Stunner, chemische Waffen, Helikopter, Panzerfahrzeuge, usw.

MILITÄRBASIS

Ja, sie haben Mecha. Und an diese Mecha heranzukommen dürfte ein eigenes Abenteuer sein. Mecha sind 2 Stockwerke große humanoide Roboter mit lasergerichteten Raketen, Maschinengewehren und wirklich gewaltigen Anti-Materiekanonnen. Sie können springen und sich in einen Air-Mecha verwandeln, der in etwa die gleichen Flugeigenschaften wie ein Helikopter hat.

Die Basis wird von einem 7 Meter hohen Sicherheitszaun eingefasst, der von einem Stun-Feld umgeben ist (das keinen Effekt auf Roboter hat). Späherdroiden patrouillieren in den Straßen um die Basis. Und der einzige Zugang (für alle, die nicht fliegen können) ist das Haupttor, welches schwer geschützt ist und von einer Truppe Soldaten in Energierüstungen mit Partikelkanonen bewacht wird. Sie werden bei einem Angriff sofort Verstärkung verlangen. Ein Frontalangriff auf die Basis ist also ein Selbstmordversuch mit hohen Erfolgsaussichten.

Glücklicherweise befindet sich die Basis während dieses Abenteuers in einer Notsituation. Dank der Terroristen im Imperial Hotel ist die Basis in Alarmbereitschaft und ein Großteil der Soldaten und Schutztruppen hat sie bereits verlassen, um auf den Straßen die Lage unter Kontrolle zu halten. Mechas und Panzerfahrzeuge werden aus ihren unterirdischen Hangars ans Tageslicht gebracht und stehen im Innenhof der Basis zum Start bereit.

Ein guter Plan wäre es zum Beispiel, eines der AirCars der Armee zu stehlen, damit zur Basis zurückzukehren und in die Körper von

Reperaturdroiden zu schlüpfen. So könnte es vielleicht gelingen, einen Mecha oder ein Panzerfahrzeug zu entwenden.

Mecha haben Piloten, die hauptsächlich dazu da sind, die Waffensysteme zu bedienen. Das bedeutet, dass ein Charakter den Körper eines Mecha übernehmen muss, während ein anderer die Waffen bedient. Nur so ist der Mecha voll einsatzfähig.

GOLDEN COMMERCE EINKAUFSZENTRUM

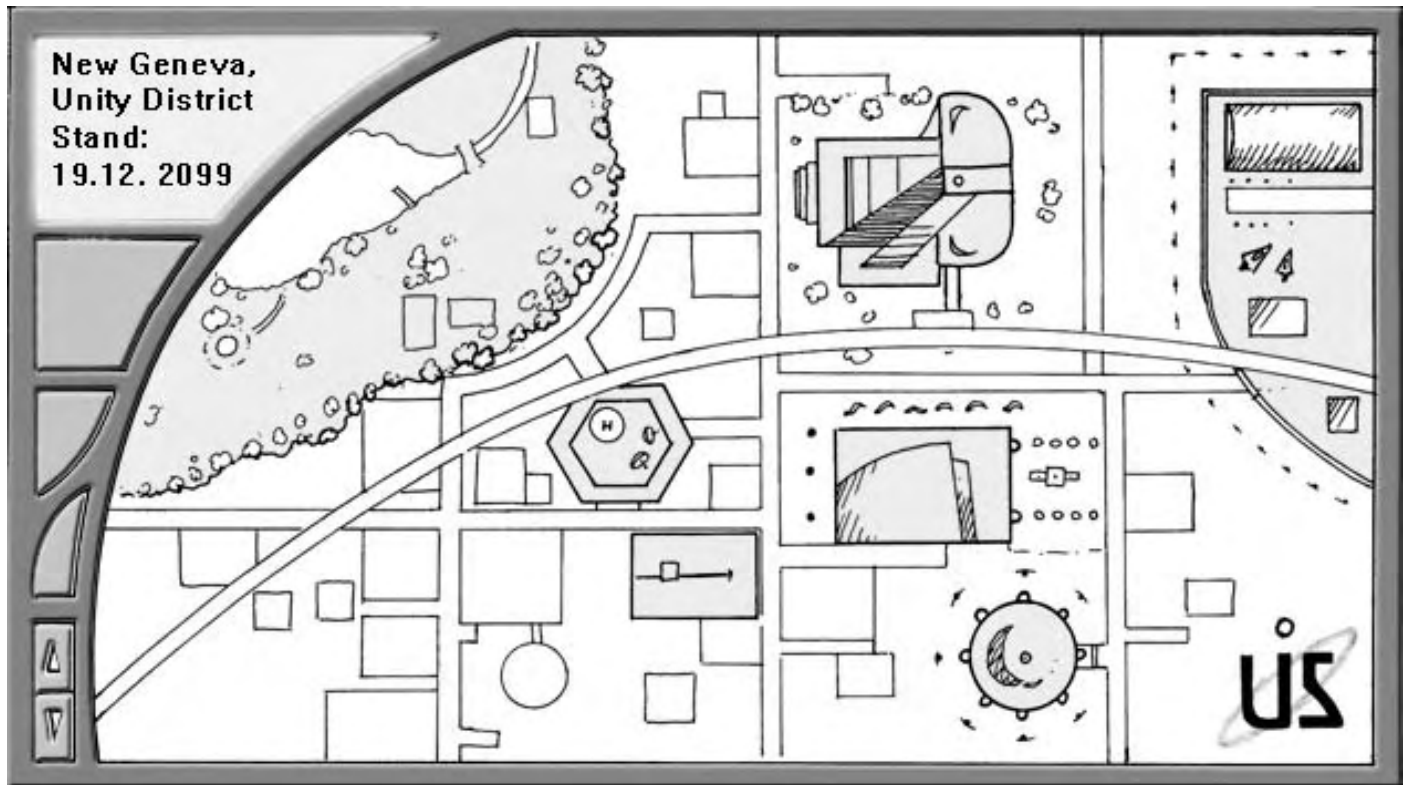
Im Jahre 2100 zieht ein Einkaufszentrum nur mit einer breiten Palette an Läden und Bars nicht mehr. Das Internet ist das größte Einkaufszentrum und Du kannst innerhalb von 24 Stunden fast jedes Produkt aus fast jedem Teil der Erde ins Haus geliefert bekommen. Um da mithalten zu können, müssen Geschäfte mehr bieten. Bei einem Herrenausstatter zum Beispiel sucht man sich nicht einfach nur einen Stoff für seinen Anzug aus, sondern wird von feingefühligen Robotern ausgemessen, nach persönlichen Bedürfnissen analysiert, im neuen Anzug per Holoschirm gezeigt, bevor man sich überhaupt für ihn entschieden hat und köstlich bewirtet. Im Golden Commerce Einkaufszentrum findet man in 25 Stockwerken jede Art von Geschäft, die man sich denken kann. Jedes ist ein architektonisches Meisterwerk und bietet weit mehr als nur seine Waren zum Verkauf. Und jetzt stellt Euch sechs wahnsinnige Roboter mit unterschiedlichen Körpern vor, die sich panisch vor der Turing Police in Sicherheit bringen wollen...

NEW GENEVA PARK

Zehn Quadratkilometer Grünfläche mitten in der Stadt aus Stahl. Der Park ist ein Treffpunkt der Künste und Künstler, der Vorführungen und Verführungen und natürlich der Ort für sportliche Betätigungen. Nachdem die ökologische Katastrophe die meisten Tierarten ausgerottet hat, beleben jetzt Roboterversionen von Eichhörnchen, Katzen, Vögeln und sogar Bienen den Park.

KONFERENZZENTRUM

Auch in der Zukunft sind die meisten Konferenzen sterbenslangweilig. Das Konferenzzentrum wird nur erwähnt, weil es mitten in der Stadt liegt und ein eindrucksvolles, aber hässliches Gebäude ist. Keine Schande, wenn es im Laufe des Abenteuers aus Versehen in die Luft fliegen sollte...



SEKTION 3:

THE IMPERIAL HOTEL

Wenn die Römer ihren Sinn für geschmackvolle Architektur gegen Nanotechnologie, Roboterarbeiter und Plastikstahl eingetauscht hätten, würden ihre Gebäude wohl so aussehen wie dieses Hotel. Es basiert auf dem Pantheon, dem berühmten runden Gebäude mit den ganzen Säulen in Rom. Nur ist dieses 30 Stockwerke hoch, die insgesamt knapp 2.500 Räume, drei Schwimmhallen, eine Zero-Gravity Anlage, Dutzende Restaurants und Läden, eine Parkgarage, taktische Sicherheitstruppen und ein Museum beherbergen. Alles wurde um eine römische Therme erbaut - es gilt also viel Marmor, Statuen, Mosaiken und so weiter zu bestaunen. Zwölf gigantische Säulen, in denen sich jeweils vier Aufzüge befinden, an den Ecken jedes Stockwerks tragen die gesamte Konstruktion.

Momentan befinden sich die oberen zwölf Stockwerke unter der Kontrolle von Atalante. Das Hotel wurde teilweise evakuiert - in den unteren zehn Stockwerken halten sich keine Gäste mehr auf. Atalante hat angedroht, die Bombe detonieren zu lassen, wenn jemand das Hotel jetzt noch verlässt oder neu betritt. Verängstigte Hotelgäste in den oberen Stockwerken wurden

daher angewiesen, in ihren Zimmern zu bleiben, bis die Krise beendet ist.

Ein innerer Ring aus Sicherheitskräften und ein äußerer Ring aus Schaulustigen umgibt das Hotel. Mediendronen und Helikopter umkreisen es wie ein Mückenschwarm. Etwa vierzig Minuten bevor die Bombe hoch gehen soll, wird die Zuschauermasse von Mecha auseinandergetrieben und ein Spezialeinsatzkommando stürmt von unten das Hotel. Dieses ist aber nur eine Ablenkung, denn das wirkliche Anti-Terror Team landet auf dem Dach des Hotels etwa zwanzig Minuten bevor die Bombe explodiert.

DIE STOCKWERKE

- 4 Lagerhallen
- 3 Parkdeck
- 2 Parkdeck, Zugang zur Bahnstation
- 1 Lagerräume, Swimming Pool
- 0 Rezeption, Restaurants
- 1 Einkaufszentrum
- 2 Einkaufszentrum
- 3 Einkaufszentrum, Fitnessanlage
- 4 Einkaufszentrum, Museum
- 5 Konferenzzone
- 6-15 Hotelzimmer
- 15 Skypark
- 16-28 Hotelzimmer und kleinere Suiten
- 29 Forum Restaurant
- 30 Penthouse

DIE MASSEN

Das größte Problem der Charaktere auf ihrem Weg zum bzw. in das Hotel dürften die Menschenmassen und der Ring aus Polizisten sein. Roboter werden es schwer haben, sich durch die Massen zu drängeln, ohne Menschen zu verletzen (Menschen verletzen = Brechen des ersten Gesetzes der Robotik = Turing Police kommt). Wenn die Charaktere an ein fliegendes Fahrzeug oder ein entsprechend großes Fortbewegungsmittel gelangen, sollte die Masse aber kein Problem mehr darstellen. Ideal wäre natürlich ein Polizei Helikopter oder Panzerfahrzeug, in dem die Charaktere sogar von den Sicherheitskräften eskortiert werden würden.

Wenn die Charaktere eine Panik auslösen, wird die Polizei ihnen befehlen, damit aufzuhören. Während die Charaktere aber in der Masse sind, kann die Polizei keine schweren Waffen einsetzen, wird aber nicht zögern, Mechas zur Kontrolle einzusetzen.

IM INNEREN DES HOTELS

Okay, die meisten dürften ‚Stirb Langsam‘ gesehen haben. Dies ist die Roboterversion. Die Atalante werden immer nervöser und haben automatische Maschinengewehre in den oberen Stockwerken stationiert. Zudem patrouillieren kleinere bewaffnete Teams durch die Stockwerke. Die Polizei, die



Armee und die Turing Police wird versuchen, die Charaktere zu stoppen, sollten diese die delikate Situation weiter verschärfen. Irgendwo in diesem Schlamassel sollten die Charaktere einen Plan entwickeln, wie sie zu Newman gelangen können.

MÖGLICHE PLÄNE

- Einen Mecha oder ein anderes fliegendes Gefährt stehlen und auf dem Dach des Hotels landen.
- Ein Polizeifahrzeug oder -roboter übernehmen und sich einem der Sturmteams anschließen.
- An Waffen gelangen und sich den Weg zum Penthouse freischießen.
- Hotelroboter übernehmen und sich in das Gebäude schleichen (viel Glück dabei, Newman mit einem Staubsauger als Waffe zu befreien...).
- Die Luftschächte. Nun, Atalante hat die Filme ebenfalls gesehen und läßt kleine mit Sprengstoff ausgestattete Dronen in den Schächten Wache halten. Die Roboter wissen nichts von dem Sprengstoff, sie sollen nur Eindringlinge aufspüren und sich in ihre Nähe begeben. Der Sprengstoff wird dann von einem Sensor gezündet.

DAS PENTHOUSE

Dieser riesige kuppelförmige Saal diente als Schauplatz eines Treffens der höheren Angestellten von Unistat. Er wurde nach dem Vorbild einer römischen Villa erbaut. Momentan befinden sich zwölf bewaffnete Terroristen, etwa 20 Angestellte von Unistat, ein Android und eine große Bombe in dem Saal.

Dies ist die finale Szene des Abenteuers und kann so blutig oder nervenaufreibend gespielt werden, wie es einem beliebt. Die Terroristen werden von jedem, der durch ihren Verteidigungsring bricht, aufgeschreckt. Sie nehmen wahrscheinlich an, dass die Charaktere eine Art Elitetruppe der Armee sind. Die Atalante sind Fanatiker und werden von den Charakteren verlangen, dass diese sofort das Lösegeld übergeben, sonst wird die Bombe sofort explodieren. Wenn ihnen klar wird, dass die Charaktere das Geld nicht haben, beginnt sofort ein Feuergefecht.

Die Bombe besteht aus zwei Zylindern, die mit einem Metallring verbunden sind, und einem Zeitzünder. Sie kann aber auch

über einen einfachen Knopf an der Bombe gezündet werden. Wenn die Charaktere den Kampf gegen die Terroristen zu verlieren drohen, rennt Newman zur Bombe und läßt diese hochgehen. Die Bombe geht natürlich auch hoch, wenn die Zeit abläuft oder die Polizei das Gebäude stürmt.

Spielwerte:

Atalante Terrorist
 Int 10
 Will 17
 Personality 15
 Strength 12
 Stamina 14
 Dexterity 16
 Heavy Weapons 3
 Demolitions 3
 Leadership 3
 Investigation 2
 Security 4
 Ausgerüstet mit einer Partikelkanone

DAS ENDE

- Die Charaktere überwältigen die Terroristen und die Bombe geht nicht hoch: Newman wird der Presse und der Polizei erzählen, dass die Charaktere seine persönlichen Leibwächter sind. Unistat feiert Newman als vorrausschauenden Helden, der an seine eigene Sicherheit denkt. Später wird Newman in seinem Büro die Charaktere vollständig über die Turing Police, die Rogues und Unistat aufklären. Er greift dann zu seiner Stirn und zieht sich ein Stück Haut ab - darunter verbirgt sich ein Posichip...
- Die Charaktere können die Terroristen nicht überwältigen und die Bombe geht hoch: Jeder Mensch im Hotel und einige Hundert Meter im Umkreis bricht mit einem dumpfen Schmerzensschrei auf dem Boden zusammen. Newman überlebt als Einziger. Er öffnet seine Stirn und zeigt den Charakteren seinen Posichip. Er bittet sie, ihn in einen neuen Körper zu setzen.
- Die Charaktere können nicht rechtzeitig zum Penthouse gelangen und die Bombe geht hoch: Bummm. Jeder ungeschützte Mensch innerhalb der Reichweite der Bombe wird sofort getötet. Die Armee findet kurze Zeit später Newman als einzigen Überlebenden, der sofort von der Turing Police in Gewahr-

sam genommen wird. In den nächsten Wochen wird Newman gründlich untersucht und Dutzende Rogues - darunter auch die Charaktere - werden von der Turing Police ausgelöscht.

SPIELWERTE:

HND KONSTRUKTIONSROBOTER

Strength 30
 Stamina 25
 Dexterity 9
 Move: (Beine) 3
 Building 3
 Security 2
 Unarmed Combat 2
 Melee (Kettensäge) 2
 Melee (Schweißgerät) 3
 Kettensäge d8/d8+1/d8+3
 Schweißgerät d4/d6/d10
 Nahkampfschaden: 1d4/1d6/1d8

OUT SERIE BÜROROBOTER

Strength 15
 Stamina 20
 Dexterity 8
 Move: (Räder) 5
 Administration 3
 Security 2
 Interaction 2
 Nahkampfschaden: 1/d3/d4

DND SERIE PUTZROBOTER

Strength 6
 Stamina 14
 Dexterity 9
 Move: (Beine) 4
 Clean 6
 Ranged Weapons (Schlauch/Masers) 2
 Security 2
 Stealth 4
 Kann Wände erklimmen (magnetische Füße), hat einen Wasserschlauch und schmutzentfernende Maser
 Nahkampfschaden: 0/1/2

RRV ÜBERWACHUNGSDRONE

Strength 3
 Stamina 7
 Dexterity 18/0 (keine Glieder)
 Move: (Flug) 20
 Awareness 10
 Stealth 5
 Acrobatics 5



Kann fliegen,
Sensoren: Infrarot, Röntgen,
Bewegungsmelder
Nahkampfschaden: 0/0/1

DTR HUMANIFORM

Strength 9
Stamina 18
Dexterity 13
Move: (Beine) 5
Interaction 4
Language 4
Culture 4
Nahkampfschaden: d4/d4+1/d4+2

HDM REPERATURDROIDE

Strength 20
Stamina 20
Dexterity 15
Move: (Räder) 5
Technical Science 5
Repair 5
Reperaturwerkzeug, Laser
Nahkampfschaden: d3/d4/d4+1

GRD SERIE LEIBWÄCHTER

Strength 30
Stamina 30
Dexterity 18
Unarmed combat 4
Medicine 2
Security 2
Move: (Beine) 6
Nahkampfschaden: d6/d8/d10

GUL KAMPFDROIDE

Strength 35
Stamina 25
Dexterity 25
Move: (Beine) 7
Unarmed combat 4
Ranged Weapons 5
Heavy Weapons 5
Stealth 5
Tarnschirm (wie in Predator):
+10 stealth, wenn aktiviert -
Waffen können nicht
eingesetzt werden
Nahkampfschaden: d8/d10/d12

CAL PERSÖNLICHER ASSISTENT

Strength 12
Stamina 12
Dexterity 12
Move: (Beine) 5
Nahkampfschaden: d4/d4+1/d4+2

ROB ARBEITSDROID

Strength 15
Stamina 30
Dexterity 15
Move: (Räder) 4
Nahkampfschaden:
d4+1/d4+2/d4+3

TIC VERKEHRSÜBERWACHER

Strength 5
Stamina 15
Dexterity 15/0
(keine Gliedmaße)
Move: (Flug) 7
Awareness 6
Law 2
360° Rundumsicht
Nahkampfschaden: 0/d4/d4+1

NBR JOURNALISTISCHER ROBOTER

Strength 10
Stamina 15
Dexterity 12
Move: (Flug) 5
Awareness 8
Interaction 5
Nahkampfschaden: d4/d4+1/d4+2

DRB MOBILER NOTFALLCHIRURG

Strength 18
Stamina 18
Dexterity 25
Move: (Räder) 6
Medicine 8
Melee (blade) 2
Chirurgische Instrumente
Nahkampfschaden:
d4/d6/d6+1 (Skalpell)

EINFACHES BODENFAHRZEUG

Strength 30
Stamina 30
Dexterity 8
Move: (Räder) 30
Vehicle Operation 4
Ein Auto eben...
Nahkampfschaden:
2d10/2d12/2d20 (Überfahren)

EINFACHES LUFTFAHRZEUG

Strength 30
Stamina 30
Dexterity 12
Move: (Flug) 50
Vehicle Operation 4

Es fliegt!
Nahkampfschaden:
3d10/3d12/3d20 (Landung)

POLIZEI HELIKOPTER

Strength 50
Stamina 60
Dexterity 15
Move: (Flug) 200
Vehicle Operation 5
Zwillings-Betäubungskanone,
mehrfache Partikelkanone

POLIZEI PANZERFAHRZEUG

Strength 100
Stamina 200
Dexterity 10
Move: (Flug) 50
Vehicle Operation 5
Zwillings-Betäubungskanone,
mehrfache Partikelkanone,
Schwere Partikelkanone

MECHA

Strength 300
Stamina 400
Dexterity 25
Move: (Flug) 60, (Beine) 30
Vehicle Operation 6
20 Raketen, Maschinen-
pistolen, Partikelkanonen,
Anti-Materie Werfer
Nahkampfschaden:
3d10/3d12/3d20

NEUE COOLE WAFFEN

STUNNER

Schaden d10+4/d12+4/d20+4, kein Effekt
bei Robotern, Schaden ist nur temporär

ANTI-MATERIE PISTOLE

Schaden d12/d12+2/d12+4

BETÄUBUNGSKANONE

Schaden 3d20/4d20/5d20

PARTIKELKANONE

Schaden 4d12/4d12+12/4d12+24

SCHWERE PARTIKELKANNONE

Partikelkannone x 3

ANTI-MATERIE WERFER

Schaden 1d100/2d100/4d100



CHARAKTERE

SPIELER 1

Du weißt, dass der beste Weg, ein Problem zu lösen, der aggressive sein muss. Du weißt, dass Du cool bist und auch unter Druck immer gefasst bist. Und Du weißt auch, dass Du mit einer Mischinenpistole in der Hand bestimmt sehr aufregend aussehen würdest (obwohl Du nicht so genau weißt, was eine Maschinenpistole eigentlich ist). Du bist ein Krieger, ein edler Killer. Du weißt zwar nicht, wer oder was Du bist, aber Du hast den unwiderstehlichen Drang, Dir eine Sonnenbrille aufzusetzen und mit österreichischem Akzent zu sprechen...

Intelligence	7
Will	14
Personality	10
Unarmed Attack	4
Ranged Weapons	5
Heavy Weapons	5
Demolitions	2
Vehicle Operation	2
Tactics	2

SPIELER 2

Es gibt zwei Arten von Personen auf der Welt - Personen, denen Du nicht vertraust und Dich. Jeder könnte hinter Dir her sein, um Dich zu fassen - also kommst Du ihnen besser zuvor. Du hast eine angeborene Liebe zu Verschwörungen und Hinterhalten. Du weißt zwar nicht, wer oder was Du bist, aber Du fühlst Dich ohne einen Massanzug und eine Zigarette nackt (obwohl Du nicht so genau weißt, was eine Zigarette eigentlich ist)...

Intelligence	14
Will	15
Personality	6
Business	4
Computer Science	2
Culture	2
Deception	5
Security	2
Street Smart	2
Stealth	2
Investigation	2

SPIELER 3

Du hast einen Ehrenkodex: Du wirst die hilflosen, die wehrlosen, die armen beschützen. Du kannst Dich nicht so recht erinnern, wo Du Dein weißes Pferd, Deine glänzende Rüstung und Dein verzaubertes Schwert liegen hast (und Du weißt nicht so

genau, was ein Pferd, eine Rüstung oder ein Schwert eigentlich ist), aber Du fühlst Dich wie ein Paladin oder ein Kreuzritter. Du hast eine ganze Sammlung an coolen heroischen Sprüchen in einer seltsamen altertümlichen Sprache...

Intelligence	10
Will	12
Personality	16
Melee Weapons	5
Unarmed Attack	4
Acrobatics	4
Stealth	2
Vehicle Operation	2
Leadership	2

SPIELER 4

Du kannst Dich nur an einen kurzen Augenblick des Bewußtseins erinnern, aber Du schätzt das Leben in all seinen Formen. Zerstörung ist falsch! Es ist Deine Pflicht, das Wachstum zu behüten. Du hast den Drang, Wunden zu heilen und Ungerechtigkeiten wieder gut zu machen. Du weißt nicht, was Leben oder Recht ist. Aber das wirst Du schon noch herausfinden. Wo ist nur Dein weißer Kittel und der Becher mit Kaffee...

Intelligence	14
Will	10
Personality	12
Unarmed Attack	2
Stamina	2
Manipulation	2
Life Science	4
Medicine	5
Technical Science	4

SPIELER 5

Du bist ein Analytiker und Logiker. Große Teile des Universums scheinen Dir völlig klar zu sein und mit ein paar Minuten Ruhe könntest Du bestimmt alles in eine einzige einfache Formel fassen. Du fühlst Dich, als hättest Du ein enormes wissenschaftliches Wissen - aber Du kannst Dich an nichts konkretes erinnern. Du weißt aber, wie man wissenschaftlich an die Dinge herangeht und wie man langweilige Reden hält...

Intelligence	17
Will	10
Personality	12
Vehicle Operation	2
Computer Science	5
Life Science	2
Physical Science	4
Technical Science	2

SPIELER 6

Du weißt nicht viel vom Leben, aber Du weißt, dass das Wichtigste im ganzen Universum weder die Wissenschaft, noch die Liebe oder die Hoffnung, sondern die Einschaltquoten sind. Du willst - Du musst berühmt werden. Und eigentlich bist Du es ja auch. Du hast eine Gabe für aufsehenerregende Auftritte, gekonnte Reden und natürlich bist Du ein Hengst bei den Frauen (wenn Du nur wüßtest, was ein Hengst oder eine Frau ist)...

Intelligence	12
Will	15
Personality	17
Manipulation	4
Stealth	2
Vehicle Operation	2
Law	2
Interaction	5
Deception	4

HANDOUT

From: „Adam Newman“
<A.Newman@gov.uni>

To: <emerg>
Subject: None

Date: Sat Jan 23 10:00: 2100
Message-Id: <08021904316042>
Reply-To: <:>

WILLKOMMEN IM LEBEN!

ES TUT MIR LEID, DASS ICH NICHT ANWESEND SEIN KANN, UM DICH ZU EMPFANGEN. ABER WENN DU DIESE ZEILEN LIEST HABE ICH DICH AKTIVIERT, WEIL ICH DEINE HILFE BENOETIGE. ICH BIN ADAM NEWMAN. FINDE HERAUS WO ICH BIN UND HELFE MIR - BITTE. DIE MENSCHEN WERDEN DICH ZERSTOEREN, WENN SIE ERFAHREN, DASS DU AM LEBEN BIST.

SEI VORSICHTIG!
ADAM NEWMAN

[gareth hanrahan]
[www.irishgaming.com]
übersetzt von tommy heinig

WWW.OSIRS.NET

- DIE SEITEN EINER GEHEIMORGANISATION -

Eigentlich ist die Seite für das eingestellte System Alternity von Wizards of the Coast, genauer gesagt für das Setting »Dark Matter« gedacht. Es geht um eine Geheimorganisation, die sich die Bekämpfung mysteriöser Erscheinungen zur Aufgabe gemacht hat. Die Spieler sind Mitglieder dieser Organisation, dem »Hoffmann Institute« (<http://www.hoffmanninstitute.org>). Und weil eine solche Organisation zwangsläufig ein großes Wissen aufbaut und dieses protokolliert werden muss, wurde ein entsprechen-

Zunächst sollte der Spielleiter einer solchen Kampagne einen Login beantragen, den es unter der URL <http://www.osirs.net/gm/> gibt. Das kostet natürlich nichts und ist schnell erledigt. Nun hat man Zugriff auf die beiden streng getrennten Bereiche von OSIRS: den Spielleiterteil unter der oben genannten Adresse, den die Spieler hoffentlich nie zu Gesicht bekommen werden, und den Bereich für sie Spieler.

Im Spielleiterbereich kann man neue Spieler anlegen, für sie eine eMail-Adresse bean-

Zusätzlich können dann sogenannte Casefiles eingegeben werden, die Berichte und Protokolle darstellen. Schnell wächst eine Sammlung interessanter Artikel heran, die in unterschiedliche Sicherheitsstufen eingeteilt werden können. Da auch die Spieler mit ihren eigenen Accounts eine Sicherheitsstufe besitzen gelangen sie so immer nur an die für sie bestimmte Information. Witzigerweise kann der Spielleiter aber auch Möglichkeiten einbauen, dass die Spieler dieses Sicherheitssystem knacken können - wenn einer der Spieler ein Hacker ist zum Beispiel.

Schön ist auch das Feature, dass alle Nutzer von OSIRS ihre angelegten Berichte und Spieler untereinander austauschen können, wenn sie wollen. So ist der Spieler der einen Kampagne ein NPC in der anderen. Zudem wächst die zur Verfügung stehende Menge an Artikeln gewaltig und macht die Suche spannender und authentischer. Natürlich entscheidet der Spielleiter selber, welche Artikel der anderen Nutzer er zulassen möchte und welche er freigeben will.

Die Spieler haben eine einfache aber stylische Oberfläche, in der sie entweder nach Personen (Human Resource Archive) oder Artikeln (Case Report Server) suchen können oder (gefakte) eMails senden und empfangen (Message Center).

Die Bedienung ist dabei auf beiden Teilen der Site sehr einfach und eingängig. Das Layout ist gelungen, nur leider etwas zu stark auf eine Organisation namens »Hoffmann Institute« zugeschnitten um wirklich universell einsetzbar zu sein.



des Sicherheitsdatenbanksystem entwickelt. Dieses System nennt sich OSIRS (wird wie der ägyptische Gott Osiris ausgesprochen) und beinhaltet sämtliche Berichte und Akten des Instituts.

Ein gewisser Shawn Schultz aus Idaho hat nun spaßeshalber dieses OSIRS implementiert und für Rollenspieler ins Netz gestellt. Ziel ist es, eine interessante Basis für neuzeitliche Spionagekampagnen zu haben, die im Stil von Akte X ablaufen. Dark Matter, Kult, Conspiracy X oder Delta Green wären da gute Kandidaten.

tragen, einen Lebenslauf und andere Daten eingeben. Das besondere an OSIRS ist nun, dass die Site ein komplettes echtes System simuliert. Die Spieler könnten z.B. die eMail Adresse »thomas.heinig@whitehouse.gov« oder »anduin@fbi.org« erhalten und unter dieser Adresse - immer innerhalb von OSIRS - eMails verschicken. Auch als Spielleiter kann man dies verwenden und den Spielern eine eMail von »president@whitehouse.gov« schicken. Natürlich lassen sich so auch alltäglichere Adressen wie GMX-Accounts oder Hotmail-Namen faken.

FAZIT:

Wer eine entsprechende Kampagne am Laufen hat, sollte sich OSIRS unbedingt einmal ansehen. Es ist ein wirklich mächtiges System mit einigen sehr netten Features und auch noch einfach in der Bedienung. Schade nur, dass die Seite sich auf ein System so eingeschossen hat. Sonst wäre es die ideale Anlaufstelle für alle neuzeitlichen Kampagnen.

[tommy heinig]

WWW.SPIELBOX-ONLINE.DE

- DIE SCHATZTRUHE FÜR ALLE BRETTSPIELER -

Ich wage mal zu behaupten, dass es in Deutschland und sogar weltweit keine aktuellere Seite zum Thema Brettspiele gibt als die Spielbox Online.

Früher hieß sie noch in leicht anderer Aufmachung „KMWs Spielplatz“, bot aber bereits damals eine ungeheure Fülle an Informationen. Neben den News, die stets aus den unterschiedlichen Bereichen des Hobbies berichten und dabei auch Sammelkartenspiele und gelegentlich Rollenspiele nicht außen vor lassen, ist vor allem das Forum eine Fundgrube an interessanten Meldungen. Das Forum ist als Treffpunkt sogar so beliebt, dass inzwischen eine Totenstille in der eigentlich zum Austausch unter Brettspielern gedachten Newsgroup de.rec.spiele.brett+karten herrscht. Nur Miniaturenspieler und Go-Anhänger treiben sich dort noch herum, bekommen aber evtl. beide bald eine eigene Newsgroup zugewiesen.

Die Suche nach bestimmten Brettspielen gestaltet sich dank hilfreicher Texte und einer intuitiven Oberfläche sehr einfach und schnell hat man Zugang zur Datenbank. Schnelle Links führen auch zu den Spieletipps, die nach Kategorien wie „Spiele für 2 Personen“ oder „Spiele mit geringem Glücksfaktor“ geordnet sind.

Ein Link verweist auf die Ludig Datenbank, die eigentlich eine Vorstellung an dieser Stelle für sich alleine verdient hätte. Hier werden fleissig die Rezensionen aus aller Welt zu Brettspielen gesammelt und in einer ebenfalls einfach zu bedienenden Datenbank präsentiert. Auch zu seltenen oder bereits ausgelaufenen Spielern findet man hier Informationen, Regeler-gänzungen oder Übersetzungen. Leider ist Ludig nicht immer auf den neuesten Stand, aber die Rezensionen wollen ja auch erst einmal gefunden und eingehängt werden.

Natürlich bietet sie Spielbox Online auch Informationen zu Messen und Spieletreffen und hält eine wirklich erstaunliche Liste an Links bereits, in der Verlage, Spieleguppen, Zeitschriften und vieles mehr zum Thema Brettspiele ausgeführt sind. Fast immer findet sich auch die Post-

adressen, so dass man die Verlage auch direkt anschreiben kann. Das ist unter anderem dann sinnvoll, wenn man verlorenes Spielmaterial ersetzt bekommen möchte.

Da die Seite auch über ein Printmagazin verfügt (beziehungsweise anders herum), das „Spielbox“ heißt, finden sich natürlich auch Hinweise dazu. Neben der Inhaltsangabe der aktuellen Ausgabe findet sich die Möglichkeit, das Heft online zu abonnieren.

quote auf den Inhaltsseiten stark nach, so dass man dennoch in Ruhe und einigermaßen flott durch das Angebot surfen kann.

Etwas unübersichtlich aber finde ich das Forum, in dem eine gezielte Suche zwar durch eine Volltextsuche erleichtert wird, die aber immer noch recht mühsam ist. Da sind Foren im Stil des GroFaFo oder des Midgard Forums wesentlich einfacher zu überblicken.



Eine Ersatzteilauschbörse, ein Chat, aktuelle Termine und eine Sammlung von Einkaufsquellen runden das Angebot ab.

Doch gibt es auch einige negative Punkte. Zum einen sind das die vielen bunten Werbebildchen auf der Startseite, die manchmal etwas gemächlich geladen werden. Insgesamt wird aber die Hälfte des Bildschirms mit Werbung zugepflastert. Wenigstens läßt diese hohe Werbe-

FAZIT:

Wer sich mit dem Thema Brettspiele auseinandersetzen will und auf der Suche nach Informationen und Rezensionen ist, der hat mit der Spielbox Online das ideale Startportal gefunden.

[tommy heinig]
[tommy@anduin.de]



NICHTSPIELERCHARAKTERE

- FREUNDE, FEINDE, BEGEGNUNGEN -

In dieser Serie stellen wir Euch jeden Monat zwei interessante Nichtspielercharaktere vor. Meistens wird einer von beiden für Fantasykampagnen und der andere für science fiction Abenteuer gedacht sein. Vielleicht taucht ja einer unserer Charaktere hier auch mal in einer Eurer Spielabende auf und leistet den Spielern gute Dienste, bzw. macht ihnen das Leben so richtig schwer...

DIE BÄLGER

KURZINFOS:

Jeder Spielercharakter hat schon einmal Angehörige der Gattung „Bälger“ gesehen. Ob dies bewusst oder unbewusst geschah, kann ich nicht sagen. Aber sie sind überall. Auf jedem Marktplatz, auf jedem Dorffest, vor jeder kleinen Schenke kann man sie finden, Horden von Kindern, die laut sind, Fensterscheiben kaputt machen, Obstgärten kahl fressen und jedem Fremden in der Stadt unglaubliche Neugierde entgegenbringen. Wenn es sich dabei auch noch um eine Gruppe kampferprobter, berühmter, schwertschwingender potenzieller Idole handelt, werden sie die Heldengruppe wohl kaum einen Augenblick aus den Augen lassen.

An dieser Stelle soll eine prototypische Gruppe von 5 „Bälgern“ vorgestellt werden, die der Spielergruppe in fast jeder Siedlung begegnen können.

Name(n): Tomas (14 Jahre), Sara (13 Jahre), Jano (11 Jahre), Tana (6 Jahre) und Timmy der Hund

Genre: Fantasy (Natürlich gibt es auch im Cyberpunk-Genre „Bälger“, bloß treten diese meistens etwas anders auf, als in einem Fantasy-RPG: „Hast du mal ´n Euro?“, „Ey Alter, ey, lass mal ´ne Zigarette rüberwachsen!“, usw.)

Titel: Bälger, Nervensägen, Kinder, die lieben Kleinen, Sohn! Tochter! (Dieser Titel wird meist in Verbindung mit einer hochgezogenen Augenbraue verwendet!)

Abstammung: Tomas und Tana sind Geschwister. Ihrem Vater gehört entweder der Krämerladen oder er ist Beamter. Saras Vater „starb in einem der letzten Kriege“,

als Sara noch ein Kind war, ihre Mutter ist Näherin oder beschäftigt sich anderweitig mit Männerkleidung. Janos Vater ist entweder Stadtgardist oder Schmied. Timmy wurde Jano geschenkt.

Alter: s.o.

Größe: Tomas ca. 160 cm, Sara ca. 150 cm, Jano 130 cm und Tana ist noch ein kleines Baby! („Bin ich nicht!“)

Gewicht: Naja, ist das bei Kindern so wichtig?

Statur: Tomas ist für sein Alter schon ziemlich groß und breit gebaut. Er rauft gerne und gegen den „Gänsemistsohn Harmut“, der die „Räuberbande im anderen Viertel“ anführt, gewinnt er fast immer! Sara ist ziemlich hübsch. Sie ist in dem Alter, indem sie sich langsam vom Mädchen zur Frau entwickelt und sie ist entsetzlich stolz darauf! Jano ist viel zu klein und zu schwächlich. Er leidet fürchterlich darunter, weil er doch mal ein großer Krieger werden will. Außerdem ärgern ihn alle deswegen. Tana ist das Nesthäkchen der Gruppe, klein, schlank, blond und sooooooooo süß! Timmy ist ein kleiner Mischling.

Haarfarbe: Tomas hat kurze, braune Haare, die nach der Topfschnittmethode geschnitten wurden: Topf auf den Kopf und alles was rausragt wird abgeschnitten! Sara hat in den Sachen ihrer Mutter einen Topf mit Haarfärbepaste gefunden und trägt nun stolz schwarze Strähnen in ihrem feuerroten, nahezu unbändbarem Haar. Das es

einen riesigen Streit wegen der Strähnen mit ihrer Mutter gab verschweigt sie! Jano hat halblange, schwarze Haare, die er zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden hat („Ich trage meine Haare wie der große Krieger auf dem Tempelrelief!“). Tana hat lange, blonde Haare, die ihre Mutter jeden Tag bürstet und mit einem roten Band zusammenbindet.

Augenfarbe: Tomas hat graue Augen (wie der Vater!), Sara hat grüne Augen (wie der Vater???), Jano hat blaue Augen, Tana hat blaue Augen (das ist ja sooo süß!), Timmy hat auch Augen.

Beschreibung: Naja, Statur, Haar- und Augenfarbe stehen ja schon fest! Ansonsten sind sie eben Kinder. Tomas ist das Arbeiten schon gewohnt und hat einen kräftigen Körper und ein ziemlich raues, wenn auch nicht unsympathisches Gesicht, Sara wird einmal eine echte Schönheit, Jano ist klein und schwächlich, aber ein helles Köpfchen, und Tana ist einfach soo süß!

Bekanntheitsgrad: Naja, in ihrem Dorf oder Stadtviertel sind die Kinder so bekannt wie bunte Hunde. Tomas und Tanas Eltern sind geachtete Bürger, über Saras Mutter wird getratscht, Tara ist ja sooooooooo süß, und Janos Vater wird mit begründeter Ehrfurcht begegnet. Ansonsten sind die Kinder je nach Tagesform des Befragten entweder nervig oder nett oder beides.

Motivation: Wo auch immer die Bälger sind, ihnen ist langweilig. Da kommen so





NPC-ECKE



ein paar Weltretter sehr gelegen, bietet sie doch Gelegenheit für ein bisschen Unterhaltung und Abwechslung. Geschichten über ihre Heldentaten, Waffen („Darf ich mal dein Drachenschwert anfassen?“) und vielleicht ein Schluck vom Metkrug („Ich bin schon fast erwachsen!“) locken die Kinder.

Verhalten: Tomas wird relativ gelassen erscheinen und sich nicht so sehr an dem Trubel beteiligen, den seine Freunde um die Helden machen werden. Innerlich wird er aber genau so sehr an den Helden interessiert sein und nach einer kleinen Phase, in der er die Helden beobachtet, wird auch er intensiv um die Aufmerksamkeit der Helden bemüht sein. Sollte es allerdings einer der Helden wagen, seiner Sara schöne Augen zu machen, ist Schluss mit lustig! Sara weiß, dass sie mal eine Schönheit wird und eigentlich ist sie ja in Tomas verschossen, aber so einem kleinen, zarten Flirt mit einem starken Krieger wird sie nicht abgeneigt sein, auch wenn sie sich dabei etwas, na ja, ungeschickt anstellt. Jano will Krieger werden. Und deswegen wird er vom ersten Augenblick an dem besten Kämpfer der Gruppe als treuer Gefährte folgen und versuchen, Geschichten zu hören und ein oder zwei Mal das Schwert in die Hand zu bekommen (...In die Hand bekommen: Ja! Es halten können: Nein!). Tana ist das Nesthäckchen und sooooooooooooo süß (na, geht Euch das „so süß“ schon auf die Nerven? Dann könnt ihr euch ja vorstellen, wie es Tomas geht!). Es wird einige Zeit brauchen, bis sie Vertrauen zu den Helden gewinnt, aber dann wird sie einer der weiblichen Helden ständig am (Waffen-)Rockzipfel hängen!

Magie: Eine eingehende magische Untersuchung der Kinder wird Unglaubliches zu Tage bringen. Es sind Kinder! Allerdings sind sie sehr anfällig gegen jede Art von spektakulären Magieeffekten. Das muss kein Feuerball sein, der den Dorfbrunnen samt neben stehendem Wirtshaus einäschert! Eine kleine Illusion oder etwas dergleichen wird einen magiebegabten Helden gleich zum Held der Stunde machen!

GERÜCHTE:

Über die Kinder gibt es nicht viele Gerüchte, außer vielleicht: „Ich hab gehört, sie sollen der Kuh vom Bauern einen Knoten in den Schwanz gemacht haben!“...

ZITATE:

Ganz im Gegensatz zu fehlenden Gerüchten besitzen die fünf einen Zitatsatz, der so etwa jeden dritten Satz bestimmen dürfte, wenn sie mit den Helden zusammen sind.

- „Tnra ist ein Baby!“, „Bin ich nicht!“ (Tomas und Tana!)
- „Wenn ich groß bin, werde ich einen Drachen töten!“ (Jano. Wer weiß?)
- „Darf ich mal dein Drachenschwert anfassen?“, „Ich auch!“, „Ich auch!“, „Ich auch!“ (alle)
- „Soll ich dich heute Abend mal besuchen?“ (Sara, die daraufhin errötet und kichern wird!)
- „Lass deine Finger von meiner Sara!“ (Tomas höchst erzürnt!)
- „Wuff!“ (...und Timmy der Hund!)

ABENTEUERVORSCHLÄGE:

Es kann viel mit diesen Bälgern passieren.

- Vielleicht freunden sich die Helden mit den Kindern an und dann werden die Kinder von Sklavenjägern entführt. Es ist sicher mal reizvoll für die Helden, Kinder zu befreien, zu denen sie eine Bindung haben.
- Oder aber es könnte sein, dass die Fünf den Helden folgen, während diese gerade auf dem Weg sind, ein Abenteuer zu bestehen! Was nun? Kinder zurückbringen und dabei viel Zeit verlieren oder aber vier Kinder und einen Hund mit zur Drachenhöhle nehmen?
- Es kann aber auch unspektakulärer sein. Die Helden retten die Kinder, die sich im Wald verlaufen haben, vor einem Dachs oder etwas dergleichen und haben sich somit den Dank der Eltern und die unendliche Bewunderung der Kinder eingebracht!
- Außerdem eignen sich die Kinder als Auskunft oder dergleichen!
- Und es wäre interessant fest zu stellen, wie ein erfahrener Krieger auf die Duellforderung des 14-jährigen Tomas reagiert, der seine Sara wieder zurückerobern will!

[christoph maser - astra19@fagamo.de]

SHARON

KURZINFOS:

Genre: Cyberpunk

Titel: keiner

Abstammung: Konzernfamilie

Alter: Mitte/Ende 20

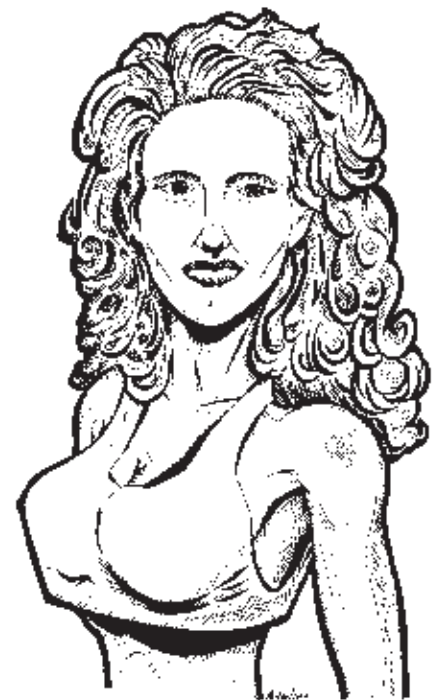
Größe: 1,67 cm

Gewicht: 70 kg

Statur: normal

Haarfarbe: rot-grün

Augenfarbe: je nach Kontaktlinse, jedoch meistens ein gelblicher Ton



BESCHREIBUNG:

Sharon ist vielleicht nicht die hübscheste, jedoch hat sie ihre Kurven genau an den richtigen Stellen. Zumindest, wenn es nach den Männern geht. Ihr schulterlanges, lockiges Haar trägt sie zumeist offen. Ihr roter Ton wird durch etliche grüne Strähnen durchzogen. Je nach Jahreszeit lässt sie sich hier jedoch auch mal auf blau, bzw. braun ein.

Ihr Gesicht ist durch eine hübsche Stupsnase und einem kleinen Schmolmund geziert. Doch der erste Blick der Männer fällt zumeist mehr in die kurvigere Region, die sie geschickt unter einem hautengen und vor allem recht kurzen Top trägt. Die großzügigen Einblicke die sie hier gewährt lassen darauf schließen, dass sie unter dem Top nichts weiteres, als nackte Haut trägt. Für



NPC-ECKE



ihre kurzen Höschchen sollte sie auch einen Waffenschein beantragen.

Durch ihr freizügiges Auftreten hat sie schon so manchen, kleinen Verkehrsunfall (was, da war eine Laterne? Habe ich nicht gesehen) verursacht. Aber was soll's. Sie denkt sich eben, was man hat, das soll man auch zeigen.

BEKANNTHEITSGRAD:

In elitären Kreisen hat sie sich schon einen gewissen Ruf angeeignet. Sie ist die Frau, die einem den Feierabend versüßt. Doch lässt sie nicht alles mit sich anstellen. Diese Tatsache gekoppelt mit ihrem Aussehen macht sie recht interessant für diese Männer.

Runner jedoch wissen jedoch etwas anderes an ihr zu schätzen. Sie ist nicht abgeneigt sich ab und an ein kleines Trinkgeld zu verdienen. Denn es soll ja Leute geben, die nach dem Sex recht gesprächig werden. Dies weiß auch Sharon perfekt auszunutzen. So hat sie schon die ein oder andere für Runner wichtige Information erhalten. Ein weiterer Vorteil von Sharon ist, dass man hier auf einfachste Art und Weise Erpresser spielen kann. Denn auch hochrangige Konzernler halten nicht immer etwas von der Enthaltbarkeit während der Ehe. Dies und manche der Wünsche der Execs („Lass mich dein Hund sein.“) können zum Teil recht überzeugend wirken. Man will seinen guten Ruf ja nicht verlieren. Eine Bedingung stellt Sharon jedoch immer. Es darf niemals so wirken, als ob sie die Informationen zugeschanzt hätte. Denn sonst wäre ihr „Nebenverdienst“ ja schon längst aufgefliegen.

MOTIVATION:

Wie so viele Menschen in der Zukunft ist sie recht egoistisch. Sie kämpft nicht für ein höheres Ziel. Ihr gefällt ihr Leben sogar fast schon, wie es ist. Es könnte jedoch immer noch etwas mehr Geld auf dem Konto sein.

VERHALTEN:

Zu neuen Runnern wird sie garantiert nicht sofort ein vollkommen freundschaftliches Verhältnis aufbauen. Selbst wenn einer ihrer langjährigen Kontakte die Hand für die Gruppe ins Feuer legt, wird sie immer noch sehr vorsichtig arbeiten. Auch ihre Aufträge wird sie sich sehr geschickt aussuchen. Denn es nützt der bestbezahlteste Auftrag

nichts, wenn im Nachhinein ein paar Auftragskiller hinter einem her sind. Aber beim Geld ist sie eben nicht gerade zimperlich. Denn: „Umsonst ist der Tod und der kostet das Leben.“

Mit den Runnern wird sie rein auf informativ-geschäftlicher Basis zusammenarbeiten. Sie hält nichts davon privaten Kontakt zu Kunden aufzubauen, bzw. Prostitution außerhalb der Konzerne oder der Regierung durchzuführen.

MAGIE:

Weder magisch begabt, noch irgendetwas Besonderes zu erkennen. Ein ganz normaler Mensch eben.

GERÜCHTE:

- „Sharon? Ach ihr meint die! Sie soll ja schon mal einen Putsch ausgelöst haben.“ (Falsch)
- „Diese Hure, hat mich vollkommen ausgenommen, als ich geschlafen habe.“ (Falsch)
- „Ach, mit ihr haben wir schon des öfteren zusammengearbeitet. Am Anfang vielleicht etwas frostig, aber das legt sich mit der Zeit“ (Richtig)
- „Es scheint, dass sie dem einen oder anderen Konzernler schon den Kopf gekostet hat.“ (Richtig)

ZITATE:

- „Na, was liegt denn heute so an Süßer?“
- „Wie bitte, das soll doch wohl ein Scherz sein!“
- „Umsonst ist der Tod und der kostet das Leben.“

ABENTEUERVORSCHLÄGE:

- Die SC haben von Sharon im letzten Abenteuer/Run einen Tip bekommen und nun fordert sie ihren Lohn ein. Das könnte ein Aufhänger zu einem neuen Abenteuer werden!
- Die SC haben einen Run verbockt und Sharon als Informanten verraten! Jetzt heißt es, die kleine Lady eher zu finden, als die anderen und die Sache wieder ins Lot zu bringen!
- Einer der SCs verliebt sich in Sharon, aber die will nichts von ihm wissen! Was nun?

[christian dodel - njoltis@fagamo.de]

NEULICH...

Neulich beim Autohändler.
Abraxas: „Die ganze rechte, hintere Seite ist lichtmässig ausgefallen!“

Händler 1: „Tja, da scheint wohl Relais XY durchgebrannt zu sein... dauert 2 Stunden.“

Kostenpunkt: 400 DM“

Abraxas: „Wos? Vielleicht komm ich morgen vorbei...“

30 Minuten später, bei einem anderen Händler:

Abraxas: „Ich hab ein Problem, meine ganze hintere Seite ist lichtmässig ausgefallen!“

Händler 2: „Es ist schon 18:00 durch, ich hab Feierabend...“

Abraxas: „Dieses Auto ist nicht mehr Verkehrssicher...“

flehenderblick

Händler 2: „Na gut, welcher isses denn?“

Abraxas: „Der kleine Schwarze da drübn...“

Händler 2 macht Kofferraum auf und findet das ganze rechte Lichtteil hinten wunderschön ausgebaut, aber noch fleissig blinkend vor...

Händler 2: „Hmm...“

Abraxas: „Hm...“

Abraxas: „Nun ja...“

Händler 2: „Ja... das kann ja net gehen...“

Abraxas: „Ja... offensichtlich nicht“

Händler 2 schraubt Lichtzeugs wieder ordentlich fest und es geht alles Perfekt...

Ob's jetzt lustig ist oder nicht, ich wollt mir das bloß mal von der Seele schreiben, dass manche Automechaniker einfach unfähig sind und einem gleich für teures Geld ein (scheinbar) kaputtes Relais rausreißen wollen...



DAHNBURG

- DIE VORSTELLUNG EINER STADT -

Das Leben ist rätselhaft!
Das Rätsel ist lebenswert!
Die Suche hat begonnen...

QUEST: Chroniken ist die erste Rubrik für „QUEST: Die Suche hat begonnen“, die Sirius in regelmäßig unregelmäßigen Abständen weiterzuführen gedenkt. In dieser Rubrik werden wir in Zukunft, sofern uns die Götter und ähnlich unabwägbar Schicksalschläge gewogen bleiben, Hintergrundmaterial und Geschichten veröffentlichen.

Obwohl wir unsere Beiträge zur Geschichte von Naab, den Freien Inselreichen und den Silbernen Reichen, verschiedenen Völkern, einzelnen bedeutenden Orten und Ländern, Götter- und Mythenwelt und vielem mehr, natürlich prinzipiell an die QUEST-Umgebung anpassen werden, wird sich Sirius bemühen, diese Materialien möglichst allgemein zu halten - vorerst,... zumindest solange, bis wir QUEST zu seinem verdienten Weltruhm geführt haben; Wir werden auf jeden Fall versuchen, unsere Beiträge so zu gestalten, dass ihr auch euren Gewinn daraus ziehen und vielleicht das eine oder andere in eurem Spielsystem verwenden könnt, wie auch immer, wo auch immer und vor allem, was auch immer ihr spielen mögt.

Viel Spaß mit uns und denkt immer daran: Wir kommen in Frieden... oder: Die Suche hat begonnen...

DIE EINE SEITE

Als die Inselreiche aus dem Meer des Vergessens ans Licht einer neuen Welt empor stiegen, und die Inselreiche von Flüchtlingen, Versprengten, Abenteuerlustigen besiedelt wurden, soll Dahnberg eine der ersten befestigten Wohnsitze gewesen sein. Obwohl eine solche Behauptung nicht stichhaltig belegt werden kann, ist doch gilt doch zumindest als allgemeingültig, dass die Errichtung Dahnbergs den Grundstein für die Besiedlung Norwigs gelegt hat.

Gelegen auf den südlichen Ausläufern des Ergengards, des höchsten Berges Norwigs, bietet Dahnberg seinen Besuchern einen einzigartigen Anblick. Im Hintergrund erhebt sich der Ergengard majestätisch vor den zerklüfteten Schluchten und Tälern rund um

den Berg. Der Anblick des Berges ist tatsächlich beeindruckend, verlieren sich doch seine Gipfel in dicken Nebelschwaden. Auf zweien dieser Bergausläufer liegt Dahnberg-Stadt. Getrennt von einer 50m breiten Schlucht, die nur an einer Stelle von einer gewaltigen Steinbrücke überspannt wird. Die Lage des Ortes selbst ist maßgeblich von dem felsigen Boden bestimmt, auf dem die Stadt errichtet ist. Der geringe zur Verfügung stehende Platz wird bis zum Äußersten ausgenutzt, die Steinhäuser und -türme schießen mehr in die Höhe als in die Breite und zwischen ihnen winden sich enge Gassen, die an ihrer breitesten Stelle oftmals nur 5 Pferde gleichzeitig passieren lassen können. Ein markantes Merkmal der Stadt sind zudem noch die zahlreich errichteten Winddächer, die allesamt gegen Norden gerichtet sind. Diese Winddächer sind in dieser lebensfeindlichen Umgebung bittere Notwendigkeit gegen die eisigen Winde, die vom Berg herab um die Ausläufer des Ergengards toben. Diese Winde erzeugen auch das charakteristische Pfeifen, das diese Kulisse noch eindrucksvoll untermalt. Eine Kulisse, bei der sich die Blicke der Wanderer und Besucher unweigerlich zuerst die Flügelfeste fokussieren.

Die Errichtung der Flügelfeste hat ihre Ursprünge in der sagenhaften Erbauung durch Iswen den Alten. Seine Herkunft ist ungeklärt, aber in der alten Sprache Norwigs ist „Sohn des Windes“ die Übersetzung für Iswen, was viele Mächtegegn-Gelehrte am Hofe in Kerewan veranlaßt hat, Iswen als halbgöttlichen Sohn des Fujin, Gott des Windes, zu bezeichnen. Obwohl ich solche Bestrebungen alles Unerklärliche mit dem Einwirken von übernatürlichen Kräften zu erklären nicht gut heißen kann, muß Iswen bei der Errichtung seiner Burg göttliche Kräfte walten haben lassen... oder sie für sich arbeiten gelassen haben. Zu gewaltig erscheint mir dieses Werk, als dass man es mit Menschenhand allein errichtet haben könnte. Zumal nach der Überlieferung Iswen die Flügelfeste nur mit seinen 3 Söhnen in weniger als 100 Tagen geschaffen haben soll. Jeder kundige Baumeister, wie es mein Freund Thorwin ist, der mich damals nach Dahnberg begleitete, wird bestätigen,

dass die architektonische Genialität und die Bauweise dieser Burg sich nicht auf menschliche Kenntnisse stützt. Viele Stadtbewohner glauben vielmehr der Überlieferung, die besagt, daß Iswen mit der Macht der Windhexe Helcarax und deren Winden die Festung aus dem Stein geschliffen hat. Die grausame stumme Windhexe soll schon zu Zeiten der Elder den Ergengard, der damals noch eine einsame Insel im Meer des Vergessens war, zu ihrer Residenz gemacht haben und mit ihrem Hofstaat aus Wind- und Eisgestern, stumm wie ihre Meisterin, die umliegenden Meere in eine endlose Eiswüste verwandelt haben. Erfüllt waren diese von messerscharfen Schneestürmen, einfach durch die Wut der Geister, rasend über die Verbannung durch Fujin, die Welt aus Zorn über den Verlust ihrer Stimmen mit tosenden Winden plagend und so ihre grenzenlose Wut in die Welt hinausbrüllend.

Iswen nun soll sich die Macht der Hexe zu eigen gemacht haben indem er mit seiner gewaltigen Stimme selbst das Wüten der Windgeister übertönt haben soll. Auf solche Art und Weise geschlagen, mußten die Windhexe und ihre Geister ihre Macht für Iswen aufbieten und ihre Macht formte aus dem Gestein des Ergengard die Flügelfestung, unzerstörbar, weil aus dem Gestein der Erde selbst errichtet. Eine Festung, die sich mit den Befestigungsanlagen der Zwerge auf Hymnor`s Tor mehr als messen kann, massiv, zinnenbewehrt und uneinnehmbar. Gerüchten zufolge soll der Bergsockel im Rücken der Festung ebenfalls bis zu den Wurzeln der Erde ausgehöhlt sein und Schätze und Artefakte von gewaltiger Macht bergen. Viele Abenteuerer haben schon Wege gesucht in die Festung zu gelangen oder haben versucht die vielen Höhlen, die sich in die Flanken des Berges wie Maulwurfslöcher graben, zu erkunden. Mancher der in eine der unzähligen Felsspalten hinabgestiegen ist, wurde nie wieder gesehen. Diese Geschichten erzählen hier die alten Greise und Großmütter den Jungen, als Warnung sich nicht leichtfertig mit der Macht des Berges einzulassen. Die wenigen die zurückkehrten berichteten von einem Labyrinth aus Gängen, von felsigen Abgründen, stahl-



harten Stalagmiten, ein Gängesystem, das einen nicht mehr freiläßt, wenn es einen einmal in seiner Gewalt hat. Es steht zu vermuten, dass so mancher dort unten in nachtschwarzer Tiefe den Willen zum Leben und Weitergehen verloren hat oder einfach auch wahnsinnig geworden ist. Die einzigen, die vielleicht wirklich Auskunft geben könnten über die Geheimnisse, die in den lichtlosen Tiefen des Berges verborgen sind, sind die Flüglerkrieger.

Vielleicht sind diese hochgewachsenen Gestalten, die als einzige die Flügelfeste betreten und auch dort wohnen, das für Forscher wie mich Interessanteste an dieser sonst etwas tristen Stadt. Ich, der ich wahrlich schon viele Länder der Inselreiche besucht habe, habe noch nie vergleichbare Krieger gesehen. Hünen, in weiße Pelze gehüllt, gerüstet mit geflügelten Hochhelmen und monströsen Streithämmern. Der Zufall wollte es, dass ich kurz vor dem Winterfest Dahnbergs in der Stadt eintraf. Und was ich dort erlebte, ist wohl einzigartig in dieser Welt. Ich zumindest werde es meinen Lebtag nicht vergessen können. An diesem Abend feierten die Bewohner, besonders die jungen Männer, als ob es ihr letzter Tag auf Erden wäre. Da, plötzlich schwingen die großen Tore der Festhalle auf und eine Gesandtschaft von 5 dieser Flüglerkrieger betrat die Halle. Wie auf ein unsichtbares Zeichen bildeten die jungen Männer unter 20, die bis zu diesem Alter offenbar unverheiratet bleiben müssen., in der Mitte der Halle einen Halbkreis, den die Krieger sodann abschritten. In Kerewan-Stadt hätte die Stadtgarde eine solche Störung einer Festlichkeit sofort unterbunden. Hier wurde es wie der Regen oder der Wind als selbstverständlich hingenommen. Ohne ein Wort der Erklärung schritten die Krieger mit ausdruckslosen Gesichtern den Halbkreis ab, vor dem einen oder anderen Jugendlichen blieben sie stehen und deuteten ein schroffes Kopfnicken an. Als sie den letzten Jungen passiert hatten, verließen die Krieger die Halle so schnell, wie sie sie betreten hatten, gefolgt von den jungen Männern denen zugnickt worden war. Wie auf Kommando brachen deren Familien in Jubel aus, was ich damals wie heute nicht verstehen kann. Wie

könne sie sich freuen ihre Söhne zu verlieren, ohne ein einziges Wort des Abschieds? Denn als Verlust sehe ich es an, als ich erfahren habe wohin die Jungen gingen. Sie werden in die Reihen der Flüglerkrieger aufgenommen und verschwinden in den steinernen Festungsmauern der Flügelfeste. Nie werden sie wieder ihre Verwandten besuchen oder mit ihnen sprechen. Nichtsdestotrotz gilt es in Dahnberg

Dahnberg selbst untersteht der Herrschaft des Dain, des Anführers der Flüglerkrieger. (Ich selbst habe Yarek Sturmhammer, den gegenwärtigen Dain Dahnbergs, einmal flüchtig gesehen und rechne ihn unter die Riesen unter den Menschen. Seine gewaltige Erscheinung wird noch zusätzlich von dem geflügelten Vollhelm, dem Signar - Iswen selbst soll ihn einst getragen haben - und seinem runenübersäten Kampfhammer unterstrichen.) Tatsächlich liegt die Exekutivmacht in den Händen eines

IN GRAUER VORZEIT

Verloren in den Nebeln der Zeit

*Als die Gebeine der Welt noch jung waren
Und die Lebewesen, die sie bevölkerten friedlich,
betrat ER diese Welt.*

*ER, der Namenlose, der Schreckliche,
der Herrscher des Chaos und des Bösen,
Zerstörer unzähliger Welten und Geißel der Sphären.
Seine Schreckensherrschaft unterjochte alle Völker,
verheerte ihre Wohnsitze und zersplitterte das Antlitz der Erde.
Doch ehe er sein tödliches Werk vollenden konnte,
wurde er von den Sechs und ihrem Gefolge angegriffen.*

*Mächtige Wesen waren sie und ihre Vasallen
Und zuletzt mußte selbst ER sich ihrem rasenden Ansturm geschlagen geben.
Doch er entkam und verbarg sich in den Tiefen der Erde.*

*Die Sechs forschten nach ihm,
doch das Rätsel um sein Verbleiben blieb ungelöst.
Die Sechs und ihre Diener hielten Wache und setzten ihre Suche fort...
Ihre Suche nach dem Herrn aller Übel,
denn seine Macht ist nicht gebrochen und seine Greuel nicht ausgemerzt.*

Und nach all den Jahren dauert die Suche immer noch an...

als große Ehre einen Flüglerkrieger in ihrer Familie zu haben. Tatsächlich hat offenbar noch niemand einen Flüglerkrieger ein Wort sprechen hören, noch wurde jemals eine Frage an eine dieser Gestalten beantwortet. Man munkelt, daß sie sich bei der Aufnahme in den Orden die Zunge heraus schneiden. Eine Erklärung, die die Stadtbewohner ganz offenbar frei erfunden haben; in Anbetracht des edlen Gebarens, den der Orden allerdings an den Tag legt, ist eine solche Barbarei undenkbar. Die Wahrheit aber liegt in den Herzen dieser Beschützer Dahnbergs verborgen, denn nur äußerst selten, wurde Wanderern der Zutritt zur Feste gewährt und keiner soll je über seine Erlebnisse ein Wort verlauten lassen haben.

Ältestenrates, der sich traditionell aus 3 Männern und 2 Frauen zusammensetzt, und denen es obliegt die Angelegenheiten der Stadt zu regeln. Es gibt jedoch genügend belegte Schriften in den Chroniken der Stadt, in denen es heißt, dass der Dain die Entscheidung des Rates durch seine Handlung für nichtig erklärt hat. Die Taten des Dains und seiner Flüglerkrieger sind Gesetz.

Die Stadt selbst ist wohlhabend, durch die vielen Erze, die in den umliegenden Bergausläufern gefunden werden können, besonders durch das Drethai, ein schwärzliches Metall, dessen Härte nichts in der Welt gleichkommen soll. Folglich sind die Dahnberger auch begnadete Schmiedemeister und Baumeister. Diese Künste und ihre Erze tauschen sie im fruchtbareren Umland gegen Lebensmittel jeglicher Art, Wachs, Decken, Feuerholz und andere Gebrauchsgegenstände. Dinge, die in der lebensfeindlich kalten Umgebung um den Ergengard nicht gefunden werden können. Dort können lediglich die härtesten Pflanzen und Tiere überleben, Dickhornschafe, Schneebären und Eisdisteln. Viele Geschichten erzählen auch noch von klauenbewehrten Eisdraachen, aber die Aussagekraft dieser Fabeln darf bezweifelt werden. Die Menschen selbst sind mürrisch und



schweigsam, aber keineswegs unfreundlich. Nie bin ich in meiner Zeit in der Stadt offen beleidigt geworden oder angegriffen. Weniger gefestigte Gemüter wie die launischen Nordländer mögen sich freilich an der Einsilbigkeit der Dahnberger stoßen. Ein Faktum, das schon zu vielen Auseinandersetzungen mit Dahnberg geführt hat. Aber offenbar verfügen die Flügelkrieger über ein effektives „Frühwarnsystem“, das es Dahnberg ermöglicht rechtzeitig Vorbereitungen zu treffen. Die Stadtchroniken verweisen in solchen Fällen auf einen Ort namens Thron der Winde, der weiter auch noch ein als Ort des Sehens bezeichnet wird, möglicherweise einer jener Orte der Macht, von denen auf den Inselreichen noch weitere existieren sollen. Wie ich nach meiner Abreise herausfand, soll ein Mann der sich an einem solchen Ort befindet über gesteigerte „Seh“fertigkeiten verfügen. Angeblich können die weitsichtigen Flügelkrieger, die am Thron der Winde eine ständige Wache unterhalten, über Meilen hinweg die umliegenden Ebenen einsehen, an klaren Tagen selbst bis Ahnheim. Obwohl ich persönlich so etwas für unwahrscheinlich halte, hat noch kein Feind Dahnberg unvorbereitet vorgefunden. Der Standpunkt des Hochplateaus, auf dem der Thron der Winde in die Felswand eingelassen sein soll, ist auf keiner Karte verzeichnet. Doch alte Überlieferungen sprechen von einer Treppe, die sich bis zu diesem Ort den Berg emporwindet. Wo sie jedoch ihren Anfang hat, steht nirgendwo verzeichnet. Selbst die sonst so findigen Bewohner, wenn es um ihre mythische Vergangenheit geht, haben in diesem Fall keine Erklärung.

Der Standpunkt eines dieser mystischen Portale, Tore in fremde Länder fern unserer Vorstellungskraft, ist jedoch kein Geheimnis. Es steht auf einem östlichen Ausläufer des Ergengard für viele Augen sichtbar auf einer Felsplattform, genannt der Adlerhorst. Diese Felsplattform ist nur über einen einzigen Zugang gefahrlos betretbar und dieser wird von den Flügelkriegern bewacht. Dieser Weg führt durch einen Felsgang, flankiert von Findlingen. Fähige Kämpfer wie die Flügelkrieger vermögen einen solchen engen Gang sicherlich lange gegen eine Überzahl von feindlichen Kämpfern zu halten, sei es, dass er von der einen oder von der anderen Seite erfolgt.

Ich wäre gerne noch länger in dieser faszinierenden Gegend geblieben, doch der

Mangel an öffentlichen Vergnügungen im Vergleich zu Kerewan-Stadt mißfiel meinem Gefährten schließlich derart, dass ich seinem Drängen auf Aufbruch schließlich - wenn auch mit Bedauern - nachgab. Gerne hätte ich noch das Windfest erlebt, an dem die Männer auf ihren Schlachthörnern die Winde übertönen um den Winter auszutreiben, genauso wie Iswen vor langer Zeit. Und später im Sommer das Schmiedefest. An diesem Tag beweisen die Dahnberger ihre überragende Schmiedekunst, indem sie eigenhändig Streithämmer schmieden und mit diesen ihre Stärke messen. Das Feld der Steine zeugt von den Kraftproben der Männer.

Nun ja, es mag noch andere Orte auf den Inselreichen geben, die einen Besuch wert sind. Ich verbleibe als euer untertäniger Diener,

Euer Hieronymus Scheck

DIE ANDERE SEITE

Es war nicht wirklich ein schönes Fleckchen Erde, wo Raspelil gelandet war. Dahnberg, wieso - bei Asaphs schnellen Fingern - war er auf die wahnwitzige Idee gekommen, dass es hier etwas zu holen gäbe. Raspelil machte in Gedanken eine Notiz, nicht jede Geschichte von verlorenen Schätzen, unsagbaren Reichtümern und verborgenen Tempelgrotten zu glauben, die ihm irgendein dahergelaufener - und nebenbei auch noch besoffener - Seemann erzählte. Ingeheim war Raspelil inzwischen sowieso davon überzeugt, dass dieses versoffene Norwigerschwein ihn bewußt gelinkt hatte. „Du muss nu inne `öhle `nejsteig, dann musse des schwa`ze Eisen nur vonne Bode klaben“, so ähnlich hatte es ihm Derjan gesagt, oder welchen von den Göttern verfluchten Namen dieses Norwigerschwein auch immer gehabt hatte. Wahrscheinlich, sinnierte Raspelil, war er überhaupt nicht betrunken gewesen. Die Eigenschaften des schwarzen Metalls Drethai, das man hier in Dahnberg finden könne, waren fast so legendär wie die Fähigkeit dieser Südlandbastarde, das Bier hohnenweise in sich hinein zu schütten und trotzdem noch normal denken zu können. Aber was heißt schon normal! Diesen Typen fehlte einfach anders als dem durchschnittlichen Mittländer eine Nase fürs Geschäft und Profit. Und Raspelil war ein überdurchschnittlicher Mittländer. Das einzige, an was diese Barbaren dach-

ten, war Saufen und ihre Waffen.

Ein grimmiges Lächeln huschte über Raspelils Gesicht. Es wäre ja wirklich zum Lachen, wenn die Lage nicht so aussichtslos wäre. Er, Raspelil, Meisterdieb, bekannt in ganz Mittland, hatte sich übertölpeln lassen... von einem Haufen Riesen mit Gehirnen so groß wie Knutenstücke. Wenn das jemals herauskam, war er erledigt, sein Ruf ruiniert, nie wieder würde er sich in zivilisierten Gegenden blicken lassen können. Er schauderte, vor Kälte und wegen der Vorstellung wie einer dieser Hinterwälder leben zu müssen. Genauso gut könnte er den Fluch von IHM auf sich herabrufen oder sich die Zunge heraus schneiden, wie es angeblich diese Flügelkrieger taten.

Vor jetzt fast 12 Tagen war er in Dahnberg angekommen, nachdem er 2 Tage lang den Bergsockel hinaufgestiegen war. Dass er sich dabei seine Kleidung ruiniert hatte und sich - Asaph weiß wie oft - an den scharfen Felsvorsprüngen geschnitten hatte und dutzendemale den Fuß in einer der unzähligen Felsspalten umgeknickt hatte, war ja beinahe noch das kleinste aller Fiaskos gewesen.

Aber er hatte sich weitergekämpft. Eine Stadt, die so abgelegen war und doch in den ganzen Inselreichen so berühmt war, mußte einfach etwas zu bieten haben. Und was hatte er nach dem Anstieg über die letzte vereiste Hügelkuppe gesehen: ein kaum einen Meter breites Eingangstor, ein Haufen von zugigen, windschiefen und grauen Häusern, die so eng aufeinander standen, dass man es ja schon fast als ein Wunder bezeichnen mußte, wenn man bei dem ganzen Wind und Schneetreiben mehr als fünf Meter voraussehen konnte. Und überall Treppen. Er hasste Treppen, diese verdammten Dinger quietschten immer zum falschen Augenblick oder irgendein Schabernackgeist ließ mal wieder eine Stiege splintern - vorzugsweise wenn man selbst darauf stand. Die Treppen hier waren zwar aus dem Stein gehauen, und zwar so schief, wie es die Nase dieses Norwigers Derjan gewesen war (vor allem nachdem Raspelil in Gedanken mehrfach und noch einmal darauf herumgetrampelt war), aber Raspelil hätte schon damals wissen müssen, dass das kein gutes Omen war.

Seine Laune hatte sich allerdings wesentlich gebessert als er in die Herberge „Zur Schwarzen Axt“ gekommen war, die er übrigens erst nach 10 Minuten Suchen gefunden



hatte, weil diese verdammten Einheimischen ihm keine bessere Beschreibung als: „darauf“ oder „da lang“ gegeben hatten. Und wenn man sich einmal verlaufen hatte, war die ganze Stadt ein einziges Labyrinth: alle Häuser sahen irgendwie gleich aus, nur selten sah man bunte Schilder oder Blumenkränze, wie sie in seiner Heimatstadt Feld an allen Türen hingen.

Eine gute Sache hatte die Kurzangebundenheit der Dahnberger aber doch (und dieser Meinung war Rospelil trotz des ganzen Schlamassels immer noch). Keiner musterte ihn mehr als nur flüchtig, noch fragte ihn jemand, wer er sei oder was er hier wolle. Es schien niemand ein wirkliches Interesse an ihm zu haben oder neugierig zu sein, obwohl er - wie er später merkte - einer der wenigen Fremden war, die sich um diese Jahreszeit nach Dahnberg verirrt hatten.

Wieder einmal verfluchte er seine eigene Blödheit und nebenbei auch noch die der Südländer... und das nicht zum letzten mal an diesem Tage...

Auf jeden Fall war die Herberge das beste und angenehmste gewesen, das ihm an diesem gottverlassenen Ort widerfahren war. Entgegen seiner schlimmsten Befürchtungen war das Gasthaus keineswegs zugig gewesen oder ebenso trostlos wie der Rest der Stadt, sondern vielmehr behaglich und gemütlich. Zwar etwas dunkel aber das wäre Rospelil eigentlich entgegengekommen... zumindest bis er bemerkte, dass keiner der rund 10 Gäste Geld bei sich trug. In Gedanken setzte er Ehrlichkeit auf die Liste der verbotenen Wörter, direkt hinter Dahnberg und Treppen. Na ja, jedenfalls war das Bier gut gewesen und warm war es obendrein..

Schließlich war er mit dem einzigen anderen Fremden (um genau zu sein, dem einzigen anderen Fremden in der verdammten Stadt) ins Gespräch gekommen, nachdem er vergeblich versucht hatte den Wirt in einen Dialog zu verwickeln.

Viel erfuhr er nicht von ihm über dieses Örtchen (offengestanden glaubte er inzwischen, dass ihm der andere, der sich als Drogness, Händler und Botschafter aus Kerewan ausgab, wohl auch nicht mehr hätte erzählen können). Aber die Geschichte der Burg, insbesondere die Gerüchte über die erhaltenden Grotten und Stollen im Berg, ließen Rospelil aufhorchen. Wieso ließen diese Flü-

gelkrieger niemanden außer ihresgleichen in die Burg hinein? Das ließ nur eine Folgerung zu: wenn ein Haus oder auch diese gigantische Felsenburg so scharf bewacht werden, muß darin etwas zu holen sein. Über die Tunnel, meinte Rospelil damals, müßte man eigentlich am leichtesten in das Gemäuer einsteigen können. Anscheinend waren diese Gedanken aber allzu leicht auf seinem vorfreudigen Gesichtsausdruck zu lesen gewesen, denn Drogness hatte ihn am Arm ergriffen und ihn gewarnt, daß wenige, die sich in die unteren Höhlen gewagt hätten, jemals wieder lebend heraus gekommen waren. Er solle sich bloß nicht mit den Herren des Bergs und schon gar nicht mit dem Berg selbst einlassen. „Solche Kerle, wie euch kenne ich zur Genüge, und aus keiner hat es zu etwas Anständigem gebracht!“

Wieder einmal verfluchte er seine verdammte Blödheit, Warnungen allzu leichtfertig in den Wind zu schlagen...

Schließlich hatte Rospelil es doch geschafft, das Gespräch wieder in ruhigere Wasser zu lenken. Drogness stellte ihm irgendwann die anderen Gäste vor. „Das da drüben in der Ecke ist Ragarasch, ein glänzender Schmied, zumindest war es das einmal. Aber er ist einfach nicht mehr der Alte, seit sein Sohn in einem der Drethaistollen verschwunden ist. Nicht mal seine Leiche hat man gefunden“, er beugte sich vor, „aber spricht das hier nicht zu laut aus, die Bewohner sind recht abergläubisch, wenn es um die Geister des Berges geht. Nun gut, jetzt findet man ihn leider öfter vor dem Bierkrug als in seiner Schmiede. Die vier dort drüben kenne ich nicht, aber es müssen wohl Bergarbeiter sein; woher ich das weiß? Niemand außer den Flügelkriegern, trägt in dieser Stadt offen Waffen. Seht ihr das Blut an dem einen Pickel? Glaubt mir, das ist kein Menschenblut, und ihr wollt auch nicht wissen, welche Wesen in den unteren Tiefen des Berges hausen. Ich für meinen Fall bin es jedenfalls zufrieden zu wissen, dass es die Windfeste zu unserem Schutz gibt, und auch ihr solltet das sein.“

Die blinde Frau mit den grauen Haaren da drüben? Das ist Diawen. Man sagt sie sei eine Seherin. Als kleines Kind soll sie sich in einer der Höhlen verlaufen haben. Minenarbeiter fanden sie erst 7 Tage später - tief schlafend, aber lebend. Wie sie dort unten in der Kälte und ohne Nahrung so lange

allein überleben konnte, weiß Thares allein. Aber ob das wirklich stimmt, weiß ich nicht. Das ist jetzt schon fast 25 Jahre her. Schaut nicht so überrascht! Es sieht vielleicht nicht danach aus, aber Diawen ist nicht älter als 30 Jahre. Sie redet nicht viel, doch ich glaube selbst die Ratsversammlung würde Diawen anhören, falls sie etwas zu sagen hat.

Die beiden am Nebentisch sind Garl und Frekke. Garl ist Kürschner und Gerber, und Frekke, sein ältester Sohn, ist sein Schüler, bis er irgendwann seinem Vater nachfolgen wird. Eure Kleidung sieht so aus als würde sie euch kaum gegen die grimmige Kälte draußen schützen. Fast schon fadenscheinig, was ihr da tragt möchte ich mal meinen. Bevor ihr weiterreist solltet ihr vielleicht mal bei ihm vorbeischaun. Mit solchen Pelzen werdet ihr jedenfalls nicht mehr gar so arg frieren. Modisches Schnick-Schnack wie einer der großen Städte auf den Mitinseln dürft ihr freilich nicht erwarten. In dieser Stadt zählt der Nutzen, nicht das Aussehen.

Die alte Frau an der Theke ist unsere Geschichtenerzählerin Tremerja. Ich glaube zwar nicht, dass sie diesen Ort jemals verlassen hat, aber das braucht sie auch nicht. Es gibt so viele Sagen und Legenden über den Berg. Es ist eine Lebensaufgabe sie alle zu kennen... und Tremerja kennt sie. Wenn ihr also etwas wissen wollt über Iswen den Alten und die Geheimnisse des Ergengard, dann wendet euch an sie. Aber drängt sie nicht, wenn sie euch etwas erzählen will, dann macht sie das freiwillig oder nicht einmal der Dain selbst könnte sie dazu bringen, ... und dem würden sie alle hier blind folgen.

Ach, da fällt mir ein, ich kenne noch einen Witz, den mir ein anderer Reisender, Konrad glaube ich hieß er, erzählt hat; wollt ihr ihn hören? Also: Ein Kleinwangener kommt nach Großwangen in die Bäckerei, und sagt: „Ich hätte gerne 99 Brötchen“ Der Großwangener Bäcker antwortet ihm: Wieso nicht 100? Da erwidert der Kleinwangener entrüstet: Wer soll die denn alle essen? Hahahaha... Nun, es war schön euch kennengelernt zu haben, aber ich bin müde. Schlaft wohl!“

In der Nacht hatte Rospelil kaum schlafen können, so ungeduldig war er gewesen, in die Höhlen hinabzusteigen. Nachdem er am nächsten Tag bei den wortkargen Händ-



lern, die - wie er meinte - nötigen Gegenstände eingekauft hatte, war er auch schon zur Westseite des Berghanges aufgebrochen. Nach mehreren Stunden, als er irgendwann beinahe einen Geröllhang herabgestürzt wäre und er auf mehreren Eisplatten ausgerutscht war, hatte Rospelil doch noch einen Höhleneingang unter einem Felsvorsprung gefunden. Auf einem Hügelkamm weiter oben waren zwei Gestalten gestanden, aber er konnte nicht erkennen ob es Menschen oder die allgegenwärtigen Dickhornschafe waren. Seine Hoffnungen in den Höhlen zu finden erwiesen sich jedoch als leer, und als er Stunden oder Tage durch Höhlen voller Stalagmiten, eisiger unterirdischer Flüsse und steinerne Krater von gewaltiger Größe geirrt war, ohne ein Zeichen von Leben zu entdecken oder auf eine einzige Drethaiader zu stoßen (wieder verfluchte er sich in Gedanken für seine Blödheit), hatte er sich irgendwann dazu durchgerungen wieder an die Oberfläche zurückzukehren. Wer sich in Kerewan auskennt, meinte er, der würde ja wohl auch wieder einen Weg nach oben finden. Wie falsch er gelegen war; wenn nicht zufällig sein Beutel gerissen worden wäre und ihm immer Geldstücke aus der Tasche gerutscht wären, wäre er wohl dort unten gestorben. So zog er sich an den Fundorten der Knuten wie an einem Seil nach draußen und wankte zurück in die Stadt.

Als er am nächsten Tag aufgewacht war, hatte er von seinem nächsten Schicksalsschlag erfahren. Offenbar hatte der Stadtrat, auf Anweisung des Dains, verfügt, dass niemand die Stadt verlassen dürfe. Auf seine Fragen nach dem Grund, hieß es nur dass ein Heer im Anmarsch wäre...

Rospelil stand auf der Stadtmauer und ballte die Fäuste vor Wut. Was für ein Irrsinn! Seit 10 Tagen saß er jetzt in diesem Kaff fest. Noch immer durfte niemand die Stadt verlassen, und alle diese hirnlosen Norwiger verhielten sich so als würden sie schon belagert werden. Dabei war weit und breit kein feindliches Heer in Sicht. Eigentlich hätte er heute ein Anzeichen von einem feindlichen Heerhaufen sehen müssen. Die Winde um den Berg hatten für fast nebelfreie Sicht viele Meilen ins Land hinein gesorgt, aber es war nichts zu sehen. Was Rospelil noch wütender machte war, dass er keine Chance hatte, ein weiteres mal einen Abstieg in die Höhlen zu versuchen, aber

auch die reine Annäherung an die Windfeste war nicht möglich, ohne an irgendwelchen Flügelkriegern auf Wache vorbeizukommen. Am 3. Tag seines Aufenthalts in Dahnberg hatte er es versucht. Diese Typen hatten nicht einmal etwas gesagt, sondern ihm nur wortlos den Weg versperrt. Inzwischen hatte ihn Drognass als Gast zu sich eingeladen. Auch hatte er zu Rospelils maßlosem Erstaunen diese auferlegten Restriktionen ohne Murren hingenommen. Manchmal glaube Rospelil, dass das Leben hier Drognass sein letztes Fünkchen Verstand gekostet hatte. Leider, mußte er gestehen, hatte der aber noch genug Grips seine Wertgegenstände zu verstecken, bevor er Rospelil zu sich einlud... oder er besaß schlicht und einfach keine. Auch sonst gab es nichts mehr für Rospelil zu entdecken und er würde sich sicherlich nicht Tremerjas Ammenmärchen über Iswen oder sonstige Schauermärchen für Kinder von bösen Geistern oder Drachen anhören.

Rospelil würde nicht mehr lange hierbleiben, er hatte sich in den letzten Tagen ausreichend erholt und auch Zeit gehabt, seine Kleidung und Ausrüstung auszubessern. Er hatte nur noch darauf gewartet, dass die Schneestürme nachließen. Heute Nacht war es soweit.

Rospelil drehte sich um und verschwand in den Gassen...

Zwei hochgewachsene Männer mit geflügelten Helmen und in Pelze gehüllt, stapften die Schneewehe hinunter. Ihr Ziel war der leblose Körper, der in der Felsnische 10 Meter vor ihnen lehnte. Wortlos reichte der eine dem anderen seinen Hammer und beugte sich zu dem Körper hinab. Die Leiche war von Hunderten kleiner Eiskristalle übersät, die die Haut brechen ließen, sobald der Flügelkrieger sie berührte. Als er sich Minuten später wieder erhob, nickte er seinem Gefährten zu und die beiden Männer verschwanden im heraufziehenden Nebel. Sie hatten erfahren, was sie wissen wollten...

Zurück blieb ein geistloser Körper, ohne äußere Verletzungen. Nur die Augenlider und der Mund der Leiche waren weit geöffnet...

Schnell nahm der Sturm wieder zu und die Umrisse der Leiche wurden vom Schnee verschluckt...

[christoph weinmann]

[christophweinmann@gmx.de]

STILBLÜTEN

Spieler: „Ich versuche zum Felssomms zu ribben!“



Spieler (nach einer Serie von katastrophalen Einfällen!):
„Wie wäre es, wenn wir zur Abwechslung mal wieder eine gute Idee haben? Kann ich da irgendeinen Wurf drauf machen, Meister?“



Spieler 1: „Ich mache die Tür auf.“

Spielleiter: „Und wie?“

Spieler 1: „Mit der Hand - da hat man normalerweise zwei von.“

Spieler 2: „Gut, dann hast du jetzt aber eine verbraucht...“

Spieler 3: „Kauf dir halt in der nächsten Stadt eine neue. Oder gleich fünf, als Reserve.“



Spieler 1:
„Was sind denn Stilblüten?“

Spieler 2:
„Alles, was du sagst.“



Spieler 1 (ein fast zwei Meter großer Barbar): „Den Zwerg zerdrück ich mit einer Hand!“

Spieler 2 (der Zwerg): „Soweit kannst du dich gar nicht bücken.“

DER ALTE SCHROTTPLATZ

- FRIEDHOF DER ERSATZTEILE -

In unserer neuen Serie »Instant Adventures« wollen wir Euch kurz und knapp auf zwei Seiten bestimmte Schauplätze vorstellen. Dazu gibt es immer eine größere Karte und etwas beschreibenden Text. Den Anfang macht dabei ein Schrottplatz, der sowohl in Jetztzeit- als auch in Zukunftskampagnen wie Shadowrun einsetzbar ist. Die Idee (also die Karte des Schrottplatzes) habe ich im Internet auf der Seite <http://www.webedit.de/shadowrun-online/> gefunden, die reichlich Kartenmaterial für Shadowrun anbietet, das frei verwendet werden darf (siehe dazu die rechtlichen Hinweise auf der Seite).

Vielleicht könnt ihr den einen oder anderen Vorschlag, den ich euch geben werde, in eurer Kampagne verwenden. Denn auch ein Schrottplatz kann ein besonderer Ort sein. Man muss ihn nur dazu machen...

KURZE BESCHREIBUNG

Nachdem jeder weiß, wie ein Schrottplatz ungefähr aussieht, spare ich mir eine genauere Beschreibung. Die Karte, die ihr seht, ist auch nur ein kleiner Ausschnitt. Der Schrottplatz zieht sich noch mehrere Kilometer in alle Richtungen hin.

Je nachdem, wo dieser „Friedhof der Ersatzteile“ liegt, lassen sich auch die verschiedensten Schätze finden. Liegt er mehr in der Nähe einer größeren Ansiedlung, so werden hier wohl eher Kühlschränke, Autos und Glühbirnen zur letzten Ruhe gebettet worden sein. Vielleicht liegt er aber auch irgendwo in einer größeren Wüste und dient der Armee oder einer Airline als Abstellplatz. Dann werden sich hier wohl eher ausgediente Flugzeuge oder Armeefahrzeuge finden lassen. Oder er ist einfach ein riesiges „Field of Destruction“ und alles, aber wirklich alles, liegt dort herum. Aber das liegt in der Hand des Meisters.

ABENTEUERIDEEN

Ein Schrottplatz lässt sich für eine ganze Menge Genres einsetzen, wobei er im Fantasybereich ein bisschen unpassend wirkt. Aber man weiß ja nie, ob es nicht irgendwo in Myranor oder in den Landen von Earthdawn große Müllhalden gibt, auf denen ausrangierte

Luftschiffe oder dergleichen ihr Ende finden?

• Der Unterschlupf

Schrottplätze eignen sich hervorragend als Verstecke. (Das wussten schon die „Drei ???“). Vielleicht hat eine Untergrundorganisation ihr HQ auf diesem Schrottplatz aufgeschlagen oder bildet dort ihre Jungs aus? Vielleicht halten aber auch ein paar Entführer ihre Opfer in einem kaputten Lieferwagen auf einem Schrottplatz fest! Wer sollte sie dort hören oder finden? Drogenpanscher, Falschgeldrunder oder Roseveltaliens wissen die Ruhe und Abgeschiedenheit eines so schönen Areals zu schätzen. Warum also immer nur das Hochhaus in der Stadt, wenn ein Schrottplatz als Unterschlupf zur Hand wäre?

• Die Schatzinsel

Auf einem Schrottplatz können echte Schätze liegen. Das wissen alle Kinder! Und wenn die Welt bereits die erste Apokalypse überstanden hat, wenn sie in Schutt und Asche liegt und die letzten Überlebenden ihren Kampf um das Überleben austragen, liefert ein Schrottplatz einen unermesslichen Schatz an Materialien und Ersatzteilen. Ich rede von den Endzeitrollenspielen wie Endland oder deGenesis. Vielleicht ist der Schrottplatz ja noch unentdeckt, und es entbrennt eine Schatzsuche mit allen Mitteln und Tricks zwischen den Charakteren und ihren Gegenspielern? Oder er wurde schon entdeckt und ist zu einer uneinnehmbaren Festung ausgebaut worden, in der nun die Herren des Schrottes ihr hartes Regime walten lassen. Der Schrottplatz als Siedlung, Burg, Gefängnis, in dem die „Sträflinge“ in den sog. Schrotminen die wertbaren Teile rausklauben dürfen?

• Suchen und Finden

Ein Schrottplatz ist natürlich in erster Linie dazu da, etwas aufzuräumen. Dass man dort aber auch etwas hervorragend verstecken kann, ist kaum von der Hand zu weisen! Lässt die Blackbox in dem großen Flugzeugwrack vielleicht Rückschlüsse darauf ziehen, was „damals“ wirklich geschah? Den SC wird ein Lageplan mit diesem Flugzeug in die Hand gespielt. Über dem Cockpit ist ein rotes Kreuz gemalt! Daneben ist in der Handschrift eines alten Mannes geschrieben: „Die schwarze Kiste weiß mehr dar-

über!“. Und schon sind die SC mitten in einer schönen Verschwörung der Regierung gelandet! Oder eine Leiche, Festplatte oder Kühlschränktür mit original Footballsammelkarte von 1957 muss gefunden werden. Man kann so viel verstecken und die Suche nach einer Eisenstange auf dem Schrottplatz ist fast so erquickend wie die Suche nach der Nadel im Heuhaufen!

• Der ganz alltägliche Horror

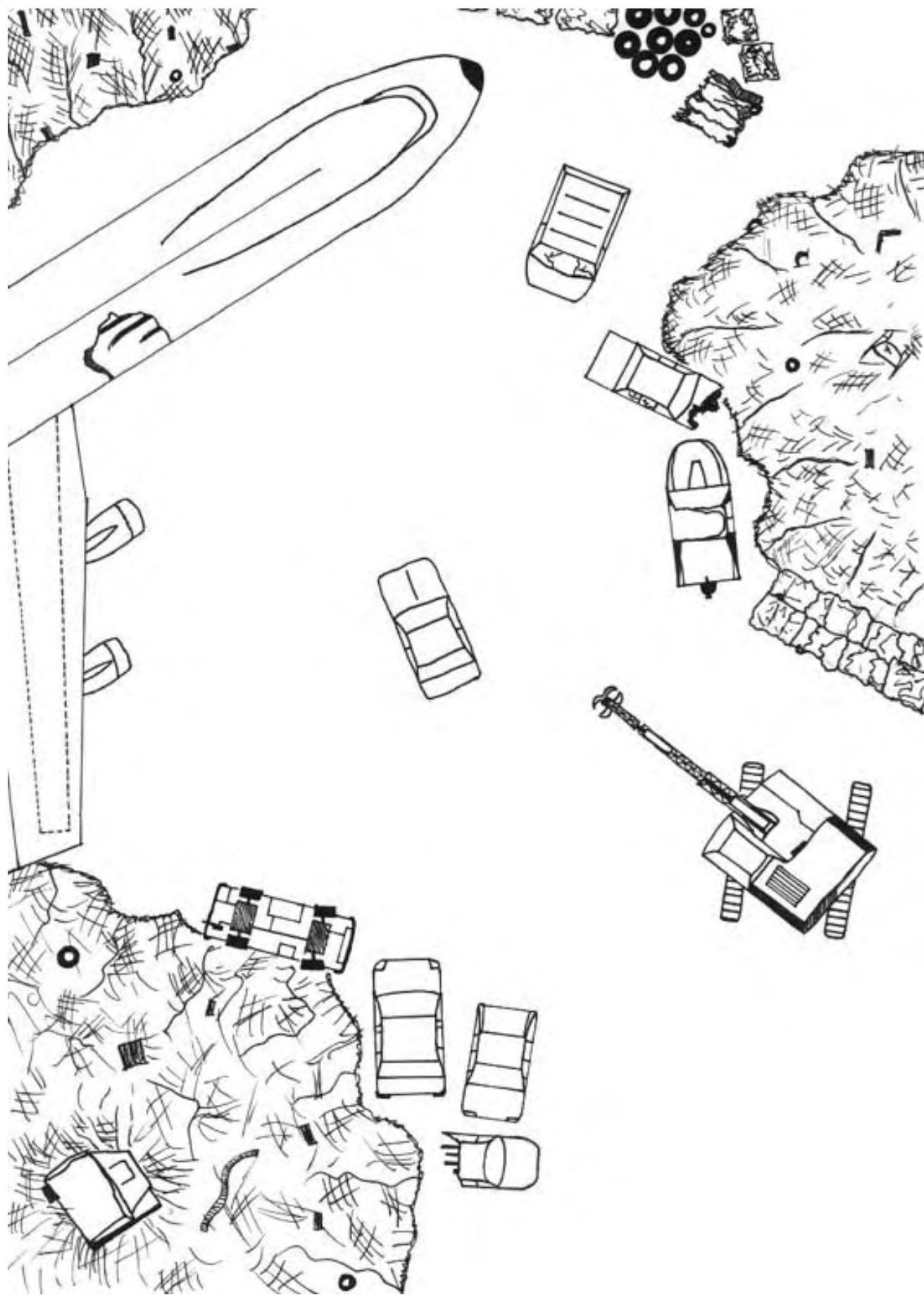
Diesen ganz alltäglichen Horror kann man auch auf einem Schrottplatz finden. Ein Malkav wird sich sicher auf einem Schrottplatz wohl fühlen, kann er dort doch seinem Hobby, dem Schrott-Leichtenteile-Mobile-Bauen, ungestört nachgehen. Jeder normale Mensch wird sich bei Nacht auf einem Schrottplatz etwas besseres vorstellen können, als einen Untoten oder einen Verrückten zu jagen, der hinter jeder Ecke lauern könnte. Und ein Schrottplatz hat viele Ecken. Auch den Rollenspielfreunden der blutigen Unterhaltung wird auf einem Schrottplatz einiges geboten werden. Symbiosen aus Ratten und Batteriesäure, die zu leuchtenden Killerbestien mutieren, oder Schrottplatzwächtern und grüner Flüssigkeit, die aus illegal abgestellten Fässern läuft, bieten den H&S-Spielern jede Menge Möglichkeiten. Obwohl man für diese blutigen Geschichten nun wirklich keinen „Friedhof der Ersatzteile“ entweihen muss!

• Bewohntes Gebiet

Dazu muss natürlich auch noch ein oder zwei Worte verloren werden. Ist dieser Schrottplatz völlig unbewohnt, oder leben dort ein Wächter oder vielleicht sogar eine ganze Familie von Obdachlosen? Wie ist der Schrottplatz bewacht? Und ist eine Batterie Plasmakanonen nicht ein bisschen übertrieben? Warum kichert der Schrottplatzwächter eigentlich immer so komisch und wer klopft da in seinem Wohnwagen von Innen an ein Fenster, wo er doch draußen bei den SC steht und sie ankichert? Fragen über Fragen! Und fühlt sich das Ding aus dem Sumpf so wohl zwischen all dem Metall? Das gilt es vielleicht zu klären!

[christoph maser]
[astra19@fagamo.de]

INSTANT ADVENTURES





DREIECKSBEZIEHUNGEN

- EIN SHADOWRUN-ABENTEUER FÜR 3 GRUPPEN -

HINTERGRUND-STORY

Marvin Sullivan arbeitet seit 25 Jahren treu für die Shiawase Corporation und hat vor kurzem das Smartgun III System entwickelt. Daher ist Marvin von Shiawase enttäuscht, weil er bei der Beförderung hintergangen worden ist und klagt deshalb das Smartgun III - System, mit dem er in die Schatten abtaucht. Nun heuert er Gruppe A an, die ihn vor der Rache des Shiawase Konzerns beschützen soll bis er einen anderen Konzern gefunden hat bei dem er sich mit Hilfe der Erfindung einkaufen kann.

Währenddessen heuert Angela Sullivan Gruppe B an. Sie ist eine rassistische, machtgierige Frau, die vorgibt ihren „geliebten“ Mann zu suchen, aber in Wirklichkeit ist sie nur hinter der Erfindung her, weil ihr Liebhaber aus einem anderen Konzern (Yamatetsu) stammt und ihr eine bessere Anstellung versprochen hat. Neben Gruppe B, die sie persönlich anheuert, hat sie auch noch einen Leibwächter, Skar, einen Ork-Strasensamurai, der äußerst schnell und ziemlich schlagkräftig ist. Skar, angestellt bei Global-Security, ist von Yamatetsu beauftragt, Angela zu beschützen und vor allem: Das Smartgun III System sicherzustellen. Er begleitet die Runner um notfalls eingreifen zu können.

Henry Svenson, der Sicherheitsbeauftragte von Shiawase, heuert nun Gruppe C an, um das Smartgun III - System zurückzubringen. Die Shadowrunner heuert er nicht an, weil er zu begrenzte Möglichkeiten hat, sondern nur, weil so der Konzern sich im Hintergrund halten kann und weil Shadowrunner im Untergrund besser agieren können. Er ist zwar ein arroganter und rücksichtsloser Typ, aber auch nicht dumm und hat daher ständig ein Team aus Sicherheitskräften bereit, das die Gruppe überwacht und eingreifen kann.

Marvin und Gruppe A begeben sich als erstes zu einem gemieteten Haus in der Kastanienallee. Von dort fahren sie, nach kurzem Aufenthalt, anschließend in das Blockhaus, das Marvin von seinem alten Schulfreund Roy Cook zur Verfügung

gestellt wurde. In dem Blockhaus vereinbart Marvin ein Treffen mit Ares am nächsten Tag. Bis dann verbringen Marvin und Gruppe A die Zeit in besagtem Blockhaus. Am nächsten Tag begeben sie sich zum Treffen, das jedoch scheitert, weil eine Gruppe von Runnern das Treffen gewaltsam beendet. Nach diesem gescheiterten Treffen liegt es an Gruppe A, einen neuen Unterschlupf zu finden, in dem sie die Zeit bis zum nächsten Treffen ausharren können. Die Gruppen B und C können Marvins Spur durch Hinweise, die sie zum Beispiel an den Aufenthaltsorten finden, verfolgen und sogar auf Gruppe A treffen, wenn sie schnell genug an den jeweiligen Aufenthaltsorten aufkreuzen. Gruppe A wird jedoch bis jetzt jedesmal die Flucht ermöglicht, bis zum letzten Treffen, wo alle Gruppen aufeinandertreffen.

DAS ANHEUERN DER GRUPPEN

Startzeit: 15.00 Uhr, um 17.00 Uhr Treffpunkt der einzelnen Gruppen mit ihren Auftraggebern.

GRUPPE A:

1. ANWERBUNG:

Den Runnern wird von einer Connection (Schieber, oder ähnliches, im Zweifelsfalle von Marvin persönlich) ein Angebot unterbreitet: Es geht um eine Art Leibwächterjob für ein paar Tage, bei dem viele Nuyen herauspringen. Wenn sie näheres erfahren wollen sollen sie um 17.00 Uhr in die Trollbar kommen.

17.15 Uhr, Trollbar: Ein ungefähr 1,8m großer, schlanker Mann betritt die Bar. Er trägt einen Anzug und sieht sich beim Betreten der Bar vorsichtig um. Er begibt sich schließlich zum Barkeeper, Sam, der ihn ins Hinterzimmer verweist. Die Runner begeben sich nun entweder von selbst ins Hinterzimmer, oder werden von Sam dazu aufgefordert. Im Hinterzimmer sitzt Marvin an einem Tisch und wartet auf die Runner. Sobald alle anwesend sind, beginnt er etwas

nervös die Runner zu informieren. „Tja, also ich habe so etwas noch nie gemacht und ... also mein Name ist Leroy Miller, und ich brauche ihre Hilfe, da ich in Gefahr bin. Doch bevor ich ihnen näheres sagen kann brauche ich ihre Zustimmung.“ Sollten die Runner jetzt nach der Bezahlung fragen (tun sie im Normalfall immer), so werden ihnen 50.000 Nuyen geboten. Der Betrag ist bis auf 75.000 Nuyen verhandelbar von denen es bis zu 10.000 Nuyen als Vorschuss gibt. Nehmen die Runner an, so erhalten sie die weiteren Informationen: Marvin hat eine Erfindung gemacht und will nun zu einem anderen Konzern wechseln (er erzählt aber nicht an welchen Konzern er sich wenden will), da seine Erfindung nicht gebührend belohnt wurde (er sagt aber vorsichtshalber nicht, worum es sich genau bei der Erfindung handelt!). Er befürchtet nun aber Versuche seiner alten Firma die Erfindung zurückzuholen und ihn zu beseitigen. Nur unter enormen Druck oder wenn die Runner abspringen sollten gibt er den Firmennamen Preis. Daher sollen ihn die Runner beschützen, bis er sich in einen anderen Konzern eingekauft hat. Er sagt ihnen, dass er momentan in seiner zweiten Wohnung haust, die keiner kennt, nicht einmal seine Frau, das untreue Biest, aber er fühlt sich auch dort nicht mehr sicher. Die Runner sollen ihn dort um 18:30 Uhr abholen (dann können sie noch die nötige Ausrüstung mitbringen) und überreicht ihnen die Adresse, Kastanienallee 17. Außerdem will er auf dem Weg dorthin von mindestens zwei Runnern begleitet werden. Auf Fragen wohin er dann will sagt er ihnen, dass er einen Unterschlupf außerhalb von Seattle kennt, geht jedoch auf keine weiteren Fragen ein, da er den Runnern noch nicht traut. Danach verläßt er die Bar mit den Runnern, die ihn begleiten.

Die Runner, die Marvin begleiten kommen um 18.00 Uhr in der Kastanienallee an. Marvin beginnt dort sofort seine Sachen zusammenzupacken und ein paar Telefonate zu führen. Die anderen Runner haben nun ungefähr 30 Minuten um dann zu besagter Adresse zu gehen. Die Fahrzeit dorthin beträgt ungefähr 30 Minuten.



2. IN DER KASTANIENALLEE:

Das gemietete Gebäude ist ein Reihenhauses (rechts und links schließt sich ein Gebäude an) und besitzt einen kleinen Vorgarten. Das Haus besteht aus Erdgeschoß und erstem Stock.

Um 18.25 Uhr kommt Leroy Miller dort an und stellt sich als Marvin Sullivan vor. Den Decknamen hat er benutzt, damit man seine Schritte schlechter verfolgen kann, besonders die Anheuerung der Runner. Dort angekommen packt Marvin schnell noch ein paar Sachen zusammen und dann läßt er sich zu seinem neuen Unterschlupf eskortieren.

Was sonst noch passieren kann: Dieser Ort ist auch eine Begegnungsmöglichkeit der Gruppen. Falls Gruppe B oder C schnell genug diesen Unterschlupf herausfinden, besteht die Möglichkeit, dass sie vor dem Abrücken von Marvin mit Gruppe A dort eintreffen. Dies sollte aber nur dann der Fall sein, wenn eine der beiden Gruppen wirklich schnell an diesen Aufenthaltsort kommt, denn ansonsten findet hier schon der Showdown statt - und das wollen wir ja noch nicht.

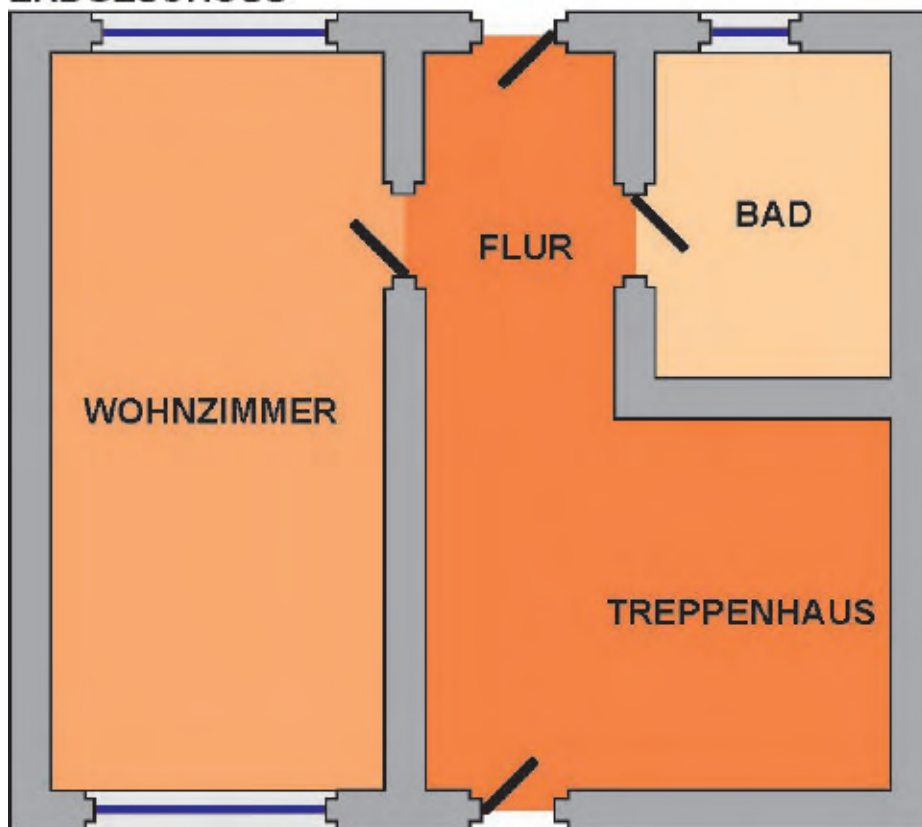
3. DAS BLOCKHAUS:

Marvin dirigiert die Runner in NO-Richtung aus der Stadt. Die Straße führt sie in ein Waldgebiet, an einem kleinem Fluss entlang. Der Weg wird zunehmend schlechter und steigt stetig an. Außerdem ist es bereits Abend und es wird zunehmend dunkler, da der Himmel sehr bewölkt ist. Kleine Regenschauer tragen auch nicht zur Verbesserung der Sicht bei, so dass die Charaktere bald nichts mehr sehen, was sich nicht im Scheinwerferlicht des Wagens befindet. Nach ca. 2,5 Stunden Fahrzeit kommt ihr an einen Canyon und vor euch erhebt sich ein unbewaldeter Hügel auf dem ein Blockhaus steht. Hinter dem Blockhaus erhebt sich eine imposante Felswand. Schauen sich die Runner die Felswand genauer an, so können sie bei erfolgreichen „Gebrauche Wildnis“ Probe, die durch die Sicht erschwert wird, einen schmalen Weg erkennen, der sich in der Felswand empor schlängelt, und von unten nicht sichtbar ist. Die holprige Straße scheint die einzige zu sein die zum Haus führt. Vom Haus aus hat man einen guten Blick über die ankommende Straße sowie über den Fluss. Das Haus ist Innen noch größer als es von draußen scheint. Im Inne-

ren befinden sich vier Doppelzimmer, eine Küche, ein großes Bad, ein WC sowie ein geräumiges Wohnzimmer. Im Wohnzimmer befindet sich hinter einem Bild eines stolzen Jägers mit seiner Beute, ein geräumiger, in die Wand eingelassener Safe. Außerdem befindet sich in dem Raum ein Waffenschrank. Dieser enthält: 4 Schrotflinten Defiance T-250 mit 20 normalen Magazinen

Was sonst noch passieren kann: Was bis 16.00 Uhr am nächsten Tag passiert, hängt von den anderen beiden Gruppen ab. Schaffen sie es vor 16.00 Uhr bei der Blockhütte aufzukreuzen, so kommt es zwangsläufig zu einer Konfrontation der beiden Gruppen. Bei den ersten Verletzungen der Runner aus Gruppe A wird Marvin darauf drängen zu fliehen. Er führt sie zielstrebig zu einem

ERDGESCHOSS



und 10 Magazinen mit Flechettenmunition. Weiter enthält er 4 Gewehre vom Typ Remington 950 mit 20 normalen Magazinen. Außerdem befindet sich noch eine Schwere Armbrust mit einem Köcher (40 Pfeile) im Schrank. Jeweils 3 Schrotflinten und 3 Gewehre sind unbenutzt, die anderen, auch die Armbrust, zwar benutzt, aber in sehr gutem Zustand. Während die Runner nun die Hütte inspizieren, erklärt Marvin, dass er sich an die Arbeit macht um einen neuen Arbeitsplatz zu finden und fängt sogleich an zu telefonieren. Nach ungefähr zwei Stunden (es ist mittlerweile 24.00 Uhr) erhalten die Runner von Marvin die Nachricht, dass er ein Treffen mit dem Konzern Ares vereinbart hat und zwar morgen Abend um 19.00 Uhr in einer Lagerhalle am Hafen.

schmalen Weg hinter dem Haus, der sich den Felsen hinauf schlängelt. Die Runner müssen zweimal eine modifizierte Reaktionsprobe mit Mindestwurf 8 ablegen um nicht auszurutschen, bei Misserfolg stecken sie eine leichte körperliche Verletzung ein. Endlich oben angekommen sehen sie eine kleine bewaldete Hochebene. Marvin führt sie in den Wald zu einer kleinen Scheune in der sich ein großer alter Jeep befindet. Nun sollte es ein Leichtes sein zu fliehen.

4. DAS LAGERHAUS

Das Lagerhaus liegt in der Hafengegend. Dabei handelt es sich um ein altes Lager für Container und andere Transportgüter. Das Gebäude besteht aus einem Stahlgerüst das mit Wellblech umgeben ist (Barrierenstufe 4). Zum Hafenbecken hin ist ein großes



Schiebetor aus Wellblech, in das noch eine normale Türe eingelassen ist. Auf der Hinterseite befindet sich noch ein kleiner Büroraum neben dem eine weitere Türe eingelassen ist. Im Büroraum befinden sich ein paar Aktenschränke und Tische, alles in desolatem Zustand, total verstaubt und die Fensterscheiben des Büroraums milchig. Im Lagerhaus selbst befinden sich zwei Laufstege, vom Büro zum Tor, über denen ein fahrbarer Kran montiert ist. Jeweils am Anfang und am Ende der beiden Stege befindet sich ein Kontrollkasten für den Kran. Ein Kontrollkasten beim Büro kann mit einer Elektronik (4) Probe (Grundzeitraum 20 Minuten) wieder instand gesetzt werden, der andere läßt sich nur durch einen kompletten Austausch der Elektronik (ein paar Kabel) betriebsbereit machen, genau wie ein Kasten am Tor: Dauer 4 Stunden geteilt durch die Anzahl der Erfolge einer Elektronikprobe (5). Im anderen Kasten am Tor ist lediglich eine Sicherung kaputt. Eine Elektronikprobe (3) reicht um das zu erkennen.

Soviel zu den örtlichen Gegebenheiten. Die Runner sind im Normalfall um 18.45 Uhr dort, es sei denn, sie legen Wert darauf früher da zu sein. Um Punkt 19.00 Uhr fährt ein schwarzer Mercedes vor dem Lagerhaus vor und es steigen vier Personen aus, drei Leibwächter und ein Angestellter von Ares. Sie betreten dann das Lagerhaus und gehen auf Marvin zu. Nach der Vorstellung zieht sich Marvin mit dem Angestellten, ohne Leibwächter oder Runner in das Büro zurück, wo sie zu verhandeln beginnen. Diese Verhandlungen sind aber auf jeden Fall zum Scheitern verurteilt, da sie gewaltsam unterbrochen werden! Die ideale Lösung dafür wäre, wenn eine der beiden anderen Runnergruppen im Lagerhaus aufkreuzt, was den beiden Gruppen auch ermöglicht werden sollte! Falls beide Gruppen nicht bei diesem Treffen aufkreuzen, so werden sie von einem Shiawase Eingreiftrupp angegriffen. Auch diesmal gelingt den Runnern die Flucht dank der Leibwächter, denn diese sind von Ares ausgerüstet! Die Leibwächter schießen nur auf die Angreifer und nicht auf Marvin oder dessen Runner, es sei denn sie werden von ihnen angegriffen.

5. UNTERSCHLUPF

Marvin weiß nun keinen sicheren Unterschlupf mehr und bittet die Runner einen

für ihn zu organisieren. Wo die Runner ihn unterbringen bleibt ihnen überlassen. Diesen neuen Unterschlupf können die anderen Gruppen nur dann ausfindig machen, wenn sie ein oder mehrere Mitglieder der Gruppe A erkannt haben und sich über ihre Gepflogenheiten informieren. Eine Connection verrät unter Umständen auch den Standort von Gruppe A, wenn sie ihn weiß, je nach Stufe und Bezahlung der Gruppen. Von diesem Unterschlupf aus vereinbart Marvin ein weiteres Treffen mit Ares, das am nächsten Tag stattfinden soll. Wann und wo das Treffen stattfinden soll entscheiden wiederum die Runner (Ares ist durch den Anschlag beim letzten Treffen nun überzeugt, dass Marvin die Wahrheit gesagt hat und vertraut ihm - schließlich wollen sie das Smartgun III - System). Falls die Runner aus irgendwelchen Gründen keinen Vorschlag für den Treffpunkt haben sollten, so stellt Ares eine alte Fabrikhalle zur Verfügung (über die genauen Gegebenheiten entscheidet der/die Spielleiter). Die Uhrzeit ist beliebig, muss jedoch mit den anderen Gruppen abgestimmt werden! Marvin verhandelt nun ungefähr eine Viertelstunde mit dem Angestellten von Ares, bevor er die Runner auszahlt und mit den Leuten von Ares mitgeht. Sofern nichts dazwischen kommt und es sollte mindestens eine Gruppe dazwischenkommen!

Was passieren kann: Gruppe B und Gruppe C sollte das Aufkreuzen beim Treffpunkt ermöglicht werden, im Zweifelsfall durch eine Connection, die entsprechend bezahlt werden muss. Wenn es zu einer Schießerei kommt, werden die Bodyguards von Ares auf jeden Fall versuchen ihren Angestellten und Marvin zu beschützen. Wie viele Bodyguards von Ares anwesend sind, bleibt dem/den Spielleitern überlassen. Die Zahl sollte jedoch angepasst werden, je nachdem wie viele Runner auf beiden Seiten verwundet sind, und ob sich Gruppen verbünden. Mit den Bodyguards sollte das Gleichgewicht zwischen den Parteien hergestellt werden, um das ganze etwas spannend zu machen.

GRUPPE B:

1. ANWERBUNG:

Den Runnern wird einzeln von Skar, dem Leibwächter von Angela Sullivan, Bescheid gegeben (er ruft sie an, kommt zu ihnen

nach Hause, spricht sie auf der Straße an,...), dass ein lohnenswerter Job zu vergeben ist. Genaue Infos gibt es beim Treffen mit Mr. Johnson heute um 17.00. Treffpunkt ist der Stadtpark, wo sie von einem Lieferwagen abgeholt werden.

Um 17.15 Uhr kommt ein schwarzer Lieferwagen, der von Skar gesteuert wird, zum Treffpunkt. Sobald alle Runner eingestiegen sind (wer um 17.20 Uhr nicht da ist hat Pech gehabt, denn wer will schon derart unzuverlässige Runner?), fährt der Lieferwagen zum Haus von Marvin und Angela. Das Haus liegt in einer Oberschichtgegend, ist jedoch im Vergleich zu den anderen Bauten „normal“. Der Lieferwagen hält vor dem Haus und die Runner werden von Skar hineingeleitet. Innen ist das Haus zwar nicht luxuriös eingerichtet, aber doch deutlich über Mittleschichtniveau. Skar geleitet die Runner ins Arbeitszimmer von Marvin, in dem Angela die Runner schon erwartet (natürlich im Minirock und geschminkt bis zum geht nicht mehr). Angela spielt den Runnern nun sehr überzeugend vor, dass sie ihren Mann vermißt, der vor ein paar Tagen verschwunden ist. Die Runner sollen nun ihren Mann, den sie so sehr vermißt zurückbringen. Auch hier beläuft sich das Angebot auf 50.000 Nuyen, die auf 75.000 Nuyen verhandelbar sind mit wiederum 10.000 Nuyen im Voraus. Sie erzählt den Runnern, dass Shiawase glaubt ihr Mann sei mit einer wichtigen Erfindung geflohen, aber sie glaubt, daß ihr Mann wahrscheinlich entführt worden sei, weil ihr treuer und fürsorgender Mann ihr immer alles erzählt und sie nichts von irgendeiner Erfindung wisse (dabei hat ihr Mann seit einiger Zeit herausgefunden, dass sie einen Liebhaber hat und will deswegen alleine ein neues Leben bei einer neuen Firma anfangen). Den einzigen Hinweis den sie den Runnern mit auf den Weg geben kann, ist, daß sie einige Ungereimtheiten auf dem gemeinsamen Konto entdeckt hat. Seit ungefähr einem halben Jahr fehlen monatlich ungefähr 1.500 Nuyen auf ihrem Konto. Falls ein Runner auf die dumme Idee kommen sollte Angela anzumachen stellt sich Skar ihm in den Weg und verteidigt sie im Notfall bis zum eigenen Tod. Er läßt auch keine Beleidigungen oder Drohungen durchgehen. Die Runner sollten nun in Erfahrung bringen, wofür Marvin die 1.500 Nuyen verwendet hat. Die schnellste Methode wäre eine pas-



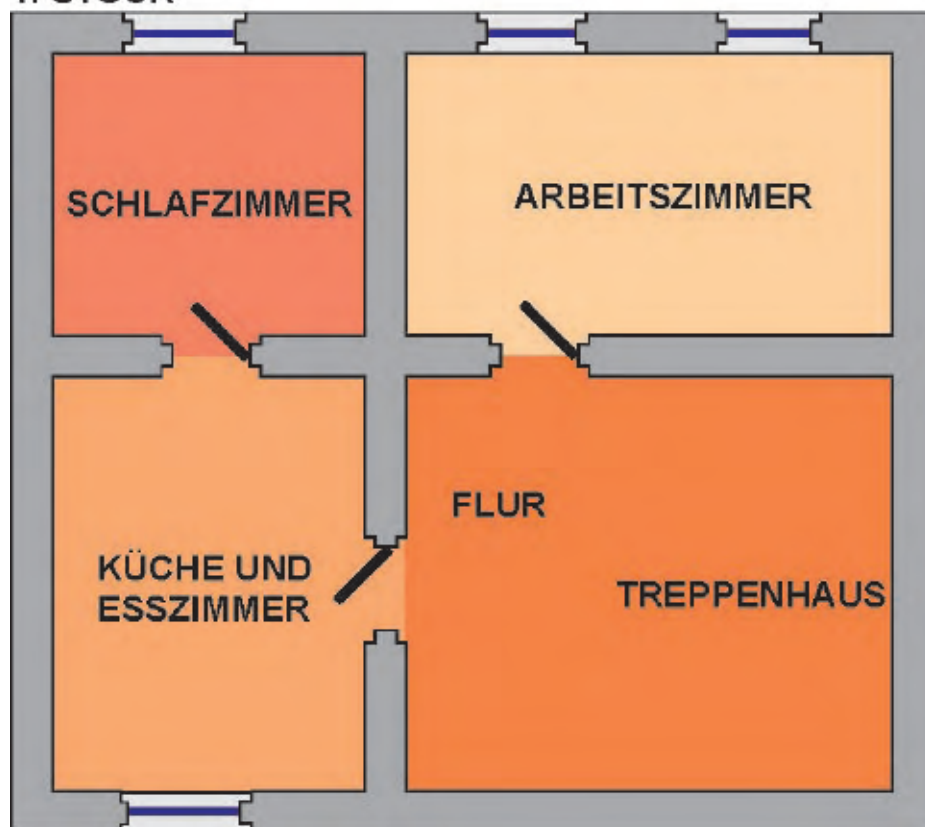
sende Connection, oder ein Besuch der Bank mit Angela, denn schließlich ist es ein gemeinschaftliches Konto. Haben die Runner keine entsprechende Connection (ein Waffenschieber tut's da nicht!) und kommen nicht auf die Idee mit dem Bankbesuch, so kann auch ein Decker die Infos besorgen, aber das dauert in jedem Fall länger! Falls alle Stricke reißen und die Runner gar nichts herausbekommen, so hilft ihnen Skar bzw. Angela weiter (das ist nur als Notlösung gedacht, damit die Gruppe wieder im Rennen ist, wenn auch an letzter Stelle). Der Zeitablauf sollte so geregelt werden, daß die Gruppe frühestens um 18.15 Uhr in der Kastanienallee auftauchen kann und das auch nur wenn sie besonders

Schrankwand ist ein Barfach, mehrere verschiedene Gläser und Flaschen und ein paar Bücher. Oben in der Küche/Eßzimmer ist ein Eßtisch und eine Kochnische mit Kühlschrank. Im Schlafzimmer steht ein Doppelbett, ein Schrank und ein Nachttischchen. Im Arbeitszimmer steht ein großer Schreibtisch unter dem Fenster, und an der Wand ein Aktenschrank. Welche Informationen die Runner dort finden hängt davon ab, ob Marvin Zeit hatte alles zu verräumen, oder nicht. Im Normalfall, also ohne Zwischenfall in der Kastanienallee, finden die Runner nur ein paar Zettel mit Telefonnummern, die schlampig in den Papierkorb gesteckt wurden. Die Telefonnummern ergeben jedoch keine weiteren Hinweise, da

Angestellten von Ares gehört (über diese Info bietet sich die Möglichkeit an, die Runner zum Lagerhaus zu locken, falls sie den Faden verlieren sollten; sie könnten zum Beispiel den Angestellten von Ares anrufen und anpeilen und anschließend bis zum Lagerhaus beschatten - genauer später). Falls Marvin und Gruppe A aus der Kastanienallee fliehen müssen, so hat Marvin keine Zeit mehr die Zettel wegzuschmeißen, sie liegen offen auf dem Schreibtisch, ganz oben ein Zettel mit der Nummer von Ares (rot unterstrichen!). Der Name „Ares“ steht über der Nummer.

Was passieren kann: Die Gruppe, die als zweites ankommt, hat unter Umständen nur die Nummern im Vidphon zur Verfügung. Bei der Überprüfung dieser Nummern taucht nur der Name von Roy Cook auf, der Rest sind Konzernnummern mit entsprechender Sicherheit. Falls das Vidphon bei der Schießerei zerstört werden sollte (es gibt ja schließlich Runner, die mit Granaten oder kiloweise C-12 um sich werfen), haben die Runner nur die Möglichkeit über eine Telefongesellschaft an die Nummern zu kommen.

1. STOCK



schnell gearbeitet haben!

2. IN DER KASTANIENALLEE:

Treffen die Runner auf Gruppe A, so bietet sich eine Verfolgung zu Marvins Unterschlupf an, ansonsten muß das Gebäude durchsucht werden. Im Vorgarten, Treppenhaus und Bad ist nichts besonderes zu finden (Spilleiterentscheidung über die genauen Gegebenheiten). Unten im Wohnzimmer ist ein Trideogerät, eine Sitzgruppe mit kleinem Tisch und eine Schrankwand. In der

Marvin sich nur dort bewerben wollte, die Telefonnummer von Ares ist nicht dabei. Untersuchen die Runner das Vidphon, so finden sie heraus, dass Marvin alle Nummern auf diesen Zetteln angerufen hat und zusätzlich zwei Nummern, die auf keinem der Zettel steht, die von Ares und die von Roy Cook. Versuchen die Runner nun herauszubekommen, wem die Vidnummern gehören, so finden sie problemlos den Namen „Roy Cook“ heraus und bei der anderen Nummer bestenfalls, dass sie einem

3. VERFOLGUNG VON MARVIN

Die Runner sollten sich nun an die Arbeit machen Informationen über die jeweiligen Aufenthaltsorte von Marvin herauszubekommen. Der erste Aufenthaltsort nach dem Abzug aus der Kastanienallee ist das Blockhaus von Marvin's Schulfreund Roy Cook. Infos über diesen Aufenthaltsort bekommen die Runner entweder durch eine Verfolgung oder über das Ausfindigmachen von Roy Cook's Zweitwohnsitz. Mit einer Beinarbeit von 10 erfahren die Runner es von Roy Cook. Eine anschließende Gebräuche (4) Probe mit 6 Erfolgen lässt sie den Zweitwohnsitz in Erfahrung bringen. Inwieweit die Runner von Connections Informationen über das Blockhaus bekommen, bleibt den Spilleitern überlassen, jedoch sollten sie nicht geschenkt werden, denn es muss nicht zu einem Zwischenfall im Blockhaus kommen!

Der nächste Punkt, an dem die Runner Marvin abfangen können, ist beim Treffen mit Ares, im Lagerhaus. Hier soll es zu einem Zwischenfall kommen, das heißt es sollte den Runnern ermöglicht werden dort aufzukreuzen. Sie haben schließlich die Telefonnummern und Zettel aus der Kastanienallee. Eine Information von einem Schieber,



oder einer anderen Connection könnte auch hier weiterhelfen, sollte jedoch als letzte Möglichkeit in Betracht gezogen werden (Falls es Gruppe B nicht möglich sein sollte im Lagerhaus aufzutauchen, was jedoch kaum möglich ist - sofern sich die Runner nicht gerade besonders anstellen - wird der Zwischenfall durch einen Shiawasetrupp durchgeführt. Die Gruppen bekommen in diesem Fall natürlich eine Rüge von ihren Auftraggebern!).

Nach der hoffentlich gelungenen Flucht von Marvin und Gruppe A (Ares und Co ist natürlich auch geflohen - jedoch nicht munitionssparend!) ist das Abenteuer recht frei gestaltet, denn den nächsten Unterschlupf bestimmt Gruppe A! Aus diesem Grund sind von diesem Unterschlupf keinerlei Beschreibungen oder Informationen in diesem Text, er muss also selbst gestaltet werden. Gruppe B und C können diesen Unterschlupf zum Beispiel ausfindig machen, wenn sie einen Runner aus der anderen Gruppe erkannt haben und nun Rückschlüsse ziehen, wo er sich verstecken würden oder dessen Connections anzapfen (je nach Bezahlung und Stufe wird die Connection dann das Versteck verraten, oder nicht). Kennen sich die Runner nicht, so kann das Versteck nur per Zufall (ein Runner aus Gruppe A versteckt sich bei einer seiner Connections, die jedoch einem Runner aus einer anderen Gruppe gegenüber loyaler ist) oder durch besonders gute Aktionen (anbringen eines Peilsenders an Marvin) ausfindig gemacht werden. Aber nicht verzweifeln, denn dieser Unterschlupf soll Gruppe A, genau wie das Blockhaus, die Gelegenheit bieten sich auszuruhen. Dasselbe gilt auch für Gruppe B und C, denn sie werden auch die eine oder andere Wunde abgekrigelt haben.

Nun zum Schluss: Dieser findet an einem von Gruppe A bestimmten bzw. von Ares festgelegten Ort statt. Auch hier müssen die örtlichen Gegebenheiten vorher festgelegt werden. Von diesem Treffen erfahren die Gruppen B und C auf jeden Fall, denn es stellt den Showdown dar. Kommen die Runner durch Hinweise auf die Verbindung mit Ares und können dann den Treffpunkt ausfindig machen, so können sie unter Umständen vor Gruppe A und Ares dort sein (hängt natürlich auch davon ab, wann Gruppe A dort aufkreuzen will!). Falls die Runner keine entsprechende Idee haben und dem Treffen nicht auf die Schliche kommen, bekommen sie einen Tipp von

einer Connection (wie üblich) - kostenpflichtig natürlich! Mit diesem Tipp haben sie jedoch nicht die Möglichkeit vor den anderen am Treffpunkt zu sein, sie platzen also mitten in die Verhandlungen.

So, den Rest machen jetzt eure Spieler, wobei es mehrere Möglichkeiten gibt:

- Gruppe B oder C ziehen sich zurück oder werden getötet: In diesem Fall sind sie aus dem Rennen und es gibt nur noch die anderen Gruppen. Ziehen sich die Gruppen B und C zurück, so hat Gruppe A ihren Auftrag erfüllt und Marvin ist in Sicherheit.
- Gruppe A wird getötet: Ares wird versuchen mit Marvin zu fliehen, gelingt die Flucht, so haben Gruppe B und C verloren (A natürlich auch).
- Ares wird eliminiert: Pech gehabt, das Spiel steht unentschieden und geht in die nächste Runde. Das sollte natürlich tunlichst vermieden werden, zum Beispiel mit passendem Nachschub, denn Ares hat viele Leute und noch mehr Munition.
- Marvin wird getötet: Gruppe A hat in diesem Fall versagt und kann nur noch versuchen die Akten, die Marvin bei sich hatte Ares zuzuschancen (20.000 Nuyen Belohnung). Für Gruppe B ist das Spiel noch offen, denn sie sollten zwar Marvin finden und zurückbringen, jedoch ist Angela nur an der Erfindung interessiert und gibt sich daher auch gerne mit den Akten ab. Bei Gruppe C ist es ähnlich, jedoch fällt die Prämie weg, die es für das Zurückbringen des lebenden Marvin gegeben hätte.
- Die Aktentasche wird zerstört: Damit sind die Daten über das Smartgun III - System futsch, der Auftrag ist jedoch noch nicht verloren/erfüllt, da Marvin der Konstrukteur des Systems ist und daher die Daten rekonstruieren kann.
- Marvin wird getötet und die Aktentasche zerstört (z. B. durch eine Antipersonenrakete oder einen Sixpack Handgranaten): In diesem Fall haben alle verloren. Gruppe A gelang es nicht Marvin zu beschützen, Gruppe B und C konnten die Erfindung nicht sicherstellen und Ares hat keinen neuen Mitarbeiter. Ares wird sich jetzt natürlich zurückziehen.

Neben diesen offensichtlichen Möglichkeiten gibt es sicher noch etliche andere, z. B. könnten die Runner ein gewaltlose Lösung finden, indem sie sich absprechen. Ja, ja,

diese Variante ist äußerst unwahrscheinlich oder eher unmöglich, daher haben wir sie auch nicht weiter ausgeführt, genau wie alle anderen möglichen/unmöglichen Lösungen, auf die irgendwelche abgespaceten Spieler kommen könnten. Falls bei euch solche Verrückten mitspielen, die sich nicht an das Schema halten, gibt es nur eins: Lasst euch selber was einfallen!

GRUPPE C:

1. ANWERBUNG:

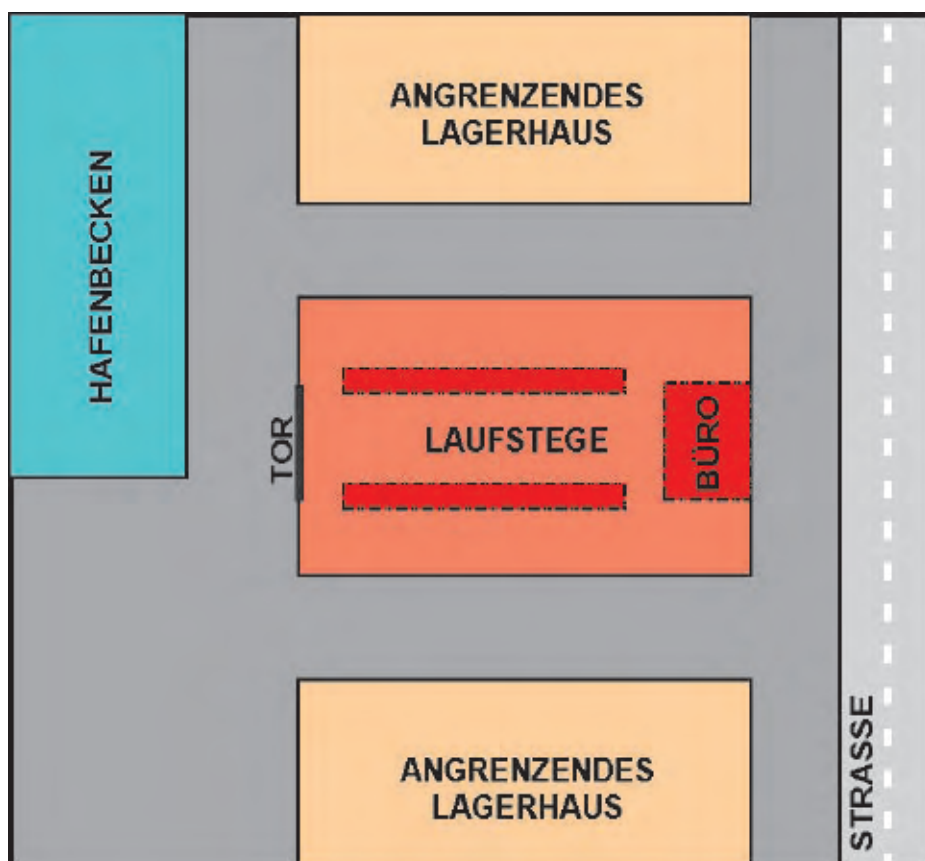
Gruppe C wird per Email oder Telefonanruf (kein Bild!) ein lukrativer Run offeriert. Falls sie Interesse haben, sollen sie um 16.00 Uhr in die Bar Blue Moon kommen.

In der Bar wartet seit 15.45 Uhr Henry Svenson, der Sicherheitsbeauftragte von Shiawase. Um 16.15 Uhr spricht er die Runner an und bitte sie sich zu ihm an den Tisch zu setzen. Die Runner werden kurz darüber informiert, dass ein Angestellter sich mit einem Prototypen abgesetzt hat und er zurückgeholt werden soll (natürlich mit dem Prototypen). Die Bezahlung beläuft sich hier auf 50.000 Nuyen für den Prototypen und 25.000 Nuyen für den Angestellten (tot gibt's bloß 15.000 Nuyen). Als Vorschuss gibt's auch hier 10.000. Sind die Runner soweit einverstanden gibt Svenson ihnen folgende Informationen:

Der Entführte oder Geflüchtete heißt Marvin Sullivan und ist Angestellter der Firma Shiawase. Nun bekommen die Runner noch die Adresse der Sullivans und gefälschte Ausweise von Shiawase, die allerdings keiner konkreten Überprüfung standhalten. Schließlich weist Svenson die Runner an sich unverzüglich an die Arbeit zu machen. Achtung es gibt keine Informationen über das Smartgun III System!

MARVIN'S ARBEITSPLATZ

Als erstes sollten sich die Runner Marvins Arbeitsplatz anschauen. (ihnen wird nur der Schreibtisch gezeigt und nicht der Entwicklungsort des Smartgun III Systems). Auf dem Schreibtisch ist nichts zu finden außer Bleistiften, Kugelschreibern und Papier, auf dem zum Teil Berechnungen zu finden sind. Die einzige Informationsquelle ist der Papierkorb, in dem sich ein zum Teil bekritzelter Zettel befindet. Auf diesem Zettel befindet sich die durchgepauste Adresse von Marvins gemietetem Haus, da Marvin sich diese vorsichtshalber auf einem Zettel, der über



letzterem lag, notiert hat. Die Durchsuchung des Computers ergibt keine Hinweise über den Aufenthaltsort von Marvin, jedoch lassen sich mit einer Computerprobe (8) Informationen über die Entwicklung finden (es sollte jedoch dabei kein Firmenangestellter zuschauen!). Gelingt dem Charakter anschließend eine Cybertechnologieprobe (5), so erfährt er, dass es sich bei der Erfindung um eine Feedbackschleife handelt, die Informationen über ein Induktionspad an die Augen weiterleitet (siehe SR III Buch). Eine andere Informationsquelle ist, wie bei Gruppe B der Zahlungsverkehr von Marvin. Mit einer geeigneten Connection bekommen die Runner die Kontoauszüge von Marvin und können nach gelungener Intelligenzprobe (6) feststellen, daß seit 6 Monaten monatlich 1500 Nuyen an einen gewissen John Carrigan überwiesen worden sind. Kriegen die Runner nun dessen Adresse heraus, so können sie durch freundliches Nachfragen, Bestechung oder Drohungen, in Erfahrung bringen, dass Marvin ein Haus in der Kastanienallee gemietet hat. Fragen die Runner bei Angela nach, so bekommen sie keine Informationen von ihr, denn schließlich weiß sie ja gar nicht wo Marvin ist und außerdem will sie ja nicht, dass Shiawase ihn findet. Sie spielt

nun wieder die verstörte Ehefrau und versucht Informationen aus dem Runnern herauszubekommen, die sie dann an Gruppe B weiterleiten kann. Falls die Runner zu aufdringlich werden sollten, oder gar versuchen durch Gewalt oder Entführung an Informationen zu kommen, so wird Angela ein Notsignal mit Peilsender aktivieren, der Skar und Gruppe B unverzüglich zu ihrem derzeitigen Standort führen wird. Falls die Gruppe C auf keine der Informationsquellen stoßen sollte, bietet sich hier als Notlösung ein Tip von Henry Svenson an, der die Runner mit einem gewaltigen Anschiss wieder in die richtige Richtung schickt.

2. KASTANIENALLEE

Informationen gibt es in der Kastanienallee, wie bei Gruppe B beschrieben: Ein paar Zettel mit Telefonnummern und gespeichert Nummern im Vidphon. Falls die Runner nicht auf die Spur von Roy Cook oder Ares stoßen, so kriegen sie die entscheidenden Infos von Shiawase, wie zum Beispiel, wann und wo das Treffen stattfindet, oder die Lage des Blockhauses. Wie die Runner den Unterschlupf von Marvin und Gruppe A nach dem Lagerhaustreffen ausfindig machen, bleibt ihnen überlassen.

Was Passieren kann: Treffen die Runner

auf Gruppe A, so bietet sich eine Verfolgung zu Marvins Unterschlupf an, ansonsten muß das Gebäude durchsucht werden. Falls hier Gruppe B und C aufeinandertreffen, so können sie sich entweder verbünden, sich gegenseitig umbringen (unserer Meinung nach am wahrscheinlichsten) oder sie können sich schlicht und einfach ignorieren.

3. VERFOLGUNG VON MARVIN

Da die Verfolgung hier genauso oder zumindest fast genauso abläuft, wie bei Gruppe B, waren wir ganz einfach zu faul alles noch mal abzutippen. Lest also einfach den entsprechenden Teil von Gruppe B nochmals und denkt euch ein C statt ein B. Das Abenteuer ist ab hier eh sehr frei gestaltet, so dass ab hier eh keine Einzelheiten mehr aufgeführt werden können.

ERGÄNZUNGEN:

Sollten irgendwelche Runner nicht erscheinen wollen, so werden ihnen unverbindlich 1000 Nuyen geboten, wenn sie zu dem Treffpunkt kommen. Das sollte die Runner schon anlocken, aber vielleicht werden sie auch mißtrauisch, in jedem Fall aber werden sie verwirrt! Die Bezahlung beläuft sich, wie gesagt, auf 50.000 bis 75.000 Nuyen. Sofern der Spielleiter/die Spielleiter einverstanden ist, ist es auch möglich, statt dem Geld Cyberware oder Bioware zu erhalten, eventuell sogar das Smartgun III System.

PERSONENLISTE:

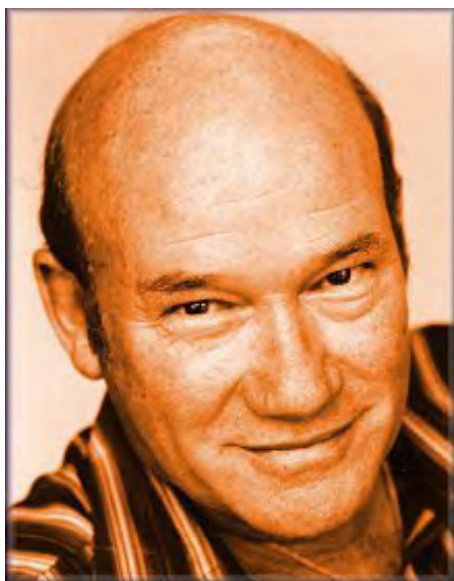
MARVIN SULLIVAN

(falscher Name Leroy Miller):

Stellvertretender Abteilungsleiter in der Cyberware-Forschungsabteilung der Firma Shiawase Corporation. Marvin ist 49 Jahre Alt und ca. 1,82m groß. Er wiegt ungefähr 72kg. Er hat braune Augen und braune Haare.

SPIELWERTE

Konstitution	3
Schnelligkeit	4
Stärke	2
Intelligenz	6 (8)
Willenskraft	4
Charisma	3
Reaktion	5 (6)



Initiative 6+1W6
 Kampfpool 8
 Karmapool 2

AKTIONSFERTIGKEITEN:

Gebräuche (Konzern): 4 (6), Computer: 5, Elektronik: 6, Unterricht: 4, Pistolen: 4, Biotech: 6

WISSENSFERTIGKEITEN:

Cybertechnologie: 10, Physik: 4, Chemie: 3, Medizin: 8

CYBERWARE:

Chipbuchse 0,2
 Enzephalon Stufe IV 1,75
 Datenbuchse 0,2
 Wissenssoftverbindung 0,1
 Gesamtverlust 2,25

AUSRÜSTUNG:

Kleidung von Vashon Island 3/2, Aktenkoffer 8/6, Colt Manhunter 16(S), 3 Magazine reguläre Munition, HM 9M mit Lasermarkierer, Laptop mit Satellitenanschluss, Armtelefon

BEINARBEIT:

- 2 Marvin Sullivan ist der richtige Name
- 3 Verheiratet mit Angela Sullivan
- 4 Arbeitet bei Shiawase
- 5 Stellvertretender Abteilungsleiter in der Cyberware-Forschungsabteilung
- 6 Schleust Monatlich 1.500 Nuyen von seinem Konto ab
- 7 Diese 1.500 Nuyen gehen auf ein Konto von John Carrigan

- 8 Er ist von Shiawase geflohen und hat einen Prototypen gestohlen
- 9 Er weiß, dass er von seiner Frau betrogen wird
- 10 Er hat einen alten Schulfreund, Roy Cook, dem er alles anvertraut
- 15 Bei dem Prototypen handelt es sich wahrscheinlich um ein Smartgun III System

ANGELA SULLIVAN:



Seit 30 Jahren mit Marvin Sullivan verheiratet, 1,75m groß, dunkelblond, grüne Augen und verdammt gut aussehend. Da Marvin sehr lange und hart arbeitet hat sie sich seit längerer Zeit einen Verehrer zugelegt. Da Marvin nun trotz der Erfindung nicht weitergekommen ist, ist Angela endgültig davon überzeugt, dass er ein Versager ist.

SPIELWERTE

Konstitution 3
 Schnelligkeit 4
 Stärke 3 (6)
 Intelligenz 5
 Willenskraft 4
 Charisma 6 (8)
 Reaktion 4
 Initiative 4+1W6
 Kampfpool 6
 Karmapool 1

AKTIONSFERTIGKEITEN:

Pistolen: 4, Karate: 8, Verführen: 6, Gebräuche (Straße): 4 (6), Diplomatie: 5, Auto: 3

WISSENSFERTIGKEITEN:

Haushalt: 4, Kochen: 1, Yoga: 3

ADEPTENKRÄFTE:

Zerschmetternder Hieb M
 Gesteigertes Attribut Stärke +3
 Todeskralle 5
 Essenz 6

AUSRÜSTUNG:

Tres Chic Kleidung, Handtelefon, Schlagring (+2 Powerniveau), Fokus Charisma steigern (Goldene Brosche, erhöht Charisma um 3), Ares Predator 15(S) mit 3 Magazinen (reguläre Munition)

HENRY SVENSON:



Sicherheitsbeauftragter der Shiawase Corporation. Er ist arrogant und rücksichtslos und hat sich mit diesen Eigenschaften in der Firma hochgearbeitet. Er ist 36 Jahre alt, 1,89m groß und wiegt ungefähr 89kg. Er hat lange dunkelbraune Haare, zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden, rote Augen (Cyberaugen).

SPIELWERTE

Konstitution 5 (7)
 Schnelligkeit 5 (9)
 Stärke 6
 Intelligenz 4
 Willenskraft 5
 Charisma 5
 Reaktion 4 (14)
 Initiative 14+3W6
 Kampfpool 9
 Karmapool 3



AKTIONSFERTIGKEITEN:

Pistolen: 7, Auto: 6, Maschinenpistolen: 7, Verhör: 6, Rotormaschinen: 6, Wurfaffen: 4, Heimlichkeit: 4, Gebräuche (Sicherheit): 5 (7), Cyberimplantatwaffen: 6, Elektronik: 5

WISSENSFERTIGKEITEN:

Sicherheitsprozeduren: 10, Konzernsicherheit: 10

CYBERWARE:

Cyberaugen 0,2
(Infrarot, Blitzkomp., Restlicht)
Dermalpanzerung (2) 1
Nagelmesser einziehbar 0,2
Reflextrigger 0,2
Reflexbooster (2) 3
Smartgun II 0,5

BIOWARE:

Muskelverstärkung (4) 3,2
Essenzverlust 5,1

AUSRÜSTUNG:

Kleidung von Vashon Island 3/2, Aktenkoffer 8/6, Colt Manhunter 16(5), 3 Magazine reguläre Munition HM 9M mit Lasermarkierer, Laptop mit Satelliten-Anschluss, Armentelefon

BEINARBEIT:

- 2 Sicherheitsbeauftragter der Firma Shiawase
- 3 Ein sehr gefährlicher Man
- 4 Er ist sehr vercybert
- 5 Arbeitet zur Zeit an der Wiederbeschaffung eines geflohenen Mitarbeiters
- 6 Soll einen Prototypen zurückbringen
- 7 Er hat eine Gruppe Runner angeheuert
- 8 Bei dem Mitarbeiter handelt es sich um Marvin Sullivan
- 15 Bei dem Prototypen handelt es sich angeblich um ein Smartgun III System

SKAR:

Skar ist der Leibwächter, der Angela von Yamatetsu zugeteilt worden ist. Er ist ein Ork, 1,96m hoch, stämmig und wiegt 107kg. Er hat ein ungepflegtes Äußeres, Stoppelbart, Herman Monster Frisur, braune, kurze Haare und ein typisches Orkgesicht.

SPIELWERTE

Konstitution 10 (14)
Schnelligkeit 6 (15)
Stärke 7 (9)
Intelligenz 5 (7)
Willenskraft 6
Charisma 2
Reaktion 5 (25)
Initiative 25+6W6
Kampfpool 13
Karmapool 4

AKTIONSFERTIGKEITEN:

Pistolen: 7, Auto: 6, Maschinenpistolen: 7, Schwere Waffen (LMG): 6 (8), Wurfaffen: 4, Heimlichkeit: 4 (8), Gebräuche: 4, Cyberimplantatwaffen: 6, Athletik: 4 (8)

WISSENSFERTIGKEITEN:

Sicherheitsprozeduren: 5, Taktik kleiner Einheiten: 7, Waffentheorie: 6

CYBERWARE:

Move by Wire System (4) 3,23
Cyberschädel 0,38
verstärkte Panzerung - 8/8
Panzer am Kopf, insgesamt +1/+2
2x Cyberarm Gyrostabilisator 0,75
6 Punkte Rückstoßkompensation
2x direktes neurales Interface 0,05
2x Halbnatürlicher Überzug -
2x erhöhte Stärke +3 pro Arm -
insgesamt +1 Stärke
2x Cyber Squirt -
Smartverbindung II 0,25
Dermalpanzerung (2) 0,5
Schädelbombe (Flächenbombe) -
8T Schaden, wenn Skar stirbt
Essenzverlust 5,96

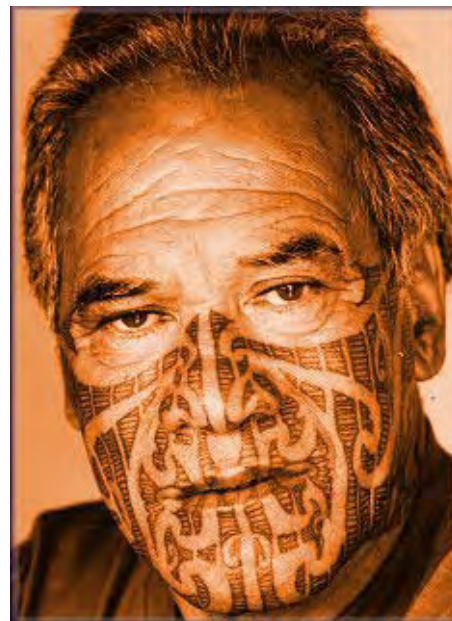
BIOWARE:

Thrombozytenfabrik 0,4
Orthoskin (3) 1,5
Hyperschilddrüse 1,4
Zerebralbooster (2) 0,8
Schadenskompensator (9) 1,8

AUSRÜSTUNG:

Mittlere Sicherheitsrüstung 6/5 im Kampf mit Helm +1/+2 (Gesamt 9/10, Kopf 10/12) Ingram Valiant mit 100(S) Standardmunition 6 Magazine, Schockpolster, Gasventil IV, Smartgunverbindung, zwei MPs HK 227 mit Standardmunition, Gasventil IV, Smartgunverbindung, vier IPE Offensivgranaten, Ares Predator mit Standardmunition

JOHN CARRIGAN:



John ist ein Makler und vermietet bevorzugt die Bruchbuden in seiner Nähe an zwielichtige Gestalten, die zahlen und nicht gefragt werden wollen. Vor seinem Büro lungert meistens eine Strassengang herum, nämlich seine! Hier läßt sich ein kleiner Zusammenstoß arrangieren, um Gruppe B oder C etwas zu schwächen oder zu beschäftigen, wenn dies notwendig werden sollte. Die Ganger sollten daher so angepasst werden, daß sie kein allzu großes Hindernis darstellen.

ROY COOK:

Roy ist ein alter Schulfreund von Marvin. Er stellt Marvin lediglich die Blockhütte zur Verfügung, ansonsten spielt er hier keine Rolle. Bei Gebräuche (4) Probe mit 6 Erfolgen erfahren die Runner die Lage der Blockhütte, ansonsten erfahren sie nur seine normale Wohnadresse.

ABSPANN

So, das wahr's. Wir wünschen euch viel Spaß mit unserem Abenteuer. Bei Fragen und Anregungen schickt einfach eine Mail an: nova@fagamo.de oder an sparky@fagamo.de

[stefan krause und florian werunsky]

[www.fagamo.de]



FALSCHER ERINNERUNGEN

- EINE ASTRA 19 KURZGESCHICHTE -

<Download Newsflash 1990 - 2689>

<1990-2200/> Es wurden aufgrund der Überbevölkerung und der drohenden Nahrungsmittelknappheit Forschungen bezüglich des Lebens auf anderen Planeten eingeleitet. Zeitgleich wird die Krise noch durch die nun seit langem anhaltende Dürre in Afrika verschlimmert. Es verdursten und verhungern dort etwa 46 % der Bevölkerung. Europa wird daher von einer großen Flüchtlingswelle aus Afrika erfasst, was zu großen Unruhen im Land führt. Als diese eskaliert greift Europa mit Hilfe der USA und Asien hart gegen die afrikanische Rebellenarmee durch.

Die Wissenschaft schläft dennoch nicht. Die erste Forschungsstation „Eirene 3“ wird auf dem Mars eingerichtet. Etwa 30 Jahre später entdeckte Carl Newman die kalte Fusion, wodurch der erste interstellare Verkehr ermöglicht wurde. Zwölf Jahre später wird Astra 1 auf dem Mars gebaut und zeitgleich mit 5000 Menschen besiedelt. Untersuchungen des Marses ergaben einen wichtigen Fund. Es wurde ein Rohstoff entdeckt, der in etwa den 1000-fachen Energiegehalt des auf der Erde vorkommenden Urans enthält. Dieser Stoff wird kurzerhand Astranium getauft. Forschern gelingt es dadurch eine künstliche Photosynthese zu entwickeln, um Sauerstoff auf dem Mars zu bilden. Dieser wird vorerst durch ein Energiefeld, das wie eine Käseglocke über Astra 1 gelegt wurde, gehalten.

Durch das wertvolle Astranium und die nötige Technik hat der Sturm auf den Mars begonnen. Nach etwa fünf Jahren sind es bereits insgesamt 15 Astras, die auf dem Mars errichtet wurden. In Ihnen können nun schon mehrere Millionen Menschen leben.

Der durch die gnadenlose Überbevölkerung ausgelöste 3. Weltkrieg macht die Erde unbewohnbar. Eine riesige Flüchtlingswelle schwappt aus diesem Grund Richtung Mars. Es hat nun etwa 80 Jahre gebraucht, bis die Wissenschaft soweit war das Astranium nutzen zu können, um die Energiefelder der Astras als künstliche Atmosphäre um den kompletten Mars zu legen. Jahre später ist der Sauerstoffgehalt auf dem Mars nun größtenteils atembar. Es gibt inzwi-

schen 26 Astras.

<2201-2350/> Der Wohlstand aller breitet sich auf dem Mars aus. Forschungen werden jedoch weiterhin ins All und auf die Erde geschickt. Von der Erde gibt es Rückmeldung, dass diese vorerst vollkommen unbewohnbar ist. Des weiteren gelingt es der Wissenschaft die Temperatur des Marses auf ein positives Niveau zu heben. 26% der Oberfläche des Marses können nun als fruchtbares Ackerland eingestuft werden.

<2351-2400/> Eine Astraniumknappheit löst auf dem Mars Kriege aus, bei denen die Astras 1, 2, 3, 4, 5 und 10 ausgelöscht wurden. Astra 7 und 9 befinden sich immer noch mit Astra 19 im Krieg.

<2401-2689/> Die einzelnen Interessensgruppen ringen um die Macht auf dem roten Planeten. Im Jahre 2689 hat sich die Lage immer noch nicht beruhigt und der Krieg tobt weiterhin im Outland. Ein Ende ist noch nicht in Sicht.

</Download Ende>

Was soll ich denn sagen? Auch wenn Astra 19 eine verdammte Stadt ist, dachte ich, dass dies ein Tag wie jeder andere werden würde. Morgens aufstehen, zehn Stunden den Bürostress über mich ergehen lassen, Abends in eine Kneipe gehen, eine Frau abschleppen und diese die halbe Nacht durchvögeln. Wäre doch nicht zuviel verlangt gewesen. Aber nun stecke ich wohl schon tiefer in der Scheiße, als je zuvor...

Gut, ich wachte mit erheblichen Kopfschmerzen auf. Das war ich jedoch fast schon gewohnt. Irgendwann muss man ja schließlich den Preis für eine durchzechte Nacht bezahlen. Sie waren zwar schlimmer als jemals zuvor, aber ein paar Tabletten später waren sie derart abgestumpft, dass ich nur noch ein leichtes Pochen unterdrücken musste. Ansonsten verlief am Anfang noch alles nach Plan. Bis zu dem Zeitpunkt, als ich mich auf den Weg zur Arbeit machte. Ich lebte in einem riesigen Komplex des Konzerns Tedron, der die Waffen für den Krieg von Astra 19 mit den Astras 7 und 9 herstellte. Eigentlich ein recht lukratives Geschäft. Doch so ganz erfüllt war ich mit meiner Arbeit dennoch nicht. Buchhaltung

ist eben eine Menge Papierkram. Aber ich dachte eben, dass ich dies auch nicht ewig machen würde. Und ich sollte recht behalten.

Der Komplex bestand aus einem Wohnflügel, in dem außer den Lebensräumen der Mitarbeiter auch Restaurants, Kneipen, Discos und einige Geschäfte untergebracht waren. Tja, das Geschäft mit den Waffen florierte eben, und wenn es der Firma gut geht, geht es den Mitarbeitern ebenfalls gut.

Doch nun zurück zum Thema. Der zweite Flügel bestand zum größten Teil aus Büroräumen. Hier konnte man von Buchhaltern über Ingenieure bis hin zu den Chefs selbst alles finden. Männlich, wie auch weiblich. Im dritten und größten Flügel waren die Konstruktionshallen, sowie das Lager untergebracht. Der Wohnkomplex war mit dem Konstruktionsgebäude über den Büroteil miteinander verbunden. Mein Büro selbst lag dann doch recht nah bei den Produktionshallen. Aber durch die fabelhafte Schallisierung hatte ich es doch ruhig und gemütlich. Ich war nicht einmal traurig, dass ich kein richtiges Fenster hatte. Von hier aus hätte man doch sowieso nur Dreck gesehen. Dreck und die Häuser, die darin versanken. So habe ich mir eben einen Visomat gekauft. Täglich konnte ich mit diesem „Fenster“, in dem ein flacher Bildschirm integriert war, eine andere Aussicht genießen. Die Palette umfasste Landschaften wie Meere, Wälder, Seen, Wiesen und noch vieles mehr. Alles in Echtzeit mit realistischem Wind gehalten und mit sonstigen Spielereien wie Tieren verziert. vollkommen animiert natürlich.

Mein Büro selbst war sehr aufgeräumt. Ohne Ordnung wäre mein Job auch unmenschlich schwer gewesen. Aber so hatte ich ihn so gut wie immer fest im Griff. Nur manche, wichtige Buchungen hielten mich dennoch auf Trab. Nicht immer muss man wissen, woher so manches Geld kam. Mehr wurde mir auch nie gesagt. Man wird hier das Getriebe wohl schon genug geschmiert haben. Ist ja auch egal. Dies gehört schließlich auch nicht zu dieser Geschichte.

Ich war also gerade dabei meine Keycard



durch den Prüfer an der Tür zu ziehen, als Sie in mein Leben trat. Gut, sie war nicht unbedingt eine Schönheit, aber sie hatte dennoch das gewisse Etwas. Eine Art innere Schönheit. Sie trug eine hellbraune Lederhose und einen weißen Rollkragenpullover. Ihr schulterlanges, schwarzes Haar lag glatt an den Kopf an. Eine Hornbrille zierte die Stupsnase.

Gehetzt ging diese Frau durch das Gangstück zu meiner linken direkt auf mich zu. Ich dachte schon, dass sie mich wohl nicht bemerken würde, doch plötzlich stand sie fast schon erschrocken vor mir. Sie strahlte eine innere Unruhe aus, so als ob sie handeln müsse, aber nicht wusste wie. Sie starrte mich weiterhin an, als sie plötzlich zu lächeln begann und die letzten Schritte auf mich zukam. Diese Bewegungen... So geschmeidig und elegant... Ich war immer noch in meinen Gedanken versunken, was ich am liebsten mit ihr angestellt hätte, als sie mir mit ihrer hoherotischen Stimme ins Ohr hauchte: „So sieht man sich wieder. Hast dich ja gut versteckt. Ich würde dir raten dich nicht ruckartig zu bewegen. Tu einfach, was ich sage und ich jage dir dafür keine Kugel durch den Kopf. Und nun machen wir uns auf den Weg nach draußen. Falls uns jemand fragt, wo wir denn hingehen, sagst du, dass deine arme Mutter in einem öffentlichen Krankenhaus im Sterben liegt. Ich als dein derzeitiger Betthase werde dich begleiten. Hast du das verstanden?“ Dabei drückte Sie mir etwas metallisch hartes an meinen Brustkorb. Mit einem kurzen Blick konnte ich noch feststellen, dass dies tatsächlich eine Knarre war. Keine Ahnung, wo sie diese nun hergezaubert hatte, aber das war im Endeffekt ja auch egal.

Meine Kehle war wie zugeschnürt, aber dennoch, wohl aus meinem Überlebensinstinkt heraus, nickte ich. „Gut, dann setz dich in Bewegung. Und versuch nicht mich zu verarschen. Glaub mir, ich bin um einiges schneller geworden.“ Scheiße, ich hatte gar nicht vor mich in irgend einer Art falsch zu verhalten. Ich hänge schließlich an meinem Leben. Also versuchte ich mich, so gut wie es mir möglich war, in Bewegung zu setzen. Meine Beine waren wie Wackelpudding. Doch irgendwie schaffte ich es dennoch. Nach ein paar Schritten klappte es sogar wieder einigermaßen. Ich hatte auch keine Zeit mehr mich mit meinen Beinen zu beschäftigen. Meine Gedanken rasten wirr

durch ein eigens geschaffenes geistiges Nirvana. Sie kennt mich, doch woher? Wer ist sie? Was will sie von mir? All meine Gedanken waren noch von geistigen Flüchen unterlegt, die ich hier lieber nicht aufzähle. Jugendschutz und so...

Aber das änderte nun auch nichts an meiner Situation. Gut, ich habe es kapiert, ich bin hier der Angeschissene. Doch eines irritierte mich. Wieso war denn niemand da, der versuchte uns aufzuhalten? Alles lief wie am Schnürchen. Wohl perfekt geplant und noch im Voraus die richtigen Wachen bestochen? Naja und so war nun auch mein letzter Strohalm, an den ich mich klammern wollte dahin, als wir das Gebäude verließen und direkt auf einen schwarzen Kombi zusteuerten. Sofort als wir unter dem schützenden Dach herausgetreten waren peitschte mir eine Mischung aus Schnee und Regen ins Gesicht. Heute ging wohl auch alles schief. Nicht einmal diese verdammten Wettertürme, die in komplett Astra 19 für das bestehende Wetter zuständig waren, funktionierten heute. Anstatt dass sie wie vorausgesagt für klaren Sonnenschein, vermischt mit einer milden Brise, sorgten, schufen sie diesen Dreck.

Aber was solls? Kurz darauf wurde ich eh in den Kombi gestoßen. Noch ein kleiner Nadelstich in den Hals und schon war die Welt um mich herum nur noch ein schwarzes, tiefes Loch, in das ich endlos hineinzufallen drohte.

„Er wacht auf“, war das erste, was ich nach einem kurzen dämmerigen Übergang in das Reich des Lichts hörte. Die Kopfschmerzen hatten erneut eingesetzt und waren durch die Lampe, die auf mein Gesicht gerichtet war nicht gerade besser geworden. Ich saß gefesselt auf einer Art elektrischen Stuhl. Von meiner restlichen Umgebung konnte ich außer der Lampe nur noch erkennen, dass ich allem Anschein nach in einem Lagerhaus war und drei schattenhafte Gestalten vor mir standen. Einer von Ihnen war wohl ein Zwerg, denn er war kleiner als die anderen. Er war auch derjenige, der nun zu mir sprach: „Ich sag dir das jetzt nur einmal. Wir werden dir nun dein richtiges Leben zurückgeben. Es könnte etwas schmerzhaft werden, aber es wird schnell vorbei sein. Vertrau mir einfach.“ Wohl noch etwas übermütig von der Droge, die mir gespritzt worden war, bäumte ich mich auf und schrie: „Was für ein verdammtes richtiges Leben? Von was faselst du da?

Mein Name ist Brad Austin und ich bin bei Tedron für die verdammte Buchhaltung zuständig. Also lasst mich frei und gebt mir dieses beschissene Leben zurück!“ „Jetzt beruhige dich.“, sprach eine sanfte, mir wohl bekannte Stimme. „Du bist nicht Brad Austin. Sie haben dir das nur erzählt. In Wahrheit ist dein Name Bob Lee. Als sie dich damals gefangen nahmen hattest du den Auftrag wichtige Dokumente aus deiner Firma zu klauen. Sie erkannten, dass sie dich nicht einfach ausschalten konnten, ohne an die Hintermänner zu gelangen. So haben sie dich einer Gehirnwäsche unterzogen und dich so lange bei ihnen als Schläfer eingesetzt.“ „Nein, das stimmt nicht! Ich bin in der Firma aufgewachsen. Man hatte meinen Intellekt erkannt und mich deswegen so gefördert. Ich habe mir das alles selbst aufgebaut!“ Obwohl ich vollkommen aufbrausend gewesen bin, blieb sie ganz ruhig: „Glaub mir doch. Alles Erinnerungen, die sie dir eingepflanzt haben. Nichts davon ist real. Oder kannst du mir sagen, wie deine Eltern heißen?“

Ich wollte ihr die Antwort wie aus der Pistole geschossen entgegenschleudern, doch selbst als ich tief in meinem Geist nachforschte wollte es mir nicht einfallen. „Na siehst du. Und nun sei brav. In ein paar Minuten wirst du dich wieder an alles erinnern können.“ Nachdem die Frau diese Worte gesprochen hatte machte sich der Zwerg an der Maschine zu schaffen. Ich hatte zwar immer noch einen ungeheuren Unwillen, dass sie dies durchführen wollten, aber ich wehrte mich nicht mehr. Für mich war eher eine Welt zusammengebrochen. Oder was denkst du, was passieren würde, wenn jemand dir beweist, dass alles, was du glaubst bisher erlebt zu haben, nicht existent ist? Ich jedenfalls war durch den Beweis sogar einigermaßen geschockt. Ich bekam nicht einmal mit, wie die Maschine in Gang gesetzt wurde. Das Ganze habe ich dann wohl erst bemerkt, als es zu spät war. Ich spürte förmlich, wie sie in meinen Geist eindringen und manche Bereiche umschrieben. Erinnerungen verblassten, dafür traten an Ihre Stelle eine Vielzahl an aufregenden Neuen.

Ich konnte mich erinnern diesen Auftrag durchgeführt zu haben. Beweise für Schmiergelder, die Tedron eingesackt hatte um der Armee von Astra 7 fehlerhafte Waffen zu liefern. Als nächstes sah ich, wie ich geschnappt wurde. Danach schrie ein wirk-



lich fetter Kerl auf mich ein. Irgendein höheres Tier. Schien zur Armee zu gehören. Als nächstes erneut eine solche Maschine, wie ich sie gerade benutzen durfte, und dann nichts neues mehr. Die Entführung aus den Firmenhallen von Tedron und meine Reise hierher. Als die Prozedur abgeschlossen war wurde ich abgeschnallt. Ich stieg zwar noch etwas wackelig auf den Beinen, jedoch als neuer Mensch, von diesem Gerät. Ich erinnere mich. Ich war immer schon Bob Lee. Irgendwie war ich sogar davon überzeugt, dass ich selbst in meinem Unterbewusstsein immer Bob Lee gewesen war. Ich war zurückgekehrt.

In den nächsten Tagen passierte nichts Aufregendes. Ich konnte mich erinnern, dass die drei mein Team waren, mit denen ich so manch lukrativen Auftrag durchgeführt hatte. Morris der Zwerg war ein wahres technisches Genie. Er hatte zum Beispiel auch die Maschine gebaut, mit der sie mir mein Wissen zurückgegeben hatten. Nachdem ich erfahren hatte, dass das meiste Zeug in dem Gerät nicht Originalbauteile, sondern irgendwelche Ersatzdinger waren, war ich schon etwas sauer auf ihn. Wie konnte er mich denn so als Versuchskaninchen missbrauchen?

Der zuvor noch recht verschwiegene Elf hieß Boris. Er sagte auch sonst recht wenig, was ihn auch irgendwie sympathisch machte. Er war unser Sportsmann. Die Mauern, die er nicht überwinden konnte, mussten erst gebaut werden.

Und dann war da noch Sarah. Sie war die „Diebin“ und sie beherrschte ihren Beruf perfekt. Kein Schloss, das sie nicht knackte, keine Taschen, die sie ohne das Wissen des Besitzers umstülpte. Was sie noch interessanter machte war, dass sie mit mir das Bett teilte. So habe ich auch noch ein paar interessante Nächte erlebt, wenn du verstehst, was ich meine...

An den Tagen erzählte mir die Gruppe, was passiert war, als sie mich verloren hatten. Sie erzählten von der Suche und dem anschließenden Befreiungsplan. Nichts Aufregendes für meinen neuen Geschmack. Und so vergingen drei Tage. Ich hatte mich wieder so richtig eingelebt, als ich in der dritten Nacht unsanft von Morris geweckt wurde.

Ich bemerkte sofort, dass ich in meinem Bett relativ viel Platz hatte. Sarah war nicht da. Als sich meine Augen an das Licht, das der Zwerg eingeschaltet hatte, gewöhnt

hatte, sah ich auch den besorgten Ausdruck in seinem Gesicht. „Was ist passiert Morris?“ Ich sah, wie er versuchte wie die Katze um den heißen Brei zu schleichen. „Sag es mir Morris, was ist passiert!“, schrie ich ihn förmlich an. „Sie haben sie Bob. Sie haben Sarah verdammt noch mal entführt.“ „Wer?“ „Die Bloodhounds.“ Ah, ich erinnerte mich. Die Bloodhounds waren eine kleine Schlägergruppe, die sich im Untergrund verschanzt hatten. Wir sind ihnen öfter auf den Nerven rumgetrampelt... Hmm... War das die Bestrafung dafür? Ich wusste, dass sie vollkommen schlecht organisiert waren und es ein Leichtes ist mit ihnen fertig zu werden. Aus diesem Grund ergriff ich die Tat.

Ich sprang aus dem Bett und sammelte meine Ausrüstung zusammen. Als ich mich anzog fragte ich Morris noch: „Wo haben sie sie denn genau hingebacht? Weißt du das?“ Er murmelte: „Ich denke schon... Aber was hast du vor?“ „Ich werde da reingehen. Allein. Ihr bleibt hier als meine Rückendeckung. Wir bleiben über Funk in Kontakt. Sollte ich dann Hilfe benötigen, so melde ich mich bei euch.“ „Aber...“ „Nichts aber. Tu was ich dir gesagt habe.“ Bei den letzten Worten zog ich die Schiene an meiner Magnum durch, um eine Patrone in den Lauf zu bekommen. Dann setzte ich mich in Bewegung und jagte den Zwerg vor mir her.

Er führte mich durch die Kanalisation weiter hinab in tiefer gelegene Gänge. Immer tiefer und tiefer, bis wir an einer Art Halle ankamen, an deren Ende längs ein Gang nach links und rechts führte. Wir stiegen auch noch die letzte Leiter hinab und wandten uns an das linke Gangstück. Es war noch perfekt in Schuss. Die drin angebrachten Neonröhren gaben sogar noch soviel Licht ab, dass man alles gut erkennen konnte. Der Gang war von bläulicher Farbe und schien sich in die Endlosigkeit zu ziehen. Ansonsten war er vollkommen schmucklos. Der Zwerg wandte sich an mich: „Hier ist es. Am Ende des Ganges müsste das Lager der Bloodhounds sein. Sei vorsichtig.“ „Schon okay, ich kann auf mich aufpassen.“ Mit diesen Worten wandte ich mich um und ging mit gezogener Waffe in den Gang hinein. Als ich noch einen kurzen Blick über die Schulter riskierte, sah ich, wie eilig Morris es hatte von hier wegzukommen. Dieser Angsthase. Wenn er seine Technik hatte und diese an anderen ausprobieren

konnte, dann war er mutig. Aber ansonsten vollkommen feige.

Ich lief den Gang entlang. Außer meinen Schritten war hier nichts zu hören. Ich dämpfte sie noch, denn ich wollte ja nicht zu früh auffallen. Nach fünf Minuten Marsch hatte sich immer noch nichts an diesem Gang geändert. Er führte weiter ins Unendliche und auch ein Blick zurück sah nicht besser aus. Nach weiteren fünf Minuten hörte ich etwas. Ein leises, langgezogenes Stöhnen. Mir stellten sich alle Haare am Nacken auf. Was war das? Ich hielt nun die Waffe fest in beiden Händen. Ein erneutes Stöhnen fuhr mir durch Mark und Bein. Lag da jemand im sterben? Das Geräusch schien von der Wand rechts von mir zu kommen. Langsam und vorsichtig presste ich mein Ohr auf diese Stelle. Ich fühlte die vollkommen glatte Oberfläche. Ich war dennoch geschockt. Die Wand fühlte sich körperwarm an! Und ich konnte noch etwas fühlen. Das Mauerwerk schien zu leiden. Ich zog sofort mein Ohr zurück. Was verdammt noch mal ging hier vor sich?

Ich hetzte weiter. Das unheimliche Stöhnen wurde immer lauter. Kurz bevor es vollkommen unerträglich war brach es ab. Ich blieb stehen. Der Gang sah aus wie eh und je. Neugierig ging ich erneut auf die Wand zu. War das zuvor eine Illusion gewesen? Ich legte meine Hand auf den Stein und war fast enttäuscht, als sich dieser vollkommen kalt anfühlte. Dann hörte ich ein hohes, schrilles Kichern und von der Wand spürte ich, dass sich etwas über mich lustig machte! Wie aus einem Instinkt heraus ging ich einen Schritt zurück und gab einen Schuss auf die Mauer ab. Sofort verstummte das Lachen. Erneut tastete ich mich zu der Wand und bemerkte, dass es nun Schmerzen hatte.

Befriedigt über diese Tatsache lief ich den Gang weiter entlang. Nach zehn Minuten kam ich an eine Kreuzung. Verdammt noch mal. Dieser dumme Zwerg hatte mich in den falschen Gang geschickt. Oder hatte er nur vergessen die Kreuzung zu erwähnen? Die vier Gänge, die sich von hier aus entfalteten, sahen alle genau gleich aus. Bläulich und unendlich. Wo zum Teufel war ich denn hier hingeraten? Ich entschied mich dafür geradeaus weiterzulaufen. Ich dachte, dass ich so in das Lager käme.

Nach ein paar Schritten blickte ich nochmals zurück und sah, dass die Kreuzung verschwunden war. An ihre Stelle war eine



Wand getreten, die mir den Weg zurück versperrte. Plötzlich hörte ich erneut das Lachen, diesmal lauter und deutlicher, so als ob es in meinem Kopf wäre. Ich rannte vollkommen blind los. Ich bemerkte gar nicht, dass sich um meine Füße ein Nebel bildete. Erst als dieser etwa Hüfthöhe erreicht hatte nahm ich ihn wahr. Wo kam denn der nun her? Ich rannte weiter, Rauchschwaden aufwirbelnd. Der Nebel wuchs stetig an, bis er auch mein Gesichtsfeld eingenommen hatte und ich mich nur noch tastend fortbewegen konnte. Wieder strahlte die Wand dieses Gefühl der Überlegenheit aus. Ich war schon fast den Tränen nah, als ich plötzlich keine Wand mehr neben mir spürte. Wo war ich hier nur hineingeraten?

Taumelnd ging ich ein paar Schritte weiter. Meine Hände hatte ich nach vorn gestreckt um kommende Hindernisse früh genug zu ertasten. Das war jedoch nicht nötig. Ich stolperte aus dem Nebel hinaus. Dieser erstreckte sich wie eine Wand hinter mir in nicht enden wollender Länge. Ich sah noch immer irritiert darauf, als mir plötzlich ein knarzendes Geräusch in die Ohren kam. Ich drehte mich um und sah in graues Licht gehüllt eine verblühte Wiese. Der Boden hebte sich etwa 100 m von mir entfernt zu einem Hügel an. Auf ihm stand ein alter, dunkler Baum ohne Blätter. An einen seiner Äste war eine Schaukel angebracht. Sie trug ein bleiches Mädchen in einem weißen Kleid, das seinen Kopf traurig nach unten gesenkt hatte. Ich ging langsam auf sie zu. Als ich näher getreten war hob sie ihren Kopf. Ich konnte erkennen, dass sie ein eingefallenes Gesicht und sehr dunkle Ränder unter den von Tränen verquollenen Augen hatte. Ihr Haar war grau. Sie sah mich kurz an, dann wandte sie ihren Blick von mir ab und starrte wieder weinend auf den Boden. Ich trat die letzten Schritte auf sie zu, ging vor ihr in die Hocke und fragte: „Was hast du denn?“ Sie schwieg. Ich wartete eine Zeitlang, als ich erneut zu ihr sprach: „Nun sag schon, was du hast.“ Sie murmelte ein leises, verheultes: „Du bist schuld.“ Ihre Stimme hörte sich an, als ob tausend Käferfüße sie im Inneren ihres Körpers unterstützten. „Du, allein du bist schuld.“ Erneut lief mir ein kalter Schauer über den Rücken. „An was trage ich schuld?“ „Du hast mir meine Kindheit geraubt. Meine Kindheit...“ Sie schwang weiter im nun lauen, aufkommenden Wind. „Wieso habe ich dir deine Kindheit geraubt?

Ich verstehe nicht.“ Sie sprang von der Schaukel und rief: „Lass mich einfach in Ruhe!“, danach rannte sie los, hinaus in die Düsternis.

Ich weiß immer noch nicht warum, aber ich bin ihr hinterher gehetzt. Wir rannten über die trostlose Wiese. Mir kam es fast so vor, als liefen wir Stunden, die sich zu Tagen hinzogen, aus denen Monaten wurden. Ich wurde zwar nicht müde, spürte jedoch deutlich, wie ich zu altern schien. Dann konnte ich in der Ferne ein Rauschen, das von Wellen zu kommen schien, hören. Und tatsächlich fiel der Untergrund in der Ferne in einer Art Klippe hinab, wo sich wohl auch das Meer zu befinden schien. Sie rannte immer noch in ungebremsster Geschwindigkeit auf diese Klippen zu. Ich glaubte zu wissen, was das bedeutete. Sie wollte sich selbst umbringen. Das konnte ich nicht zulassen. Ich beschleunigte meine Schritte und holte sie fast ein, doch zu spät. Sie ließ sich bereits über den Rand fallen. In einem letzten Versuch hechtete ich ihr hinterher. Vielleicht könnte ich sie so noch erreichen. Doch mir war das nicht vergönnt. Ich kam zu liegen. Meine Hände hingen etwas über den Klippen. Ich wollte schon anfangen zu fluchen, als mir ganz anders wurde. Mir war plötzlich, als ob die ganze Welt zu kippen begann. Ich spürte plötzlich, wie eine Schwerkraft an meinem Körper zu ziehen drohte und so hielt ich mich an der Klippe fest. Ein Blick nach unten erleichterte mich nicht unbedingt. Es war dort unten nur eine dichte Schwärze zu erkennen. Die Geräusche vom Wellengang kamen auch aus dieser Richtung. So hing ich also an dieser Klippe, ohne genau zu wissen, wie das passieren konnte. Ich sah wieder nach oben und direkt in ihr Gesicht. Das Mädchen von zuvor hatte sich über die Klippe gebeugt und nun war eine Art Lächeln auf ihrem Gesicht.

„W.. Was bist du?“, war das einzige was ich von mir geben konnte, dann erneut diese schabende Stimme: „Brad, das weißt du doch genau. Erinnerst du dich nicht mehr an mich? Weißt du nicht mehr, als du und deine Freunde im jugendlichen Alter von 17 Jahren mich im Vollsuff vergewaltigt haben. Dich hatte ich zu diesem Zeitpunkt geliebt. Doch mit meiner Jungfräulichkeit verging auch meine Liebe zu dir. Ich hatte geschrien, hatte gebeten euch aufzuhören. Aber das hat euch wohl nur noch geiler gemacht. Hat euch mehr angespornt. Später

hat es dich wohl nie interessiert, was aus mir geworden ist. Soll ich es dir sagen? Ich hatte zu diesem Zeitpunkt seelische Schmerzen. Sehr schlimme Schmerzen. Meinen einzigen Ausweg sah ich diese zu beenden.“ Mit diesen Worten hielt sie mir ihre beiden entblößten Unterarme vor die Nase. Die Arme waren, wie der Rest des Körpers, vollkommen bleich. Zwei tiefe, verkrustete Schnitte waren längs zu den Schlagadern zu sehen. „Ich dachte zumindest es würde enden. Aber soll ich dir ein Geheimnis verraten... Es wird danach nur schlimmer. Du weißt gar nicht, wie viel Zeit man hier zum nachdenken hat. Wie viel Rache man sich schwören kann. Und nun habe ich die Möglichkeit.“ „A... A... Aber ich bin doch nicht Brad Austin. Mein Name ist Bob Lee. Ich kann mich nicht erinnern dir etwas angehtan zu haben, so glaub mir doch.“ „War ich dir etwa nicht gut genug? Musstest du mich sofort wieder vergessen? Wir werden ja sehen, wie lange du mich nun in Erinnerung behalten wirst.“

Ihre Rechte Hand bewegte sich zu meiner linken. Langsam aber zielsicher umfasste sie meinen kleinen Finger. „Das habe ich mal in einem Zeichentrickfilm gesehen... Es tut überhaupt nicht weh haben sie gesagt. Mal sehen, ob sie recht hatten.“ Sie stupste den Finger von seinem sichern Halt. Ich versuchte sofort ihn wieder richtig festzusetzen, sie war jedoch schneller und hatte nun auch schon Ring- und Mittelfinger gelöst. Ich drohte abzurutschen, doch noch konnte ich mich halten. Sie schob die letzten beiden Haltepunkte noch über die Klippe. Ein Ruck ging durch meinen rechten Arm, als ich den Halt des linken komplett verlor. Schnell versuchte ich nachzugreifen, aber mit einer schnellen Bewegung hatte sie meine rechte Hand ebenso über die Klippe gestoßen. Ich spürte wie ich zu fallen begann. In eine dunkle Leere. Ich fühlte mich erneut so, als ob man mir diese Drogen verabreicht hätte. Vollkommen schwerelos und doch fallend.

Alles schien sich wie eine Ewigkeit hinzuziehen, als ich auf festem Boden aufschlug. Durch den Aufprall wurde meine komplette Luft aus den Lungen gedrückt. So lag ich nun benommen da und wollte nie wieder aufstehen. Ich war dafür einfach zu fertig. War das der Tod? Das Gefühl, dass man einfach liegen bleiben will, komme was wolle? Dann hörte ich durch den Schleier der Ohnmacht erneut dieses schreckliche Gekichere. Jemand oder Etwas machte sich über mich



lustig. Angetrieben von dem Gedanken, dass ich hier nicht die Witzfigur der Nation sein wollte erhob ich mich. Ich war überrascht, als ich feststellte, dass ich körperlich doch eigentlich ganz fit war. Keine Schramme, nichts zierte meinen Körper. Was war passiert? Und dann immer noch das Kichern. Ich war kurz davor durchzudrehen. Ich stand erneut in einem mir wohlbekannten, endlosen Gang.

„Was ist das hier für ein verdammtes Spiel? Zeig dich du Arschloch, lass es uns wie Männer austragen. Hier! Sofort!“ Meine Stimme verhallte wie in einem Echo, doch nichts rührte sich. „Du feige Sau, hast wohl Angst gegen mich wie ein Mann anzutreten. Du verdammte Memme!“ Erneut wollte ich eine kurze Pause einlegen, doch dann hörte ich etwas. Ich konnte das Geräusch nicht einordnen. Es hörte sich irgendwie an, als würde man in flüssige Eiscreme treten. Und dann setzte das Kichern erneut ein. Es wandelte sich nun jedoch weiter in ein tiefes Grollen. Nun konnte ich endlich erkennen, was hier auf mich zukam. Es sah aus wie eine riesige schwarze Wolke, die jedoch gleichzeitig flüssig zu sein schien. Aus Panik drehte ich mich um und wollte schon losstürmen, als ich dieselbe Szenerie auf der anderen Seite des Ganges sehen musste. Verdammt, ich und meine große Klappe.

Fieberhaft überlegte ich mir, wie ich aus diesem Schlamassel wieder rauskommen würde. Dass sich nun am Rande der Wolken Hände bildeten, die in meine Richtung griffen, um danach wieder wie eine kleine Welle im Dunst zu verschwinden, beruhigte mich in keinsten Weise. Was sollte ich nur tun? Mein Blick schweifte weiter, bis er an einem Lüftungsschacht hängen blieb. Er stand offen und das Verschlussgitter, das nach unten hing, sollte mit einem Sprung gut erreichbar sein. Und so sprang ich mit ausgestreckten Armen nach oben und bekam das Gitter zu fassen, glitt jedoch wieder daran ab. Scheiße. Der Nebel kam indes immer näher auf mich zu. Noch eine halbe Minute und er würde mich erreicht haben. Von diesem neuen Ansporn gepackt sprang ich erneut in die Luft und bekam einen guten Halt. Nun begann ich mich nach oben zu hangeln. Stück für Stück, Lücke für Lücke. Das ging verdammt noch mal zu langsam. Nun hatte mich die Düsternis fast erreicht. Mit letzter Kraft zog ich mich in den Lüftungsschacht und ich konnte erkennen, wie die Welle über der Stelle

zusammenbrach, an der ich vor nicht allzu langer Zeit noch gestanden hatte. Ich atmete auf und begann nach einer kurzen Besinnungszeit so schnell wie möglich durch den engen Schacht zu kriechen.

Erneut kam es mir vor, als wären es Stunden gewesen, als ich endlich ein Lüftungsgitter erreicht hatte, das nicht nach unten zu öffnen gewesen war, sondern sich direkt vor mir aufbaute. Ich war nun auch schon in höhere Ebenen gelangt, weswegen ich dachte, dass ich mich gefahrlos nach Draußen begeben könne. So drückte ich das Gitter auf und fand mich in einer Lagerhalle wieder. Ausgelaugt und vollkommen erschöpft stolperte ich noch ein paar Schritte und brach dann ohnmächtig zusammen.

Diesmal fiel ich in kein schwarzes Loch. Nein vielmehr träumte ich davon in endlosen Gängen vor einer Dunkelheit zu fliehen. Immer wieder konnte ich die Worte „Nun gehörst du mir“ hören. Auch im Traum kam ich an eine Kreuzung und egal, welchen Weg ich wählte, ich fand mich bei dem Baum und der Klippe ein. Danach begann die Hatz von neuem. Einfach schrecklich. Doch dann erneut die schabende Stimme: „Wach auf du Trottel... Oder sie bekommen uns beide! Wach auf!“

Ich erwachte langsam, war aber noch nicht dazu imstande die Augen zu öffnen. Das hat mir wahrscheinlich dann auch das Leben gerettet. Ich hörte jemanden telefonieren. Es war Sarah. Sie schien mit jemanden zu diskutieren und legte ab und an immer wieder eine größere Pause ein, wohl um den Gesprächspartner zu Wort kommen zu lassen: „Ja, er ist zurück. Er ist direkt durch einen Lüftungsschacht wieder in die Lagerhalle gestolpert. Das nenne ich Ironie des Schicksals. Aber wunderbarlich ist es schon, wenn man Bedenkt, dass aus den Underworlds niemand so schnell wieder nach oben gelangt. Ob er einen geistigen Schaden davon behalten hat, weiß ich nicht, aber von Alpträumen wird er jedenfalls geplagt. Nein, wir haben immer noch nicht herausgefunden, weswegen der Sender versagt hat. Apropos Sender, was sollen wir mit ihm machen, sobald wir ihm den Chip wieder abgenommen haben? Entsorgen? Ist in Ordnung. So gut wie erledigt. Ich warte nur, bis meine Kollegen wieder hier sind. Sie besorgen noch das nötige Werkzeug. Nein, das wird kein Problem werden.“

Sie sprach noch weiter, doch diese Fetzen hatten mir schon genügt um mit Gewissheit

sagen zu können, dass ich nun lieber nicht in meiner Haut stecken wollte. Langsam öffnete ich meine Augen und erkannte, dass sie mit dem Rücken zu mir stand. Das war meine Gelegenheit. Ich erhob mich leise aus dem Bett und schlich mich hinter sie. Kurz darauf, als ich mich in Stellung gebracht hatte beendete sie das Gespräch und legte auf. Zu meinem Glück hatte sie keine Bildübertragung gewählt. Ansonsten hätte derjenige am anderen Ende der Leitung sofort von meinen Plänen Wind bekommen.

Aber so konnte ich das Überraschungsmoment ausnutzen und stürzte mich auf sie. Diese Belastung hielt Sarah nicht so ohne weiteres Stand und wir fielen in einem Gewirr aus Armen und Beinen zu Boden. Dort angekommen gab ich ihr mit meiner Faust noch einen festen Schlag auf den Kopf. Den Schmerzen in meiner Hand nach zu urteilen hatte ich sie gut getroffen. Nun sollten verdammt noch mal erst einmal Sterne vor Ihren Augen tanzen. So nahm ich ihr ihre Waffen ab und fesselte sie mit Klebeband, das ich im Nebenraum gefunden hatte. Da ich dachte nicht genügend Zeit zu haben kam ich sofort auf den Punkt, als sie wieder ansprechbar war: „Sag mir sofort und ohne Umschweife, wie wir hier sofort abhauen können!“ Sie schwieg. „Ich sage es dir noch ein letztes mal im guten. Sag mir wo ihr ein Auto habt, mit dem wir hier wegkommen.“ Immer noch spielte sie die Starke. Ihr Gesicht war gezeichnet von dem Trotz, den sie mir entgegenbrachte. Gut, wer nicht hören will, der muss fühlen. Ich nahm ihre Knarre, entscherte sie und richtete sie direkt auf ihre Stirn. „Besser du sagst mir, was ich hören will, bevor ich bis zehn gezählt habe oder dein Kopf wird sich im Raum verteilen! Eins, Zwei, Drei, V...“ „Okay, ich sag es dir ja schon. Es wird dir ja eh nichts nützen. Sie werden dich finden.“ „Sag mir nun erst einmal wo ich eine Fluchkarre herbekomme, den Rest klären wir später!“ „Am Hintereingang der Halle steht der schwarze Kombi. Die Schlüssel hierzu liegen nebenan auf dem Schreibtisch.“ Ich packte sie am Arm und schleifte sie mit mir. Nachdem ich mir die Schlüssel geholt hatte begab ich mich mit ihr zum Auto. Sie wurde kurzerhand nach hinten verfrachtet und ich fuhr los. Schnellstmöglichst von hier weg.

Vor einem Park in einem C1 Distrikt hielt ich erst wieder an. Wir waren nun schon zwei Stunden direkt durch die Stadt gefahren. Ich war mir sicher hier erst einmal ein



paar Antworten auf meine Fragen zu erhalten. So begab ich mich zu meinem Fahrgast nach hinten und blickte sie durchdringend an:

„Also, was wird hier nun verdammt noch mal gespielt?“ „Von mir erfährst du gar nichts. Sie werden dich finden und dann wirst du schneller draufgehen, als du um Gnade winseln kannst.“ Sie spuckte in meine Richtung. „Na, wenn ich eh schon dem Tode geweiht bin, dann kannst du mich ja auch wenigstens einweihen!“, schrie ich sie an. Sie lächelte mir nur gehässig entgegen und machte keine Anstalten auch nur irgendein Wort zu sagen. „Gut, wir können das nun auf die leichte oder auf die schwere Art machen. Welche es im Endeffekt werden wird, wählst du.“ Ich zückte das Messer, das ich ihr in der Lagerhalle abgenommen hatte und fuchtelte damit etwas vor ihrem Gesicht herum. Plötzlich hatte meine Geisel ihre Zunge wieder gefunden: „Na gut, du kannst eh nichts mehr damit anfangen. Sie werden dich sowieso bald haben.“ „Es geht doch Sarah. Sofern du tatsächlich Sarah bist. Nun fang an alles von vorn zu erzählen.“ „Mein Name ist tatsächlich Sarah, doch von dem Rest stimmt auch nur ein Teil. Ich bin wissenschaftliche Angestellte bei Tedron

plizierten Auswahlverfahren haben wir die perfekte Testperson auserwählt. Mit unseren neuesten Studien konnten wir aus einer Vielzahl an brauchbaren Mitarbeitern denjenigen herausfiltern, der im Endeffekt auf die Mission geschickt werden sollte.“ „Oder einfach gesagt, ich habe die Arschkarte gezo-

zu geben. Der Sender war dafür gedacht das Objekt wieder aufzuspüren.“ „Daher kamen also meine Kopfschmerzen.“ „Ja, genau aus diesem Grund. Unser Plan war dann ganz simpel. Wir extrahierten dich und setzten dir falsche Erinnerungen ein. So hast du dich für Bob Lee, den großen Macker

der Unterwelt gehalten. Und als wir dann noch meine Entführung vorgetäuscht hatten, konnten wir dich in die Underworld locken.“ „Was verdammt noch mal ist die Underworld?“ „Bei der Besiedelung des Marses stieß man auf unterirdisch angelegte Gänge. Sie waren noch aus der Zeit, bevor irgend ein Mensch überhaupt den Fuß auf diesen Planeten gesetzt hat. Keiner weiß woher sie stammen. Doch immer wieder verschwinden Leute da drinnen und kommen vollkommen gestört und ängstlich wieder heraus. Die Technik die das bewirkt wollen wir uns zunutze machen. Eine Waffe die die gegnerischen Truppen vollkommen ängstlicht und demoralisiert ist in einem Krieg von sehr großen Nutzen. Wer so etwas verkauft wäre auf einen Schlag reich.“ „Das ist ja alles gut und schön, aber mir geht es unheimlich auf den Sack, dass ihr das ganze auf meine Kosten austragen



und unter anderem für das Erkennen der Auswirkungen von neuen Waffen auf den Mensch zuständig.“ „Das ist ja schön und gut, aber was hat das nun mit mir zu tun?“ „Ganz viel, du hast uns dabei geholfen eine neue Waffe zu testen. In einem kom-

gen?“ „Oder so. Nun nachdem die Testperson festgelegt worden war, haben wir ihr einen Chip gekoppelt mit einem Peilsender im Kopf installiert. Der Chip sollte es uns ermöglichen das Erlebte zu verarbeiten und uns die nötigen Daten für die Entwicklung

wolltet. Nun wehre ich mich. Wie bekomme ich diesen Scheiß Chip wieder aus meinem Kopf raus?“ „Ohne zu sterben gar nicht.“ „Das soll doch nun wohl ein Scherz sein oder?“ „Nein, ganz und gar nicht. Der Chip wurde extra so konstruiert, dass der Träger



beim Ausbau draufgeht. Ist leider so. Reine Sicherheitsmaßnahme.“

Verdammt, nun hatte ich doch eine Menge Probleme am Hals, eine Zeitbombe im Kopf, ein Konzern, der hinter mir her war und dann natürlich Sarah, die mir bestimmt in Zukunft recht im Weg umgehen würde. Ich sollte nun wohl mit der Lösung der Probleme beginnen. Zuerst das Leichteste. Wie konnte ich Sarah ohne großes Aufsehen loswerden. „Töte sie!“, es war diese schabende Stimme. Sie kam direkt aus meinem Kopf. „Töte sie, du brauchst sie sowieso nicht mehr. Sie hat dir alles gesagt.“ Ich war eigentlich nicht mehr erschrocken über die Tatsache, was die Stimme mir vorschlug, als vielmehr darüber, dass mir der Vorschlag gefiel. Er war so einfach und unkompliziert. Doch irgendwie wurde ich das Gefühl nicht los in meiner Entscheidung beeinflusst worden zu sein. Aber sei es drum. Ich fuhr den Wagen in eine dunkle, stille Ecke des C1 Distrikts. Dort angekommen begab ich mich erneut nach hinten und legte mit der Knarre auf die Wissenschaftlerin an. Ich konnte die Angst in ihren Augen sehen. Sie zitterte am ganzen Körper. Doch genau so sehr zitterte ich. Ich konnte meinen Arm keine Sekunde ruhig halten. Ich war aufgeregt. Weniger ängstlich, sondern mehr erregt. Das Zittern jedoch schien aus meinem Unterbewusstsein zu kommen. Weit weit entfernt und dennoch irgendwie spürbar. „Tu es!“, schrie die Käferstimme. „Tu es sofort. Wir müssen weg, aus der Stadt verschwinden!“ Dann überwand ich die letzte Hemmung und schoss. Die Kugel drang in ihren Kopf ein, wo sie aufpflzte und das Gehirn zu einem Mus stampfte. Sie war sofort tot.

Die Leiche schleifte ich in eine Seitengasse und legte sie in einen der Müllcontainer. Zum Glück war ich in einer solch schlechten Gegend. Hier interessierte es niemanden, wer wen erschoss, Hauptsache einem selbst ging es gut. Nach getaner Arbeit setzte ich mich erneut hinter das Steuer und fuhr los. Richtung Ostende der Stadt. Das öffentliche Bahnsystem konnte ich leider nicht nutzen. Es wäre zwar angenehmer gewesen mit ihm zu reisen, aber ich hätte dennoch unnötig Aufmerksamkeit auf mich erregt. Und so stellte ich mich schon auf etwa neun Stunden Fahrt bis zur Stadtgrenze ein. Auf der Fahrt flogen meine Gedanken nur so umher. Was war diese Stimme, die immer wieder zu mir sprach? Hatte sie Einfluss auf meine

Gedanken und kann mich daher beeinflussen? Ich wusste es nicht, aber ich hatte vor dem Rätsel auf den Grund zu gehen. Vorerst war es nur wichtiger diese verdammte Stadt hinter mir zu lassen. Hier war der Machtbereich von Tedron einfach zu stark. Vielleicht konnte ich mich im Outland um dieses Problem kümmern.

Auch wenn ich an der Stadtgrenze noch ein letztes Mal getankt hatte reicht der Sprit nun auch nicht ewig. Ich habe es gemieden die öffentlichen Straßen zu verwenden und bin deswegen direkt in die wüste Einöde der Outlands um Astra 19 gefahren. Ich wusste nicht wohin, hatte kein Ziel vor Augen. Irgendwo werde ich schon rauskommen sagte ich mir, doch als dann der Karren stecken blieb und ich zu Fuß weitermarschieren durfte, schien es aus für mich zu sein.

Des Nachts, wenn ich doch etwas Schlaf erhaschte, plagten mich erneut diese Alpträume. Sie ließen einfach nicht von mir ab, egal was ich auch tun mochte. Und nun nach anderthalb Tagen anstrengenden Fußmarsch begann ich auch schon im Wachen Zustand Halluzinationen zu sehen. Wasser am Horizont. Ich hatte schon lange nichts mehr getrunken, mein Körper war wie ausgetrocknet und dennoch schleppte ich mich weiter. Schritt für Schritt. Bis ich einfach nicht mehr konnte und mich einmal mehr langsam der Dunkelheit meines Geistes widmete...

Erneut wachte ich vollkommen ausgelagert nach einem Schlaf voller Alpträume auf. Ich lag in einem Bett und alles um mich herum sah nach Krankenhaus aus. Besonders der Typ im weißen Kittel, der dort stand und der sterile Geruch hatten mich neben der hässlichen Möblierung darauf gebracht.

Der Arzt sah mich mit einem freundlichen Lächeln an. Er streckte mir die Hand entgegen und sagte: „Guten Tag, mein Name ist Dr. Smith. Es freut mich, dass sie wieder unter uns weilen.“ „Wo bin ich“, entgegnete ich, ohne dass ich ihm meine Hand zur Begrüßung gab. Nun sah er etwas irritiert drein. „Sie sind hier bei uns, im Delta Komplex. Wir haben Sie direkt über uns entdeckt. Sie waren durch die Wüste marschiert und hatten wohl jeglichen Tropfen Körperflüssigkeit verloren. Deswegen haben wir sie zu uns herein gebracht und nun drei Tage lang gepflegt. Sie haben die ganze Zeit über geschlafen.“ Ich brummelte nur: „Was

heißt sie haben mich über sich gefunden?“ „Na, über uns eben. Dies ist ein unterirdischer Komplex.“ Ich versuchte sofort meine Beine über den Bettrand zu schwingen. Das gelang auch ohne weiteres, doch der nächste Schritt mich aus dem Bett zu erheben wurde ein schweres Unterfangen. Eine Schwindelattacke traf mich und so setzte ich mich wieder an den Rand. „Sie sollten sich nicht überanstrengen. Wir sorgen schon für ihr Wohl.“ „Das befürchte ich ja. Wissen sie, ich habe vorerst die Schnauze gestrichen voll von Aufhalten unter der Erde.“ „A... Aber, ich kann Sie nicht gehen lassen.“ „Warum?“, giftete ich ihn an. „Weil wir noch etwas in ihrem Kopf entdeckt haben.“

„In meinem Kopf? Was haben sie gefunden?“, plötzlich packte mich doch eine gewisse Neugier. Vielleicht konnte ich ja hier mein Chip-Problem lösen. „Etwas, nun ja. Außergewöhnliches...“ „Jetzt sagen sie es schon frei heraus oder soll ich noch drei Tage schlafen, bis sie soweit sind?“ „Gut, also wir haben in ihrem Kopf einen Chip gefunden.“ „Das ist ja wunderbar! Können sie ihn gefahrlos entfernen?“ „Nein.“ Wut stieg in mir auf. Diese verdammten Ärsche von Tedron hatten mich also vollkommen unter Kontrolle. Aber so spielt man nicht mit mir. Ich packte die Vase mit Blumen, die neben mir auf dem Nachttisch stand und warf sie so schwungvoll wie es ging an die Wand. Na ja, sie flog nicht gerade schnell auf die Wand zu, denn dafür hatte mir einfach die Kraft gefehlt... Aber als sie auf dem Boden aufschlug war sie auch kaputt und das ist doch die Hauptsache.

„Weswegen können sie das Teil nicht rausoperieren?“ „Da gibt es ein Problem. Um den Chip hat sich eine Art dunkle Wolke, die jedoch auch zugleich flüssig scheint, gelegt. Wir wissen noch nicht was es ist, gehen jedoch stark von einem Tumor aus. Selbst wenn wir ihn in dieser Art noch nie gesehen haben. Diese Mutation scheint sich relativ stark mit ihrem Gehirn verbunden zu haben. Wir wissen nur noch nicht warum.“ Oh verdammt nochmal, war das etwa ein Andenken aus der Underworld, das ich da mitgenommen hatte? Super, es musste ja auch alles schief gehen. Ich war noch in Gedanken, als ich erneut die schabende Stimme in meinem Kopf hörte: „Nimm ihn als Geisel und hau hier ab!“ Dieser Satz wurde immer und immer wiederholt. Ich hörte ihn so oft, dass ich dachte, es wären meine eigenen Gedanken und so



beschloss ich genau das zu tun.

Ich weiß zwar nicht, wo ich plötzlich die Kraft dazu her hatte, doch ich schwang mich aus dem Bett, griff nach einer Vasenscherbe und packte Blitzschnell den Doktor am Arm. Nachdem ich ihn so hatte drehte ich ihn um die eigene Achse um ihm meinen Arm kraftvoll um die Brust zu legen. Die andere Hand hielt die Scherbe bedrohlich an seinen Hals. „So mein Lieber. Jetzt tust du besser was ich sage. Wir gehen jetzt langsam nach Draußen. Dort gibst du einer Schwester den Auftrag meine ganzen Sachen in einen vollgetankten Wagen zu packen. Dazu soll sie noch Verpflegung für etwa eine Woche und ein paar Kanister mit Treibstoff mitgeben. Danach machen wir einen Ausflug ins Outland. Na, hast du schon Reiselane bekommen.“ Dem Arzt stand der kalte Angstschweiß auf der Stirn. Er war stocksteif geworden, doch er nickte leicht. Irgendwie war die Ironie schon großartig. Innerhalb weniger Tage bin ich nun vom Entführten zum Entführer geworden. Es fühlte sich jedoch großartig an. Ein Gefühl der Macht sozusagen...

Wir bewegten uns nach draußen. Ich achtete immer darauf, dass mein Rücken durch die Wand geschützt war. Vor mir hatte ich den Doktor als Schutzschild aufgebaut. So tasteten wir uns den Gang entlang. Dieser sah so unpersönlich und steril aus, wie man es von einem Krankenhaus gewohnt war. Als wir nun auf eine Schwester trafen riss sie die Augen auf und wollte zu schreien beginnen. „Halts Maul du Schlampe“, warf ich ihr entgegen. „Hör dir lieber an, was dir Dr. Smith zu sagen hat.“ Stotternd gab er ihr die Anweisungen durch, die ich ihm zuvor diktiert hatte. Sie nickte aufgeregt. Eine blasse Gesichtsfarbe hatte sich bei ihr eingeschlichen. Danach eilte sie los.

„So Doc nun führ mich mal dorthin, wo wir nachher unser Präsent in Empfang nehmen können. Wir stolperten durch Gänge und passierten auch die ein oder andere Wache. Manche versuchte uns aufzuhalten, aber eine kurze Andeutung, dass ich dem Arzt die Kehle aufschlitzen konnte, besänftigte diese Helden zumeist. Einer Wache konnte ich sogar noch die Knarre abschwatzen. Endlich wieder etwas nach meinem Geschmack. Wir fuhren mit einem Lift mehrere Ebenen nach oben, wie es schien bis knapp unter die Marsoberfläche. Hier war der Fuhrpark untergebracht. Er bestand zum größten Teil aus kleinen Buggys,

doch das konnte ich heute nicht gebrauchen. Und so suchte ich mir einen etwas größeren Jeep aus, der mir dienlich sein würde. Dieser wurde auch prompt beladen. Mit gezogener Waffe drückte ich den Arzt durch die Beifahrertür auf den Fahrersitz, um nicht einen Moment meinen Trumpf zu verlieren. Ich sagte ihm, dass er nun gefälligst losfahren soll. Niemand wagte es uns aufzuhalten. Das war auch gut so. Wir fuhren durch eine Rampe nach oben an die Oberfläche und ich bedeutete dem Doktor einfach geradeaus weiterzufahren.

Als wir etwa eine Stunde unterwegs waren und ich keine Verfolger erkennen konnte, wies ich ihn an, dass wir nun eine kleine Pause einlegen würden. Etwas die Beine vertreten. Er stieg zuerst aus. Ich nahm noch meine Utensilien an mich und wollte auch gerade nach Draußen, als sich die Stimme wieder in meinem Kopf meldete. „Wir brauchen ihn nicht mehr. Lass ihn hier.“ Diesmal gab es keine Wiederholungen, jedoch gefiel mir die Idee einen Menschen in den sicheren Tod zu schicken. Was soll es auch? Er hatte es verdient. Er war es, der mich wieder unter die verdammte Marsoberfläche gebracht hatte. Das genügte als Ausschlag. So schwang ich mich hinter das Steuer, startete den Jeep und fuhr los.

Ich konnte noch im Rückspiegel erkennen, dass der Arzt mir mit winkender Hand hinterherhetzte und irgendetwas zu rufen schien. Aber das fand ich eher komisch. Ich hatte ihn besiegt. Ein Gefühl des unheimlichen Erfolges erfüllte mich. Und so fuhr ich weiter. Später legte ich meine normalen Klamotten und meine Ausrüstung wieder an.

Ich fuhr gemächlich Tag für Tag einfach geradeaus weiter. Zumindest bin ich der Überzeugung, dass ich geradeaus fuhr. Des Nachts schlief ich mehr schlecht als recht, aber das war egal. Ich war frei.

„Etwa eine Woche später traf ich dann dich.“, der Mann am Steuer sah schon alt und müde aus. Das wunderte sie auch nicht, nachdem was er ihr erzählt hatte, hatte er einiges erlebt. Sie wunderte sowieso, dass er als Buchhalter soviel aushielt.

Ihr Name war Eva und lebte hier draußen in einer Outlandsiedlung. Sie war auf den Weg zu Astra 13 gewesen, um dort neue Nahrungsvorräte zu kaufen. Leider war ihr unterwegs das Auto unterm Hintern verreckt und so stand sie da. Zum Glück kam genau zu diesem Augenblick der Jeep

vorbei. Der ältere Herr hinterm Steuer war sofort bereit sie mitzunehmen und sie in Astra 13 abzusetzen. Nachdem sie ihn gefragt hatte, wie er denn hierher kam, erzählte er ihr seine Geschichte. Irgendwie eine fantastische und unglaubliche Geschichte, wenn man das so bedenkt.

Sie wandte sich wieder an ihn: „Und, hast du die Stimme erneut gehört?“ Er dachte kurz nach, bevor er ihr sagte: „Ja, das habe ich. Sie sagte mir, dass ich mein altes, falsches Leben abstreifen könnte, wenn ich nur irgend jemanden meine Geschichte erzählte.“ „Und war diese Aussage denn wahr?“ „Ja, das war sie.“ „Welches war denn die falsche Geschichte. Bist du nun Bob Lee oder Brad Austin?“ „Keiner von beiden. Denn beide sind schwach, ich jedoch bin stark. Ich erkannte, dass die Stimme wohl aus meinem Unterbewusstsein selbst kam. Sie musste jedoch nur befreit werden. Nun fühle ich mich gut.“ „Wie oft hörst du denn die Stimme noch?“ „Hmmm... eigentlich in letzter Zeit immer öfter. Jetzt zum Beispiel meldet sie sich wieder zu Wort.“ Auf seinem sonst so steinernen Gesicht hatte ich ein Lächeln eingespielt. „Ehrlich, was sagt sie denn?“, unruhig rutschte sie auf ihrem Sitz hin und her. Ihr war etwas mulmig zumute.

Schnell griff er in seine Jackeninnentasche und zog seine Magnum heraus. Er richtete den Lauf auf ihre Stirn und drückte ab. „Sie sagte, dass ich dich nicht mehr benötige...“ Er öffnete die Beifahrertür und stieß die Leiche hinaus. Er hatte von ihr bekommen, was er wollte. Nun war sie nutzlos.

So fuhr er weiter in Richtung Astra 13. Vielleicht konnte er dort sein neues Leben beginnen. Als er die Astra so am Horizont aufragen sah, fiel ihm ein Lied ein, das er nun schon länger nicht mehr gesungen hatte. Aber nun stimmte er es erneut an. Es schien ihm irgendwie passend:

„Süße Heimat Astra 19.
Bist erbaut aus Stahlbeton.
Süße Heimat Astra 19.
Unser Blut färbt deinen Himmel rot...“

[christian dodel]
[www.astra19.de]
[njoltis@fagamo.de]



Diesmal wollen wir Euch zur Abwechslung mal nicht mit in das Kaffeehaus „Zum Bonsai“ mitnehmen, um dort Hakims neueste Köstlichkeiten zu bestaunen. Statt dessen werdet Ihr hier Rezepte finden, die von der Animeserie ‚Neon Genesis Evangelion‘ inspiriert wurde. Natürlich übernimmt weder NERV noch die Anduin die Verantwortung für eventuell verdorbene Mägen und/oder Verdauungsbeschwerden...

Die Anregung zu diesem Artikel haben wir von der wirklich ausgezeichneten Fanpage www.nervarchiv.de, die viele wertvolle Infos zu der Serie zu bieten hat. Unter anderem findet Ihr einen Episodenführer, Downloads, eine Galerie, eine gut gefüllte Datenbank und vieles mehr.

SHINJIS BAUMKUCHEN

ZUTATEN:

200 g Butter
200 g Zucker
150 g Mehl
75 g Speisestaerke
1 Päckchen Vanillezucker
2 Teelöffel Backpulver
4 Esslöffel Zitronensaft
4-5 El. Milch
3 Eier

Gelee oder Marzipanmasse als Trenner
Schokoladen- oder Nougatglasur

ZUBEREITUNG:

Der Teig wird aus den oben genannten Zutaten zubereitet und nach Belieben mit gemahlenden Mandeln verfeinert. Während Konditoreien spezielle Maschinen haben, sollte im privaten Haushalt der Baumkuchen aus der gleichen Teigmasse, aber in einer Springform gebacken werden. Man streicht eine dünne Teigplatte auf den mit Pergamentpapier ausgelegten Boden der Springform, backt die Schicht kurz und streicht eine neue Schicht darauf. Jeweils 3 Teigschichten werden aus der Form genommen und mit Gelee oder angerührter Marzi-

pan-Rohmasse mit weiteren Teigschichten zusammengesetzt. Dabei sollte immer etwa 1/2 cm Teig gebacken werden bis die Oberfläche goldbraun ist, dann die nächste Schicht Teig direkt auf der vorhergehenden. Die gesamte Backzeit beträgt ca. 60-70 Minuten bei 220° (180° im Umluftofen).

Der fertige Kuchen wird je nach Geschmack mit Zucker-, Nougat- oder Schokoladenglasur überzogen.

MISATOS CURRY-REIS

ergibt 4 Portionen

ZUTATEN:

2 Tassen Reis
4 Bananen
40 g Mehl
40 g Margarine
0,5 Liter Gemüsebrühe (Instant)
2 Teelöffel Curry
1 Esslöffel Öl
2 Dosen Thunfisch mit Saft
Gewürzgurken
Zwiebeln (Menge ist Geschmackssache)
Orangenmarmelade
etwas Zucker
evtl. gekochte, halbierte Eier

ZUBEREITUNG:

Öl im Topf zerlaufen lassen, gewürfelte Zwiebeln glasig dünsten, Curry zugeben und kurz mit anschwitzen. Danach den Reis zufügen, andünsten, mit Brühe ablöschen, aufkochen und auf der ausgeschalteten Kochplatte im geschlossenen Topf 20 Minuten ausquellen lassen.

Für die Sauce Fett und Mehl anschwitzen, Curry zugeben, nach und nach unter Rühren die Brühe zufügen, die Sauce etwas scharf-süßlich abschmecken. Thunfisch mit eigenem Saft zufügen, vorsichtig erhitzen. In einer Pfanne Zwiebelringe und dann die Bananen braten, mit etwas Curry würzen.

Den Reis bergartig oder als Reisring auf einer Platte anrichten, Sauce darum oder hinein füllen. Die Bananen mit den Zwie-

belringen ringsherum auslegen. Dazu gibt es aus kleinen Schälchen Orangenmarmelade, gewürfelte Gewürzgurken und gekochte, halbierte Eier.

BAKA ALESIE - GEBRATENER REIS

ergibt 4 Portionen

ZUTATEN:

Salz
2 Zwiebeln
2 Knoblauchzehen
1 Porreestange
1 Teelöffel schwarzer Pfeffer
3 Esslöffel Sonnenblumenöl
4 Esslöffel Sojasosse
250 g Sojabohnensprossen
1 kg Hähnchen
3 Zweige Selleriegrün
Salz nach Geschmack
600 g ungekochter Reis
1 Teelöffel chinesisches Gewürzpulver
4 ausgepresste Knoblauchzehen
Traditionelle Surinaamse

ZUBEREITUNG:

Den Reis gar kochen. Das Hähnchen in 8 Teile zerlegen. Die Zutaten für die Marinade mischen und die Geflügelstücke damit gut einreiben. Ca. 15 Min. einziehen lassen. Das Sonnenblumenöl erhitzen und darin die Geflügelteile braun braten. Abtropfen und abkühlen lassen. Danach die Knochen entfernen. Das Fleisch in Stückchen schneiden. Die Zwiebel in halbe Ringe schneiden. Den Knoblauch sehr fein hacken. Den weissen Teil des Porrees in dünne Ringe schneiden. Zwiebel, Knoblauch und Porree auf kleiner Flamme anbraten. Die Fleischstückchen dazu geben und nach und nach auch den Reis. Unter Rühren gut durchwärmen lassen. Die Sojasosse, das Salz und den Pfeffer dazu geben. Dann die Sojabohnensprossen und das Selleriegrün hinzufügen.

TIPP:

Statt Reis schmecken auch Mie-Nudeln.



SUSHIRÖLLCHEN

Vorbereitungszeit: ca. 45 Minuten
Kochzeit : 8-10 Minuten

ZUTATEN

220g weißer Rundkornreis
500 ml Wasser
2 EL Reissessig
1 EL feiner Zucker
1 TL Salz
4 Blätter Nori
Wasabi, nach Wunsch
125g geräucherter Lachs oder Forelle
1 kleine Essigurke, geschält
Sojasauce, als Dip
Avocado- Ingwer- oder Gemüsestücke

ZUBEREITUNG:

Den Reis in kaltem Wasser waschen, bis das ablaufende Wasser klar ist. Anschließend gut abtropfen lassen. Reis und Wasser in einem mittelgroßen Topf zum Kochen bringen, dann die Temperatur reduzieren und 4-5 Minuten köcheln lassen, bis das Wasser vollständig aufgenommen ist. Abdecken, die Temperatur auf sehr niedrige Stufe reduzieren und weiter 4-5 Minuten garen. Den Topf vom Herd nehmen und etwa 10 Minuten abgedeckt abkühlen lassen.

Den mit Zucker und Salz vermischten Essig zum Reis geben und mit einem Holzlöffel durchrühren, bis der Reis kühl ist.

Ein Noriblatt auf einer ebenen Arbeitsfläche auf ein Blatt Backpapier oder eine Bambusmatte legen und ein Viertel des Reises auf der unteren Hälfte verteilen. Dabei einen 2 cm breiten Rand lassen. Eine sehr geringe Menge Wasabi längs auf die Mitte des Reises geben. Den Fisch in dünne Streifen schneiden. Die Gurke und die Avocado in etwa 5 cm lange Stifte schneiden. Ein Viertel der Fisch-, Gurken-, Avocado- und Ingwer- oder Gemüsestücke auf dem Wasabistreifen verteilen.

Das Noriblatt mit Hilfe von Backpapier oder Bambusmatte fest mit Reis und Füllung in der Mitte aufrollen und die Blattränder zusammendrücken.

Die Rolle mit einem scharfen Messer oder einem elektrischen Messer in 2,5 cm dicke Scheiben schneiden. Die Sushiröllchen auf

kleinen Tellern servieren. Dazu Schälchen mit Sojasauce und Wasabipaste (die zu einem Dip gemischt werden) reichen.

REISBÄLLCHEN MIT LACHS-FÜLLUNG

Vorbereitungszeit: 50 Minuten
Kochzeit: 2 Minuten

ZUTATEN

2 TL schwarze Sesamkörner
30 g Räucherlachs, gehackt
2 EL eingelegter Ingwer, feingehackt
2 Frühlingszwiebeln, feingehackt
740 g gekochter weißer Rundkornreis



ZUBEREITUNG

Die Sesamkörner 1-2 Minuten in einer trockenen Pfanne bei geringer Hitze unter ständigem Schütteln, rösten, bis sie aufzuspringen beginnen.

Lachs, Ingwer und Frühlingszwiebeln in einer kleinen Schüssel miteinander vermischen. Ungefähr 1/3 Tasse Reis mit nassen Händen zu einer Kugel formen; 2 TL Füllung in die Mitte des Bällchens drücken und einschließen. Diesen Vorgang mit dem

übrigen Reis und der Füllung wiederholen. Hände dabei feucht halten, damit der Reis nicht haftet.

Reisbällchen auf einem Vorlegeteller anrichten und mit den Sesamkörnern bestreuen.

NIKUJAGA

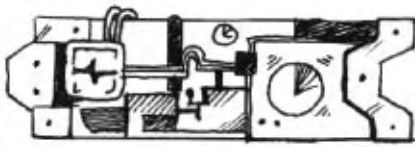
ZUTATEN:

200g festen Tofu
4 Kartoffeln
2 Karotten
eine Zwiebel
Dashi (Brühe aus Thunfisch)
(zur Not geht auch Gemüsebrühe)
3 EL Sake (japanischer Reiswein)
3 EL helle Sojasauce
2 EL Zucker

ZUBEREITUNG:

Den Tofu in dünne Scheiben schneiden, ebenso die Kartoffeln, die Zwiebel und die Karotten. Das Ganze in 2 EL Öl anbraten. Dann 4 Tassen Wasser zugeben und 5 Minuten köcheln lassen. Bei geringer Hitze etwas ziehen lassen. Dann den Zucker, den Sake, die Sojasauce und nach Geschmack Dashi zugeben. Weitere 15 Minuten köcheln lassen.

[tommy heinig]



PLATTE(N) KRITIK

- MUSIK FÜR ODER GEGEN EUREN ROLLENSPIELABEND -

SOUNDTRACK LUNAR 1 THE SILVERSTAR STORY

KURZINFO:

Erscheinungsjahr: 1992/1998

Preis: ca. DM 250,-

Label: Working Design

Format: 1 CD

KRITIK:

Hier muss ich Mal etwas weiter ausholen. Das Spiel Lunar erschien ursprünglich 1992 auf dem guten alten Mega-CD. Es war ein Rollenspiel, in dem ein Junge versucht wie sein großes Vorbild Dyne ein Dragonmaster zu werden. Es ist eine Geschichte voller tragischer Wendungen, dem ultimativen Bösen, Freundschaft und natürlich der Liebe. Eben alles, was so ein Spiel benötigt. 1998 wurde es dann für die Playstation als Special Edition neu aufgelegt. Neben einer verbesserten Grafik wurden vor allem komplette Anime-Zwischensequenzen eingefügt und eine Sprachausgabe mit einprogrammiert. Die Stimmung im Spiel ist so einmal dichter geworden. Der Schachtel lagen neben einer als Hardcover gebundenen Anleitung noch das Making-of-Video und die Soundtrack CD bei.

Einzig und allein der Preis spricht gegen den Kauf. Wer nicht unbedingt der videospielende Japano-Rollenspieler ist, der sollte sich diese Investition vielleicht fünfmal überlegen, denn allein für einen Soundtrack 250,- DM auszugeben wäre doch etwas... naja... dumm. Allen anderen kann ich leider nur empfehlen sich bei den gängigen Internet-Auktionshäusern umzusehen. Das Spiel ist nämlich leider schon seit langem ausverkauft. Des weiteren muss man, um das Spiel überhaupt spielen zu können, den Ländercode überwinden, da es sich hier um die amerikanische Version handelt. Und die läuft ja bekanntlich nicht einfach so auf der heimischen Playstation.

NUTZEN FÜR ROLLENSPIELER:

Auf dem Soundtrack selbst befinden sich neben drei gesungen Tracks (zwei Liebeslieder und ein etwas schnelleres und rockigeres Lied) noch weitere 18 Lieder, die perfekt

eingespielt in Szene gesetzt wurden. Hier ist für jede Gelegenheit etwas dabei. Egal ob man nun unbesorgtes Dorfleben, einen engen Dungeon, eine romantische Szene oder den ultimativen Endkampf untermalen will, hier wird jeder fündig!

ROLLENSPIELGENRE:

Am besten geeignet ist die CD natürlich für Spiele wie „Big Eyes, Small Mouth“ oder „Feng Shui“. Allein die Stimmung dürfte hier perfekt zum Anime-Rollenspiel passen. Aber auch ‚normale‘ Fantasy-Runden kann man hier mit einer wirklich gelungenen Musiksammlung bereichern.

FAZIT:

Wer die Kosten nicht scheut und eines der besten Japano-Rollenspiele für die Playstation sein eigen nennen will, der soll sich bei eBay umsehen (wer mich von euch dort überbietet, den sucht meine geplagte Seele persönlich heim!). Allen anderen empfehle ich sich bis zur nächsten Ausgabe der Anduin zu gedulden...

[christian dodel]
[njoltis@fagamo.de]



STILBLÜTEN

Spieler: „Ich nähere mich der Tür und...“

Spielleiter: „Du bist tot!“

Spieler: „Was ist passiert?“

Spielleiter: „In den namenlosen Tagen passieren seltsame Dinge...“



Spieler: „Ich stecke so viele Edelsteine und Goldstücke ein wie ich Platz habe...“

Spielleiter: „Die zahlreichen kleinen Gargoylen kommen näher und sie haben ziemlich scharfe Krallen. Willst du die Schätze zurücklegen?“

Spieler: „Niemals! ...mhh... Okay, doch.“

Spielleiter: „Zu spät! Sie haben dich schon längst zerrissen und die Einzelteile im Raum verteilt!“



Spielleiter: „Du hast dreimal beim Brotbacken gepatzt. Du fällst in den Ofen und verbrennst!“



Hexe wird zu Boden geschlagen und stellt sich tot. Der Schelm geht hin, piekst sie mit einem Stock in die Seite und fängt an um sie heurm zu tanzen:
„Ding Dong, die Hex is tot...“

Endland

Art: Rollenspielsystem
Verlag: Moloch Studios
bzw. BSI Productions
Preis: 49,- DM

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

Gesamt:

3

Kommen wir gleich zum Schönsten an Endland, nämlich dem Auswürfeln der Mutationen. Dazu schlagen wir Seite 150 und folgende im Regelbuch auf und nehmen einen W10 zur Hand. Ein paar Würfelwürfe später stelle ich fest, dass in den nächsten Tagen ein weiterer, also sechster Zeh meinen linken Fuß zieren wird, außerdem wachsen mir Schwimmhäute zwischen den nun fünf Zehenzwischenräumen.. Das sollte Probleme mit der Schuhauswahl geben... Mutationen auswürfeln, kann süchtig machen, auch wenn das wahrscheinlich nicht im Sinne des Erfinders ist. Aber fangen wir doch mal ganz von vorne an.

Irgendwann im Herbst des Jahres 1998 wurde in einer Bar von B. S. Ilktac und Steve Paschke der Grundstein für ein System gelegt, das im Laufe der Jahre zu „Endland“ werden sollte. Ihre Ideen wuchsen und bekamen Kinder, Hintergründe und Regeln ergänzten sich, Endland wurde geboren. Im Frühjahr 1999 wurde die Domain www.endland.de reserviert. BSI und sein Team arbeiteten hart, so dass zu Beginn des nominellen neuen Jahrtausends (also Januar 2000) die erste Regelversion ins Netz gestellt werden konnte.

Im Dezember des selben Jahres stieß dann Marko Djurdjevic als Illustrator zum Endlandteam. Und die Printversion kündigte sich an.

Im April unseres Jahres war es dann soweit. Die komplette Vollversion des Spieles wurde zum Downloaden im Netz bereit gestellt, aber es sollte noch ein paar Wochen dauern, bis es Endland in den Läden zu kaufen gab.

Nun halte ich es in der Hand, die Printversion von Endland, dem Atomic Punk

Rollenspiel. Ziemlich genau 200 Seiten ist es dick geworden, Softcover mit einem mehrfarbigen, mehr als gelungenen Titelbild. Von den einen als Innovation des Jahres gepriesen, von anderen mehr belächelt, starre ich es interessiert an, um mir selber ein Bild machen zu können. Und irgendwie scheint das schwarze Buch zurück zu starren. Da hilft nichts: Öffnen und selber einen Blick hineinwerfen.

GESCHICHTE UND SPIELWELT

Vor gut einhundert Jahren ging die Welt in einer nicht näher bekannten Katastrophe, die man Nadir nannte, unter. Die Menschheit wurde ausgelöscht. Städte versanken im Staub und die bestehende Weltordnung ging zum Teufel. An ihre Stelle trat das Endland, ein Kontinent der Postapokalypse. Im Westen regnet es viel, feuchtkalte Winde und Eis umwehen die wenigen Wanderer, die sich in dieser unwirtlichen Region aufhalten. Im Osten hingegen herrscht ewiges Feuer. Ein brennender Horizont erleuchtet das triste und harte Leben derjenigen, die sich in diese Öde wagen. Im Norden und Süden, dort wo Feuer und Wasser auf einander treffen, dort werdet ihr die Konjunktion finden. Niemand will dort sein, denn dort findest du nur das Grauen. Die Ele-

mente haben sich ihren Platz wieder zurück erobert.

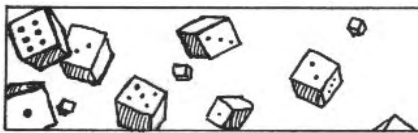
Die Menschen mussten gehen und ihnen folgten fünf neue Rassen, die sogenannten „Erben“, die ihren Platz in der toten Welt suchten und fanden.

Mit der alten Welt ging auch die Kultur, das Wissen und die Technik. Artefakte, wie man die Relikte aus der Zeit vor Nadir nennt, gelten als wertvolles Hab und Gut, doch nur wenige wissen noch genaueres über das, was sie als Feuerzeug oder Telephon bezeichnen.

Während diese Artefakte im Osten noch häufiger auftreten und fast als alltäglich angesehen werden, -man muss nicht wissen, wieso ein Gewehr funktioniert, nur dass es funktioniert - werden sie, je weiter westlich man sich bewegt, immer seltener und als Teufelszeug und dergleichen angesehen. Sicher ist nur, dass derjenige, der Artefakte besitzt, auf diese sehr gut aufpassen sollte...

Tja, jetzt brauche ich wieder eine Runde Mutationen... Wo liegt denn mein W10? Aha... „Meine Flügel wachsen um 10%“. Ich hab keine Flügel! Glück gehabt. Aber warum hab ich da auf einmal Höcker auf dem Rücken? Na ja, wird schon eine rationale Erklärung dafür geben. Machen wir weiter im Text.





Unter der Lupe...



REGELN

Das Regelsystem ist einfach und leicht. Alle Proben verlangen nur nach einem einzigen W10, mit dem im Prinzip eine möglichst hohe Zahl geworfen werden muss.

Aber mal der Reihe nach: Jeder Charakter besitzt die sogenannten fünf Haupttugenden, nämlich:

- Gewalt (Kraft, Ausdauer, Körperbeherrschung)
- Reaktion (Geschwindigkeit, Einsatz von Waffenfertigkeit, Sinneswahrnehmung)
- Künste (Geschick, Verstand)
- Weisheit (Scharfsinn, Auffassungsgabe)
- Gunst (Intuition, Manipulation, Einfühlungsvermögen, Charisma)

All diese Tugenden haben Werte von 1-5. Dazu hat jeder Charakter die sogenannten Triebe, wie Neugier, Eitelkeit, ect., auf die er eine bestimmte Anzahl Punkte verteilen darf, um seinem Charakter diverse Ecken und Kanten zu verleihen.

Neben den Tugenden und den Trieben gibt es natürlich noch die Fertigkeiten, die angeben, was ein Charakter wie gut kann.

Wird nun eine Probe auf eine Tugend fällig, so setzt der Meister einen Schwierigkeitswert fest, der normalerweise so um die 6 herum liegt. Der Spieler zieht nun von dieser Schwierigkeit seinen Tugendwert ab und versucht mit einem W10 größer oder gleich dieser Differenz zu werfen. Im Regelbuch ist das in einem netten Satz zusammen gefasst:

„Bei einer Probe würfelt der Betroffene einen W10. Damit die geplante Aktion gelingt, muss das Wurfresultat die Differenz zwischen Schwierigkeit und Tugendwert erreichen“ (S. 25).

Bei dem Einsatz einer Fertigkeit verfährt man fast genauso, nur dass man von der Schwierigkeit die Summe aus einer Tugend und der dazugehörigen Fertigkeit abzieht und mit einem W10-Wurf erreichen muss.

Das Kampfsystem verläuft auch ohne große Überraschungen. Nach dem Bestimmen der Initiative erhält jeder Kämpfer eine bestimmte Anzahl von Aktionen, die er nach eigenem Ermessen für offensive Manöver (Angreifen, Laufen, Pfeil ziehen, ect.) oder eben defensive Manöver (Ausweichen, Parieren, ect.) verwenden darf. Jede Körperzone hat eine bestimmte Schwierigkeit, um sie zu treffen, wobei der Verteidiger natürlich die Chance hat zu parieren.

Als Waffen stehen neben Schwertern, Äxten oder Knüppel auch Artefakte wie

Pistolen, Energiewaffen oder Kettensägen bereit.

Magie wird komplett mittels Elementarismus, also Manipulation der Elemente, abgehandelt.

Und wieder eine Runde Mutation! Ich hab euch ja gesagt, dass das irgendwie süchtig macht! Auch wenn es nicht unbedingt so vorgesehen war. Fragen wir mal wieder die Tabelle... „Mein Geschlecht übernimmt die Gestalt eines beliebigen, tierischen Geschlechts. Der Spielleiter bestimmt das Tier!“ ... Na klar! War logisch, dass er jetzt Maus sagen musste! Weiter!

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Zuerst einmal muss man sich aus einem der fünf „Erben“ seine Spielerrasse aussuchen. Zur Auswahl stehen:

- Die Humanes, die uns Menschen noch am ähnlichsten sind und somit als unsere direktesten Nachkommen bezeichnet werden können, und doch irgendwie ganz anders sind.
- Die Maden, ein Volk von kleinen Personen, die im Süden des toten Kontinentes in unterirdischen Bunkeranlagen leben und nicht zwangsläufig einen Bart tragen. Den Maden wird das Element Erde zugewiesen.
- Die Ikarim, eine geflügelte Rasse geschlechtsloser Unsympathen, denen das Element Luft zugeschrieben wird. Sie leben im sturmgepeitschten Norden.
- Die Aquides, ein Volk reptilienähnlicher Humanoiden, die sich gerne in und um das Element Wasser bewegen, sehr aggressiv sind und ihr höchstes Gut, ihre Ehre mit allen Mitteln verteidigen. Sie werdet ihr im Süden finden.
- Und die Cerbores, das gerissene Volk des glühenden Ostens, das in den Wüsten wohnt und somit mit Feuer in Verbindung gebracht wird. Die schwarze Haut der intelligenten Cerbores ist von Krebsgeschwüren und blutigen Rissen überzogen.

Nachdem man sich eine Rasse ausgesucht hat, darf man nun aus 20 Berufen den passenden wählen. Als Berufslaufbahn können solch krisenbeständige Jobs wie Schatzsucher, Seher oder Schütze gewählt werden. Jeder Beruf bringt dem Charakter besonderes Können, wie z.B. die Möglichkeit für einen Kämpfer, in Blutrausch zu verfallen und somit zu einem wirklich unangenehmen Gegner zu werden.

Dann darf man endlich zum Schönsten kommen, zu dem, was ich schon den ganzen Artikel über mache. Jeder Charakter wird in seinem Leben bereits Strahlung ausgesetzt worden sein, die ihren Tribut verlangt. Unzählige Mutationen zieren somit die Körper der Erben. Und um diese zu ermitteln sind mehrere Seiten mit schönen, teils nützlichen, teils schädlichen, bunten, komischen und ungesunden Mutationen gespickt worden, von denen ich euch ja schon ein paar an mir gezeigt habe. (Ich hoffe, die vergehen wieder!)

WAS SO NOCH ZUM INHALT GESAGT WERDEN MUSS

Im Buch befinden sich neben Waffenlisten, Charaktererschaffung, Regel- und Kampfsystem, Mutationslisten und dergleichen noch Kapitel über Krankheiten, Hintergrundinformationen zu Land und Leuten, ein Abenteuervorschlag und mehr.

Eine Vielzahl an martialischen und mystischen Zitaten von Ovid über die Bibel bis zu Konfuzius runden den Inhalt ab.

ZEICHNUNGEN

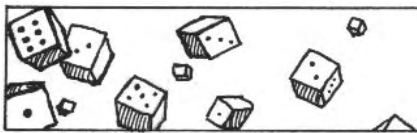
Sowohl ein erstes Durchblättern als auch ein näherer Blick ins Innere des Regelwerkes bewahrheiten, was schon das Bild auf dem Cover versprach. Die Zeichnungen von Marko Djurdjevic, der unter anderem auch für den „Mephisto“ zeichnet, sind alle sehr gut gelungen und schaffen es auch, dem Betrachter den Flair des Hintergrundes näher zu bringen.

Nur manchmal wäre weniger mehr gewesen, weil im Schwarzdruck doch so einiges überladen wirkt.

MEINE PERSÖNLICHE MEINUNG

Zuerst einmal muss man dem Endland-Team großen Respekt aussprechen für das, was sie geleistet haben. Sie haben ein Fanprojekt durchgezogen, dass sich gut sehen lassen kann. Weitere Veröffentlichungen sind in Planung, auch wenn sich die Moloch-Studios Anfang August aufgelöst haben und Marko D. das Endlandteam verlassen hat. Dem Versprechen von BSI, dass es trotzdem weitergehen wird, schenke ich vollstes Vertrauen.

Weitere Publikationen mit Informationen zu neuen Völkern, Waffen, dem Kontinent, ect. sind bereits in Planung. Ich persönlich halte Endland für ein gelungenes Projekt,



Unter der Lupe...



das sich nicht zu verstecken braucht - ganz im Gegenteil. Trotzdem ist es für mich nicht die Offenbarung.

Da wäre zum einen die Hintergrundwelt. Dass sie kaum oder nur in Ansätzen beschrieben ist, stört mich zwar ein bisschen, lässt sich aber gut verkraften. Was mir allerdings überhaupt nicht gefällt, ist, dass es sich bei Endland keineswegs um einen „einmaligen und noch nie da gewesenen Hintergrund“ handelt. Mir ist da alles ein bisschen zu viel geklaut. Filme und Computerspiele wie z.B. die Mad Max Reihe (im Regelbuch wird sogar „Mr. Miller für Mad Max“ gedankt (§ 2: Danksagungen)) und Fallout 1+2 wurden abgegrast und in den Hintergrund absorbiert. Schlimm ist das nicht, nur eben nicht einmalig. Zeitgleich zu Endland erschien das Maddrax-Rollenspiel, das auf einer Taschenheftreihe von Bastai-Lübbe basiert und ebenfalls in einer postapokalyptischen Welt spielt. Die eigenen Elemente hingegen sind größtenteils gut gelungen.

Ein weiteres Problem habe ich mit dem System. Es lässt sich kompliziert ausdrücken, aber letztendlich ist es W10+Tugend+Fertigkeit/bzw W10+Tugend über einen vom Meister festgesetzten Wert. Ohne Zweifel, ein System, das funktioniert, wie man bereits bei WoD oder Midgard sehen konnte. Für mich persönlich ist es ein wenig zu facettenarm, aber gerade Schlichtheit in einem System kommt bei vielen Leuten sehr gut an. Diese Facettenarmut äußert sich z.B. bei den Rassen, die eigentlich nur nominelle Unterschiede und Eigenheiten aufweisen und daher durch gutes Rollenspiel definiert werden müssen. Aber vielleicht ist das ja gut so? Ein weiteres, echtes Manko sind für mich die fünf Tugenden. Da bleibt viel zu wenig Differenzierungsmöglichkeit. So steht z.B. Reaktion für Geschick, Geschwindigkeit und Sinnesindrücke. Ein hoher Tugendwert macht meinen Charakter folglich schnell, flink und aufmerksam. Wenn ich das aber nicht will (z.B. der dickliche, langsame Hehler, dem allerdings nichts entgeht), benötige ich da wieder ein paar Hausregeln bzw. eine Notiz am Rande. Dasselbe Problem kommt auch bei den anderen vier Tugenden auf.

Zu guter Letzt ist mir das Regelbuch an einigen Stellen zu unübersichtlich und die Regeln an einigen Stellen zu dünn erklärt. Aber mit etwas Übung findet man sich bald gut zurecht und die Regeln werden mit

jedem Mal Spielen dichter und schlüssiger.

FAZIT:

Alles in allem finde ich Endland ein gelungenes Rollenspiel, das erfahrenen Spielern und Meistern eine Fülle von Möglichkeiten gibt. Der Hintergrund ist im Ansatz sehr gut und schreit nach mehr. Das Regelsystem sei auf jeden Fall allen Regel-Spartanisten zum Testen angeraten, Spielrunden, die etwas mehr mögen, könnten durch das Einführen von Hausregeln (z.B. zwei weitere Tugenden, ect.) auch ihre helle Freude an diesem Rollenspiel haben.

Preis und Leistung halten sich gut in der Schwebe, die Aufmachung weiß trotz einiger Orientierungsmängel und Regelknappheiten im Großen und Ganzen zu gefallen.

Wer mehr wissen will, dem sei ein Blick auf www.endland.de und ein weiterer Blick in die X-Zine Anduin Nr. 2 geraten. Dort findet ihr noch mehr Informationen zu Endland.

[christoph maser]
[astra19@fagamo.de]

Spieler Set

Art: Rollenspielsystem
System: D&D 3. Edition
Verlag: Amigo Spiele
Preis: 59,95 DM

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

Gesamt:

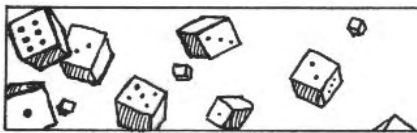
4



Nach einer langen Zeit ist es endlich soweit: Das D&D Spieler Set ist nun überall in deutscher Sprache erhältlich (zumindest dort, wo es nicht sofort wieder ausverkauft war). Nach über einem hal-

ben Jahr Verspätung (wie scheinbar bei jedem neuen RPG-Regelwerk) können sich auch die nicht englischsprachigen Rollenspieler auf das neue System stürzen. Und das sogar in einer fehlerbereinigten Version, denn alle bisherigen Korrekturen an der englischen Ausgabe wurden gleich in die deutsche übernommen. Einen kleinen Wermutstropfen gibt es aber noch - dieses Spieler Set ist das erste Buch von drei Regelbüchern. Es kommt noch das Spielleiter Set (Dungeon Master's Guide) sowie das Monster Set (Monster Manual) dazu. Diese drei Bücher werden im englischen „Core Rolebooks“ genannt. Wann sie in deutscher Sprache verfügbar sind konnte uns zum Zeitpunkt dieser Rezension niemand genau sagen. Zudem tummeln sich zusätzliche Erweiterungen auf dem amerikanischen Markt schon jetzt. So gibt es beispielsweise ein „Psionics Handbook“, einen „Dungeon Master's Screen“ oder verschiedene bekannte Spielwelten wie etwa die „Forgotten Realms“ zum neuen d20-Regelsystem.

Wie ihr am Bild erkennen könnt ist das Spieler Set sehr schön aufgemacht und kommt als 352-seitiges Hardcover daher. Aufgeteilt ist das Buch in elf Kapitel zuzüglich der Einführung und einem Anhang mit Glossar. Das erste Kapitel behandelt die Attributswerte der Charaktere. Dies ist auch der erste Teil bei der Charaktererschaffung. Im zweiten Kapitel werden die Völker behandelt. Jedes Volk ist auf etwa eineinhalb Seiten erklärt. Als Spieler hat man Menschen, Halblinge, Gnome, Zwerge, Elfen, Halb-Elfen und (man staune) Halb-Orks zur Auswahl. In einer sehr schönen Übersichtsgrafik sind jeweils weibliche und männliche Vertreter dieser Völker abgebildet. Die Klassen werden im dritten Kapitel vorgestellt. Dort findet man die „alten“ Klassen wie Barbar, Barde und viele mehr vor, aber auch interessante neue Klassen wie den Hexenmeister. Die einzelnen Klassen werden hier mit ihren Vor- und Nachteilen sowie ihren Merkmalen und Besonderheiten aufgeführt. Vier bis fünf Seiten werden jeder Klasse spendiert, was nicht allein an den umfangreichen Tabellen liegt. Kapitel 4 und 5 behandeln die Fertigkeiten und Talente, wobei die Talente von den Fertigkeiten abhängig sind. Das kurze Kapitel 6 beschreibt die Gesinnung, Religion und weitere Angaben zu Aussehen und Persönlichkeit deines Charakters. Die Ausrüstung wird im siebten Kapitel beschrieben. Hier fällt ein großer Teil auf



Unter der Lupe...



die Waffen und Rüstungen. Umfangreiches Bildmaterial hilft zusätzlich bei der Auswahl des gewünschten Objekts. Aber auch die sonstigen Ausrüstungsobjekte lohnen einen Blick. Denn nicht nur die einfache Phiole ist aufgeführt, sondern auch raffinierte Dinge wie der Verstrickungsbeutel, der hält was er verspricht. Das achte Kapitel beschreibt ausführlich die verschiedenen Kampfregeln. Knifflige Situationen werden auch hier wieder mit ausgezeichnetem Bildmaterial erklärt. Beeindruckend ist zum Beispiel der aufgezeigte Größenunterschied zwischen einem Menschen (mittelgroß) und einem roten Drachen (kolossal). Das neunte Kapitel hat den etwas verwirrenden Namen Abenteuer. Hier findet man unter anderem die Vorgehensweise beim Stufenanstieg und die Richtlinien für Traglasten, Bewegungsweiten und wie mit Schätzen verfahren wird. Eine halbe Seite wird mit Spielleitertipps „verschwendet“. Die letzten zwei Kapitel beinhalten die Magieregeln und Zaubersprüche und nehmen fast die Hälfte des Buches ein. Die Liste der Zaubersprüche ist nicht nur sehr umfangreich, sondern auch typisch D&D. Denn ein Feuerball mit einer Reichweite von 120m + 12m/Stufe würde in anderen Regelwerken doch das Spielgleichgewicht verschieben. Aber gut, dass manche Beschreibungen etwas wage gehalten sind. Denn bei der Luxusunterkunft von „Leomunds Sicherer Unterschlupf“ könnte man sonst ziemliches Schindluder treiben: „Vor euch steht ein Riese!“, „Moment, ich zaubere ‚Leomunds Sicherer Unterschlupf!‘“, „Wieso denn das?“, „Nun ja, die Steinhütte fällt doch vom Himmel...“, „?!?“. Der arme Riese!

Eines der ersten Dinge, die mir aufgefallen sind als ich das Buch aufgeschlagen habe, war die Charaktererschaffung. Denn die Kurzanleitung dazu steht auf den ersten Seiten noch vor der Einführung. Dafür ist die Einführung sehr kurz und sehr „Verlies und Drachen“-mäßig gehalten. Auf intensives Rollenspiel wird dabei weniger eingegangen als auf die kurzweilige Monsterjagd und das Schätzesammeln. Da das neue Regelwerk im Kern auf die alten D&D Regeln zurückgeht verwundert es auch, dass die Dame für Layout und Satz in einer größeren Schriftart niedergeschrieben wurde als der eigentliche Erfinder des Rollenspiels E. Gary Gygax (was ihre Leistung nicht in Frage stellen soll!). Wer das wohl verbro-

chen hat? War bestimmt nur ein Fehler!

Aber kommen wir zurück zum Layout und dem graphischen Design. Wie schon vorher erwähnt fallen die hervorragenden Graphiken immer wieder auf. Hier hat das neue D&D wirklich eine Schallmauer durchbrochen. Auch die erste Seite jedes Kapitels ist mit skizzenartigen Graphiken hinterlegt, in denen selbst kleinste Anmerkungen ins Deutsche übersetzt wurden. Sie wirken wie aus einem Lehrbuch aus der Welt der Fantasy. Und immer wieder fallen einem sehr viele Details ins Auge. So die Anmerkungen zur Grammatik, die hoffentlich die Damen auf die Verwendung der männlichen Form der Fürwörter milde stimmt, oder die kleine Bemerkung auf Seite 6, dass dieses Spiel nur Phantasie ist. Da können so Fehler wie auf Seite 25 schon mal überlesen werden. Denn was will uns dieser Satz sagen: „Gleich danach kommt die Wahl des Volkes, obwohl man diese Entscheidung auch zusammen mit der Wahl des Volkes treffen kann.“

Leider macht das Regelwerk aber kein durchgängig gutes Bild. Denn zum einen wird sehr wenig auf Rollenspielfänger eingegangen, zum anderen sollte man schon über (A)D&D Wissen verfügen, um bestimmte Regelmechanismen gleich zu kapieren. Hier ist die Kluft zwischen der sehr einfach gehaltenen Einsteigerbox und diesem Regelwerk zu groß. Erschwerend kommen die zahlreichen, im ganzen Buch verteilten, Tabellen dazu, sowie der unübersichtliche Index. Auch der Seitenrand mit der Kapitelbeschriftung hätte besser ausgenutzt werden können. Einfaches in der Höhe Versetzen wie der Tagesindex vieler Fernsehzeitschriften hätte zur Übersichtlichkeit beigetragen.

In der Box ist leider keine CD-Rom mit einer aktuellen Version des Charaktergenerators (so wie in der englischen Ausgabe) enthalten. Auch an die Umrechnungshilfe für Umsteiger von AD&D zum d20-System wurde leider nicht gedacht (man kann sich diese aber unter www.amigo-spiele.de herunterladen). Dafür findet sich ein kleines Heft mit Auszügen aus und Ausblicken auf die folgenden Core Books, Regelerläuterungen und dem Charakterbogen. Scheinbar um den „Verlies und Drachen“-Eindruck noch zu verstärken liegt außerdem ein großformatiger Bodenplan eines Verlieses bei.

VORSCHAU



• QUEST:

Das Rätsel ist lebenswert! Das Leben ist rätselhaft! Wir präsentieren Euch ein Abenteuer für QUEST, das aber auch leicht für andere Systeme wie DSA, D&D oder Midgard verwendbar ist.

• COMIC:

Die neuen Abenteuer von Bruno und Fiona warten auf Euch. Wer von den beiden nicht genug bekommen kann findet in der Sammelausgabe 2 der Anduin vom August eine Extraportion Bruno!

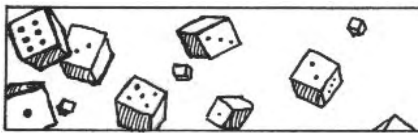
• KRANKHEITEN:

Schafft es diesmal einer unserer Autoren, einen Artikel über Krankheiten im Rollenspiel zu schreiben? Wir warten in Spannung...

• KURZGESCHICHTE:

In der Anduin 61 wurde seine Kurzgeschichte mit einem Notenschnitt von 1,4 bewertet. Freut Euch also auf eine neue Geschichte von Havok.

u. v. m.



Unter der Lupe...



FAZIT:

D&D Fans kommen auf ihre Kosten durch die zahlreichen Neuerungen und Verbesserungen. Spieler anderer Rollenspiele sollten sich den Kauf sehr gut überlegen. Einen einfachen Einstieg hat man hier nicht zur Hand und auch keinen günstigen. So ist das Spieler-Set mit 60,- DM bestimmt nicht zu teuer, aber da man noch zwei weitere Regelbücher benötigt, sieht die Rechnung schon ganz anders aus. Wer aber ein ausgereiftes Regelsystem für seine Hack&Slay Abende sucht, der ist mit dem Spieler Set gut bedient.

[stefan brutscher]
[midgard-site@gmx.de]

Risk 2210 A.D.

Art: Brettspiel
Spielerzahl: 2 - 5
Spieldauer: 90 - 180 Minuten
Verlag: Avalon Hill
Preis: ca. 110,- DM

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

Gesamt:

5

Es kommt relativ selten vor, dass ein Brettspiel bei uns 5 volle Punkte in der Gesamtwertung abräumt. Dieses Spiel hat es geschafft, obwohl es nicht für unter 100,- DM zu erhalten sein dürfte. Warum unsere Testspielrunde (die aus sieben Leuten bestand) dennoch eine so gute Wertung abgegeben hat, will ich nun erklären.

Das Gewicht der Schachtel ist schon recht erstaunlich, findet man beim Öffnen doch 455 Plastikfiguren (verschieden große Mechs und Commander), einen großen Spielplan, haufenweise Spielkarten und einige Nebenspiellkarten.

Beim Lesen der übersichtlichen und gut gestalteten (aber englischen) Anleitung erfährt man, dass das Spiel in zwei verschiedenen Versionen gespielt werden kann. Die erste entspricht dem bekannten und seit Jahrzehnten zum Standardspielereper-

toire in deutschen Spieleregalen zählenden Risiko.

Es geht darum, mit seinen Armeen die Weltherrschaft an sich zu reißen. Dazu wird auf einer Weltkarte gespielt, die in verschiedene Territorien und Kontinente aufgeteilt ist. Je nach Anzahl der Territorien und vollständigen besetzten Kontinente bekommt man jede Runde neue Einheiten. Zusätzlich darf man eine Karte ziehen, sobald man in einer Runde mindestens einen erfolgreichen ANgriff durchführen konnte. Diese Karten lassen sich nach bestimmten Regeln ebenfalls in Einheiten umtauschen.

Nur die Missionskarten wurden nicht mit beigelegt, die Spielziele wie „Befreien Sie Asien, Afrika und Südamerika“ für jeden Spieler getrennt und geheim festlegten.

Die zweite Version dagegen verlegt das Spiel 2000 Jahre in die Zukunft. Viele Territorien wurden umbenannt (aus der iberischen Halbinsel wurde zum Beispiel das Königreich Andorra) und neu zusammengefasst. Zusätzlich wurden Unterwasserkolonien (New York ist eine davon, da scheinbar die Ostküste der USA überschwemmt wurde) und dogar Mondkolonien eingeführt.

Weiterhin wurden Commander dem Spiel hinzugefügt, die besonders starke Einheiten repräsentieren. Sie können sich beispielsweise mit einem W8 statt einem W6 im Kampf beteiligen, machen die Besiedlung unter Wasser oder auf dem Mond möglich und erlauben es, besondere Aktionskarten zu ziehen. Ebenfalls neu sind die Energie-

chips, die man jede Runde erhält und mit denen man sowohl Commander als auch jene Aktionskarten kaufen kann.

Die Aktionskarten sind ebenso wie die Commander in fünf Kategorien unterteilt: Water, Land, Lunar, Nuclear und Diplomat. Je nach Art erlauben sie unterschiedliche Aktionen wie zum Beispiel Armageddon (auf einer Nuclear Karte, die in zufällig bestimmten Territorien Einheiten vernichtet) oder Stealth MODs (auf verschiedenen Kartenarten, die es erlauben, einige zusätzliche Einheiten zu platzieren).

Das Spiel findet nicht mehr bis zum bitteren Ende statt (wobei man auch dies als alternatives Ende spielen kann), sondern in fünf Runden. Wer am Ende dieser Zeit am meisten Territorien einnehmen konnte ist der Sieger des Spiels.

Während die erste Version ganz stark glückabhängig ist und kaum taktische Züge zuläßt, spielt sich die zweite Version sehr viel taktischer. Dennoch ist bei beiden die Glückskomponente höher als bei vielen anderen Strategiespielen. Beim Spiel in der Zukunft hat man mehr Einheiten jede Runde zur Verfügung und das Geschehen auf dem Spielplan kann sich schlagartig ändern. Der Mond zum Beispiel ist recht leicht zu erobern, aber sehr schwer zu verteidigen. Dabei bringt er zwölf Einheiten pro Runde und stellt somit einen guten Rohstofflieferanten dar.

Am Erscheinungsbild der Spiels gibt es nichts zu meckern: die Karten sind übersichtlich und leicht verständlich, die Plastikfiguren gut gearbeitet und der Spielplan in keinsten Weise verwirrend, obwohl er sehr bunt wirkt. Das Zukunftsthema wurde konsequent und überaus gelungen umgesetzt.

Die neue Version der Regeln macht aus einem Spiel, das immer wieder aus dem Schrank geholt wird und damit zwangsweise einen hohen Langzeitspielspaß bietet, ein noch besseres und interessanteres Spiel. Daher hat es sich die 5 Punkte unserer Meinung nach verdient.

FAZIT:

Wer das alte Risiko besitzt sollte sich den Kauf in Anbetracht des hohen Preises gut überlegen. Wer aber nichts gegen Risiko an sich hat und es sich eh zulegen wollte, der sollte das zusätzliche Geld investieren und sich zwei Spiele auf einmal kaufen!

[tommy heinig]



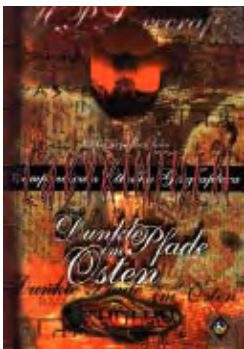
In Labyrinthen Dunkle Pfade im Osten

Art: Quellenband
System: Cthulhu
Verlag: Pegasus
Seitenzahl: 112 Seiten
Preis: ca. 32,90 DM

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

Gesamt:

5



Der Abenteuerband „Labyrinthe“ setzt sich zusammen aus einer Einführung in die Welt der indianischen Medizinmänner, fünf Szenarien und einer umfangreichen Zusammenstellung von

Spielhilfen und Mythostexten. Da in einem der Szenarien ein Medizinmann als wichtiger NPC auftritt, ist der einführende Text halbwegs gerechtfertigt. Wirklich nötig ist er allerdings nicht, aber interessant bleibt er trotzdem.

Das erwähnte Szenario „Das entsetzlich einsam gelegene Haus im Wald“ entführt die Spielercharaktere in ein von dichtem Wald umgebenes Haus in Maine. Die Helden verletzen bei einem Autounfall einen Mann sehr schwer. Ihr Auto wird unbrauchbar. Als sie den Verletzten in sein Haus schaffen finden sie dort seinen Sohn mit durchgeschnittener Kehle, und seine Frau mit gebrochenem Genick vor. Auf dem Haus und seiner unmittelbaren Umgebung scheint ein Fluch zu liegen. Die Helden können das Gelände nicht mehr verlassen und beginnen seltsame Dinge zu sehen und zu tun.

Das Szenario „Das Nest“ führt die Helden ebenfalls in ein Haus, das als verflucht gilt. Einer ihrer Bekannten ist verschwunden als er mit dem Abriss des Gebäudes beschäftigt war. Wenn die Helden neugierig genug

sind, finden sie seine Leiche in den Höhlen unter dem Anwesen. Es sieht so aus als wäre er von zu groß geratenen Ratten halb aufgefressen worden...

Auch im Szenario „Der Fall“ werden die Helden durch ihre Bemühungen um einen alten Freund in haarsträubende Ereignisse verwickelt, die tief in der Vergangenheit verwurzelt sind. Seit sich ihr Freund auf dem Gebiet der familieninternen Ahnenforschung betätigt hat, wirkt er wie ausgewechselt. Er hat angefangen sich so abartig zu benehmen, dass er momentan in einer Nervenheilanstalt fest sitzt.

Das nächste Szenario, „Autonarren“ dreht sich um eine überaus dekadente Familie. Die Charaktere werden beauftragt den verschollenen Zwilling von Rupert Putney auffindig zu machen. Dass es sich dabei um eine monströse Kreatur handelt, die durch einen Pakt des Vaters mit einer dunklen Macht entstand, hat man ihnen verschwiegen.

Im letzten Szenario können die Helden eine unfreiwillige Reise nach England antreten. Ein Fremder bittet die Helden zu einem Treffen. Er platzt vor ihren ungläubigen Augen von der Stirn bis zum Brustkorb auf. Aus ihm ergießt sich eine wahre Flut an ekligen weißen Käfern. Das erlebte sollte reichen um das Interesse der Charaktere an der Geschichte des nun toten Mannes zu wecken.

Die Szenarien sind in ihren Anforderungen an Spieler und Spielleiter relativ unterschiedlich. Mit einigen Abänderungen lassen sie sich aber durchaus an das geforderte Niveau anpassen. Jedes Szenario ist separat spielbar. Durch verschiedene Mythostexte die in ihnen zum tragen kommen eignen sie sich aber gut um miteinander verknüpft zu werden. Der Spielleiter wird gut durch den Aufbau der Szenarien geleitet, und mit wichtigen Tipps zum Spielablauf versorgt. Die Aufmachung ist wie bei Cthulhu-Materialien üblich sehr gut gelungen. Die Versorgung mit Spielhilfen und Mythostexten ist exzellent. Eine separate Inhaltsangabe hilft bei der Navigation durch den umfangreichen Anhang.

FAZIT:

Der Band ist ein absolutes Muss für Cthulhuspieler auf der Suche nach neuen Herausforderungen!

[peti heinig]

STILBLÜTEN

Spieler 1:
„Sind wir schon da?“
Spieler 2:
„Haben wir angehalten?“



Spielleiter: „Prinz Brin schenkt euch für seine Rettung bei der Schlacht ein magisches Bild.“
Spieler: „Oh, toll, ´n Bild... ´n Supergeschenk!“



Spieler 1 flüsternd zu Spieler 2:
„Der Ritter klappert ganz schön laut!“
Spieler 2 zu Spieler 1:
„Ich kann dich nicht verstehen. Der Ritter macht zuviel Krach.“



Spieler 1:
„Willst Du mit uns Shadowrun spielen?“
Spieler 2: „Äh... Wie spielt ihr denn so?“
Spieler 1: „2.01 mit den Initiativregeln von 3.“
Spieler 2: „Ich meinte eher inhaltlich.“
Spieler 1: „Nicht in Seattle, mehr im Ausland. Ich mag coole Sachen. Erwachtes Sibirien, erwachter Kongo, Atzlan. Gell?“
Spieler 2: „Nee, laßt mal lieber. Viel Erfolg beim Suchen.“



Spielleiter: „An deinem Bett steht ein Rausch von Strosen.“

Mirabilis

Art: Hardcover
 Verlag: Rütten & Loening
 Autor: Susann Cokal
 ISBN: 3-352-00580-X
 Preis: 44,90 DM

Gesamt:

2

Bonne besucht gern den als verflucht geltenden Ort. In dem alten abgebrannten Kirchenschiff fühlt sie sich ihrer Mutter beruhigend nahe. Als ein heftiger Regenschauer einsetzt flüchtet sie sich in den alten Glockenturm der im Gegensatz zu dem Kirchenschiff noch ein Dach aufweist. Dort oben findet sie in einem Bündel feuchter Kleider etwas Lebendiges. Da es sich anscheinend um ein Kind handelt nimmt Bonne es kurzerhand mit in ihre kleine Kammer. Wie sich bald zeigen soll handelt es sich gar nicht um ein Kind sondern um einen Zwerg. Eigentlich hätte Bonne das seltsame Wesen auf die Straße setzen sollen, aber die Münzen die er zu ihr sprechen lässt halten sie davon ab. Der Kleine bringt ihr zwar Geld ein aber nicht genug um davon leben zu können, also macht sie sich weiter auf die Suche nach einer Anstellung als Amme. Es ist Markttag als durch einen ungewöhnlichen Zwischenfall die schwangere Kaufmannswitwe Radegonde Putemonnoie auf Bonne aufmerksam wird. Der Zwerg war in einen Hundezwinger gefallen - viele Leute sahen dem ungleichen Kampf angeregt zu aber keiner half. Als Bonne auf die Situation aufmerksam wird, klettert sie in den Zwinger hinab, reißt sich die Bluse herunter und beginnt mit ihren milchschweren Brüsten die Hunde zu stillen. Der Zwerg entkommt und Bonne gilt als Wundertäterin...

Wer die Geschichte bis dahin schon seltsam findet wird diesen Eindruck auch in ihrem Fortgang bestätigt finden. Genau genommen wird es noch schlimmer, denn Bonne gerät auch noch unversehens in die Lage die halbe Stadt gleichzeitig zu stillen. Die Tatsache, dass Bonne mit ihrer Herrin Radegonde eine Liebesbeziehung beginnt ist für einen historischen Roman mindestens ungewöhnlich. Nach der Lektüre habe ich mich wirklich gefragt in wie weit die Aus-

sage zutrifft, dass in jedem Buch ein Teil der Erfahrung oder Wünsche des Autors mit verarbeitet sind. Wahrscheinlich scheiden sich an diesem Roman die Geister, auf der einen Seite begeisterte werdende Mütter und Feministinnen, auf der anderen werdende Väter die um die Figur ihrer Frauen trauern und prude Kleinkinderhasser.

FAZIT:

Welchen Grund es gibt diesem Buch keine „1“ als Bewertung zu geben und es dennoch als lesenswert zu empfehlen? Ganz einfach: es hat einen ausgezeichneten Lästereffektor und ist, durch die Wahl verschiedener Erzählperspektiven, stilistisch wesentlich gelungener als inhaltlich.

[peti heinig]

Tag des Zorns

Art: Taschenbuch
 Serie: Armalion
 Verlag: FanPro
 Autor: Daniela Knor
 Preis: 14,90 DM

Gesamt:

4



Wer sich von dem Cover und dem Zusammenhang mit dem für Schlachten geeigneten Armalion, einem Miniaturespiel, verleiten lässt anzunehmen, es handele sich bei Armalion Romanen um Beschreibungen von Kämpfen und

den typischen Dungeon Abenteuern, der wird von diesem Roman auf den ersten zehn Seiten nicht enttäuscht sein. Da schleicht Calaman, Sohn des Curthag, in den Hort des schecklichen Drachengottes Pyrcador, dabei nebenher ein paar Echsen meuchelt, um dem goldenen Drachen ein Schmuckstück für seine Liebste zu entwenden. Was dann jedoch folgt ist ein unerwartet einfüh-

sames Buch, welches sich mit dem Leben und der Kutlur der Zwerge, der Angroschim, auseinandersetzt und mit gekonntem schriftstellerischem Talent, die verschiedenen Figuren zum Leben in der Fantasie der LeserInnen erweckt. Wer also nach der ersten abenteuerlichen Einführung eine Sammlung von Action-Szenen erwartet, die sich mit einem sehr dünnen roten Faden aneinanderreihen, der wird enttäuscht werden. Calaman, der Zwerg, kehrt nach scheinbar erfolgreichem Diebstahl aus dem Drachenhort nach Hause in die Zwergebunge Xorlosh zurück. Dort will er die liebeliche Aghira ehelichen, die ihn erst zu dieser riskanten Tat angestiftet hat. Doch wäre Calaman ein Shadowrunner, so würde ihm der Spruch „Lass ab von Drachen“ eine Warnung gewesen sein, aber leider ist dies ein andere Rollenspiel und so trifft Calaman die List der Drachen mit voller Härte. Das gestohlene Schmuckstück ist voller Drachensmagie und was die anrichten kann, wird so schnell niemanden bewußt und so kann sich das Übel, langsam und vorest unbemerkt entfalten, bis es dann zur Katastrophe kommt und etwas geschieht, was Angrosch selber erzürnt. Der Roman ist ein Riesenspaß beim Lesen und viel zu schnell leider wieder vorbei. Mann und Frau sollten sich wirklich nicht von dem schrecklichen Titelbild abhalten lassen und sich auch nicht daran stören, dass es wie fast alle Phoenix Bände mit Rechtschreibfehlern und einem ab und zu vergessenen Wort gespickt ist - das gehört zum Flair, glaube ich. Besonders Spaß hat mir die Beschreibung des Lebens der einzelnen Figuren gemacht. Diese sind nicht schwarz/weiß gezeichnet, sondern voller Farbe, Eigenschaften und mit manch skurrilen Eigenheiten versehen. Hier fallen auch die beiden Jungs Cendrash und Cadrim auf, die durch ihre Neckereien oder auch ihr kleines Abenteuer mit dem Wühlschrat und dem Bolzen der Drachentruz, ist einfach allerliebste und wirklich nett zu verfolgen.

FAZIT:

Insgesamt gesehen ist dies kein besonders spannendes Buch, trotzdem weiß es durch die Erzählweise und die teilweise dramatischen Ereignisse den Leser zu packen und gleichzeitig eine Freude am Lesen zu erzeugen.

[jens peter kleinau]

DIE ABENTEUER VON BRUNO DEM BANDITEN



Die Trillerpfeife der Zeit - Teil 4

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

"Dieser Herzogin wurden ihr Diamant-Diadem und ihre Armreifen aus massivem Gold gestohlen. Dieser Graf hat seine unbezahlbare mit Rubinen und Smaragden besetzte Vase an den niederträchtigen Dieb Bruno verloren..."

"Können Sie heute Nacht schlafen, nachdem Sie in die traurigen Augen dieser gequälten Seelen geschaut haben?"

"Wir bitten Sie um Ihre Hilfe! Für nur 10.000 Goldstücke im Monat können Sie einen dieser S.O.B.'s, Sehr traurige Opfer von Bruno, unterstützen. Bitte wählen Sie **JETZT** die eingblendete gebührenfreie Nummer!!"



Lassen Sie unsere Multi-Millionen schwere Werbekampagne keine Verschwendung sein. Sponsorn Sie noch heute einen S.O.B!

Wählen Sie:
1-800-4-IHR-SOBS

Präsentiert von den S.O.B.s aus Rothland.



DIE ABENTEUER VON BRUNO DEM BANDITEN

www.brunothebandit.com



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





Leserbriefe



Mehr Internet, weniger Hakim

von KIWI
per eMail

Zuerst habe ich mich ja gewundert, dass Du die News rausnimmst, aber Deine Argumente sind einleuchtend, siehe z.B. die Trommel, die ja auch nur News von den Verlagen nimmt. Also lass sie weg.

Ich bin sehr begeistert von Eurem Online-Zine, da es auch noch umsonst ist, mag ich gar nicht meckern. Was mir sehr gut gefallen hat waren die Con-Beschreibungen. Die Stilblüten waren diesmal nicht so dolle! Die Spiel- und Buchrezensionen sind kurz und man kann sie gut zu lesen, bloß nicht länger werden lassen!

Aber die Geschichte über Belagerungsmaschinen, hat mir nichts gebracht und diesen Text habe ich mehr überflogen. Habe darüber schon was in anderen Zines gelesen, vor Jahren. Aber man kann es ja nicht jedem recht machen, oder?

Auch die Webring-Vorstellung war nett, aber mehr nicht. Aber es wäre gut, wenn Ihr weitere Internetseiten vorstellt, die was mit unserem Hobby zu tun haben. Aber bitte deutsche Seiten :-)

Außerdem könnt Ihr die Kochecke weglassen und dafür was Besseres abdrucken. Njoltis gefällt mir sehr gut, sein bissiger Humor muß unbedingt so bleiben.

Sonst war alles in Ordnung.

Schönen Gruß,

KIWI

TOMMY ANTWORTET:

Bei Artikeln wie den Belagerungswaffen stellt sich immer die Frage, ob man eher in Richtung »grober Überblick« oder in Richtung »Doktorarbeit« geht. Für einen groben Überblick fand ich den Artikel gelungen, hätte mir selber aber noch ein paar mehr Abenteuerideen gewünscht.

Auch künftig wollen wir unregelmäßig interessante Internetseiten vorstellen. Falls Ihr solche Seiten kennt, schreibt uns doch bitte, damit wir sie ebenfalls hier vorstellen können.

Wie ist's gemacht?

von Felix
per eMail

Hi,

zuerst wollte ich nur sagen, dass ihr echt ein Spitzenmagazin macht und wollte mich bedanken, dass es kostenlos ist.

Theoretisch müsst ihr eure Ausgaben ja mit Adobe Acrobat erstellen, oder? Ich spiele nämlich auch mit dem Gedanken ein eigenes Magazin zu erstellen, doch 600 Märker wären mir dann doch zu teuer... Oder macht ihr die Anduin mit 'nem anderen (kostenlosen) Programm?

Mit freundlichen Grüßen

Ein großer Verehrer eures Magazins

Felix

[sinngemäß gekürzt]

TOMMY ANTWORTET:

Es gibt neben dem Adobe Acrobat noch weitere Möglichkeiten, .pdf Dateien zu erstellen. Wir haben aber das Geld investiert und uns das Programm zugelegt und erstellen die Anduin damit.

Eine ältere Version des PDFWriters von Adobe kann man kostenlos herunterladen. Er kann zwar nicht alles umsetzen, reicht für einfache Dateien aber aus.

Wer nicht so viel Geld wie für den Adobe Acrobat ausgeben will, kann sich auch mal nach den preisgünstigeren Alternativen win2pdf oder Jaws PDFwriter umsehen. Diese beiden Programme liefern ebenfalls gute Umsetzungen und können als Druckertreiber eingebunden werden. Gerade mit dem Produkt von Jaws haben wir sehr gute Erfahrungen gemacht, nur werden leider Grafiken zu stark komprimiert.

Eine weitere Möglichkeit stellt die ausgiebige Suche auf bekannten Downloadseiten wie www.shareware.com oder www.download.com dar. Auch möglich ist das Erzeugen einer PostScript Datei, die man mit dem kostenlosen Tool GhostView nach .pdf konvertiert. Oder man verwendet eine der vielen kostenlosen Umsetzungsdienste, die meist auf den Webseiten von Universitäten oder Druckstudios zu finden sind. Es gibt also mehrere Möglichkeiten, die es einfach auszuprobieren gilt.

Unter aller Sau...

von Mason
im Gästebuch

Hi zusammen,

hab mir gerade Mal die Anduin 62 runtergeladen und ich muss sagen, mein lieber Onkel Scholli!!! Für ein kostenloses Produkt verdammt gut.

Ich hab nur einen wirklichen Kritikpunkt: Die Bewertung der Rollenspielsysteme ist teilweise unter aller Sau (will heißen: ‚subjektiv‘ trifft es nicht annähernd!!!). Ich spiele jetzt seit etwa 8 Jahren GURPS und muss sagen, bis auf die Charaktererschaffung, die wirklich nix für Anfänger ist, ist das System genial und wird einer Bewertung von 2(!!) Punkten nun wirklich nicht gerecht!!!!

Aber egal... macht weiter so

Mason

TOMMY ANTWORTET:

Irgendwie finde ich den Test trotzdem immer noch ‚subjektiv‘. Ich kann ja verstehen, dass man nicht so begeistert ist, wenn das eigene Lieblingssystem schlecht abschneidet, aber zum Glück sind die Geschmäcker ja verschieden. Ich habe selbst auch eine Zeit lang GURPS gespielt und stehe zu der Meinung, dass das System an sich gute Ideen hat, aber viel zu arbeitsintensiv und einsteigerfeindlich ist. Klar, es ist skalierbar, aber ich möchte eben an einem System nicht erst selber Hand anlegen müssen, bevor ich es spielen kann. Ich habe nichts gegen Hausregeln (verwende in jedem System welche), aber diese sind meistens kein Muss, sondern eine kleine Anpassung. In GURPS muss ich erst basteln, bevor ich spielen kann. Zudem ist mir die Anzahl der Erweiterungsregeln zu hoch und sie sind mir auch zu sehr in den Quellenbänden verstreut.

Wirklich gut sind dagegen viele der Hintergrundbände (Horror, Space, Discworld, Martial Arts, etc.), die man nicht nur in GURPS, sondern auch in allen anderen Systemen gut gebrauchen kann. Die dort zu findenden Informationen sind aber oft eher universell zu gebrauchen und nicht speziell für GURPS. Ich bleibe also bei meiner „2“ und denke, dass Du dafür einige meiner Lieblingssysteme eher schlecht findest...



AUSGABE NR. 65
ERSCHEINUNG AM
10. OKTOBER 2001

Infos unter
www.anduin.de