

anduin

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

Ausgabe 65
Oktober 2001

Jagd auf einen Roboter

Ein Abenteuer für Shadowrun

Quest - Die Suche

Ein universelles Fantasy-Abenteuer

Krankheiten im Rollenspiel

Weil nicht nur Monster den Helden das Leben schwer machen

Rezensionen

Kobolds ate my baby, Harry Potter, Die Simpsons, u.m.

Die Geschichte der Folter

1. Teil: Die historische Sicht





LESEN & SPIELEN

Njoltis spricht: Terror, Amerika und offene Türen.....	4
Die Geschichte der Folter.....	6
Schattenhaft (Abenteuer).....	9
Jagd auf einen Roboter (Abenteuer).....	16
Mondstein flieg' und sieg'.....	23
Alte Fragen.....	33
Krankheiten im Rollenspiel (Spielhilfe).....	35
Instant Adventures: Abumirs Arkanes Warenhaus.....	37
Hakim's Kochecke.....	40
Internetseiten: www.toybox.de.....	41
Platte(n) Kritik.....	42
Bruno der Bandit.....	47

KURZGESCHICHTEN

Es war Gin.....	30
-----------------	----

REZENSIONEN

Dausend Dode Drolle.....	43
Aventurisches Archiv 2.....	44
Ronin Duels.....	45
Harry Potter: Das Sammelkartenspiel.....	45
Bücherecke.....	46

SONSTIGES

Inhalt, Impressum.....	2
Vorwort.....	3
Stilblüten.....	3, 31, 34, 43
Leserbriefe.....	49

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:

...den Fagamo e.V. für die guten Artikel ...die Pet für viel mehr als nur die Artikel

ZEICHNUNGEN:

Dani Kufner (Zierbalken), Lelldorin (Kurzgeschichte und andere), Peti Heinig (Instant Adventures) 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.

LIVEROLLENSPIELE, FACKELN IN DER NACHT UND SAMMLUNGEN

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!“

Eigentlich sollte man nicht zu viel über seine Pläne erzählen. Erstens blamiert man sich, wenn man sie (mal wieder) nicht umsetzen kann und zweitens legt man sich zu sehr fest. In manchen Fällen brauche ich aber den dadurch erzeugten Druck, um an einem Projekt bleiben zu können und ein gestecktes und propagiertes Ziel erreichen zu können.

Darum kündige ich hier großmündig an, dass ich zur Zeit an einem Rollenspielsystem namens Tridenar arbeite. Dieses System basiert auf dem Alternity Regelsystem, das leider von WotC eingestellt wurde. Viele Ideen und Ansätze wurden aus diesem System entnommen, da es sich als gut spielbar und für meine Art zu spielen ideal herausgestellt hat. Natürlich werden aber auch viele Änderungen und neue eigene Ideen verarbeitet werden. Die Schnellstartregeln wird es bereits nächsten Monat auf unserer Homepage zum Download geben.

Nächstes Jahr im Sommer soll dann das komplette Regelsystem fertig sein und ebenfalls kostenlos als Download erhältlich sein. Zeitgleich wollen wir das Design der Homepage so umstellen, dass es wieder mehr dem ursprünglichen Aussehen entspricht (einige erinnern sich vielleicht noch an die Bücherregale und den Totenkopf...).

Bis dahin aber ist noch viel Zeit und deshalb will ich Euren Blick auf diese Ausgabe lenken. Irgendwie haben wir es auch diesmal wieder geschafft, die 50 Seiten voll zu bekommen. Leider ist in den letzten Ausgaben die Anzahl der Rezensionen zurückgegangen, aber wir hoffen stark, dass wir Euch nach der Spiel 01 in Essen endlich wieder einen ganzen Schwung an Neuerscheinungen vorstellen können. Fest geplant ist eine Rezension von Kobolds ate my baby 3. Edition und dem Simpsons Sammelkartenspiel.

Immerhin sechs der diesmal enthaltenen Artikel (und damit 36% der Ausgabe) stammen aus der Feder zweier Autoren: Njoltis (Christian Dodel) und Havok (Christoph Maser). Vielen Dank an Euch beide - ich wüßte nicht, was ich ohne Euch machen sollte!

Nachdem wir in der Zukunft waren und auch der Gegenwart Beachtung geschenkt haben, kommen wir nun zur Vergangenheit. Am letzten Wochenende im Herbst haben wir ein Fest veranstaltet, zu dem knapp dreißig Leute eingeladen waren. Höhepunkt war wohl das Liverollenspiel am Samstag Abend. In einem Saal einer Gaststätte haben wir ein amerikanisches Klassentreffen samt Dekoration, Essen, schlechter Musik und Discolichtern aufgebaut und die Spieler in eine Mischung aus „Delta Green“, „Gute Zeiten, Schlechte Zeiten“ und „Augsburger Puppenkiste“ laufen lassen. So viel Chaos und Durcheinander habe ich zwar vorher selten gesehen, aber immerhin hat es allen Spaß gemacht.

Eine Sache möchte ich von diesem Spiel aber noch erzählen: Es ist nämlich sehr faszinierend, was für Blödsinn unbeachtet möglich ist. Ein Spieler musste, um seine Zauberkräfte wirken zu können unterschiedlich auffällige Dinge tun. Wollte er zum Beispiel eine Heilige Bibel eines Priesters vor dessen Augen in Luft auflösen, so musste er mehrmals auf einen Stuhl klettern und mit den Armen schlagend von ihm herunterspringen und dabei Windgeräusche machen. Glaubt Ihr, einem der Zwanzig anderen Spielern wäre dieses Verhalten seltsam vorgekommen?!?

Oder ein anderes Mal musste er um das Gedächtnis einer Person zu löschen vor Ihr mehrmals im Kreis springen und „Dubdiddup“ sagen. Auch dies blieb relativ ungeachtet.

Bei einem anderen Spiel sollte einer der Spieler mehrere auffällige Din-A4 Blätter mit Tesafilm an die Wand kleben. In dem kleinen Raum waren noch sechs andere Spieler - keiner hat es bemerkt.

Ist es auch schon mal aufgefallen, wie blind Menschen manchmal sind, bzw. wie wenig aufnahmefähig? Schreibt mir doch einfach mal Eure besten Erlebnisse in dieser Richtung...

Bis zum nächsten Mal,
Tommy

[tommy heinig]

TERROR, AMERIKA UND OFFENE TÜREN

Eigentlich wollte ich dies nicht tun, aber langsam kann ich das Gefühl einfach nicht mehr unterdrücken, dass ich meiner Meinung Freiraum geben soll. Wenn ich nun die Worte „Terror“ und „Amerika“ in den Mund nehme, dann weiß natürlich sofort jeder was damit gemeint ist. „Flugzeuge“, „World Trade Center“ und „Pentagon“ wären hier weitere Hinweise. Ihr müsst jetzt nicht den Kopf schütteln und schreien: „nicht schon wieder ein Artikel über das Thema...“ Glaubt mir, es wird ganz anders, als ihr denk.



Denn ich werde mich nicht in selbstbeweihräucherten Mitleidsreden ergießen. Gut, es steht außer Frage, dass es eine weitere Kerbe in die Weltgeschichte schlagen wird. Ich bestreite ja auch nicht, dass das alles vollkommen schrecklich ist. Was mir jedoch vollkommen auf den Sack geht ist die Tatsache, dass nun eine Art neuer Volkssport entstanden ist. Wer kann denn am längsten, trauervollsten und vor allem kunstvollsten seine Trauer aussprechen? Besonders bei Prominenten scheint das derzeit „In“ zu sein. So auf die Art: „Sprich doch einmal vollkommen erschüttert in die Kamera, damit die Deutschen dich noch mehr lieben.“

Doch wie es der Ausdruck Volkssport schon so richtig schön aufweist, so ist das Ganze nicht nur für die Oberschicht vorbehalten. Kaum noch ein Gespräch, das nicht auf Amerika abdriftet. Das ist ja wichtig,

man muss ja dem Rest der Welt zeigen, wie bestürzt man ist. Doch was nützt es im Endeffekt? Überhaupt nichts! Wird denn wieder eines der unzähligen Opfer lebendig, weil ein Promi sagt: „Ich bin ja so erschüttert.“? Haben es die Helfer dadurch einfacher, nur weil eine Omi auf einem Kaffeekränzchen davon berichtet, dass dieser bin Laden doch kein Mensch sein kann? Gerade die älteren Semester scheinen ab und an zu vergessen, dass auch Deutsche einst verblendet einem „Führer“ folgten. Aber ich möchte nun nicht so weit von diesem Thema abschweifen.

Jedoch lässt sich nicht abstreiten, dass ich mich auch immer öfter für die deutsche Vergangenheit zu schämen beginne... Aber das ist wie gesagt ein komplett anderes Thema...

Gut, fahren wir mal zurück nach Amerika. Denn ein paar Auswirkungen hat dieser oben erwähnte Volkssport doch. Nein, es sind keine positiven! Eher das Gegenteil ist der Fall. Die Bevölkerung will natürlich immer alles über das Thema „Terror gegen Amerika“ wissen. Durch dieses Leid-

konsumverhalten stehen Tür und Tor offen für alle möglichen Reporter, die ein Stück von diesem Kuchen abhaben wollen. Doch ob ihr Verhalten hier immer so edelmütig und gut ist, sei mal in Frage gestellt. Hauptsache wir haben wieder ein paar Exklusivbilder der Bergungsarbeiten. Scheiß doch drauf, dass wir den Leuten hier nur im Wege stehen. Oder vielleicht findet sich ja noch ein „Hinterbliebener“, den wir dazu bringen Rotz und Wasser für die Kamera zu heulen. Ist doch egal, dass wir hier nur weiter Salz auf die Wunden streuen und noch mit dem Finger nachbohren. Die Einschaltquoten geben uns ja recht. Das ist auch einer der Gründe, weswegen ich solche Sendungen vollkommen boykottiere. Anstatt, dass man den Hinterbliebenen hilft mit ihrer Trauer und Last umzugehen, reißt man die Wunden immer und immer wieder auf.

Doch was bringt diese Betrauerung noch für Nachteile? Nach und nach schürt sie den Haß gegenüber Afghanistan. Schon jetzt haben sich Tausende für die Army gemeldet, die diesen Terroristen mal gehörig in den Arsch treten wollen. Meiner bescheidenen Meinung nach haben es nun auch rechte Tendenzen wieder leichter auf dieser Welle mit zu reiten und den Völkerhass der einzelnen Menschen anzuheizen.

Tja, genauso lächerlich finde ich dann auch noch solche Aussagen wie: „Ach, vor lauter Trauer konnte ich nicht meinem Hobby nachgehen. Außerdem könnte ja nun jeden Moment der dritte Weltkrieg ausbrechen.“ Gut, zu dem ersten sage ich mal nichts, aber auf den zweiten Satz muss ich mal noch eingehen. Wenn nun tatsächlich irgendwann einmal der dritte Weltkrieg ausbrechen sollte, so würde ich mich selbst dafür verfluchen, wenn ich die Friedenszeit nicht noch sinnvoll genutzt hätte. Sprich noch die letzte „freie“ Zeit mit meinen Freunden und meiner Familie verbracht hätte, anstatt mich in mein Kämmerchen einzusperren und vor mich hin zu trauern. Denn wer weiß, wann und ob das dann mal wieder möglich wäre...

So, jetzt aber genug von diesem Thema. Das war nun so ziemlich alles, das ich mir mal von der Seele reden wollte. Wer mir in Zukunft mit „Terror gegen Amerika“ kommt, der muss damit rechnen, dass ich einfach aufstehe und gehe. Und denkt mal darüber nach. Frönt lieber einmal weniger dem Volkssport und spendet lieber, fliegt nach Amerika und betreibt Seelenhilfe oder macht sonst irgendetwas Sinnvolles aus eurer Zeit.

Ach ja, eine Bemerkung noch... Wer mir irgendwann einmal mit einem „Abenteuer“ kommt, das auf dieser Geschichte auch nur teilweise basiert, der muss damit rechnen, dass er sich einen richtig schönen Streit mit mir einfängt. Es reicht ja, dass wir garantiert in zwei bis drei Jahren die Kino- bzw. Fernsehfassung des Spektakels zu sehen bekommen.

So, nachdem wir ja nun zu unserem Alltag zurückgekehrt sind, erzähle ich euch noch



Njoltis spricht...

von unserem „Tag der offenen Tür“. Der Verein FaGaMo e. V. hat diesen veranstaltet, um das Hobby Rollenspiel nicht nur zu verbreiten, sondern auch, um den teilweise schlechten Ruf zu verteidigen. So habe dann auch ich mich in Schale geworfen (natürlich in die Fantasy-bezogene), um mit gewissen Vorurteilen aufzuräumen. Und es hätte ja so schön werden können. Die örtlichen Ritterspiele sind wörtlich ins Wasser gefallen und wir hatten einen schönen Saal, in dem die Leute eigentlich hätten ins Trockene flüchten können, um sich mit Kaffee wieder aufzuwärmen. Alles in allem ein diabolisch genialer Plan... Aber wir hatten ja nicht mit der Kontaktangst der Allgäuer gerechnet. Oder wie soll ich das denn sonst auffassen, dass trotz der widrigen Umstände so wenig Leute den Weg zu uns gefunden hatten? Naja... Aber lassen wir dies hier. Eigentlich möchte ich lieber von zwei Ereignissen des Tages berichten.

Das erste, und harmlosere, umfaßte den typischen Kontrollbesuch von den Eltern, um herauszufinden, was ihr Sohn eigentlich beim Rollenspiel so anstellt. Gut, nach einer mehr oder weniger ausgeführten (und ab und an wiederholten) Erklärung (ja, die Frage, ob das Rollenspiel auch negative Auswirkungen auf den Charakter des Sohnes hat kam auch) lud ich nun zum Probespiel ein. Wie war die Bemerkung noch gleich? „Wir haben da zu wenig Phantasie dafür... Aber unsere Tochter vielleicht...“ Selbst nach gutem Zureden und Bestechungen trauten sie sich nicht... Gut, so organisierte ich eine Runde aus ein paar Mitgliedern und dem Tochterherz. Die vorbereitete Geschichte an sich ganz einfach. Ein Bergdorf (Hügelruh) stellt eines Morgens fest, dass alle Pflanzen in und um das Dorf vollkommen verdorrt sind. Der Priester schickt nun ein paar Dorfler zum Baum des Lebens, um diesen wieder zu kurieren. Nach Klettertouren, unnatürlichen Dornengestrüppen und zwei Goblins sollte man nun den Baum des Lebens wieder heilen, indem man einen schwarzen, magischen Dolch entfernt und das Wasser des Lebens darüberschüttet. Fertig. Also eine kurze Einsteigerrunde, die sich problemlos in 10 - 15 Minuten spielen lässt. Die Regeln waren auch recht einfach. Sie basierten auf dem Regelwerk „das E.R.S.T.E.“ und waren vollkommen unkompliziert.

Gut, dieser „Tochter“ habe ich die Rolle von Dragana übertragen, einer Kräuterkun-

digin im Dorf, die nicht nur Gewalt verabscheut, sondern auch noch das Wasser des Lebens in die Hand gedrückt bekam. Bis zu den zwei Goblins lief eigentlich auch noch alles glatt. Doch dann geschah es... Während die anderen Pläne schmiedeten, wie sie die Gegner am besten überfallen könnte, gab ich Dragana einen Schubs... Sie kann das doch nicht zulassen. Gewalt gegen Lebewesen! Und so geschah es, dass sie den Wirt des Dorfes mit folgenden Worten ansprach: „Du hast doch Schnaps bei dir.“ Vier offene Mäuler und ein ungläubig gestammertes „Ja“ später: „Naja, wir könnten sie ja besoffen machen, dann haben wir ein Problem weniger.“ Gut, unser Wirt lies sich natürlich nicht Lumpen und drückte Dragana den Schnaps mit folgenden Worten in die Hand: „Du bist eine Frau. Wenn es bei solchen Viechern auch Männlein und Weiblein gibt, dann hast du vielleicht die beste Chance.“ Nichts weiter erwidern machte sich nun die Kräuterfrau auf, um Goblins zu einem Umtrunk zu überreden. Diese balgten sich inzwischen vor ihrem Lagerfeuer, so dass sie nicht bemerkten, wie Dragana auf die Lichtung trat. So stand sie da und sagte mir: „Ich mach mich mal bemerkbar.“ Meine Frage „Wie?“ wurde mit Schweigen belohnt. Eine Minute verstrich... Noch eine... Dann erwähnte ich: „Naja... Winken wird nicht viel nützen...“ Eine weitere Minute später... Ach ja... Dann verging noch eine Minute der vollkommenen Ruhe. Keiner wagte zu atmen. Spannung lag in der Luft. Die Situation knisterte förmlich, als sie sich mit einem Knall entlud. Ganz leise sprach Dragana: „Ich sag dann halt mal: Hallo?“ Bam! Genau, das war es! Die Lösung!!! Gut, was die Goblins davon hielten könnt ihr euch ja denken...

Die zweite Situation hörte ich nur von meinem Bruder. Als dieser durch unseren Stadtpark lief, bemerkte er ein paar schwarzgothisch gekleidete Damen und einen Herren, die unzweifelhaft zu uns unterwegs sein mussten... Er lief natürlich so ziemlich in dieselbe Richtung und sah, dass zwei bravogenerative Mädels an diesen schweigend vorbeiliefen (ja fast eilten...). Als diese dann genug „Sicherheitsabstand“ zu diesen schwarzen Gestalten hatten sprach die eine zu der anderen: „Also im Grunde genommen habe ich ja nichts gegen solche Leute. Aber das sind immer die Terroristen!“ Ist doch schön. Nun haben wir neben dem Ruf als kinderfressende, vergewaltigende, brutale, wirklichkeitsfremde, verrückte, schizophrene Satanisten noch den als Terroristen... Super Leute! Macht weiter so! Irgendwann will ich mal eine komplette DIN A4 Seite mit Vorurteilen füllen können. Hier noch ein Lob an die Bild-Zeitung. Nur durch Institutionen wie euch ist es möglich, dass wir unser hoch gestecktes Ziel erreichen können! Macht weiter so!

Noch ein kleines Wort zum Schluß. Wer meine Leserbriefe gegenüber dem André vom Envoyer als „Unverschämtheit“ ansieht, dem sei gesagt, dass diese überhaupt nichts mit der Anduin bzw. „Njoltis spricht...“ zu tun haben. Sie belegen rein meine bescheidene private Meinung über die „Weisen Seiten“. Wem das nicht passt, der soll anstatt hinter meinem Rücken zu lästern lieber direkt auf mich zukommen.

Euer Njoltis.

[christian dodel]
[njoltis@fagamo.de]

Spendenkonto „Soforthilfe USA“ beim Deutschen Roten Kreuz

Ihr könnt Eure Spende (falls Ihr eine machen wollt) bei der Bank für Sozialwirtschaft Köln, Konto-Nummer: 41 41 41, Bankleitzahl: 370 205 00 leisten.

Der Verwendungszweck lautet: Soforthilfe USA.



DIE GESCHICHTE DER FOLTER

- ERSTER TEIL -

Auch wenn man bei dem Stichwort „Folterung“ sofort an Schlagwörter wie „Hexenjagd“, „Inquisition“ und „das finstere Mittelalter“ denkt, so umfasst dieses Thema doch ein weitaus größeres Facettenreichtum. Doch ich werde mich hier nicht nur auf das Umschreiben von Foltermethoden beschränken, sondern auch noch ein paar Worte über die Rechtsprechung zu der damaligen Zeit verlieren. Denn die Folter war zu diesen Zeiten anerkanntes Rechtshilfsmittel. Aber ich greife schon wieder einmal vor...

DIE RÖMISCHE TORMENTA

Beginnen wir bei unserer kleinen Zeitreise im römischen Reich. Schon zu dieser Zeit wurde die Folter angewandt. Jedoch beschränkte man sich hier im wesentlichen rein auf die Sklaven, also die Menschen, die weniger Wert waren. Im christlichen Sinne galten sie zwar als Menschen, doch waren sie im weltlichen Begriff eine Sache und somit der Willkür ihres Herrn und Meisters unterstellt (vergleichbar mit den Haustieren). Sollte eine Zeugenaussage eines Sklaven vonnöten gewesen sein, so durfte man diese sich unter Folter beschaffen. Die einzige Auflage

hier war, dass der Besitzer des Sklavens eine angemessene Entschädigung hierfür erhielt. Welche Foltermethoden hier durchgeführt wurden ist nicht ganz klar. Zwar sprechen die Schriften des öfteren von „aufs Rösschen setzen“ und „mit Metallkrallen die Haut zerfetzen“. Im Grunde genommen kann man sich hier doch etwas vorstellen, doch wie es im Endeffekt von den Römern gehandhabt wurde, ist nicht bekannt. Under dem aufs Rösschen setzen verstand man einen Längs-

balken, der oben angespitzt wurde. Darauf wurde der zu Folternde gesetzt. Erschwerend kam hinzu, dass man seine Beine mit Gewichten beschwerte.

RECHT UND GERICHTBARKEIT

Das germanische Recht zu dieser Zeit sah eine andere Regelung der Gerichtsverhandlungen vor. Hier gab es gewisse Regelungen. Ein vom König ausersandter Richter leitete die Verhandlung. Es wurde ein Treffen einberufen („Thing“), bei dem möglichst viele mündige und freie Männer anwesend waren, um ein für alle befriedigendes Ergebnis zu sichern. Sollte der Angeklagte nicht auf frischer Tat ertappt worden, konnte er versuchen seine Glaubwürdigkeit dadurch zu bekräftigen, eine vorgeschriebene Mindestanzahl an Zeugen vorzuführen, die sich für ihn verbürgten. Wohl dem also, der einen großen Freundeskreis hatte. Die zweite Möglichkeit seine Ehre wieder



herzustellen lag dann noch im Zweikampf. Sollte der Angeklagte jedoch auf frischer Tat erwischt worden sein, so durfte der Kläger Zeugen aufführen, um den Angeklagten die Glaubwürdigkeit zu nehmen. Für Menschen, die nicht eides- oder zweikampffähig waren (Frauen, Mädchen, waffenlose, Kleriker, Unfreie), traten die sogenannten Gottesurteile in Kraft. Hier möchte ich zwei Beispiele aufführen. Die Möglichkeit, dass diese Menschen gefesselt aufs Wasser gelegt wurden kann ja fast jeder. Sollte der Angeklagte vom reinen Element aufgenommen werden, also sinken, so ist er unschuldig. Die andere Möglichkeit war dem Angeklagten schwere Verbrennungen zuzufügen (z. B. das Eintauchen der Hand in kochende Flüssigkeiten). Danach wurde die Wunde mit geweihtem

Balsam gesalbt und verbunden. Nach einer bestimmten Zeit wurde der Verband geöffnet. Sollte eine eindeutige Heilung eingetreten sein, so was der Angeklagte unschuldig.

DIE FOLTER IM KIRCHLICHEN VERFAHREN

Diese „sozialen“ Regelungen funktionierten lange Zeit wunderbar. Sie wurden sogar für das kirchliche Recht übernommen. Doch einige Theoretiker stritten sich schon im 12. Jahrhundert darüber, dass diese Gottesurteile doch der Gotteslästerung gleichkommen. Denn hier wird Gott gezwungen ein Wunder zu tun. So wurde 1215 das Gottesurteil unter Papst Innozenz III. abgeschafft. Auch der Zweikampf wurde Opfer dieser „Reorganisation“, da der Sieger doch einen Menschen töten würde und hier die Zuverlässigkeit nicht gerade hoch war. So blieb für die Gerichtbarkeit nur noch der Eid mit Eideshelfern. Doch auch dieser wurde im 1199 von Papst Innozenz III. gerügt. Ausschlag hierfür war, dass geistliche, denen z. B. unchristlichen Lebenswandel oder schlechte Amtsführung vorgeworfen wurde, keine Probleme beim finden von Eideshelfern hatten. Aus diesem Grund wurde für geistliche eine Art Disziplinarverfahren eingeführt. In diesem wurde anhand der Beweise erörtert, inwiefern die Vorwürfe gerechtfertigt waren. Doch Zeugenaussagen wurden auch weiterhin gewertet, auch wenn diese nur einen halben Beweis ausmachten (wobei zwei Zeugenaussagen, also zwei halbe Beweise, einen ganzen Beweis ergaben). Dies war sozusagen der Beginn der Inquisition.

Später wurden diese Verfahren auf Ketzerverhandlungen ausgeweitet. Hier wurde mit allen möglichen Mitteln (auch Falschversprechungen) versucht, den Abtrünnigen in den Schoß der Kirche zurückzuholen. Es gab im Grunde genommen keine faire Verhandlung, da der Ketzler selbst ja vom Teufel und somit vom „Vater der Lügen“ befallen war. Ein Nachteil einer Anklage eines Ketzlers war jedoch der, dass wenn dieser unschuldig war den Kläger die Strafe



erwartete, die der Verklagte für sein Vergehen erhalten hätte. Doch trotz aller unfairness in diesen Verhandlungen wurde noch keine Folter eingesetzt. Diese gab es erst um 1252. Dann wurde von Papst Innozenz IV. die „weltliche“ Folter abgesegnet. Das heißt, dass weltliche Gerichte zum bekommen von Zeugenaussagen nun die Folter anwenden durften. Kirchlichen Institutionen war dies jedoch weiterhin untersagt. Denjenigen geistlichen, die sich über das Verbot hinwegsetzten drohte sogar Ausschluß wegen Amtsunwürdigkeit. Doch das sollte nicht von langer Dauer bleiben, denn 1256 erlaubte Papst Alexander IV. den Inquisitoren sich gegenseitig sozusagen freizusprechen. Hiermit war also diese Hürde gefallen, aber dennoch liesen geistliche Folterungen doch lieber von weltlichen Einrichtungen durchführen. Aber auch wenn die Kirche nun das „Recht“ zur Folter hatte, wurden ihnen weitere Auflagen zuteil, damit das ganze nicht überhand nahm. So durfte z. B. bei einer kirchlichen Folter kein Blut fließen (Ecclesia non sitit sanguinem - Der Kirche dürstet nicht nach Blut). Somit wurden



die Zerfleischungspraktiken schon mal aussen vor gelassen. Übrig blieben dann noch Methoden wie Schlaf- und Nahrungsmittelentzug, leichte Prügel (wie bei der Klosterzucht), der Wippgalgen und das Einflößen von Weihwasser. Das Ziel der Folter war hier vor allem die Schwächung des Leibes. Dieser wurde als Kerker für die Seele gesehen. Somit wurde mit der Folter die Seele befreit. Da man hier nicht nur den Körper „zerstören“, sondern vor allem die Seele retten wollte, übernahmen Inquisitoren zu dieser Zeit vor allem die seelisch-geistige Betreuung z. B. als Beichtvater (torquematum - den Geist wendend). Da der Teufelsglaube in dieser Zeit sehr verbreitet war, verwundert es auch keinen, mit welchem Eifer manche Inquisitoren damals vorgegangen sind. Mit jedem Mittel versuchte man den Ketzler dem Teufel zu entreissen, um ihn in den Schoß der Kirche zurückzuführen. Deswegen benötigte man dann auch keinen Kläger mehr, sondern es reichte der bloße

Verdacht aus, um einen Ketzler anzuklagen. 1542 wurden dann härtere Regeln für die Inquisitionsverfahren eingeführt, doch da hatte diesen ihren Siegeszug schon längst angetreten.

FOLTER IM WELTLICHEN VERFAHREN

Nicht nur die Kirche befasste sich mit dem Kampf gegen die Ketzler, sondern auch die weltlichen Institutionen versuchten dieser Bewegung einhalt zu gebieten. Denn der Herrscher selbst war ja durch Gott in sein Amt berufen worden und sah es so auch als seine Pflicht an hier zu helfen. Somit entstand dann eine „Arbeitsteilung“. Diese funktionierte im Grunde genommen so, dass die erste Etappe des Ketzerverfahrens durch

die Kirche durchgeführt wurde. Entweder Widerruf der Ketzler und sein Seelenheil war damit wieder hergestellt, oder er blieb hartnäckig, dann wurde er an die weltliche Macht weitergegeben. Hierbei traten dann die Ketzergesetze von Friedrich II. in Kraft. Doch ob hier auch kein

Blut floss ist bis heute fraglich. Neben diesen „Arbeitsaufträgen“ wurden jedoch auch eigene Verfahren gegen Ketzler gestartet.

Im selben Zuge wurde auch das Strafrecht geändert. So wurde nun unter der Missetat nicht mehr rein die Herbeiführung einer Rechtsverletzung angesehen, sondern auch auf die versuchte Tat und die willentliche Beteiligung an fremden Taten ausgeweitet. Desweiteren wurden nun nicht nur bekannt Taten verfolgt, sondern auch diejenigen, die geheim oder geheim geblieben waren.

Doch dauerte es wohl noch ein wenig, bis die ersten Folterungen stattfanden. Die ersten Folterungen in Texten über weltliche Verfahren erwähnt. Hier ein paar Datenbeispiele: 1228 Verona, 1255 Parma, 1321 Augsburg, 1322 Straßburg, 1338 Regensburg und 1350 Brünn.

Eine weitere, wichtige Änderung ergab sich zu derselben Zeit. Neben dem Eid mit Eideshelfern konnten nun große Städte das

Recht erwerben im „Leumundsverfahren“ zu verurteilen. D. h. der schlechte Ruf des Angeklagten allein reichte schon aus, damit der Rat ihn für Schuldig befinden konnte. Da sich der Rat vor allem bei Tötungsstrafen ganz sicher sein wollte, wurden alle Register gezogen. Deswegen hat dann z. B. Nürnberg auch um 1371 das Recht zu foltern erhalten. Doch in der ersten Zeit setzte man die Folter wohl als reine „Polizeijustiz“ gegen die Menschen ein, die man schon den Straßen haben wollte. Mit der erzwungenen Aussage sollte das Verfahren gegenüber der Öffentlichkeit rechtens wirken (Tat -> Geständnis -> Verurteilung). Erst als das neue Inquisitionsverfahren eingeführt wurde, wurde aus der Folter ein Mittel der Wahrheitsfindung.

ZULÄSSIGKEIT DES FOLTERVERFAHREN

Es muss zugegeben werden, dass erst um das Jahre 1500 eine rechtliche Regelung für die Folter eingeführt wurde. Zuvor waren sogar die meisten Theologen und Juristen davon überzeugt, dass die Folter das beste Mittel für die Wahrheitfindung war (obwohl es auch schon zu dieser Zeit Foltergegner gab). Vor allem jedoch muss man den Umschwung darauf festlegen, dass die Folter nun zunehmend nicht nur auf landschlächtige Leute verwandt, sondern auch gegen den normalen Bürger eingesetzt wurde. 1493 erschien der „Klagspiegel“ von Conrad von Limpburg, der eine Indizienlehre vorsah. Die erste gesetzliche Regelung erschien 1498 (Wormser Reformation) der dann 1507 die Bambergische Halsgerichtsordnung folgte. Erweitert wurde das ganze dann noch 1532 in der reichsgesetzlichen Peinlichen Halsgerichtsordnung (Carolina) von Karl V. Die erste Änderung lag darin, dass die Missetat selbst bewiesen sein musste (corpus delicti). Man durfte also nicht mehr rein auf Verdacht anklagen. Es musste also ein Leichnam vorhanden sein, die Beute des Diebstahls gefunden sein, etc. Dieser Beweis musste nun zuerst vom Kläger erbracht werden. Als die wichtigsten Beweismittel galten der richterliche Augenschein, der von Sachverständigen (Ärzte) unterstützt wurde, sowie die Aussagen von Zeugen. Der zweite Schritt der Verhandlung lag dann darin die Gewissheit der Täterschaft zu erlangen. Dies konnte durch übereinstimmende Aussagen zweier Zeugen oder durch ein Geständnis des Täters erfol-



gen. Zu beachten ist hier jedoch, dass das Geständnis weitaus mehr wert war, als die Zeugenaussagen (Confessio es regina probationum - Das Geständnis ist der König der Beweise). Erst wenn nur Indizien zustande kamen, war das Foltern erlaubt. In der Carolina selbst standen dann noch zahlreiche Beispiele, was als Anzeige und was als Indiz gelten durfte. So wurde später auch noch die „Bahrprobe“ als Indiz hinzugefügt. Bei dieser musste der Verdächtige den Leichnam des Opfers küssen oder berühren. Sollte dadurch eine frische Blutung auftreten, so wurde dies als Indiz für seine Schuld anerkannt. Je nach Stärke der Indizienlast durfte nun der Grad der Folterung in einem Zwischenurteil festgelegt werden.

Im Regelfall wurde dies durch ein Rechtsgutachten einer Fakultät einer Universität, eines Schöppenstuhls oder eines Oberhofs festgelegt, nachdem diese die Prozessakten zur Einsicht zugesandt bekommen hatten. Das schriftliche Verfahren wurde nicht nur auf Zeugenaussagen beschränkt, sondern es wurde auch genau protokolliert, wie die Vorgehensweise in der Folterkammer war. Desweiteren wurde jede Frage und Antwort genau mitgeschrieben. Sollte man hier zu keinem befriedigenden Ergebnis gekommen sein, so wurden diese Akten erneut eingesandt, um einen höheren Foltergrad zu beantragen.

Diese Protokollierung war auch wichtig, da die Carolina Suggestivfragen - also Fragen, die die Beggehung der Tat schon voraussetzten und Fragen, die mit Ja und Nein beantwortet werden konnten - verbot. Denn Ziel war nicht ein reines Geständnis zu erhalten, sondern vom Verdächtigten den Tathergang geschildert zu bekommen. Dabei sollte er möglichst Dinge erzählen, die nur der Täter wissen konnte: z. B. den Ort einer Leiche, bzw. der Beute, die Kleidung des Opfers, bestimmte Eigenheiten am Tatort, usw. Zusätzlich verlangte die Carolina, dass diese Angaben von Amts wegen verifiziert werden müssen. Sollte sich z. B. der Leichnam nicht an dem beschriebenen Ort befinden, so war das Geständnis ungültig. Desweiteren galt das erfolgte Geständnis erst, wenn der Angeklagte dies nach einer Ruhepause von mindestens zwei Tagen ohne Druck ausserhalb der Folterkammer wiederholte. Manche Theoretiker verlangten sogar, dass die Folter sofort abzubrechen war, wenn der Gepeinigte seine Bereitschaft bekundete auszusagen.

Was jedoch geschah, wenn der Angeklagte später sein Geständnis widerrief, war dann unterschiedlich. Bei manchen reichte es aus, wenn ein Gerichtszeuge unter Eid das Geständnis bestätigte, bei den eigentlichen Inquisitionsprozessen jedoch wurde das Geständnis erneut erfoltert.

BEGRENZUNGEN

Die Folter selbst war nun auch zeitlich begrenzt worden. Italienische Juristen schlugen z. B. als Zeitmaß für das Aufziehen am trockenen Zug ein Vaterunser, Ave-Maria oder eine Misere vor. 1548 setzte es sich durch die Bulle des Papstes Paul III. durch, dass die Befristung von einer kanonischen Stunde ausging. Aus diesem Grund mussten bei der Folterung auch immer Sanduhren mitgeführt werden. Grundsätzlich war die Wiederholung der Folterung verboten. Eine der am häufigsten geäußerten Klagen betraf eine unrechtlche Folterpraxis. Im Eifer der Verfolgung wurde die Dauer auf Stunden, bzw. Tage ausgedehnt, wobei das Argument da lag, dass ein und dieselbe Folter unterbrochen wurde.

eine weitere Begrenzung lag darin, dass ein Gerichtsorgan, ein Gerichtsschreiber und meist auch ein Gerichtszeuge bei der Folter anwesend sein mussten. Auch mussten die Verantwortlichen (vor allem der Scharfrichter) dafür Sorge tragen, dass der Gefolterte nach seiner Pein wieder geheilt wurde. Es sollte doch eine verurteilte Person in gesundem Zustand hingerichtet werden. Sollte die Person die Folter überstehen haben, ohne ein Geständnis abzugeben, so musste sie auf Kosten der Verantwortlichen geheilt und wegen der erlittenen Schmerzen entschädigt werden. Später noch wurde die Anwesenheit eines Arztes verpflichtet, der den jeweiligen Gesundheitszustand zu überwachen hatte.

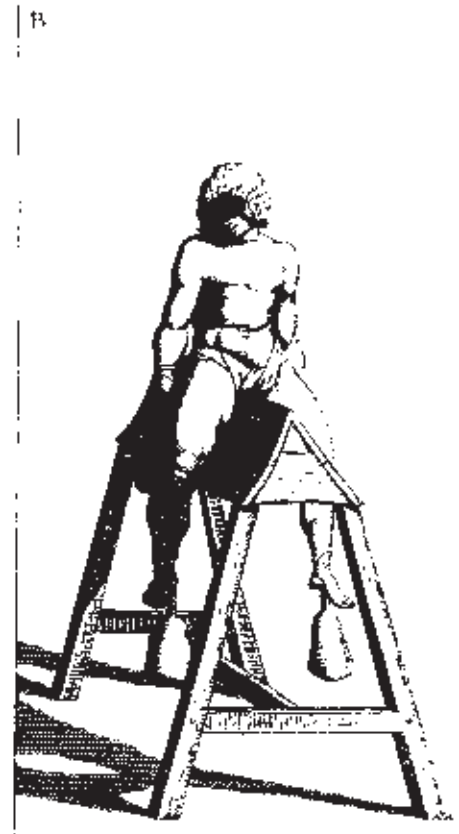
Aber auch personelle Grenzen wurden bei der Folterung gezogen. Es durften Taube, Stumme und Geisteskranke überhaupt nicht, Kinder, Schwangere und Wöchnerinnen nur der rein verbalen (also Androhung der Zufügung von Schmerzen) und Adlige (Ritter), Ärzte und Fürsten wenn überhaupt nur gelinde gefolter werden. Doch diese Grenzen wurden von einigen Theoretikern in Verfahren wegen Hochverrats nicht anerkannt.

Die Folter selbst sollte nicht nur gestopt werden, wenn ein Geständnis abgelegt

wurde, sondern auch wenn die Zeit, bzw. der festgelegte Foltergrad beendet war. Auf jeden Fall musste der Angeklagte, der die Folter ohne ein Geständnis bestanden hatte freigelassen werden. Dies wurde nur dadurch begrenzt, dass er aufgehalten werden konnte, wenn neue Verdachtsgründe auftauchten (hier wurde auch sehr viel Mißbrauch betrieben). Trotzdem wurde in vielen Fällen die Freilassung verfügt (oft aufgrund von Gutachten oder erfolgreichen Beschwerden von Landesherrn) Sollte der Gepeinigte freigelassen werden, so musste er schwören, dass er sich nicht an seinen Peinigern rächen werde. Manchmal musste er hier auch sicherheitshalber das Land verlassen.

So, hier endet nun unser erster Teil. Im zweiten Teil werde ich dann auf die Foltermethoden im einzelnen eingehen und auch ein paar „erdichtete“ Folterarten aufdecken.

[christian dodel]
[njoltis@fagamo.de]





SCHATTENHAFT

- EIN QUEST-FANTASY-ABENTEUER -

Schattenhaft ist ein Fantasyabenteuer für 3 bis 5 Spieler. Dieses Abenteuer ist vor allem für erfahrene Spielgruppen gedacht, da vor allem vom Spielleiter sehr viel gefordert wird. Um es dann letztendlich zu spielen, muss man noch etwas Arbeit hinein stecken. Seltsame Vorkommnisse in einer von einer Belagerung bedrohten Stadt, machen den Helden zu schaffen. Wer hat den Baron vergiftet und welche Rolle spielt der finstere Waffenmeister Torben? Ist Verrat in Verzug? Und was ist das für ein Gespenst, das an der Burgmauer tanzt? Ist das alles Teil einer alten Liebesgeschichte, die es jetzt zu einem glücklichen Ende zu bringen gilt? Und was bedeuten die übrigen Hinweise, die man nicht in das Bild einordnen kann?

Der ganze Background und die Geschichte von „Schattenhaft“ orientieren sich an der Spielwelt von QUEST, in diesem Falle geht es um die östlichen Waldöden von Naab. Am Ende des Abenteuers werdet ihr Informationen finden, die euch helfen sollen, dieses Abenteuer auf eure Systeme zu übertragen. Beim Probespielen hat sich gezeigt, dass es sehr von Vorteil ist, wenn sich ein magisch begabter Charakter (er sollte Magie erkennen können!) und ein gesellschaftlicher Charakter, wie z.B. Streuner, Gaukler oder Barde (eine wichtige Szene kann von der Logik her nur von einem Charakter gespielt werden, der Kontakte zur Unterwelt Simas haben kann!) in der Heldengruppe befinden. Des weiteren kann dieses Abenteuer sehr lange dauern. Die Probespielrunde benötigte für ein gutes Spiel grob gerechnet 40 Spielstunden, wobei es weit mehr werden können (allerdings auch weniger, dass hängt von der Lust des Meisters zum Detail und von den Aktionen der Helden ab). Wegen der Länge und der Kompaktheit des Abenteuers muss ich mich auf das Nötigste beschränken und dem jeweiligen Spielleiter noch viel Arbeit aufbürden. Auf einiges kann ich gar nicht eingehen und manche Aktionen, die die Spieler vielleicht planen wollen, können nicht vorher gesehen werden!

Ich wünsche viel Spaß beim Spielen und gutes Gelingen. Und vor allem wünsche ich viel Spaß bei der nötigen restlichen Ausarbeitung.

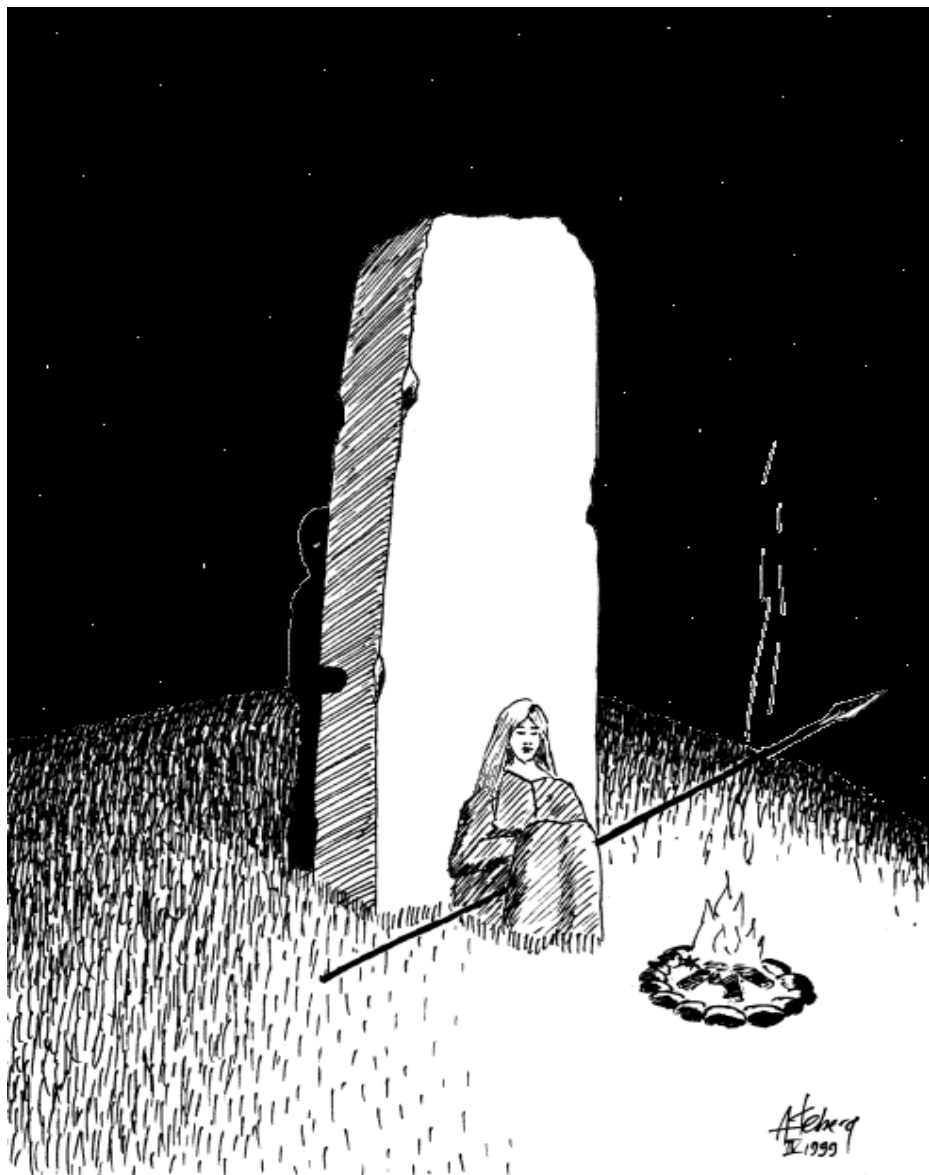
„Schattenhaft“ ist ein großes und kompaktes Abenteuer, dass ich, wie oben bereits erwähnt, unmöglich in seiner gesamten Kompaktheit wieder geben kann. Ich versuche, euch ein Fundament vor zu geben, das ihr dann noch nach euren Wünschen ausbauen könnt.

Als erstes will ich euch die geschichtlichen Hintergründe näher bringen und euch dann einen kleinen Einblick in das Warum und Wieso gewähren.

Nach längerer Überlegung habe ich mich dann dazu entschlossen, das eigentliche Abenteuer als lineare Abfolge von Ereignissen wieder zu geben! Ich hoffe, ihr kommt damit zurecht!

DIE HINTERGRÜNDE

Das Abenteuer „Schattenhaft“ spielt im originalen QUEST-Kontext in einer Waldgegend, wo sehr viel Wald und eben so viel Gebirge aufeinandertreffen. Aber das ist für das Abenteuer nicht wirklich unbedingt nötig. 80% des eigentlichen Handlungsstrangs spielen in einer Stadt namens Sima, die auf den Ruinen einer zerstörten, ehemals aber sehr großen Stadt wieder errichtet wurde und in der jetzt etwa 5.000 Menschen leben. Als die Helden Sima betreten, bereitet sich die Stadt gerade auf





ABENTEUER



eine drohende Belagerung durch eine mächtige Nachbarstadt vor. Diese Bedrohung durch einen Feind ist für das Abenteuer allerdings unerlässlich, da die „Verräter-Theorie“ anfangs ein wichtiger Aspekt sein wird.

Um mit dem eigentlichen Abenteuer an zu fangen, muss man sich erst einmal 300 Jahre zurück in die Vergangenheit begeben.

Vor 300 Jahren gab es nämlich auf dem Kontinent Naab den großen Chaoskrieg, der das Gute zerstörte und Chaos und Zerstörung brachte. In Naab lag zu dieser Zeit eine große Festung mit Namen Sima, auf deren Überreste nun 300 Jahre später die jetzige Stadt Sima liegt.

In dieser großen Festung herrschte damals ein mächtiger und guter Fürst, bis eben das Chaos auch in dieser Stadt vorbei schaute. Der Fürst rüstet sich also, wie es sich für einen Helden gehört, zur Schlacht gegen das Chaos. Mit ihm ritt ein großes, stolzes Heer, und seine Leibgarde, eine Reihe Helden, die alle weisse Gewänder trugen und die eigentlich keine Leibwache waren, sondern etwas beschützten, das sich in den Kellern der Burg befand. Was dies war, weiß keiner und es ist auch nicht überliefert worden.

Dieses mächtige „Artefakt“ (oder was es auch ist...) wollten natürlich die Horden des Chaos in ihre Finger bekommen. Der Verwalter der Burg erlag den Einflüsterungen des Bösen, und begann, eine Intrige zu spinnen, um den Fürst zu beseitigen, den Orden der weissgekleideten Krieger auszuschalten und das mächtige Irgendwas im Keller der Burg an sich zu reißen!

Das führte nun zu folgenden Ereignissen: Der Fürst verlor die Schlacht, kam heim, und dort wurden er und die sieben Hohen des Ordens von seiner eigenen Tochter Sabana getötet, die von dem Verwalter, der nun als Diener des Chaos über die Macht verfügte, mit einem Zauber belegt worden war, der ihr die Sinne raubte.

Diesen Mord an der Führungsspitze wurde natürlich bemerkt, aber die verrückte Prinzessin vergiftete den Burgbrunnen und somit den Rest des Ordens und der Armee. Nur ihr Geliebter Damian und seine Waffenbrüder tranken wie durch ein Wunder das Wasser nicht. Während sich nun alle Krieger in Todeskrämpfen auf dem Burghof wanden, sah der Verwalter seine Chance gekommen, und wollte sich in die Katakomben schleichen, um das, was dort bewacht war, an sich zu reißen.

In diesem Augenblick aber fuhr ein dämonenartiges Wesen in seinen Körper, um im Körper des Verwalters das zu holen, was in den Katakomben der Stadt lag.

Zur selben Zeit erwachte die Tochter des Fürsten Sabana aus ihrem Wahnsinn, sah, was sie angestellt hatte und rannte in den Keller (so ein Zufall!)

Das dämonische Wesen in der Hülle des Verwalters befand sich nun ebenfalls in den Katakomben und war gerade dabei, die Schutzwälle um das Allerheiligste aufzubrechen, als Damian (der Geliebte der Sabana und ebenfalls Ordensangehöriger) und seine vier Waffenbrüder auftauchten und das Wesen vernichteten. Dieser Kampf kostete ihnen aber leider allen das Leben, nur Damian nicht, der schwer verwundet dem Wesen den Todesstoß gab!

Da lag er nun in seinem Blute und sah seine in Tränen aufgelöste Freundin, die ihn um Verzeihung bat! Er verzieh ihr und sie erneuerten ihren Liebesschwur. Dann versiegelte Damian die Türe und starb.

Sabana verließ den Ort. Das ist das Ende einer der beliebtesten Sagen in der Gegend. Diese Sage wissen zwar alle, erzählen aber nur sehr wenig, weil sie vor Ewigkeiten verboten wurde (die Gegend, in der das Abenteuer spielt, wird vom „Bösen“ beherrscht, die wenig Interesse daran haben, dass jeden Abend am Herdfeuer über eine ihrer Niederlagen gesungen wird).

Diese Sage von Damian und Sabana bildet das Fundament des ganzen Abenteuers.

Allerdings ist die den Leuten bekannte Sage stark verstümmelt, denn es fehlt ein wichtiges Stück, das nie erzählt wird, weil es in Vergessenheit geraten ist. Die offizielle Geschichte erwähnt nämlich nichts von der großen Macht, die in den Katakomben der Stadt lag!

Die wenigen Menschen, die diese überhaupt kennen, kennen sie nämlich so:

Der Verwalter spann seine Intrige, als der Fürst siegreich von der Schlacht heimkehrte! Er bezauberte Sabana, die daraufhin ihren Vater und die halbe Stadt durch den vergifteten Brunnen tötete! Unter den Toten war auch ihr Geliebter Damian. Als sie ihn nun so sterbend vor sich liegen sah, erwachte sie aus ihrem Wahnsinn. Weinend kniete sie vor der Leiche ihres Geliebten, und schwor sich, so lange zu warten, bis er wieder zu ihr zurück kommen würde. Dies ist die den Leuten bekannte Geschichte (nur der alte Einsiedler Jakob, der vor der Stadt haust,

kennt diese Geschichte ganz).

Der bekannte Refrain der Saga von Sabana und Damian geht so:

*Liebster, Liebster willst du scheiden
Nimmst dein Leben und mein Glück!
Werde immer ohn´ dich leiden
Bis du kommst zu mir zurück!*

Nun gelang es aber dem unscheinbaren Medicus Hender, durch Zufall die ganze Geschichte zu erfahren. Und er machte sich auf die Suche nach dieser geheimnisvollen Macht, die in den Katakomben sein sollte! Bei seinen Nachforschungen stieß Hender auch auf den Raum, in dem sich Damian und seine Waffenbrüder dem Dämon gestellt hatten. Als der Medicus den Raum betrat, sah dieser Dämon seine Chance, aus dem Gefängnis zu entkommen, in dem er durch den Tod seines Körpers (eigentlich ja der Körper des Verwalters) gefangen worden war! Er übernahm den Körper Henders, gelangte in ihm an die Oberfläche und begann dort, die Aufgabe, die er vor 300 Jahren bekommen hatte, wieder aufzunehmen! Er wollte das, was verborgen war, an sich bringen.

So sucht er einen Eingang in das Allerheiligste. Allerdings ist an jenem Ort, an dem er getötet wurde, der Geist Damians allgegenwärtig, so dass er sich einen anderen Eingang suchen muss.

Hender benötigt also Zeit und ein Druckmittel, um den Baron evtl ruhig zu stellen!

Deshalb mietet er ein paar Söldner und den Magier an, die Tochter des Barones zu entführen! Als das die Helden vereiteln, freut er sich natürlich riesig! Was Hender in diesem Augenblick nicht weiß, ist, dass nicht nur er (wir sprechen ja eigentlich von dem Dämon, der Henders Körper steuert), sondern auch Damian und seine Waffenbrüder befreit worden sind und natürlich das zu verhindern suchen, was der Dämon zu erreichen trachtet!

Die 5 toten Holzfäller sind natürlich Damian und seine Gefährten, die sich Körper suchen mussten. Als die Spieler diese Körper vernichteten, müssen halt neue Körper her! (Das war das traurige Schicksal der Köhler!)

Nachdem die Überlebende des Überfalls den Spieler die erste wirkliche Spur zur Wahrheit (diese eine Strophe!) gegeben hat, befindet sich Hender im Zugzwang. Er vergiftet den Baron, um die Spieler von den



eigentlichen Problemen abzulenken!

Außerdem freut er sich wie ein Schnitzel, dass die Helden mit Torben nicht auskommen!

Als die Spieler die Vergiftungskrise gemeistert haben und sich wieder der eigentlichen Spur widmen wollen, muss Hender schon wieder handeln! Er streut absichtlich die „Damian- & Sabanasage“ ein, um den Helden und der Bevölkerung glauben zu machen, es wäre eine unglückliche Liebesgeschichte! Dazu lässt er von dem Mädchen in Beisein der Helden diese Strophe singen und er inszeniert dann später auch die Begegnung mit der Erzählerin, die den Spieler die halbe Wahrheit erzählt.

Desweiteren tötet er Dreifingerjack, mit dem er ein Abkommen hatte (er ließ Hender, wann immer er wollte, durch das Unterirdische Labyrinth aus der Stadt). Außerdem erreicht er durch Jacks Tod, dass die Katakomben von den Dieben nun gesperrt werden! Warum sich allerdings Torben mit blutverschmierten Händen mit Hender (die Kuttengestalt!) streitet, das wird erst im zweiten Teil des Abenteuers geklärt werden!

Als die Schnüffelei der Spieler zu lästig wird, lockt Hender sie unter dem Vorwand, ein Heilmittel zu suchen, aus der Stadt, um sie dort von seinen dämonischen Hunden töten zu lassen. Hätte ja auch fast funktioniert, wären Damian und seine Waffenbrüder nicht eingeschritten. Nicht nur, dass die fünf Krieger die dämonische Meute tötet, nein, es gelingt ihnen auch, den durch die Beschwörung geschwächten Hender gefangenzunehmen! Dass die blöden Helden Hender befreien, während die Krieger geschwächt im Regenerationsschlaf sind, konnten sie nicht absehen!

Nachdem der Plan, die Spieler zu töten, schief gegangen war, war Hender erst mal körperlich stark geschwächt. Folglich fokuzierte er die Aufmerksamkeit der Spieler auf die drohende Belagerung und die Liebesgeschichte, Sabana und Damian zu vereinen. Das verschaffte ihm genug Zeit, den Eingang zu einer Höhle frei zu legen, von der aus er Zugang zum Allerheiligsten haben würde (dass dabei ein Gang einstürzte und einer der Arbeiter fliehen konnte, war natürlich ungewollt und höchst dumm...).

Als die Spieler nun ansehen müssen, wie ihre Theorie von der glücklichen Vereinigung der Liebenden sich in wenigen Schwertschlägen in Luft auflöst, sind sie mit

ihrem Latein am Ende.

Da offenbart sich in der Gestalt Jakobs die wahre Geschichte, doch es ist leider schon zu spät! Hender hat begonnen, das Allerheiligste anzugreifen.

Nun werden die Spieler durch die unterirdischen Katakomben laufen, Henders Schergen im letzten Atemzug besiegen, und ...

Aber das sei bis zum Schluss aufgehoben:

KAPITEL 1: DER ERÖFFNUNGSZUG

1. TAG

ÜBERFALL

Die Spieler retten die Tochter Clarissa des Barons Aron von Sima vor einer Schar Räuber, bei denen sich sonderbarerweise allerdings auch ein recht mächtiger Magier aufhält (wer hat das schon einmal gesehen! Ein Magier unter Räufern!)

Nach der erfolgreichen Rettungsaktion lädt Clarissa die Helden auf die Burg ihres Vaters ein.

Das Durchsuchen der Leichen bringt folgendes zum Vorschein: Waffen, Rüstungen, kein Proviant, etwas Kleingeld.

Wichtig: Einer der Toten trägt eine aufwendige Tätowierung!

SIMA

Infos über Sima: Siehe Anhang

In Sima selber werden sie vom Baron bedankt, eventuelle Verletzungen werden von Hender, dem Medicus, versorgt. Die Spieler lernen zudem Torben kennen und hassen!

2.+3. TAG:

Diese beiden Tage dienen dazu, dass die Spieler die Stadt Sima und die wichtigeren Personen kennenlernen. Wie der Meister die Spieler einführt, ist ihm überlassen. Hier nur ein paar Beispiele:

- der Baron (lädt die Spieler z.B. zu einem Mittagessen ein,...)
- Hender, der Medicus, versorgt die Wunden der Helden und ist der Einzige außer dem Baron und seiner Tochter, der die Helden nicht für Spione hält
- Torben, der Waffenmeister mißtraut den Helden und befragt sie sehr unhöflich, lehnt seinerseits jede Auskunft und

Freundlichkeit ab!

- Tomas, der Wirt der einzigen Schänke Simas (es sollte kein Problem sein, eine Heldengruppe in eine Schenke zu bekommen..).
- Irgendwann sollten die Spieler etwas von Jakob hören oder ihn sogar einmal kurz sehen. Jakob ist ein uralter Mann, der mit seiner Kapuze über dem Kopf durch die Stadt zieht, um Proviant zu kaufen. Er lebt irgendwo außerhalb und „ist ein komischer Kauz“. Er erzählt Geschichten und Märchen. Die Spieler sollten aber erst am Ende des Abenteuers die Chance haben, mit Jakob zu sprechen, da er ihnen sonst sofort die ganze Geschichte erzählen wird!

WICHTIG IST VOR ALLEM:

- Einer der Helden sollte Kontakt zur örtlichen Unterwelt knüpfen. „Dreifingerjack“ ist deren Anführer und sehr interessiert an neuen Leuten (Streuner, Dieb, Assasine,...) in der Stadt, denen er zwar freundlich aber bestimmt erklärt, wie man sich zu benehmen hat. Es kann aber z.B. ebenso ein Barde das Herz einer Prostituierten erobern, die ihren neuen Schatz mit zu einem Treffen nimmt. Oder aber einer der Diebe ist krank und einer seiner Freunde tritt an einen heilkundigen Charakter heran... Wichtig ist eben nur, dass mindestens ein Spieler Zugang zu diesen Kreisen hat, um am Tag 11 die Begegnung in den Katakomben zu haben.
- Sima erwartet einen Angriff. Das sollte stets bemerkbar sein. Die ganze Stadt summt vor Aufregung und Gerüchten, keiner traut den Spieler so recht, weil sie „wahrscheinlich Schnüffler“ sind, die vom Feind geschickt worden sind. Die Stadtmauer wird ausgebessert, Handwerker errichten gedeckte Wehrgänge, Proviant wird von allen Seiten herangeschafft, Soldaten bilden Bürger aus (da sind ein oder zwei kampferprobte Recken als Ausbilder willkommen und können ein paar Sympathiepunkte sammeln oder Kontakte vertiefen). Torben rennt herum, organisiert und macht sich bei den Spieler immer unbeliebter, die Tore werden um 10 Uhr Abends geschlossen...



KAPITEL 2: DIE ERSTE FALSCHESPUR: WER IST DER VERRÄTER?

4. TAG:

Am Morgen des 4. Tages werden die Spieler auf die Suche nach 5 vermissten Holzfällern geschickt, die seit bald 5 Tagen verschwunden sind. Ihr Lager ist etwa einen Tagesritt von der Stadt entfernt. Man befürchtet die ersten Überfälle des Feindes. Liebe Spieler, schaut doch mal nach!

Die Spieler werden gegen Nachmittag das Holzfällerlager erreichen und dort ein paar Kampfspuren entdecken (Blut, umgestürzte Tische, einen toten Hund, der aber keine erkennbaren Verletzungen aufweist, etc.). Von den 5 Holzfällern ist zunächst zu erkennen! Doch eine gut erkennbare Spur führt durch das Unterholz in eine Schlucht hinein.

5. TAG.

Wenn die Spieler der Spur 4 Stunden durch unwegsames Gebiet folgen, werden sie die Leichen der 5 Holzfäller aneinandergereiht vorfinden. Wenn eine der Leichen berührt wird, werden sich die Untoten langsam erheben, die Spieler aber nicht angreifen. (Wenn ihre Spieler nicht von sich aus die sich erhebenden Untoten zerstören, bringen sie sie irgendwie dazu!)

Außer den Untoten finden die Spieler nichts. Also zurück zum Lager und noch mal eine Nacht dort verbringen

6. TAG

Die Spieler reisen zurück nach Sima. Dort werden sie von Aron, Torben und Hender empfangen, die sie bitten, über diese demoralisierende Geschichte zu schweigen! (Torben bittet nicht, er befiehlt!)

7. TAG

Der siebte Tag sollte wieder dem Rollenspiel und Sima gelten. Folgendes kann passieren:

- Vielleicht wollen die Spieler bei den Vorbereitungen für die Belagerung mithelfen (immer unter den kritischen Augen des unsympathischen Torben, der ihnen nicht über den Weg traut!)

- Einer der Spieler freundet sich mit dem etwas wirren, aber sehr netten Hender an
- Die Kontakte zur Unterwelt werden weiter ausgebaut
- Bei einer Waffenübung lernen die Spieler Torben als extrem gefährlichen und guten Kämpfer kennen. Außerdem ist Torben tätowiert, mit dem selben Symbol, wie auch der Räuber am Anfang. Das sollte den Spieler sehr verdächtig vorkommen...

8. TAG.

Die Spieler werden mit der Nachricht konfrontiert, dass ein Köhlerlager von einem unbekanntem Feind überfallen wurde. Ein 15-jähriger Junge, Sohn eines der Köhler, konnte entkommen und ist total verwirrt und panisch. Torben und die Spieler sollen dort bitte nach dem Rechten sehen.

Das Lager liegt mal wieder einen guten Tagesritt außerhalb der Stadt. Torben und die Spieler brechen sofort auf! Torben erweist sich auf diesem Ritt auch nicht als viel netter. Er reitet stets ein paar Meter vor den Spielern, redet nur das Nötigste, verschwindet mal für ein paar Stunden einfach so im Wald, etc.! Er „benimmt sich verdächtig“...

9. TAG

Gegen Mittag erreicht die Reisegruppe ihr Ziel, die Köhlersiedlung. Auch hier hat ein Kampf stattgefunden. Ein Köhler liegt etwa 25 Meter von der Lichtung entfernt mit einer Platzwunde am Kopf tot am Boden (er rannte vor lauter Panik gegen einen Ast). Die Zelte sind verwüstet, die Leichen der 5 anderen Köhler sind verschwunden. Nur eine völlig panische Frau Mitte 30, die Mädchen für alles war (wirklich für alles! Daher auch der 15-jährige Sohn...) werden die Spieler finden. Sie wird neben Schreianfällen („Sie kommen..., warum so viel Licht... Aaaaaaaah...“) und tiefem Schweigen, ab und zu folgende Strophe singen:

*Liebster, Liebster willst du scheiden
Nimmst dein Leben und mein Glück!
Werde immer ohn´ dich leiden
Bis du kommst zu mir zurück!*

Diese Strophe ist, wie wir uns vielleicht erinnern, der Refrain zur „Damian- & Sabanasage“, die die Spieler vorerst als solche nicht identifizieren können.

10. TAG

Am Abend zurück in Sima wird großer Kriegsrat von den Spieler, Torben, Hender und Aron gehalten. Verteidigungspläne ausgearbeitet, Gerüchte erörtert und sich auf eine Belagerung vorbereitet.

11. TAG

Die Vorbereitungen der „drohenden“ Belagerung sollte die Spieler ganz in Beschlag nehmen. Die Bewohner Simas sind jetzt schon deutlich freundlicher zu den Helden, laden sie mal in der Kneipe zu einem Bier ein, reden mit ihnen, gehorchen ihren Befehlen, etc.. Nur Torben ist noch beliebter bei den Leuten.

An diesem Abend sollte der Spielercharakter, der Kontakte zur Unterwelt hat, folgendes erfahren:

- ganz Sima ist auf einer alten Tunnelanlage aufgebaut, die die Diebe der Stadt zu ihrem Revier erklärt haben und keine Fremden darin dulden! (Nein, auch keine Spielercharaktere!). Diese Gänge haben auch drei Ausgänge aus der Stadt, die aber alle sehr gut versteckt und gesichert sind.
- Der Held sieht auch, wie sich Dreifingerjack mit einer Gestalt in Kutte streitet!

12. TAG.

Der Schock am Morgen. Der Baron liegt vergiftet im Bett, lebt aber noch und siecht vor sich hin! Wer war das? Die Suche nach dem Täter beginnt. Hender weiß kein Heilmittel (warum nur?), wird sich aber sofort in die Bibliothek begeben, um dort nach einem Heilmittel zu forschen.

Die Spieler suchen den Täter: Befragen von Zeugen, die alle nichts wissen! Außerdem sollte nichts über diesen Anschlag bekannt werden, um die Bevölkerung nicht zu demoralisieren.

Desweiteren gehen die Vorbereitungen auf die Belagerung weiter! Befehlsgewalt geht an Torben und Hender über, die die Helden auf den ausdrücklichen Wunsch von Hender zumindest zu Rat ziehen werden!

Die Stadttore werden geschlossen und

können nur noch von Personen verlassen werden, die eine von Torben gezeichnete Erlaubnis bei sich tragen! Daran halten sich die Wächter auch! Und jeder Versuch der Spieler, die Stadt anderweitig zu verlassen, wird als Verrat angesehen!

13. TAG

Irgendwie sollte man nun aber eine Erklärung finden, warum der Baron sich nicht mehr zeigt. Torben schlägt vor, einen der Spieler als Baron zu verkleiden, und ihn in aller Frühe mit einem Trupp Soldaten auf „Gesandtschaft“ zu schicken. Der Spieler kann dann am Abend durch eine alte Ausfallpforte wieder in die Stadt gelangen.

14. TAG

Jetzt sind die Spieler schon seit 2 Wochen in Sima! Sorgen sie dafür, dass sie aus

irgend einem Grund, die Stadt nicht verlassen können, z.B. weil sie der kleinen Clarissa geschworen haben, sie nicht im Stich zu lassen, etc..

Am Morgen verlässt der „Baron“ die Stadt zu Verhandlungen mit dem Feind. Der Spieler, der sich als Baron verkleidet hat, erreicht am Abend die Stadt wieder und kann diese durch eine alte Ausfallpforte auch betreten.

Wichtig: In der Nacht sieht ein Spieler wie sich Torben, dessen Hände blutüberströmt sind, mit einer Kuttengestalt streitet!

15. TAG

Torben wird den Spieler keinerlei Fragen zum vorherigen Tag beantworten (er beantwortet ihnen ja prinzipiell fast nichts...). Auch sollte den Spieler klar sein, dass Torben so beliebt ist, dass ein öffentliches Vorgehen gegen ihn sinnlos wäre!

Also sollte man im Verdeckten gegen ihn

vorgehen, wenn man gegen ihn ermitteln will.

Wichtig: Der Spieler mit Unterweltkontakten wird ab diesem Tag keinen Zugang mehr zu den Unterweltlern haben. Irgendjemand hat nämlich in der letzten Nacht Dreifingerjack getötet - naja, eher zerfleischt!

Wichtig: Hender wird den klügsten Spieler bitten, ihn auf der Suche nach einem Gegenmittel zu helfen. Eine Suche in der Bibliothek wird aber erfolglos bleiben! Erwähnen sie nebenbei, dass Hender wie besessen in einem alten Buch liest, das in einer dem Spieler unbekannt Sprache abgefasst ist! (Dieses Buch ist kein Buch über Pflanzen, sondern ein Buch über den alten Orden, der das Allerheiligste bewacht)

Wichtig: Einer der Spieler begegnet am Abend auf der Straße einem Mädchen, das genau wie die Verrückte, die immer noch unter Henders Obhut steht, diese Strophe vor sich hersummt:

*Liebster, Liebster willst du scheiden
Nimmst dein Leben und mein Glück!
Werde immer ohn´ dich leiden
Bis du kommst zu mir zurück!*

Wird es darauf angesprochen, errötet es und rennt weg (uneinholbar weg!).

16. TAG

Dieses Lied ist alles, was den Spieler als Anhaltspunkt bleibt:

Nachforschungen beim...

- Schreiber: vollkommen erfolglos
- Hender: „Tut mir leid, meine Freunde! Ich weiß nichts!“
- Torben: Hm, sie werden ihn nicht fragen! Außerdem weiß er eh nichts!

17. TAG

Am nächsten Morgen herrscht Aufregung in der Burg, weil die Wachgänger von Mitternacht ein Licht am alten Turm gesehen haben! „Es war strahlend weiß und ein leises Weinen habe ich auch gehört!“

Am Abend wird Hender zu ihnen kommen und Torben und den Spieler mitteilen, dass er ein Heilmittel gefunden hat. Dazu benötigte er aber Fingerwurz, die nur außerhalb der Stadt wächst! Die Spieler sollen ihn am nächsten Tag hinaus begleiten, so dass er dort an einem Hang ein paar Stunden entfernt diese Pflanze finden kann.





18. TAG

Hender und die Spieler verlassen Sima, reiten in den Wald und erreichen nach allerlei Strapazen einen Felshang, an dem dieses Kraut wächst.

Dort werden die Spieler von (Anzahl der Spieler +2) schwarzen Kreaturen angegriffen, die die Körper von großen Hunden und den Kopf eines Stieres haben! Diese Wesen werden die Spieler ganz schön fertig machen, so dass es schon fast ans Eingemachte geht, als auf einmal folgendes passiert:

Fünf hochgerüstete, weisgekleidete Krieger (wie man sich so einen Templer eben vorstellt) werfen sich aus dem Nichts kommt in die Schlacht und töten die Angreifer. Jedesmal wenn eines der großen Schwerter der Krieger eines des dämonischen Wesen berührt, steigt dampfender Qualm von den Körpern der Hundswesen auf.

Nachdem die Angreifer besiegt worden sind, schnappen sich die 5 Krieger Hender, und schleppen ihn eine Treppe hinunter, die gerade eben noch nicht sichtbar war! Hinter den Kriegern wächst binnen Sekunden ein Vorhang aus Wurzeln.

Die Spieler werden nun wohl den Medicus befreien wollen (wenn nicht, sollten sie ihnen klar machen, wie die Städter reagieren, wenn der Medicus fehlen sollte... Und zurück müssen sie auf jeden Fall (dafür hat der Meister ja hoffentlich irgendwie gesorgt!)).

Also durchhacken die Spieler die Wurzeln, laufen eine Treppe hinunter, durchforsten einen kleinen Dungeon, der außer leeren Räumen nichts zu bieten hat und kommen dann zuletzt in einen Raum:

Dieser letzte Raum ist eigentlich auch relativ unspektakulär, abgesehen davon, dass Hender an die Wand gekettet ist, in der Mitte des Raumes ein magisches Kreissymbol in den Boden gezeichnet ist, um das herum die Körper der 5 mystischen Krieger liegen. Eine Kugel aus weisser Energie schwebt einen Meter über dem Zentrum dieses Kreissymbol. Die Körper der Krieger sind regungslos, allerdings werden sie genau so wie die Holzfällerleichen erwachen, wenn sie berührt werden! Hender ist mit schweren Fesseln an die Wand gekettet. Die Handschellen scheinen ihm direkt um das Handgelenk geschmiedet worden zu sein (in so kurzer Zeit?), weil keinerlei Naht zu entdecken ist! Die einzige Möglichkeit, Hender zu befreien, ist, die Ketten

aus der Wand zu reißen! Ein schweres, aber nicht unmögliches Unterfangen. (Wie wäre es, wenn sich der erste der Krieger langsam erhebt, jeden Angriff auf ihn mit Leichtigkeit abwehrt, während ein oder zwei Helden die Ketten des panischen und völlig geschwächten Hender aus der Wand reißen?)

Eine Flucht aus den Katakomben und eine Heimreise sollte soweit problemlos verlaufen, allerdings nicht zu einfach (Damian und seine Waffenbrüder geben den Dämon nur ungerne wieder her)!

Wichtig: Damian und seine Waffenbrüder wollen eigentlich keinen Unschuldigen verletzen, werden aber Kollateralschäden an Helden durchaus in Kauf nehmen, wenn sie damit dem Dämon schaden können!

Wichtig: Ab diesem Ereignis ist Hender auf weiteres sehr stark geschwächt, so dass er etwas in der Versenkung verschwindet!

Und wenn sich die Spieler genügend angestrengt haben, mehr über dieses Lied herauszufinden, sollte es ihnen irgendwann gelingen, noch an diesem Abend Kontakt mit einer Priesterin zu knüpfen. Sie werden am nächsten Abend gegen 21:00 Uhr zu einem Treffpunkt bestellt, wo sie dann die Priesterin sehen dürfen!

19. TAG

Rückreise nach Sima, Hender verspricht, obwohl stark erschöpft, den Trank so bald wie möglich zu brauen.

Den Helden wird am Nachmittag eine Nachricht zugespielt, dass ein Freund etwas über diese Strophe wüsste. Sie sollen sich gegen 21:00 Uhr an einem bestimmten Treffpunkt einfinden.

Gut, dass unsere Spieler so einen guten Stand in der Stadt haben, weil Torben eigentlich eine allgemeine Ausgangssperre verhängt hat.

Rechtzeitig am Treffpunkt angekommen, wird sie ein kleiner Junge unter allerlei Sicherheitsaufwand in einem Raum führen, wo ihnen die Priesterin, ohne erkannt zu werden, die allgemein bekannte Sage von Damian und Sabana erzählen wird (also nur die Liebesgeschichte!). Sie bittet die Spieler, den beiden Liebenden die Ruhe zu schenken, denn Damian würde im Wald herumspuken und Sabana würde auf ihn warten. Trotz des drohenden Krieges sollen sie ein Herz für die Liebe haben!

Auch an diesem Abend sehen die Spieler das Licht!

Nun sollten die Spieler irgendwie darauf kommen, daß Damian und seine 4 Waffenbrüder auferstanden sind, um Sabana und Damian wieder zu vereinen!

KAPITEL 3: DIE ZWEITE FALSCHES SPUR VEREINT DIE LIEBENDEN?

Diese zweite Spur ist, ebenso wie die erste, eine falsche Spur. Hender hat sie gelegt, um die Spieler abzulenken.

Dieses Kapitel wird nicht allzu lange dauern, wahrscheinlich etwa 2-3 Spieltage, genug für Hender, um seine Pläne zur Vollendung zu führen!

20. TAG

In den vergangenen Nächten war natürlich immer dieses weisse Licht zu sehen. Dieser Tag sollte zur Erholung der Helden dienen, am Abend aber werden sie selber wahrscheinlich auf die Mauer wollen.

Wichtig: Die zwei Wachgänger der letzten Nacht werden zwar von Torben verpflichtet worden sein, über die Vorfälle der letzten Nacht Stillschweigen zu bewahren, aber folgendes sollte den Spieler trotzdem zu Ohren kommen (vielleicht hat sich ja einer der Spieler mit einem der Wachgänger der letzten Nacht im Verlauf des Abenteurers angefreundet?)

- Natürlich war wieder dieses Licht da!
- Gegen die 4. Wache (ca. 3:00 Uhr) hat es ein kleines Erdbeben gegeben (vielleicht gräbt der Feind einen Tunnel?).
- Am Morgen hat man die Leiche eines unbekannt, ausgemergelten Mannes Mitte 40 an der Burgmauer gefunden, der voller Lehm und Erde war. Seine linke Schulter ist komplett zerquetscht worden! Er hatte eine Sklaventätowierung (nicht die selbe, die Torben oder der Räuber tragen!).

Was die Spieler den Tag auch immer machen wollen, viel mehr Infos erhalten sie nicht. Der Tote an der Mauer ist sofort verscharrt worden, um einer Seuche Einhalt zu gebieten (man weiß ja nie, Anweisung natürlich von Torben (auf Anraten von Hender!)).

Das einzige Auffällige ist noch, dass etwa



300 Meter von der Ostmauer entfernt einer der großen Bäume schief steht.

Es ist am Abend nicht möglich, die Stadt zu verlassen, weil Torben das so nicht will (verschärfte Kontrollen, Ausgangssperre wird durchgesetzt, etc.)

Wenn die Spieler am Abend selber auf die Mauer kommen, können sie nicht nur das Licht sehen, sondern eine schemenhafte Gestalt errahnen, die leichtfüßig durch den Wald tanzt und dann verschwindet!

21. TAG

Ab jetzt sollte alles Knall auf Fall gehen! Die Spieler sollten schon beim Aufwachen das Gefühl haben, daß Damian und seine Waffenbrüder ganz in der Nähe sind und etwas erwarten! Deswegen werden die Spieler wohl alles daran setzen, aus der Stadt zu kommen und diesen Ort der Erscheinung aufzusuchen, um das Treffen von Damian und Sabana mitzuerleben!

Aus der Stadt zu kommen, ist nicht leicht, aber mit einem guten Ablenkungsmanöver sollte es zwei oder drei Charakteren gelingen durch das Ausfalltor in den Wald zu kommen, und dort das einmalige Treffen zwischen Damian und seiner Geliebten mitzuerleben. Eine Voruntersuchung des Gebietes bringt, außer eines ganz eindeutigen, etwa 2 Tage alten Fussabdruckes und etwas Kautabak, nichts zu Tage! Sollten die Spieler auf die Idee kommen, den schiefen Baum zu untersuchen, werden sie sehen, dass der Waldriese halt entwurzelt ist und nun den Blick auf einen kleinen Tunnel freigibt, der etwa einen Meter hoch ist. Allerdings sollten die Spieler just in dem Augenblick, in dem sie den Tunnel näher untersuchen wollen, durch folgende Ereignisse davon abgehalten werden:

Die Spieler sehen das Licht und ein Mädchen tanzt leichtfüßig durch den Wald. Es summt immer wieder diese Zeilen:

*Liebster, Liebster willst du scheiden
Nimmst dein Leben und mein Glück!
Werde immer ohn´ dich leiden
Bis du kommst zu mir zurück!*

Irgendwann nahen von der anderen Seite Damian und seine Waffenbrüder. Die vermeintliche Sabana wird mit einem Freuden-schrei auf Damian zustürzen, der sie mit folgenden Worten tötet: „Falsche Sabana! Täuschung des Anderen!“

Dann werden sich die fünf Freunde auf die Spieler stürzen, denen nur noch die Flucht zurück zur Stadt bleibt!

Dieses Rückkehren in die Stadt wird nicht unbemerkt bleiben und die Helden werden am nächsten Morgen von Torben den Kopf gewaschen bekommen, weil sie sich aus der Stadt entfernt haben! Würde nicht Clarissa ihre Hand über die Spieler halten, wären sie jetzt wegen Hochverrates angeklagt! „Und jetzt, aus meinen Augen!“

KAPITEL 4: DAS ALLERHEILIGSTE

22. TAG

Nach dem netten Anschiss stehen die Spieler erst einmal da! Die Tore sind wieder geöffnet worden, also könnten die Spieler eigentlich wieder abziehen! Ihre Lösungsvorschläge der Vorkommnisse waren beide falsch, weitere Anhaltspunkte gibt es nicht! Was also machen?

Irgendwie sollten die Spieler jetzt auf die Idee kommen, den letzten Anlauf mit Jakob zu nehmen!

Jakob wohnt in der Nähe an einem Wasserfall. Wie auch immer sie ihn dazu bringen, ihm zu vertrauen, wenn die Spieler die richtigen Fragen stellen, wird Jakob ihnen lächelnd die wahre Geschichte erzählen: Das was damals wirklich geschah! (Siehe Vorgeschichte)

Dannach sollte den Spieler vielleicht ein bißchen mehr klar werden!

Wichtig: Zu folgender Erkenntnis kann man gelangen (Helfen sie mit dezenten Fragen nach, um die Spieler auf die Sprünge zu bringen!):

Folgendes werden sich ihre Charaktere wahrscheinlich zusammenreimen können: -

- Die Spieler werden der Meinung sein, irgendjemand (Torben) sucht nach dem Allerheiligsten.
- Dieser jemand sucht die Katakomben ab!
- Vorletzte Nacht ist wohl ein Gang eingestürzt und der Sklave konnte sich retten, starb dann aber an der Mauer!
- Damian und seine vier Waffenbrüder sind eigentlich ganz nette Jungs. Jetzt dürfte auch klar werden, warum sie am Anfang des Abenteuers auch keine Aggressionen gegen die Spieler hatten.

Wenn den Helden dies klar ist, verdunkelt sich über der Stadt der Himmel und die Spieler merken, dass dort etwas nicht ganz Gutes vor sich geht!

Ich hoffe, dass sie nun zu dem umgestürzten Baum rennen werden und dort durch den Tunnel in den Wurzeln steigen werden.

Wenn die Spieler diesen Schritt getan und alle oben aufgelisteten Infos bei sich haben, können sie sich als Meister erst einmal auf die Schulter klopfen und stolz auf sich sein! Denn soweit ist alles gut gegangen. Was jetzt noch kommt, ist in erster Linie eine Dungeonepisode, auf die ich noch eingehen werde.

Am Ende dieser Dungeonepisode stehen sie nun als Meister an einem Scheideweg. Aber dazu später mehr...

DAS DUNGEON:

Wie die Helden schon heraus gefunden haben dürften, ist ganz Sima komplett untertunnelt. In etwa 50 Meter Tiefe unter der Stadt liegt eine große unterirdische Tempelanlage eines Götterordens. Ein großer Teil dieses Festungslabyrinths strahlt im alten Glanz, kein bißchen Staub liegt herum, obwohl deutliche Spuren eines Kampfes zu sehen sind. An diesen Stellen im Dungeon wirkt die göttliche Macht noch. Irgendwann aber erreichen die Spieler den Teil des Dungeons, der bei dem Angriff vor 300 Jahren vom Bösen verseucht wurde. Dementsprechend sieht es hier auch aus! Sparen sie nicht mit ein paar Monstern (schwarze Hunde mit Stierköpfen) die die Helden verfolgen und angreifen werden, vielleicht ein paar Skelette oder Ordenskrieger, die vor 300 Jahren bei der Verteidigung der Katakomben ihr Leben ließen und nun dem finsternen Willen des Chaos unterworfen sind...

Wichtig: Die Spieler sollten merken, dass es deutlich ungemütlich wird!

Es liegt am Meister, wie lange und ausgedehnt er diese Dungeonepisode spielen will. Am Ende kommen wir jedenfalls zum Show-Down.

Eine Wendeltreppe führt hinab in eine gigantische Höhle. Hender steht, den Rücken zu den Spieler vor einer Wand, auf der goldendes Licht leckt. Der Magier vom Anfang und eine Handvoll Schergen (Anzahl der Helden +2) stehen herum!

Dieser Show-Down stellt nur Sie, lieber

Meister, vor eine Entscheidung.

Natürlich können sie zulassen, dass ihre Helden den Dämon besiegen und alle ganz glücklich sind! Aber eigentlich ist dieses Abenteuer „Schattenhaft“ nur der erste Teil einer kleineren Kampagne. Wir planen, irgendwann den zweiten Teil dieser Kampagne in der Anduin zu veröffentlichen. Zwischen dem ersten und dem zweiten Teil gehen aber ein paar Monate ins Land! Deswegen kann man den ersten Teil ruhig spielen und den zweiten Teil irgendwann hinterher schicken.

Deswegen möchte ich den Show-Down so angeben, wie er vom Konzept her gedacht war:

Hender wird den ganzen Kampf über regungslos stehen bleiben und nichts machen!

Der Magier hält ein Schild aufrecht, das Hender vor allen Angriffen sowohl profaner als auch magischer Art schützt. Desweiteren wird der Magier, der sich dem Element Feuer verschrieben hat, eine Vielzahl kleiner Flammenzungen beschwören, die den Helden zwar nicht allzu viel schaden können, aber sie viel Zeit kosten!

Wichtig: Der Feuermagier wird dank seiner Magie sofort verschwinden, wenn es brenzlich für ihn wird.

Wenn die Spieler alle getötet haben und der Magier geflohen ist, bricht Hender zusammen! Ein schwarzer Rauchfaden steigt zur Decke, verschwindet in der Wand.

Wenige Minuten später wird er wieder aus der Wand kommen und die Gestalt einer nebulösen Frau annehmen, die sich kichernd bei den Spieler für alles bedankt und dann die Katakomben verlässt.

Ob die Spieler nun so einfach aus dem Labyrinth an die Oberfläche kommen, ist Meisterentscheidung (bei unserem Testspiel war die Gruppe gezwungen durch eine Wasserleitung, die zu den rituellen Waschbecken führte, zu entkommen).

Draußen angekommen, sehen sie, wie Sima in großer Panik ist! Die Burg brennt, schwarze Hunde mit Stierköpfen treiben fliehende Menschen zusammen!

Das Böse ist in der Stadt! Machen sie es den Helden nicht zu einfach, aus der Stadt zu entkommen! Sie sollen Sima fürchten lernen! Denn im 2. Teil werden sie wieder in die Stadt müssen!

Endlich entkommen, sehen die Spieler schwere Wolken über der Stadt - und das Wissen, versagt zu haben, wird mit ihnen auf ihrer Flucht reiten!

NACHSPIEL:

Die Helden haben den Dämon nicht gehindert, das, was verborgen bleiben soll, zu bekommen. Der Dämon verwandelt nun Sima in seine Domäne! Und es soll eines Tages an den Helden liegen, ihn wieder zurückzubannen.

In der Nacht erscheinen Damian und seine Waffenbrüder den Spieler im Traum und verlangen von ihnen einen mächtigen Schwur, dass sie dieses Unrecht nicht einfach so zulassen werden, sondern alles daran setzen, den Dämon und seine Brut zu vertreiben!

Wichtig: Dieser Schwur muss ein wirklicher Schwur sein, nicht nur ein einfaches Versprechen (der Priester hat z.B. bei unserer Probespielrunde ein Schweigegegelübte abgelegt).

Dann können sie, wenn sie wollen, den Helden noch einige Hilfsmittel auf den Weg geben (und natürlich eine Portion an angemessener Erfahrung) und den Befehl, relativ zügig zu einer bestimmten Stadt (Quillig in diesem Kontext) zu gehen und dort eine Person zu suchen und ihr zu erzählen, was vorgefallen ist! Diese Person heißt Andal der Alte und ist ein Barde in dieser Stadt!

Und nun Glück mit euch und den Segen der Götter auf euren Wegen!

ANMERKUNG 1:

Eine Karte von Sima gibt es nur als Skizze auf unserer Homepage unter www.anduin.de zum Downloaden! Nachdem diese Geschichte wahrscheinlich sowieso in eine andere Stadt transportiert

werden wird, finde ich diese Lösung vollkommen vertretbar!

ANMERKUNG 2:

Kurze Personenbeschreibungen von Hender und Torben gibt es ebenfalls zum Downloaden!

ANMERKUNG 3:

Ich bedanke mich ganz herzlich bei:

- Kolchis, dem Barbar aus Norwig
- Konrad, Dieb und Streuner aus Felden
- Talarion, Mietling aus „Wo-auch-immer-deine-Mutter-dich-geworfen-hat!“
- Wulfgar, Söldner aus Kerewan
- Hektor, Priester des verachteten Gottes
- Freund, der Krieger ohne Namen und Erinnerung, aus der Joccaim
- Dem Pizzaservice am Probespielwochenende
- Und der Natur für die Erfindung des Koffeins!

Danke, es war unvergesslich!

ANMERKUNG 4:

Ich habe extra auf Werte verzichtet! Jeder Meister muss selber wissen, was er seinen Spieler zumuten darf, bzw muss, um es richtig spannend zu machen!

ANMERKUNG 5:

Warum hatte Torben blutige Hände! Welche Rolle spielte er bei der ganzen Sache? Wie ist dieser Dämon zu töten, etc.! All das gibt es im 2. Teil von „Schattenhaft“

Ich wünsche viel Spaß und Ausdauer bei den letzten Vorbereitungen! Sollte irgend etwas nicht klar sein, dann scheut euch nicht, mir Fragen zu stellen!

*„Und kämpft nicht für die Götter, für Ruhm oder Ehre, sondern um euer Leben!“
Denn die Suche hat begonnen!*

[christoph maser]
[astra19@fagamo.de]





JAGD AUF EINEN ROBOTER

- EIN SHADOWRUN ABENTEUER -

DER ANFANG

Das Abenteuer spielt 2057 zur Zeit des Konzernkrieges. Die Runner warten im Flughafen in einem Restaurant auf den Johnson, der sie sprechen will. Er hat sie nämlich mitten in der Nacht wachgeklingelt und zum Flughafen beordert. Nun wartet das Team schon eine Viertelstunde auf den Kerl. Plötzlich steht ein dicklicher Elf mit Schnurrbart und Militärklamotten am Tisch und setzt sich ohne vorher zu fragen. Er stellt sich als Leutnant Davis von der CAS Luftwaffe vor und zeigt den Runnern seinen Militärausweis. Mit einer Wahrnehmungsprobe (gegen 2) erkennen die Runner seine Stimme als die vom Telefon wieder. Er fragt die Runner, ob sie sich zutrauen, in eine Ares Space Niederlassung einzudringen und ein Top-Secret Projekt zu stehlen. Wenn nicht, dann nicht. Wenn ja, dann kommt er zur Sache.

DER AUFTRAG

>>>> *In einer Ares Niederlassung in der Nähe von Norfolk werden die Geräte für die Weltraumstation „Daedalus“ gewartet - darunter auch ein Weltraumkonstruktionsroboter, der mit neuester Technik auf dem Sektor der Satelliten-Wartung ausgestattet ist. Wenn Ares ihn auf die Daedalus bringt, könnte es bald eine Flotte von Spionagesatelliten ohne großen Aufwand betreiben. Das würde unsere Geheimdienstabteilung um Jahre zurückwerfen, was unweigerlich zur Folge hätte, dass Ares unsere Regierung in der Tasche hat. Der Roboter soll mit einem Spaceshuttle zur Daedalus gebracht werden, wo er von seinem Erfinder Dr. Gothmy installiert werden soll. Das Shuttle wird in drei Tagen zur Daedalus abfliegen. Unser Militär kann die Konzernzone aber erst in vier Tagen besetzen. Sie müssen den Roboter stehlen, das Spaceshuttle in die Luft jagen oder auf eine andere Art außer Gefecht setzen und Dr. Gothmy entweder zur Zusammenarbeit mit der Spionagebehörde überreden oder ihn töten. Die Regierung bezahlt 250.000 Nuyen für die Erfüllung aller Aufträge. Sie können nun noch ihre Ausrüstung hohlen und etwas einkaufen. Wir fliegen in drei Stunden am Schalter vier ab.<<<<<*

DIE ANKUNFT

Nach dreißig Minuten Suborbitalflug landet ihr am Norfolk Airport an der Grenze der CAS. Ihr schleppt eure Koffer mit Waffen und Ausrüstung durch die Zoll Sperre. Als ihr die Laserabtastung durchschreitet kommen drei finster dreinblickende Trolle mit Ruhmetall MGs drohend auf euch zu. Als sie euch gerade abführen wollen zieht Davis den Militärausweis aus der Tasche und ihr könnt passieren. Die Runner können sich in der Stadt umsehen und zum letzten Mal ihren Vorrat an Ausrüstung auffrischen. Oder sie fahren gleich mit Davis nach Cleverwood - der Ortschaft, die dem Ares Gelände am nächsten liegt. In der Stadt werden die Runner nicht behelligt solange Davis bei ihnen ist. Wenn die Runner zu lange Norfolk erkunden drängt Davis zur Eile. Er will nach höchstens drei Stunden losfahren.

CLEVERWOOD

Cleverwood ist eine Kleinstadt mit 9.800 Einwohnern. Es gibt ein Einkaufszentrum und ein Angelgeschäft. Einige Schmuggler treffen sich öfters in der Kneipe „One Trogs Eyes“. Hier kann man Connections knüpfen und Synthetikbier saufen - auch die Sojapizza ist sehr beliebt. Im Hotel „Marktplatz“ schließlich können sich die Runner ein Zimmer mieten. Arkan isst hier regelmäßig Brötchen. Wenn die Runner sich mit Davis treffen wollen finden sie ihn beim Rathaus. Das CAS Militär hat eine 120 Mann starke Truppe für den Einsatz in vier Tagen nahe der Stadt zusammen gezogen. Ares hat darum seine Sicherheit verstärkt. Es führen drei Straßen aus der Stadt eine nach Norfolk, eine zum nächsten Dorf und eine zur Ares Anlage. Davis stellt den Runnern sein Auto (einen Fort Pickup) zur Verfügung und drängt sie einen der Aufträge zu erfüllen. Wenn sie einen erfüllt haben sollen sie ihn am Brunnen vorm Rathaus treffen und es beweisen. Wenn das Shuttle in die Luft fliegt verlangt er keinen Beweis. Er gibt ihnen den Tip sich abends oder morgens im Restaurant des Hotels mit Arkan zu treffen um Informationen aus dem Piloten herauszukitzeln.

AUFTRAG EINS: „DR.GOTHMY“

Nachdem die Runner von Arkan oder jemand anderem erfahren haben wo Dr.Gothmy wohnt können sie zu seiner Villa im Nachbardorf fahren. Die Fahrt dauert zwanzig Minuten und auf halber Strecke bricht ein Unwetter los. Blitze zucken und Hagel donnert auf das Dach eures Wagens. Von der Herbstsonne, die noch vor wenigen Minuten am Himmel stand, ist kaum noch etwas zu sehen. Plötzlich tauchen die Umrisse eines Gebäudes im viktorianischen Stil vor euch auf. Das muss Gothmys Villa sein. Der Hagel schlägt euch blaue Flecken als ihr durch das Unwetter zur Tür rennt. Wenn die Runner klingeln wird der Leibwächter öffnen und fragen was sie wollen. Wenn sie das Schloß knacken (Schlösser knacken oder Stärke Wurf gegen 2) schläft der Wächter auf einem Stuhl im Flur. Der Leibwächter ist ein dicker Troll mit einem Colt Manhunter. Neutzen sie die Werte für den Trollpassant (aus „Asphaltschungel“), aber erhöhen sie die Stärke +1. Die Runner können im Haus einen Plan der Ares Anlage finden, wenn sie das Büro durchsuchen. Im Schlafzimmer vergnügt sich Gothmy mit der Prostituierten Simone Dickens. Auf der Treppe zum zweiten Stockwerk lauert ein zweiter Trollwächter mit einem Gummiknüppel. Das Büro und die Toilette liegen im zweiten Stock. Seltsamerweise wird die Toilette von einem Ork in Schwarzem Kampfanzug verteidigt. Der Orkninja benutzt ein Kantana als Waffenfokus und hat die Adeptenkräfte „Schmerzresistenz“, „Todesfinger“ und „Gesteigerte Reflexe“. Seine Werte sind die eines Orksöldners, nur ohne Cyberwaren und mit Magie und Essenz 6. In den Stiefelschäften hat er je ein Monofilamentmesser und am Gürtel hängt eine Streetline Spezial Pistole (85Schuß). In der Toilette hat Dr. Gothmy die CD mit dem Robotersteuerungssystem versteckt. Sie wird nur entdeckt, wenn die Runner alle Schranktüren öffnen. In der letzten, die von den Runnern geöffnet wird, ist eine doppelte Wand eingebaut, in der sich die CD verbirgt. Die CD ist durch ein Teerbaby gesichert. Außerdem sind zwei Aufspürer im System. Wenn die Runner ins Schlafzimmer kommen, ist



Gothmy gerade dabei, sich wieder anzuziehen. Wenn sie ihn bedrohen ergibt er sich ohne Gegenwehr. Simone drückt auf den Alarmknopf und zwei weitere Ninjas (diesmal Menschen) erscheinen (gleiche Modifikationen wie beim Ork nur eben auf menschliche Söldner) nach zwei Minuten. Wenn die Runner trotz Unwetter die Umgebung der Hauses erkunden, werden sie auf die beiden stoßen. Die Menschen sitzen in einem Jackrabbit, der auf einem Waldweg nahe der Gothmy Villa geparkt ist. Im Kofferraum liegt ein Scharfschützengewehr. Wenn die Runner Simone Dickens ausfragen wird sie ihnen nichts Nützliches verraten. Dr. Gothmy gibt vor, das Angebot der Regierung anzunehmen und wird den Runnern folgen. Wenn sie in der Stadt sind, zieht er eine Tränengasgranate aus der Tasche und wirft sie zwischen die Autositze. Er springt aus dem Wagen und rennt weg. Die Runner sind für zwölf Minuten blind und können Gothmy nicht verfolgen. Als sie wieder sehen können steht LT. Davis vor ihnen und berichtet:

>>>> Der Kerl ist weggerannt. Unsere Truppen verfolgen ihn schon und CAP. Nathan ist im Astralraum auf der Suche nach dem Kerl. Ares will die Rakete schon früher starten und ist schon bereit! Wenn Gothmy das Konzerngelände erreicht ist alles zuspät. Hier ist etwas Sprengstoff und ein Timer. Ihr habt 90 Minuten Zeit, dann startet das Shuttle. Schnell beeilt euch!<<<<

Er gibt den Runnern die Schlüssel für ein neues Auto (einen Kübeljeep).

AUFTRAG ZWEI: „DIE RAKETE“

Ihr fahrt über ein Holzbrücke, die über einen vom Unwetter aufgewühlten Fluß führt. Die Scheinwerfer eures Wagens beleuchten ein rostiges Eisenschild, das an einer Straßenlaterne hängt. In blutroten Buchstaben steht da: „Ares Raumfahrtanlage 3“. Ein besonders heller Blitz zuckt über den Himmel und vor euch erkennt ihr ein ovales Tal, das von dichtem Wald umrahmt wird und durch Stacheldraht begrenzt ist. In der Mitte des Tals steht eine riesige Halle, neben der sich ein runder Turm, in dem das Spaceshuttle hängt, erhebt. Es ist nur durch einen Fahrstuhl zu erreichen, der sich in einem Bauturm befindet. Um das riesige Gebäude herum hat sich ein kleines Dorf aus Wellblechhütten gebildet. Plötzlich steht ein muskulöser Mann in Uniform vor euch

auf dem Weg. Er legt mit einem M23 auf euch an. Die Runner stehen einem normalen Soldat gegenüber, der jeden ohne Passierschein angreift. Die Straße ist durch eine Schranke versperrt, die nur mit einem Schalter im Wachhaus zu öffnen ist. Das Wachhaus ist zwischen Bäumen versteckt und durch ein Kabel mit der Schranke verbunden. Wenn die Runner es betreten wollen müssen sie eine Chipkarte haben, was zu diesem Zeitpunkt eigentlich nicht möglich ist. Von der Schranke aus gibt es zwei Möglichkeiten: entweder die Runner folgen der Straße oder sie schlagen sich in die Büsche, um sich an die Ares Anlage heranzupirschen.

IM WALD

Ihr brecht durch dichtes Unterholz. Immer wieder stolpert ihr und dornige Zweige schlagen euch ins Gesicht. Bald ist eure Kleidung vollkommen zerrissen und ihr naß bis auf die Knochen. Es kommt euch vor, als ob ihr beobachtet würdet und immer, wenn ihr unaufmerksam werdet, hört ihr irgendwo einen Ast knacken.

Nachdem die Runner 20 Minuten durchs Gestrüpp geirrt sind: Das Herz schlägt euch bis zum Hals als ihr das gespenstische Heulen hört. Doch plötzlich ist es still - sogar das Unwetter scheint leiser zu werden. Ihr stolpert auf eine Lichtung. Vor euch liegt das Wrack eines Autos aus den 20ern. Die zerbrochenen Scheiben glänzen im Mondlicht. Euer Herz bleibt fast stehen als sich vor euch ein Watcher manifestiert. Der kleine Geist stottert:

>>>> Captain Nathan vom Magischen Aufklärerdienst schickt mich ich soll euch warnen ihr seid im Revier eines Gabriels-hunds.<<<<

Wenige Sekunden nachdem der Geist sich aufgelöst hat ertönt wieder das Heulen und der Sturm braust wieder mit voller Stärke. Nach weiteren zwölf Minuten. Ihr könnt schon die Lichter des Shuttleturms sehen, als hinter euch ein ohrenbetäubendes Heulen ertönt. Ihr springt herum und seht in die blutunterlaufene Augen eines riesigen vercyberten Gabrielshunds. Ihr könnt auf seinem Halsband die Aufschrift >>>>ARES SPACE WACHTIER<<<< erkennen. Die Runner müssen gegen das Monstrum kämpfen, wenn sie überleben wollen. Es wird ein harter Kampf, aber die Runner sollten gewinnen. Im Wald leben noch einige große Eulen und Hirsche. Ares patrouilliert im Wald mit einem Banshee-Kampfpanzer und

mehreren normalen Soldaten. Wenn die Runner durch den Wald flüchten holt Ares auch noch zwei Kampf- und eine Beobachtungsdrohne.

AUF DER STRASSE

Ihr geht die schlammige Straße entlang. Der Wald ist neben euch wie eine Mauer und der Regen weicht euch bis auf die Haut auf. Zum Glück ist der Hagel nicht mehr ganz so schlimm wie noch vor einer Stunde. Ihr seid fast am Ziel. Vor euch liegt der tiefste Punkt des Tals. Plötzlich raschelt es im Gebüsch neben der Straße und eine Kampfdrohne zischt heraus. Es ist eine Ares Sentinel Drohne mit zusätzlichem Raketenwerfer. Nachdem die Runner die Drohne besiegt haben können sie in Richtung Tal weitergehen. Wenn sie im Wald Deckung suchen geht es mit Nathans Watcher weiter. Die Runner können sich entscheiden: Drohne oder Gabrielshund. Ihr geht weiter den Blick nach allen Seiten gerichtet. Ihr wollt euch nicht noch mal überraschen lassen. Kurz vorm Eingang zum Dorf stehen drei Leute aus der Straße. Die Runner müssen entweder im Wald weitergehen (beim Gabriels-hund) oder gegen zwei normale Soldaten und einen Orkkampfmagier antreten. Egal wie, sie kommen immer zum Aresstützpunkt in der Mitte des Tals.

DIE GEBÄUDE

Das Hauptgebäude ist in drei Bereiche unterteilt: der erste ist das Labor. Hier werden alle Proben aus dem Weltraum analysiert und neue Techniken erforscht. Es arbeiten neun Konzernwissenschaftler hier, die von vier normalen Soldaten und einem ehemaligen Militäroffizier beschützt werden. Jeder Kämpfer hat einen Betäubungsschlagstock und eine Altmyr SP. Der zweite Bereich ist eine Kantine, in der sich vier Wissenschaftler und ein Barkeeper mit Trollmodifikationen aufhalten. Einer der Wissenschaftler ist ein Zwerg. Der dritte Bereich ist eine Roboterwerkstatt - leider werden hier nur alte Modelle aufbewahrt. In Bereich 3 hält sich niemand auf. Es gibt einen Zugang zum Roboterkontrollsystem, wie auf Gothmys CD aufgezeichnet. Die Werkstatt und das Labor haben direkten Zugang zur Rakete.

Die Kaserne besteht aus drei Bereichen: der erste ist ein Trainingsraum mit Dummies und Zielscheiben. Der zweite und kleinste ist ein Waschraum. Hier duscht gerade ein junger Elf. Der dritte ist ein Schlafraum mit



30 Betten. In der gesamten Kaserne sind immer zwölf Leute, von denen einer duscht und die Hälfte schläft.

Radargebäude: in jedem Bereich arbeiten fünf Funker. Das Überwachungssystem funktioniert wegen dem Hagel nicht. Das Gebäude wird von zwei Söldnern und einem Gangschamanen bewacht.

Die Rakete wird von einem runden Turm gehalten, der nur vom Hauptgebäude aus betreten werden kann. Allerdings ist die Kanzel des Shuttles auch von einem stabilen Bauturm mit Fahrstuhl zu erreichen. Die Runner können den Sprengstoff am Fuß des Turms, in der Kanzel und im Kerosintank der Trägerrakete anbringen. Das Gerüst wird von zwei normalen Soldaten, vier Söldnern (einer ist ein Troll) und einem Rigger, der eine Sentineldrohne wie die von der Straße steuert, bewacht. Jeden Tag von 14:00-16:30 Uhr ist Arkans hier anzutreffen.

In den alten Lagerhäuser wird der Roboter gelagert und gewartet. Eine Forschergruppe ist rund um die Uhr im Einsatz. Die drei Lagerhäuser sind mit acht Wachen gesichert: zwei Wächter sind Orksöldner und einer ist ein Zwergensamurai. Der Rest sind normale Soldaten.

In fünf Häusern leben die Wissenschaftler und Astronauten der Anlage. Ein Magier patrouilliert das Gelände im Astralraum.

Zudem gibt es drei kleine Wachhäuser. In jedem ist befindet sich ein normaler Soldat. In der Hütte an der Schranke steht ein Panzerkombi mit Ares Space Logo.

IN GEFANGENSCHAFT

Ihr hört ein ohrenbetäubendes Donnern und hinter euch breitet sich ein Flammenkreis aus! Ihr könnt den Waldrand gerade noch erreichen, bevor euch die Druckwelle erfaßt und ihr durch die Luft geschleudert werdet. Nach drei Stunden. Ihr schlagt ihr die Augen auf und seht in die Gesichter von Gothmy und Simone Dickens. Die Runner sind in einem der Wellblechhäuser eingesperrt und werden von Gothmy nach ihrem Auftraggeber befragt. Die Runner sind mit schmutzigen Kabeln an Tische gefesselt. Lassen sie alle Spieler würfeln. Der Runner mit der niedrigsten Zahl kann sich befreien. Charakter mit implantierten Klingen können sich auch befreien ohne zu würfeln. Im Raum befinden sich ein Zwergencyberzombie mit zwei Breitschwertern, ein Konzernwissenschaftler mit einem M23 und ein normaler Soldat. Die Runner werden nur

vom Wissenschaftler bewacht, die anderen sind damit beschäftigt, den GMC Banshee mit einer codegesicherten Kiste zu beladen. Wenn alle Runner befreit sind werden sie vom Cyberzombie angegriffen. Gothmy und der Soldat sind schon im Schwebepanzer, Simone Dickens nimmt die Codekarte für die Kiste und rennt weg. Es sollte ein harter Kampf werden, aber die Runner nicht umbringen. Wenn der Cyberzombie tot ist, starten Gothmy und der Soldat den Panzer, um zu flüchten. Kurz darauf stürmen einige Soldaten in das Lagerhaus. Sie werden von einem jungen Mensch mit blondem Bart angeführt. Seine Haare sind zu einem fettigen Pferdenschwanz gebunden und er hat einige kleinere Schnittwunden im Gesicht. Er spricht mit dänischem Akzent und stellt sich als Captain Nathan vor. Er ist der Militärmagier der Eingreiftruppe. Er erzählt den Runnern das Ares nach der Explosion der Rakete die Stadt angriff. Die CAS Regierung verhängte den Ausnahmezustand und sperrte das Gebiet ab. Der Ares Konzernvorstand brach alle Verbindungen zu Anlage 3 ab und erklärte alle Bewohner für entlassen. Die 120 Mann starke Einsatz Truppe stürmt nun die Ares Niederlassung. Der Roboter befindet sich in der codegesicherten Kiste und die Runner müssen Simone Dickens finden, um sie zu öffnen. Sie können auch Captain Nathan helfen und die Ares Anlage überfallen, was sie bei ihrem Auftrag aber nicht weiterbringt.

AUFTRAG DREI: „SIMONE DICKENS“

Ihr rennt ins Treppenhaus der Mietskaserne in der Simone Dickens eine Wohnung gemietet hat. Auf halbem Weg kommen euch zwei Bewaffnete entgegen. Es sind von Ares angagierte Schläger, die die Codekarte aus der Speerzone holen sollen. Wenn die Runner schwer bewaffnet sind werden sie als gegnerisches Team erkannt und angegriffen. Wenn nicht, können sie gehen und müssen sich auf dem Rückweg mit den beiden auseinandersetzen. Die Wachen tragen beide eine Uzi III, einen gepanzerten Mantel und einen Predator II. Beide sind von den Werten her Gangmitglieder nur ohne Cyberwaren.

Ihr rennt beunruhigt die Treppe herauf. Als ihr bei Simones Wohnung im dritten Stockwerk ankommt bemerkt ihr, dass die Tür eingeschlagen wurde. Benutzen sie den

Gebäude-Archetyp „Appartment“ aus dem Asphalttschungel.

DAS WOHNZIMMER

Als ihr durch die Reste der Tür steigt seht ihr einen riesigen Troll der das Wohnzimmer durchsucht und dabei einige Möbel ruiniert. Der Troll trägt ein offenes Hemd mit grün-rotem Tropenmuster und Boxershorts. Seine Arme sind durch Cyberprothesen ersetzt worden. Die Pupille seines rechten Auges ist eine Glühbirne. Wenn die Runner in der Tür stehen bleiben bemerkt er sie nicht. Nach einiger Zeit ruft der Troll:

>>>> *Pig hier is' se' nich'!!* <<<<

Dann bemerkt er die Runner und muss eine Überraschungssprobe ablegen. Wenn ein oder mehrere Runner ins Zimmer gehen, werden sie vom Troll (er heißt Ed Walker) angegriffen. Ed ist ein Ki-Adept und Initiat der zweiten Grades. Er folgt dem Weg des Athleten.

Attribute:

KONST:6 SCHN:3 STÄ:9(11)

CHAR: 2 INT: 3 WILL: 4

ESSENZ:4.8 MAGIE: 4

Ausrüstung: 2 Predators, Hemd, Boxershorts, Armbandtelefon, BTL Chips, Zigarre
Cyberware: Zwei Cyberarme mit Schmutzgefächern (darin liegen die BTLs und die Predators), Augenlampe

Adeptenkräfte: Kälteresistenz: 4, Rebell Jell: 2, Todestritt: 5

Wenn Ed mehr als drei Leute in der Unterzahl ist springt er aus dem Fenster. Wenn Ed mittleren Schaden erleidet, wird er von Pig im Astralraum unterstützt.

DAS SCHLAFZIMMER

Ihr schleicht durch die Tür ins nächste Zimmer dort seht ihr Simone Dickens (sie ist gefesselt) und eine große dünne Elfe im schwarzen Kampfanzug. Die Elfe (sie heißt Nadina ICE Toromovski) greift sofort mit ihrer Ramington 190 an.

Attribute: wie Leibwächter nur mit Intelligenz: 2 (sie ist geistig zurückgeblieben) und Elfenmodifikationen.

Ausrüstung: Ramington 190 (mit zwei Ersatztrommeln), neun Wurfmesser, Kampfanzug (1/2), Gelpanzer (3/0), Sonnenbrille, Zungenpiercing, Packung Kondome (8), zwei Colt American (je 8 Schuss)
Cyberware: siehe Regelbuch
Körpergröße: 2,30



Gewicht: 73kg
Nadina kämpft bis zum Tod.

DAS BADEZIMMER

Als ihr das Badezimmer betretet stolpert ihr fast über einen dünnen alten Mann, der am Boden liegt. Er liegt in einem Hermetischen Kreis, der dem Element Feuer geweiht ist. Der kleine alte Mensch trägt eine Krawatte, die so breit ist wie ein Spaten. Auf der Krawatte ist ein glückliches Schwein abgebildet. Er trägt eine Schirmmütze mit der Aufschrift „Rodeoclub Norfolk“. Seine dreckigen Haare werden von einer rosa Kinderhaarklammer zusammengehalten. Der Mann trägt Lederhosen und Turnschuhe. Über seinem durchsichtigen Plastikunterhemd trägt er einen ärmellosen Trenchcoat. „Pig“, der Magier des Aresteam, flüchtet mit einem Levitieren-Zauber durch den Belüftungsschacht, wenn sein fleischlicher Körper angegriffen wird. Er schickt denn Runnern aber noch seine beiden Elementare „Skinner“ und „Full“ entgegen. Wenn Pig im Astralraum angegriffen wird hat er die Werte eines Straßenmagiers.

Skinner Full
Kraftstufe: 1 3
Angriffsschaden: 1w6+1 1w6-1
Kräfte: Feuerstrahl, Todeshauch, Verkohlen

DER BALKON

Hier steht nur ein Klappstuhl aus Plastik. Wenn ein Runner vom Balkon springen will und er weder ein Ki-Adept noch ein Troll ist, dann machen sie ihn darauf aufmerksam, dass er es nicht überleben würde. Wenn Ed hier runtergesprungen ist, ist das Gelände zertrümmert. Sollten die Runner auf dem Balkon laut sein wird eine alte Orkfrau vom Balkon über ihnen einen Blumentopf herunterwerfen.

DER WANDSCHRANK

Wenn die Runner Simone Dickens befreit haben fällt ihnen ein großer Wandschrank im Schlafzimmer auf. Wenn einer der Runner den Schrank betritt muss er eine Probe mit vier Würfeln gegen drei machen. Wenn es ein Erfolg ist, entdeckt er im obersten Schrankfach eine Kiste. Wenn er nach der Kiste, greift fällt sie runter und die Codekarte rollt heraus. Wenn die Runner den Schrank nicht beachten, müssen sie Simone entweder foltern oder sie zu Nathan bringen, damit er ihr Straffreiheit garantiert. Sonst verrät sie das Versteck nicht.

DER BELÜFTUNGSSCHACHT

Wenn die Runner auf die Toilette klettern können sie den Belüftungsschacht erreichen und sich hochziehen. Nach drei Metern ist der Schacht mit einem Gitter versperrt, das mit einer Stärkeprobe gegen drei geöffnet werden kann. Nur der Runner, der zuerst in den Schacht geklettert ist, kann es versuchen. Wenn der Runner es schafft kommt er zu einem Loch, das ins Treppenhaus führt. Wenn die Runner noch weiter herumkriechen kommen sie zu einem Gitter durch das man ins Esszimmer einer Orkfamilie sehen kann.

Nach dem Run wird Simone Dickens aus der Speerzone gebracht. Nathan berichtet, dass Davis Dr. Gothmy gestellt hat und dabei erschossen wurde. Gothmy ist an seinen Verletzungen erlegen. Nathan gibt den Runnern den Auftrag in die Ares Anlage 3 einzudringen und den Roboter herauszuholen. Als Ausrüstung gibt es für jeden Runner eine Chipkarte, um die Schranke zu öffnen, einen Lastwagen und eine Aresuniform.

AUFTRAG VIER: „DER ROBOTER“

Ihr fahrt mit dem Lastwagen in Richtung Anlage 3: Der Wald neben euch ist mit Bombenkavernen durchsetzt. Als ihr das Tal erreicht, könnt ihr sehen wie 20 Leute in Areskleidung einen CAS Schützenpanzer auseinandernehmen. Die Runner werden nicht beachtet und können mit der Chipkarte das Wachhäuschen öffnen. Wenn sie die Arestypen angreifen gelten für alle die Werte eines Lohnsklaven. Das Wachhaus besteht aus drei oberirdischen Räumen und zwei Unterirdischen.

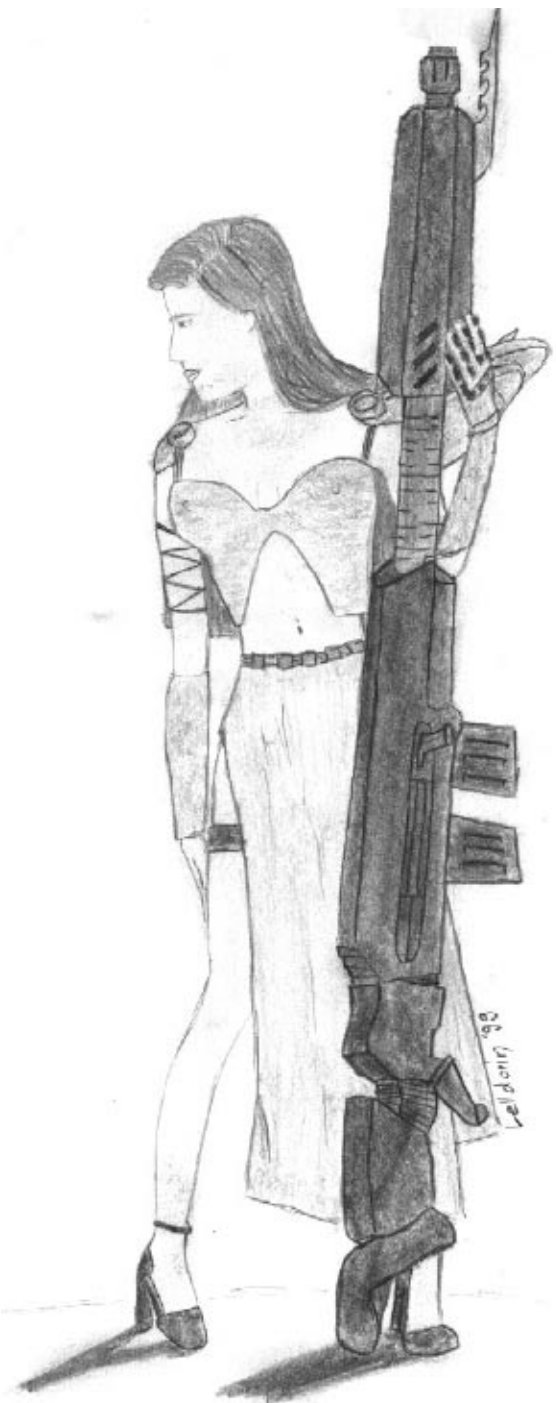
RAUM EINS

Der Eingangsraum des Erdgeschosses ist ungefähr fünf Quadratmeter groß und mit einem Tisch mit vier Stühlen eingerichtet. An der Wand hängt ein Sicherungskasten. Auf einem kleinen Schreibtisch steht ein code-

gesichertes Terminal, das mit der Schranke verbunden ist. Die Runner kennen den Code nicht und müssen in die Gelb-Vier Matrix des Terminals decken, um die Schranke zu öffnen. Von diesem Raum aus kann man Raum zwei und drei betreten.

RAUM ZWEI

Eine kleine Kammer mit Regalen an drei Wänden. Der Fußboden wird fast vollständig von einer Luke eingenommen. Die Luke





führt in den Keller eins. Wenn die Runner die Regale untersuchen finden sie: 2 Medikits, 5 Nachfüllsätze für Medikits, 3 Magazine mit je 30 Schuß für ein M23, 2 Flaschen Erdbeersaft, 4 Packungen Joghurt und eine Taschenlampe.

RAUM DREI

Ein Schlafraum mit zwei Doppelbetten und einem Nachttisch. Auf dem Nachttisch steht ein Simsinnspieler. Ein Bett ist blutverschmiert. Wenn ein Runner das Bett untersucht findet er die Leiche eines normalen CAS Soldaten, der vermutlich von Aresleuten getötet wurde. Im Bett links oben sind zwei Walter Palm Pistolen mit Reservemagazinen versteckt.

KELLER EINS

Nachdem die Runner eine kurze Holzleiter heruntergestiegen sind kommen sie in einen kleinen Raum. An der linken und an rechten Wand stehen je fünf Schränke, die mit Kleidung und Privatsachen gefüllt sind. An der Decke hängen drei Neonröhren von denen eine kaputt ist. Die Wand, die der Leiter gegenüber liegt, wird fast vollständig von einer schweren Metalltür mit der Aufschrift „Luftschutzbunker“ ausgefüllt. Einer der Schränke ist mit einem Chipkartenschloss gesichert. Wenn die Runner ihn öffnen finden sie einen leichten Panzerkombi (3/4) mit Ares Space Logo.

KELLER ZWEI

Der Luftschutzbunker ist mit einem Luftfilter und drei Stahlbänken eingerichtet. In diesem Raum haben sich drei Ares Gardisten, zwei normale Soldaten und ein ehemaliger Armeemoffizier verschanzt. Ein normaler Soldat ist schwer verletzt. Wenn die Runner Ares Uniformen tragen werden die Soldaten sie nicht angreifen. Der Offizier bittet die Runner einen Nachfüllsatz für sein Medikit von oben zu holen. Wenn die Runner wieder oben sind werden sie von zwei Dobermännern angegriffen. Die Hunde wurden von einigen Wissenschaftlern aus ihrem Zwinger gelassen und streifen nun in der Gegend herum. Es sind insgesamt acht Dobermänner und ein Rottweiler. Wenn die Runner sich im Wald aufhalten muss der Spielleiter mit zwei W6 würfeln: ist das Ergebnis eine zwei, fünf oder elf werden die Runner von einem Dobermann angegriffen. Wenn der SL eine acht würfelt werden die Runner vom Rottweiler angegriffen.

DER WEG ZUM ROBOTER

Die Runner müssen auf der Straße bleiben, weil der Lastwagen für schmale Waldwege zu breit ist. Wenn die Runner eine Vorhut in den Wald schicken, treffen sie auf die oben genannten Hunde. Wenn noch kein Runner im Wald war findet die Begegnung mit dem Gabrielshund, aber ohne den Watcher, statt. Auf der Straße treffen die Runner auf zwei Sentinel Wachdrohnen. Die Drohnen sind völlig harmlos und nur mit Scheinwerfern ausgerüstet, aber das müssen die Runner ja nicht wissen...

FINALE 1

Die Lagerhäuser sind mit einem Schloss gesichert. Der Schlüssel ist in Pilot Arkans Besitz. Arkans hat sich nach dem Beginn der Kämpfe auf den Resten des Bauturms versteckt. Er ist mit einem Sportgewehr bewaffnet und schießt auf jeden, den er als Regierungsbeamten erkennen kann. Wahrscheinlich kennt Arkans die Gesichter der Runner und wird sie darum erkennen. Wenn einer der Runner den Panzerkombi trägt und alleine zu Arkans hochklettert wird er für eine Ares Wache gehalten. Arkans wird dem Runner den Schlüssel geben, wenn der Runner es verlangt. Nachdem er die vermeintliche Wache getroffen hat wird Arkans den Luftschutzbunker aufsuchen. Wenn Arkans die Runner noch nie gesehen hat wird er sie für Ares Angestellte halten und ihnen den Schlüssel nach einigem diskutieren überlassen. Wenn alle Runner Arkans bekannt sind und keiner den Panzerkombi trägt wird er die Runner angreifen und es kommt zum Kampf. Arkans Gewehr hat 25 Schuß panzerbrechende Munition mit denen er sparsam umgeht. Egal wie, die Runner sollten es schaffen, den Schlüssel zu bekommen. Wenn sie es absolut nicht schaffen, müssen die Runner auf's Dach des Lagerhauses klettern und ein Dachfenster einschlagen, damit sie rein kommen. Das Klettern ist eine Stärkeprobe gegen drei. Wenn ein Runner oben ist kann er andere hochziehen. Das Einschlagen ist, wenn kein Glasschneider oder ähnliches benutzt wird, eine Stärkeprobe gegen vier. Wenn die Runner eine Hiebwaaffe einsetzen wird die Probe um zwei erleichtert.

FINALE 2

Während die Runner ins Lagerhaus eindringen schickt Ares seine letzten Männer aus der Stadt los um den Roboter zu zerstören. Zur gleichen Zeit landet in der Nähe

des Tals ein Hubschrauber mit Gilbert W. Doger, einem hohen Regierungsagenten, an Bord. Doger soll den Runnern den Roboter abnehmen. Als ihr das Lagerhaus betretet fällt euch sofort die CD auf, die vor euch auf dem Fußboden liegt auf. Sie trägt die Aufschrift „Roboter Betriebssystem“. Gerade als ihr euch ans Verladen der Kiste mit dem Roboter machen wollt, zersplittert über euch ein Fenster und ein junger Mann in Ares Space Uniform springt hindurch. Er trägt in jeder Hand eine Mini-Uzi. Der Typ ist ein Straßensamurai, der als Söldner für Ares arbeitet. Er wird für den Konzern nicht sein Leben oder seine Gesundheit opfern.

Ausrüstung: zwei Mini-Uzi (je 15 Schuß), Körperpanzerung, Langschwert
Cyberware: Cyberaugen, Cyberohren, Dermalpanzerung, Nagelklauen, Smartlink, Datenbuchse, Cyberbein, Kunstmuskeln (Delta), Retinauhr (Delta), Kiemenimplantat (Delta).
Alle anderen Cyberwares sind Alphaware.
Die Nagelklauen sind momentan defekt

Es greifen noch vier andere Aresleute plus die feindlichen Runner, die Auftrag drei überlebt haben, an.

DAS ARES TEAM

Ein Söldner, ein Wolfsschamane, ein elfischer ehemaliger Konzernmann und ein Zwergenleibwächter. Alle Aresleute sind mit M23s und Colt Manhunter bewaffnet. Der Elf hat einen Cyberarm und seine Cyberaugen haben Affenschädel als Pupillen - außerdem schwingt er eine Wallachaxt. Der Zwerg und der Schamane tragen Gelpanzer. Für den Schamanen gelten Straßenschamanen Werte. Die Runner sollten den Kampf überleben, wenn auch nur knapp.

FINALE 3

Euer Lastwagen biegt um die letzte Kurve vor Cleverwood, als ihr plötzlich die schwarze Limousine bemerkt, die vor euch auf der Straße steht. Vorm Wagen stehen eine riesige Frau im schwarzen Kampfanzug, ein spindeldünner junger Mann mit einem Scharfschützengewehr, ein dicker Troll im Regenmantel und ein grauhaariger Typ in einem Smoking. Den Grauhaarigen kann man am besten als „schleimig“ bezeichnen. Es handelt sich um Doger. Der Troll fordert euch auf anzuhalten. Wenn die Runner nicht stoppen schießt der Scharfschütze die Reifen kaputt. Der Mann im Smoking stellt



sich als G. W. Doger vor und fordert euch auf die Kiste auszuladen und ihm die Codekarte zu geben. Wenn die Runner die Codekarte nicht besitzen kommt Nathan in diesem Moment dazu und brüllt den Grauhaarigen an sich aus seinen Fellen rauszuhalten. Die Frau springt vor und hebt Nathan am Hals hoch. Nathan schnappt nach Luft und fängt an zu zucken, als die Frau noch weiter zudrückt. Als er tot ist nimmt Doger Nathan die Codekarte ab und steckt sie ein. Ihr habt die Kiste ausgeladen und auf den Boden gestellt, als ihr Rotorengeräusche über euch hört. Ein Hubschrauber landet auf der Straße und zwei Männer springen heraus. Die beiden heben die Kiste mit dem Roboter mit Hilfe einer Seilwinde in den Helikopter. Danach springen alle bis auf den Troll in die Maschine. Der Helikopter verschwindet wieder in der Dunkelheit. Wenn die Runner Ärger machen werden sie nicht getötet, aber bedroht. Wenn sie unbedingt kämpfen wollen, werden sie wohl an Dummheit sterben. Wenn sie sich ergeben bleibt nicht der Troll sondern die Frau zurück. Die Frau stellt sich als Elisabeth Thorn vor und sagt den Runnern sie sollen keine Tricks versuchen, ansonsten tut sie was der Troll tut. Der Troll stellt sich den Runnern als Dave Ruprecht Jr. - Stellvertreter von Mister Doger - vor. Er bittet die Runner ins Auto und fährt mit ihnen nach Norfolk, wo es gleich zum Flughafen und ab ins Flugzeug geht.

DAS ENDE

Beinahe hättet ihr den Anschlussflieger nach Seattle verpasst, aber nach drei Stunden Flugreise seid ihr nun endlich wieder in der Eingangshalle des Sea Tac Airports. Draußen fällt der erste Schnee. Die Runner haben keine Belohnung erhalten, aber wenn sie die CD noch haben, kriegen sie einen Anruf vom Mitsuhamas Büro Seattle. Die Sekretärin sagt, dass der Konzern Interesse am Roboter-Betriebssystem hat und bietet den Runnern 15.000 pro Person.

KARMA

Überleben: 4
 pro erfüllten Auftrag: 1
 (max. 5 - „Gefangenschaft“ gilt als Auftrag)
 Im Besitz der CD: 1
 Simone Dickens lebt noch: 2

sonst die normale Verteilung

HAUPTDARSTELLER

ARKANS

Der Pilot des Space Shuttles und Informationsquelle über die Anlage 3.

Werte: Rigger

DAVIS

Der Mr. Johnson in diesem Abenteuer. Hat Kontakte zur Kommunalpolitik von Norfolk und Umgebung. Stirbt während des Abenteuers.

Werte: Elfischer Decker mit Stärke und Charisma 5

DR.GOTHMY

Fiesling und Ziel einer Episode des Abenteuers. Stirbt im Kampf gegen Davis.

Werte: Konzernwissenschaftler

NATHAN

Dänischer Magier und Johnson der späteren Episoden. Wenn er das Finale überlebt dient er als Connection und wird an die CAS Botschaft in die Stadt der Runner versetzt und zum Commander befördert.

Werte: Straßenmagier mit Gebräuche (Militär): 5 statt (Straße)

SIMONE DICKENS

Eine Prostituierte aus Cleverwood, die mit Dr. Gothmy befreundet ist. Simone ist das Ziel einer Episode.

Werte: Elf Passant mit Fertigkeit Auspeitschen (Domina): 4

NORMALE SOLDATEN

Als Passanten ihrer Rasse mit Stärke: +2, Konstitution: +1 und Schnelligkeit: +1

Außerdem haben normale Soldaten die Fertigkeiten Militärtheorie und Gebräuche (Militär) jeweils 4.

Als Ausrüstung: ein M23, ein Messer und ein Kampfanzug

NORMALER OFFIZIER

Immer acht Soldaten werden von einem Offizier angeführt.

Werte: Konzerngardist

Ausrüstung: wie normaler Soldat

NORMALER GRENARDIER

Spezialisten im Bereich Sprengstoff.

Werte wie Passant der jeweiligen Rasse mit Intelligenz +1 und Reaktion +2

BEINARBEIT:

ARKANS

1: Lage der Anlage 3 und Lage von Gothmys Anwesen. Informationen über den Berufstag.

2: Informationen über Dr. Gothmy und das Projekt mit den Satelliten.

3: Lage des Roboters und Zeiten des Raketentrainings.

4: Informationen über die Sicherheit der Anlage.

5: Druckt den Runnern eine genaue Karte der Sicherheitszone aus.

CAS-MILITÄR

1: Wiederholung des Auftrags.

2: Kleine Hilfestellung.

3: Insider-Informationen, die für die Runner als nicht so wichtig eingestuft wurden.

ARES-TELEFONHOTLINE

1: „Wir sind nicht gestattet ihnen darüber Informationen zu geben“.

2: Anlage 3 wird von einem Dr. Gothmy geleitet

3. Sie gehört einem der Hauptaktionäre.

4: ...und zwar Arthur Vogel.

5: Die Satelliten werden gebraucht um Damine Knight zu überwachen.

SCHATTENLAND

1: „Da is'n ganz großes Projekt am Laufen...“

2: „Geht um Satelliten - die Arespinkel wollen sich ausspionieren!“

[philipp neitzel]





MONDSTEIN, FLIEG UND SIEG'!

- WAS ROLLENSPIELER VON SAILOR MOON LERNEN KÖNNEN -

Ja, ich liebe Bunny Sukino!

Dabei war es keine Liebe auf den ersten Blick, nein, es dauerte eine Zeit, bis ich hinter dem augenscheinlichen „Kinder-Kitsch“ der japanischen Anime-Serie „Sailor Moon“ das Konzept erkannte, von dem sich wirklich alles lernen läßt, was man als Autor von Fortsetzungsgeschichten wissen sollte. Aber auch für jeden Spielleiter einer Rollenspielkampagne ist das interessant, denn es zeigt eine feine Kunst: Die Kunst der Erzählebenen.

„Sailor Moon“ war Anfang der 90er Jahre für die scharf abgegrenzte Zielgruppe 12 bis 18jähriger Mädchen entworfen worden, weswegen zur Identifikation die Hauptfiguren der Serie in diesem Altersfenster liegen und u.a. auch einen ganz normalen Schulmädchen-Alltag erleben. Doch die Serie wurde sehr schnell auch bei Jungen beliebt und sprengte das Alterskorsett: Japan erlebte einen generationsübergreifenden Sailor Moon-Taumel. Und auch in den USA, in Frankreich und bei uns gibt es längst nicht

mehr nur die 200 Folgen und die drei Spielfilme. Von Comics über Hörspiele bis hin zur knallbunten Bettwäsche kann man alles bekommen, was das Fan-Herz begehrt.

Was also macht diesen Erfolg aus? Ist es wirklich nur Massenhysterie? Oder steckt mehr dahinter? Um die Wahrheit zu finden, die ja bekanntlich „irgendwo da draußen liegt“ begann ich den Aufbau der Serie zu analysieren und stieß auf einige Elemente und Strukturen, die mir nur allzu bekannt vorkamen - und auf einige für mich völlig neue Erkenntnisse. Die Serie beherrscht jenseits ihres eigenwilligen Stils sämtliche Erfolgsfaktoren soliden Erzählens. Sie arbeitet trotz plakativem Comic-Symbolismus (den ich persönlich liebe) souverän mit all den Zutaten guter Geschichten und mitreißender Epen. Und deshalb ist eine Analyse dieser TV-Serie durchaus auch etwas für Schreiberlinge und Spielleiter. Hinter „Sailor Moon“ stecken differenzierte Drehbücher und manches, was ich im Folgenden über Formen und Farben schreibe, läßt sich mit etwas Übung durchaus in die Welt der Rollenspiele übersetzen. Außerdem macht es doch einigen Spaß, an so einem so plastischen Beispiel Einblicke in abstrakte Erzähltheorie zu bekommen. Also los:



HAUPTFIGUREN

Schon bei der Anlage der Hauptfiguren von „Sailor Moon“ zeigt sich, wie beherrscht hier zur Sache gegangen wird, wie scharf die Figuren gezeichnet sind: Wie schon erwähnt heißt die zentralste Hauptfigur Bunny Sukino. Sie ist 14 Jahre alt, schlank, blond und lebt zusammen mit ihren Eltern und einem kleineren Bruder im Tokio von heute. Sie ist sehr ängstlich, wie auch ihr „hasiger“ Name verrät, eine echte Heulsuse, weswegen sie oft selbst von ihren guten Freundinnen aufgezogen wird („Stell dich doch nicht so an, Bunny!“). Natürlich geht sie brav in die Schule, aber leider ist sie nicht gerade die beste Schülerin, da sie einfach kaum zum Lernen kommt. Irgendwie gibt es immer so viele interessante Dinge zu tun oder zu bedenken. Sie kann sich bei Bedarf in Sailor Moon verwandeln, eine tapfere Amazone, deren Seele ursprünglich vom Erdtrabanten stammt als hier vor Jahrtau-



senden noch das gute Mondreich bestand. Als Sailor Moon besitzt sie übermenschliche Kräfte, die „Kräfte des Mondes“, mit deren Hilfe sie böse Mächte besiegen kann. Als Sailor-Kriegerin ist sie eine von vielen Kämpferinnen für „Liebe und Gerechtigkeit“.

Bunnys besten Freundinnen sind drei Mitschülerinnen und eine junge Tempelpriesterin in ihrem Alter. Die Fünf Mädchen verbringen die Freizeit gemeinsam und halten wie Pech und Schwefel zusammen. Da ist einmal Ami Mizuno. Sie repräsentiert den Verstandesmenschen, der aber schwer soziale Kontakte findet und manchmal bei all der Arbeiterei zu leben vergisst. Auch Ami ist eine Sailor-Kriegerin, Sailor Merkur, die Amazone des Wassers. Dann ist da Minako Aino, ein Mädchen, das immer wieder darunter leidet, dass an ihr überhaupt nichts besonderes ist, außer dass sie ein gutes Herz hat. In ihren Träumen ist sie ein bewundertes Idol. Aber wenigstens ist sie wirklich Sailor Venus, die Amazone der Liebe und kann Feuerherzen verschießen, um das Böse zu bannen. Die älteste der Freundinnen ist Makoto Kino, ein großgewachsenes, sehr sportliches Mädchen, das sehr direkt und ehrlich (manchmal taktlos) ist und die Unabhängigkeit braucht. Sie kann sich in Sailor Jupiter, die Kräftigste der Kriegerinnen, verwandeln. Die Fünfte im Bunde ist die Tempeldienerin Rei Hino. Sie ist eine schwarzhaarige Person mit funkelnden Augen, die abenteuerlustig ist und sehr trotzig sein kann. Sie glaubt fest an Orakel und Magie und lässt sich durch nichts aufhalten. Rei ist Sailor Mars, die Kämpferin des Kriegsplaneten. In dieser Rolle schleudert sie Feuerbälle und Zaubersprüche gegen ihre dämonischen Feinde.

Einziger männlicher Hauptcharakter ist Mamoru Chiba, ein junger Mann, der Arzt werden will. Er ist groß und schlank und ein wahrer Gentleman (ein Traumprinz eben). Er ist in Bunny Sukino verliebt, so wie sie in ihn. Nebenbei ist auch er ein Superheld, „Tuxedo Mask“ genannt.

Im Verlauf der Serie taucht ein kleines Mädchen aus der Zukunft auf, das von allen Chibi Usa genannt wird. Es ist rotzfrech, nervig aber auch liebenswert hilflos und wird in der Zukunft einmal die Tochter von Bunny und Mamoru sein, falls es diesen gelingt, die Zukunft gegen das Böse zu verteidigen. Denn mannigfaltige Dämonen bedrohen den Lauf der Zeit und die Welt.

Diese sieben Hauptfiguren sind perfekt

gewählt und zueinander in Beziehung gesetzt: Die (ursprüngliche) Zielgruppe der Serie, 12 bis 18jährige Schulmädchen, können sich bestens mit Bunny und ihren vier Freundinnen identifizieren. Diese fünf Mädchen sind genau wie sie, haben die gleichen Wesenszüge, bilden Typen ab, die es in jeder Schulklasse gibt:

- Bunny: Die Lebendige, Lustige, Labile
- Ami: Die Kluge, Beherrschte, Außenseiterin
- Minako: Die Sanfte, Liebe, Mitläuferin
- Makoto: Die Sportliche, Freie, Einsame
- Rei: Die Energische, Unerschrockene, Hitzköpfige

Jede der Fünf kämpft mit ihren Schwächen. In der Not wachsen sie über sich hinaus und werden zu Sailor-Kriegerinnen, mächtigen Überwesen, die die Charakterstärken jedes Mädchens potenzieren und bündeln. Gemeinsam sind sie ein Team und jede hilft der anderen, ihre Grenzen zu überwinden. Und so verschieden wie die Planeten sind, so verschieden sind die Menschen, die auch ein System bilden. Jede(r) kann auf andere Weise dem Ganzen nützen. Darum haben die Kriegerinnen völlig individuelle Waffen, die mit ihrem Charakter korrespondieren:

- Sailor Moon: reine Unschuld
Mondstein
- Sailor Merkur: klarer Verstand
Wasser
- Sailor Venus: warmes Herz
Feuerherzen
- Sailor Jupiter: große Kraft
Donnerschlag
- Sailor Mars: starke Leidenschaft
Feuerringe

Mamoru ist als einziger Mann die Verdichtung aller Mädchenträume. Er ist für Bunny/Sailor Moon das Wichtigste im Leben, ein Gegenpart für den untergründigen Sex der Serie. An ihm machen sich all die sehnsüchtigen Backfisch-Träume mit ihrem rührend naïvem Charme fest, den die angepeilten Zuschauerinnen sicherlich selbst nur zu gut kennen (Freundschaftsringe, erste Küsse...) und an den sich ältere Semester mit einer Träne im Knopfloch gern erinnern (war das damals doch schön, diese Klassenfeste...). Umgekehrt funktioniert das ebenso: Mamoru liebt Bunny erst freundschaftlich und dann - als sie im Laufe der Serie vom Mädchen Bunny immer mehr zur jungen Frau heranreift - als zukünftige Lebenspartnerin.

Eine Schlüsselrolle kommt dem kleinen

Mädchen Chibi Usa zu. Sie wird als fleischgewordene Zukunft zum Preis all der erbitterten Kämpfe. Chibi Usa ist die lebende Trophäe im Kampf um das Glück als Familie. Alle zittern täglich darum, dass Bunny und Mamoru sich endgültig kriegen, heiraten und ihre Tochter zur Welt bringen. Die „kleine Lady“ kämpft kräftig mit, um Papa und Mama zu retten und ihre eigene Geburt zu ermöglichen.. Sie wird zur Nachwuchs-Amazone Sailor Chibi-Moon.

Allein diese Konstellation der sieben Hauptfiguren ermöglicht eine Fülle von dramatischen Varianten, Bezügen und Dynamiken. Als Nebenfiguren treten noch weitere Sailor-Kriegerinnen auf, Klassenkameraden, Bunnys Eltern und ihr Bruder, Lehrer, Sportler, Sänger usw. Sie treiben einzelne Episoden oder die Geschichten ganzer Folgenstaffeln (40 Episoden = 1 Staffel) voran, indem sie Stichwortgeber sind, Opfer die gerettet werden müssen oder zeitweilig scheinbare Konkurrenten der fünf Sailor-Kriegerinnen, die sich später als Freunde erweisen. Und es erscheinen Zukunfts-Bunny als Königin und Zukunfts-Mamoru als König des Tokio von Morgen auf, als mögliches Traumpaar. So hat man das Ziel immer vor Augen. Aber die wahrhaft „Guten“, die untereinander schon viel erleben, werden immer aufs neue attackiert von den Mächten des Bösen.

Die Bösen, das sind grausame Königin-





nen, Dämonenmeister, Der „Erleuchtete“ des Dunklen, der „Messias der Stille“, die „Deadbusters“, zahllose Cardiane, Dämonen, Droidos usw. In jeder Folge tritt ein neuer Feind auf, der die schöne Welt von Bunny und ihren Freunden bedroht, gelenkt von Oberbösewichtern, die ihrerseits Vasallen noch höherer Dunkelgeister sind. Das Böse erscheint in tausend Masken und ist hierarchisch organisiert. Wie der Märchen- drache, dem man einen Kopf abschlägt und bei dem dafür gleich zwei neue nachwach- sen, so ist die Dämonenschaft, die in mal albern-hysterischer, mal satirischer und mal gruseliger Art und Weise angreift. Doch all diesen Gegenspielern ist gemeinsam, dass sie die Welt versklaven, pervertieren und der Liebe berauben wollen, der Liebe, die gerade Sailor Moon und ihre Freunde, Bunny, Mamoru und Chibi Usa zusammen- hält. Hier folgt „Sailor Moon“ dem klassi- schen Thema der Gegenpoligkeit der Welt: Hell/Dunkel, Liebe/Hass, Gut/Böse...

Nur durch krasse Anti-Helden lässt sich in Geschichten das gesamte Spektrum menschl- iche[r] Leidenschaften ausbreiten. Die Über-

höhung des Guten trifft auf die Überhöhung des Schlechten, das geschieht in Comic- Serien natürlich krasser, als in literarischen Romanen, wo die Charaktere dezenter gezeichnet sind. Oft ist dort das Böse mit allerlei Tugenden vermengt, so dass eine Ein- dimensionalität vermieden wird. Der Kon- flikt muss aber auch hier deutlich bleiben. Romane über extreme Relativität von Gut und Böse mögen vielleicht klug und philoso- phisch sein, richtig spannend sind sie selten. Zeichentrickserien dürfen und müssen ver- einfachen. Dass „Sailor Moon“ trotz üblicher Schwarz-Weiß-Tendenzen doch zu überra- schenden Brüchen fähig ist, macht eine der besonderen Qualitäten der Serie aus und hebt sie aus dem platten Genrerah- men heraus: es wird immer wieder klarge- stellt, dass selbst die Bösesten nur an einem Mangel von Liebe leiden, der sie entstellt hat.

Manchmal wird bei Schlüsselfiguren der dunklen Seite deren Vorgeschichte beleuch- tet, und Sailor Moon siegt nur deshalb, weil es ihren ausdauernden Appellen an den guten Rest in der verderbten Seele des Geg- ners gelingt, Gnade und Einsicht zu erwir- ken. Im Gegenzug werden auch die edlen Psychen der Helden ab und an heimgesucht von Irrlichtern des Lieblosen. Dann ist es an Bunny, die Freunde zu läutern.

ORTE

Die Serie spielt zunächst einmal im Tokio von heute, wobei viele Szenen entweder in der Schule, bei einer der fünf Freundin- nen Zuhause oder auf dem Weg dazwischen stattfinden (Gespräche beim Laufen auf dem Gehsteig). Diese Schauplätze kehren jede Folge wieder. Diese Wiederkehr schafft Ver- trautheit, man kennt nach ein paar Folgen die Szenerie wie sein eigenes Leben.

Natürlich unternehmen die Mädchen auch allerlei Ausflüge und Abstecher an Aller- weltsorte (Eisdiele, Kino, Parks etc.), also in eine erweiterte Normallandschaft. Dies dient zum Auflockern der Kulisse und gibt uns oftmals interessante Eindrücke von der etwas exotischen Optik des japanischen Straßenalltags. Das sind die Passagen, die in schriftlich fixierten Geschichten malerische Erzähleinschübe bilden würden.

Die dritte Kategorie von Handlungsor- ten bilden die „Themenorte“, die eng mit der jeweiligen Episode zusammenhängen: Zum Beispiel besuchen die Freundinnen in einer Folge eine Oper. Dort singt ein

Tenor, dessen reines Herz (positive Ener- gie) von einem Dämon gestohlen werden soll (Attacke auf die schöne Welt der Künste). Nun erscheint der Episodendä- mon bei „Sailor Moon“ stets im Gewand einer perversen Verzerrung des Umfeldes, in dem er angreift: In der Oper materia- lisiert sich beispielsweise ein Dämon mit tödlicher Stimme, gekleidet in ein bizarres Gewand aus Notenschlüsseln und verhöhnt/ attackiert den Opersänger, die Oper selbst. Der Themenort wird zur Plattform des The- mendämons, der das Themenopfer anfällt. Wie gut, dass auch diesmal die Sailor-Freun- dinnen per Zufall zur rechten Zeit am rech- ten Ort sind. In der nächsten Folge wird vielleicht ein Rennfahrer in seinem Rennstall von einem Werkstattdämon heimgesucht, der aus Schraubenschlüsseln und Autoreifen besteht. Und natürlich wollten sich die Mäd- chen gerade einmal ein Autorennen anse- hen oder einen befreundeten Mechaniker besuchen. Der „Themenort“ wird jedenfalls stets zur Arena der Episode, zum Boxing, in dem Gut und Böse ihren Kampf aus- tragen. Dieses Konzept verschmilzt Figuren und Orte zu einer festen Einheit, in deren Beschlossenheit der Reiz liegt.

Und dann gibt es als viertes noch die „Über-Orte“. Das sind fremde Dimensionen/ Zeiten/Verstecke des Bösen, von wo aus die Drahtzieher des Dunklen den gerade in der jeweiligen Folge agierenden „Themen- dämon“ lenken und wo die sardonischen Herrscher ihre niederen Pläne schmieden. Diese Orte sind in unheimliches, unwirkli- ches Licht getaucht. Häufig erinnern diese Welten an schwarze Kathedralen, bizarre Tempel, in denen dem Falschen gehuldigt wird. In mittelalterlich anmutende Architek- turen sind futuristische Maschinen integriert, pulsierende Nebel und klauenförmige Ener- giefelder werfen sonderbare Schatten in die Gesichter der Bösen. Alles dünst Fäulnis und Abartigkeit aus. Auch hier wäre im Schriftlichen ein angemessener Erzählpart angesagt, der die Handlung zunächst ablöst und den Leser einstimmt.

Dies sind die Orte, an denen am Ende jeder Staffel der Endkampf stattfindet, denn Sailor Moon und ihre Freunde kämpfen sich durch sämtliche „Themen-Orte“ vor bis zum „Herz des Bösen“ seinem Unterschlupf. Hier werden nach ja 37 Episoden endlich die Ober-Gemeinen der Staffel gestellt. Erst wenn diese Katakomben, Brutzellen der Finsternis, geschleift sind, erst wenn die schwarzen Mauern fallen, wenn der „Über-





Ort“ der Staffel physisch zerstört ist, ist auch sein Meister, der böse König, gestorben und die Welt wieder sicher.

In der Serie „Sailor Moon“ begleitet ein streng diszipliniertes Orte-Konzept, ja eine Orte-Hierarchie, den Anstieg der Spannung pro Staffel, und symbolisiert die jeweilig erreichte Ebene des Kampfes zwischen Gut und Böse. Interessant ist darüber hinaus, dass gegen Ende einer Staffel die Orte immer schneller gewechselt werden (Hektik pro Episode steigt). Die letzten drei, vier Folgen kommen ortstechnisch dann völlig zur Ruhe. Alles scheint zu erstarren. Nun konzentriert man sich nur noch auf den letzten Konflikt, auf die Figuren! Showdown, Endkampf. Das Böse fällt. Geschafft!

Folge 40! Der allerletzte Ort einer Staffel, Folge 40 am Ende, ist ein heller, schöner, ein würdiger „Ausklungs-Ort“. Vielleicht sitzen alle fröhlich beim Eis, vielleicht umarmt Mamoru seine Bunny in einem bonbonfarbenen Traumland ihrer Gefühle.

DRAMATURGIE

Um die perfekte Dramaturgie von „Sailor Moon“ mitzubekommen, muss man eine Staffel von 40 Folgen (davon gibt es fünf) als Paket betrachten. Jede Staffel bildet einen eigenen Zyklus, eine Übergeschichte, die den Rahmen für all die Einzelepisoden abgibt. Das ist ein klassisches Konzept für Fortsetzungsserien in TV, Heften, Comics, Büchern, kurz: für große Geschichten, bei denen der Zuschauer/Leser lange am Ball bleiben soll und viele Wochen oder Seiten mitmachen soll. Der Zuschauer/Leser muss durch besonders intensive und gekonnte Dramaturgie gebunden werden, sonst springt er ab. Damit alles perfekt zusammenpasst, muss man dazu als erstes die Übergeschichte schreiben. Wie geht alles los, was ist das Ziel (Finale), was passiert zwischendurch?

Um gleich bei Episode Eins einen knackigen Eindruck von der neu startenden Season abzugeben - schließlich will man noch 39 Folgen lang nachschieben dürfen - ist der Beginn immer spektakulär. Das ist nicht anders als wie bei einer Kurzgeschichte, einem Roman, denn die Season-Übergeschichte ist eigentlich nichts anderes als ein „zerhackter Roman“. Häufig beziehen sich Teile (z.B. Visionen, Träume, zu dem Zeitpunkt noch verwirrende Dialoge etc.) auf das, was am Ende geschieht. „Sailor Moon, eines Tages wirst du den schwarzen Dom

finden. Das wird der Tag sein, an dem du Mamoru für immer verlierst!“ sagt der zwielichtige Prophet in Folge 1. Sailor Moon schreit auf und hat einen kurzen visionären Flash: Sie sieht stroboskophafte Szenenketten: Da ist sie selbst, Mamoru sterbend in ihren Armen. Im Hintergrund lacht ein fieser schwarzer Geist. Dann ist die Vision vorbei. „Das wird nie geschehen! Dafür Sorge ich!“ schwört die Kriegerin. Was sie sah, sind verfremdete Ausschnitte aus Folge 40! Und es wird geschehen! Wahrscheinlich hat sie ähnliche Visionen im Laufe der Staffel so alle vier bis fünf Folgen mit wachsender Intensität: Das Unvermeidbare nähert sich wie ein böses Tier. Kann man das Schicksal brechen? Wir verfahren es in Folge 40. Natürlich sieht es in Folge 39 total düster aus...

Damit man aber bereits am Anfang, und dann die ganze Zeit über immer wieder einmal, auf das Ende anspielen kann, muss es bereits feststehen, bevor man Folge Eins überhaupt schreiben/drehen kann. Häufig werden also Anfang und Ende (Start und Ziel) gemeinsam definiert, und dann der Weg dazwischen auf 38 Episoden gespannt. Dabei ist der „Hängebrücken-Effekt“ zu beachten. Sind Anfang und Ende richtig festgeklopft? Vom Drama-Level muss das Ende gehörig über dem Anfang liegen und dazwischen muss straff erzählt werden, damit der Mittelteil der Staffel nicht durchhängt. Am niedrigsten Punkt des Durchhängens riskiert man es sonst, auch noch die treuesten Zuschauer/Leser zu verlieren. Um das Hängen zu verhindern, sollte man deshalb kleine Etappenpfosten einziehen, die die Brücke zwischen den Ufern abstützen helfen. Das sind Meilensteine einer großen Übergeschichte. Bei „Sailor Moon“ liegt etwa alle vier bis fünf Folgen so ein Meilenstein. Zwischen den Meilensteinen sind die Folgen fast identisch, beziehen sich stark aufeinander und bilden so eine „Portion“. Macht man die Portionen zu groß, liegen die Meilensteine also zu weit auseinander, dann beginnt das Ganze wieder zu hängen. Das passiert bei Bunny und ihren Freunden niemals! Wie sieht das Konzept der Portionen, Meilensteine und der kompletten Brücke zwischen Anfang und Ziel nun hier aus?

Nehmen wir den (fiktiven) Beginn von eben: Sailor Moons Geliebter wird in Zukunft sterben, sie will das verhindern. Die Aufgabe der Staffel ist damit klar. Was fehlt ist noch der Feind, der das böse Schicksal herbeiführen soll. Er kommt in Folge Eins

nur als Schatten vor, denn man soll noch nicht wissen, wer er ist. Eine typische Staffel könnte nun beispielsweise so ablaufen:

- Von Folge 2 bis einschließlich Folge 6



(Erste Portion) taucht der Böse immer nur als Schatten auf, der immer wieder einem zweiten Schatten Befehle erteilt („Vernichte Mamoru. Dann ist auch Sailor Moon gebrochen!“). Der Befehlsempfänger lässt daraufhin pro Episode einen von ihm geschaffenen Dämon auf die Welt los. Dieser reist vom „Über-Ort“ zum „Themen-Ort“ der jeweiligen Portions-Episode, greift an, wird vom Sailor-Team vernichtet bevor er Mamoru etwas antun kann und Sailor Moon fragt sich immer wieder „Wer ist nur der Feind, der aus dem Verborgenen zuschlägt? Wir müssen ihn finden!“.

- In Folge 7 bis einschließlich Nummer 11 hält sich Mamoru auf Anraten der Kriegerinnen im Keller ihrer Schule versteckt, während die Mädchen die Überreste der besiegten Dämonen aus Portion 1 analysieren. Der Ober-Schatten rügt den Befehlsempfänger („Deine Dämonen haben fünfmal versagt! Denk dir was neues aus! Ich will endlich Erfolg!“). Daraufhin werden stärkere Dämonen als vorher zur Erde entsandt. Sie finden Mamoru fünfmal nicht, prügeln sich aber fünfmal mit den Kriegerinnen und werden fünfmal vernichtet. Bei extrem



unterschiedlichen „Themen-Orten“ kann man das ein paar Mal fast identisch wiederholen, bevor es nervt. Dann muss der nächste Meilenstein erreicht sein. Sailor Moon sagt „Verdammt, wir müssen endlich herausbekommen, wo die Biester herkommen. Über kurz oder lang finden sie Mamoru!“. Wahrscheinlich hat sie dann eine Flash-Vision wie bei Episode 1!

- Portion 3: Folge 12 bis einschließlich 17. Noch stärkere Dämonen finden sechsmal Mamoru, der nun von „Themen-Ort“ zu „Themen-Ort“ flieht, die Kriegerinnen geben alles und siegen erneut. Die Analyse der Dämonenreste ergibt, dass sie nicht von dieser Welt sind. Außerdem hat Ami die letzten Dämonen bei ihrem Erscheinen mit einem Spezialgerät angepeilt und festgestellt, dass sie immer zuerst im Gebäude der Japanischen Nationalbank materialisieren, bevor sie zu ihnen kommen. Sailor Moon sagt: „Na also: Auf zur Nationalbank! Schnell!“
- Portion 4: Folge 18 bis einschließlich 22. Der Oberste Schatten dreht durch und sagt: „Vasdall! Deine Dämonen sind Pflaumen! Du hast versagt. Stirb!“. Kein Flehen hilft, der Befehlsempfänger wird vernichtet. Seinen Platz nimmt „Sardonius“ ein, den man zum ersten Mal als Feind mit Gesicht sieht. „Wie willst du die Sache angehen?“ fragt der Oberste Schatten aus dem Verborgenen heraus. Sardonius lächelt grausam und schickt diesmal fünf Super-Hexen zur Erde, die allesamt vom Sailor-Team direkt in der Nationalbank erwartet und bekämpft werden. Die Hexen schleudern die Guten in jeder Folge in eine andere Kampf-Dimension (surreale „Themen-Orte“), aber auch sie scheitern.
- Portion Fünf: Folge 23 bis einschließlich 27. Sardonius kommt selbst zur Erde. Er wird fünfmal zurückgeschlagen, wobei jeweils ein Hilfsdämon stirbt, die nun nicht länger in der Nationalbank aus dem Dimensionslift steigen, sondern rein willkürlich über Tokio verteilt ankommen.
- Portion Sechs: Folge 28 bis 33. Sardonius entführt Sailor Venus und will sie gegen Mamoru austauschen. Sechs Versuche sie zu befreien scheitern. Jedes Mal stirbt ein Hilfs-Verteidigungsdämon an einem anderen Versteck des Bösen an ekligen Orten auf der Erde (inverser Themen-Ort). Plötzlich ist Mamoru fort!

- Portion sieben (die Vorletzte!): Folge 34 bis 37. Mamoru hat sich Sardonius gestellt um Sailor Venus zu retten, die Sardonius aus Wut gerade hinrichten wollte. Mamoru wird zum Ober-Schatten an den „Über-Ort“ gebracht. Sailor Moon ist außer sich vor Sorge um Ihren Geliebten. Jetzt treten ihre Visions-Flashes aus Folge Eins verdichtet auf! Ami entdeckt ein Funksignal! Offenbar hat Mamoru eine Wanze am Körper, damit seine Freunde ihn und damit das Versteck des Bösen finden. Die Kriegerinnen vereinigen ihre Zauberkräfte und springen in die fremde Dimension, hin zum „Über-Ort“. Hier müssen sie drei miese Wach-Dämonen in Folge 35, 36 und 37 besiegen, die die Linkesten der ganzen Staffel sind und die sie durch ein Dimensionslabyrinth mit Dutzenden von Welten jagen.



- Portion acht (das Finale): Erster Part mit den Folgen 38 und 39. Erschöpft dringen die vier Freundinnen zum Kern des „Über-Ortes“ vor. Hier finden sie die gefesselte Sailor Venus in der Hand von Sardonius. Sailor Moon ficht ein wahnwitziges Duell mit dem Bösewicht und

versucht ihn vom Weg des Bösen abzubringen, indem sie an den Rest seines einstmaligen guten Herzens appelliert. Fast gelingt dies, aber der Hass ist stärker. Am Ende von Folge 38 stirbt Sardonius und Sailor Venus wird befreit. In Folge 39 finden sie den Thronsaal des Bösen, die innerste Kammer des „Über-Ortes“. Hier erwartet sie der Oberste Schatten, den man nun zum ersten Mal sieht: Es ist ein alter Bekannter aus einer früheren Season. „Diablonus, du lebst?“ fragt die blonde Amazone entsetzt. „So ist es, mein Kind. Und nun will ich meine Rache! Sieh wie dein Geliebter stirbt!“ „Nein!“ fleht Sailor Moon, „Wenn du Rache willst, dann töte mich!“. Aber der Böse schleudert dem gefesselt herbeigezauberten Mamoru einen Blitz zu, dieser bricht röchelnd zusammen, ein düsteres Energiefeld legt sich auf seine Brust. Sailor Moon rennt zu ihm, nimmt den Sterbenden in die Arme. Das Böse lacht dröhnend. Alle sind wie erstarrt: Das ist exakt die Flash-Szene aus Folge 1! Sailor Moon schluchzt: „Er ist tot! Alles war umsonst!“ „Jaaaa, Sailor Moon! Und nun sterbt ihr alle!“ (Ende Folge 39).

- Portion acht: Zweiter Part. Sailor Moons Freunde machen einen Ausfall und greifen gemeinsam Diablonus an. Während der Kampf tobt aktiviert Sailor Moon ihren Mondstein und versucht ihrem toten Geliebten Lebensenergie einzuhauchen. Vergebens. In tiefer Verzweiflung wendet sie sich an Diablonus. Mit Hilfe der Energie ihres Mondsteins spürt sie das letzte Licht in der dunklen Seele auf und verstärkt dieses. Diablonus wird schwächer und schwächer, bis schließlich der Hass aus seinem Leib hervorbricht wie ein schwarzes Gespenst und entfleucht. Jetzt ist Daibolonus wieder der Mann, der er einst war: ein verzweifelter Mann, der den frühen Tod seines einzigen Sohnes nicht hatte verwinden können. Als er den toten Mamoru sieht, erhebt sich das Feld der Todesenergie und Sailor Moons Geliebter schlägt wieder die Augen auf. Auch ihre Freundinnen sind unbeschadet geblieben. Als der „Über-Ort“ zusammenzustürzen beginnt springen alle mit vereinten Kräften durch das Dimensionstor zurück zur Erde und nehmen den einstigen Bösewicht Diablonus mit. Sie materialisieren in der Nationalbank. Das Tor schließt sich hinter ihnen zum letzten Mal. „Nun hat die



Welt wieder Frieden!“ sagt Sailor Moon. „Und ich habe dich wieder!“ Sailor Moon und Mamoru küssen sich. Man geht hinaus. Es ist ein strahlen schöner Sommertag in Tokio. „Ich fühle mich wie neu geboren!“ ruft Ex-Diabolonus glücklich aus.



Ich gebe zu, dass sich diese Skelett äußerst trivial und billig anhört. Aber bei einem Skelett pfeift nun mal der Wind durch die Knochen. Damit Fleisch drauf kommt und das ganze mit Leben erfüllt zum Ganzen wird, muß man sich die Episoden einzeln ansehen. Innerhalb von 20 Minuten entwickelt jede Folge ein liebevolles, charmantes Panorama der Helden, und der martialische Teil, der in der Obergeschichte pausenlos Dampf macht, erscheint nur am Rande als Rahmen. Innerhalb des Rahmens ist genug Platz für drollige Szenen und Dialoge, warmherzige und rührende Momente, Szenen aus einem ganz normalen Schulalltag in Tokio, kleinen Sorgen (Bunnys Schwimmanzug verschwunden und sie macht alle verrückt mit ihrer Suche, Chibi Usa ist krank, Ami hat zuviel gelernt und deshalb Kopf-

weh usw.). So ergibt sich eine ausgewogene Mischung aus wildem Rahmen und Folgen-Idyll. Man sieht sympathische Menschen, wie du und ich, in ihrem Alltag mit nur zu bekannten Freuden und Sorgen. Wumms, da bricht von außen das Böse herein in Form eines Dämons.

Das zerstörte Idyll soll wieder hergestellt werden. Es hilft nichts: Die harmlosen Schulfrauen müssen schweren Herzens Eisdielen und Rockkonzert verlassen und erstmal wieder für Ordnung sorgen. Es gibt einen furiosen fantasy-superheldischen Kampf und das Böse wird zurückgeschlagen. Alles ist (erstmal) wieder gut. Die Mädchen gehen wieder zur Schule oder backen Kuchen. Bunny flirtet mit ihrem Mamoru. Leider kommt das Unglück morgen zurück, und es wird von Portion zu Portion schlimmer und gegen Ende der Staffel gibt es immer weniger Idyll. Die Endfolgen sind nur noch schwarz! Doch dann der Durchbruch: Es ist letztlich alles wieder gut. Bis zur nächsten Staffel... Irgendwie kommen die Armen nie zur Ruhe. Wohl erst nach Folge 200, wenn der Roman der ganzen Geschichte nach fünf Staffeln erzählt ist.

Ein wesentlicher Punkt beim Zerhacken eines Romans in viele Erzählstücke ist, dass man es erreichen muss, dass der Zuschauer/ Leser unbedingt die nächste Folge sehen/ lesen will und auf die Fortsetzung nur so giert! Wenn die Übergeschichte der Staffel gut erzählt ist (Dramaturgie mit Portionen, Meilensteinen und Finale ist gut getaktet und variantenreich gesteigert), dann beginnt der Zauber des geschlossenen Zusammenhangs zu wirken. Man hat schon einige Folgen gesehen/gelesen und verfällt immer mehr schleichend dem Interesse an der Obergeschichte der Staffel. Die einzelne Episode tritt zurück, man jagt das fertige Bild des Puzzles. Mit diesem Konzept fahren außer „Sailor Moon“ ja auch „Perry Rhodan“, „Babylon 5“, „Akte X“ und all die Zyklen der Fantasy- und SF-Literatur gut.

Aber Anfangs, wenn man noch keine Chance hat ins Netz einer erahnbaren Obergeschichte zu geraten, anfangs muss jede Episode um die Rückkehr des geneigten Zuschauers/Lesers kämpfen: Jede Folge muss mit einem dramatischen Ende aufwarten, einem Cliffhanger, oder zumindest einer Vorahnung sich ankündigender aufregender Ereignisse. Gerade am Staffelbeginn haben

deshalb am Ende der Folgen Sailor Moon und ihre Freunde oftmals böse Visionen oder aber die letzte Szene spielt am „Über-Ort“ der Bösen. Hier schwört dann der gerade gescheiterte Angreifer „Na warte, nächstes Mal gehört der Sieg mir!“ Besonders nett wirkt es, wenn wenige Sekunden/ Zeilen vor Schluss dann ganz kurz angedeutet wird, wie der nächste Angriff aussehen wird. So kommt vielleicht noch ganz kurz ein monströser Drache ins Bild und der Ober-Böse lacht schallend. „Na, Hydrión? Hast du schon Appetit?“ Das Vieh schnaufte bejahend, seine Augen glühen tückischgrausam auf. Ende und Fortsetzung.

Ab der Mitte einer Staffel werden die Cliffhanger meistens weniger drastisch gesetzt, dafür verlässt man sich nun auf die Magie der Oberstory. Am Ende werden die nun erreichten Meilensteine manchmal noch kommentiert („Jetzt wo wir Sailor Venus befreien konnten, fehlt uns nur noch der Schlüssel zum Thronsaal des Bösen. Hoffentlich fällt Mamorus Sender nicht aus. Ami, was haben deine Analysen ergeben?“ „Alles klar, Sailor Moon. Wie gut, das Chibi Usa uns ihre magische Spange mitgegeben hat.“ Alle nicken. Ende.

SYMBOLE

„Sailor Moon“ hat noch ein anderes, augenfälliges Merkmal: Die Serie strotzt nur so von Symbolismus und Allegorien. Das mag einem gefallen oder nicht, jedenfalls hat es eine besondere Wirkung, wenn all die abstrakten Teilaspekte der untergründigen Aussage von „Sailor Moon“, die durchaus philosophisch/religiöser Art ist, von starken Sinnbildern unterstützt werden. Aus der Art und Weise, wie die Serie mit Symbolen, Farben, Dialogen etc. umgeht, lässt es sich gut lernen, wie man die Grundaussage (Prämisse) einer Geschichte immer wieder unterstützen kann. Die Summe aller Andeutungen ergibt das, was oft „zwischen den Zeilen“ und jenseits der Handlung wirkt. Dabei ist es egal, ob das visuell im TV passiert, oder mit Worten in einer geschriebenen Geschichte. Farben und Bilder sind in Worte übersetzbar und umgekehrt. Schließlich verfilmt man ja Drehbücher.

Um das Zusammenspiel von Symbolen und Allegorien einerseits und Grundaussage andererseits erkennen zu können stellt sich erstmal die Frage: Was ist nun die untergründige Aussage dieser pastellbunten Kinder-Serie, die merkwürdigerweise auch



Erwachsenen gefallen kann, eben wegen dieses tieferen Sinnes?

Jede einzelne Episode präsentiert uns eine von normalem Alltag geprägte Welt (Hellblau, Zartrosa, Weiß sind die vorherrschenden Farben. Alles wirkt locker-flocker-leicht). Form-Symbole sind Sterne, Halbmonde, Katzen und vor allem Herzen. Herzen in allen Varianten. Hier werden durch Farben und Formen Gefühle so manipuliert, dass man unwillkürlich eine zarte Kinder-Idylle spürt. Herzen stehen hier für unschuldige Liebe und ehrliche Freundschaft. All die Sterne und Monde erzeugen eine Assoziation von Verbundenheit mit einer Welt, die jenseits der Erde größer und wahrer ist, der Kosmos. Er verleiht den Kriegerinnen ihre Kraft und Individualität. Mit jedem Mädchen ist ein Planet verbunden, und so verschieden die Planeten auch sind, sie kreisen um dieselbe Sonne. Sie bilden am Himmel ein System, ein Team, dem horoskopische Magie innewohnt, fern des reinen Verstandes. So verdichtet die Serie metaphysische Aspekte zu einem Verbund. Und die Sailorkrieger kämpfen „Für Liebe und Gerechtigkeit!“ Das ist ihr Kampfgruß, und diese Aufgabe ist die Sonne, um die sie kreisen. Mit Katzen verbindet man ja Schmusigkeit, aber auch Krallen. Könnten diese Tiere Andeutungen auf Sexualität sein, zumal die beiden Hauptkatzen der Serie Männchen und Weibchen sind, eine weiß, die andere schwarz? Das erinnert mich an Ying und Yang, dem Symbol zur Vereinigung von Gegensätzen, Gegensätzen die - wie Mann und Frau - ein Ganzes ergeben.

So gedeutet, würde die Essenz des Ganzen sein: Wir alle sind Kinder des Kosmos und kämpfen für Liebe in all ihren Formen (körperlich und nichtkörperlich). Und in der Tat wird in den Dialogen von Freundschaft und zarter Liebe geschwärmt, oder über deren Fehlen geklagt. Streit und Versöhnung, Ungerechtigkeit und Abhilfe, die Suche nach Harmonie, in der jeder Platz und Aufgabe hat, sind erste Muster, die sich einem immer wieder einprägen. Selbst das Böse kann oft durch ein reines Herz geläutert werden. Und gerade die Titelheldin Sailor Moon wird hier auf einer weiteren Ebene zum Dreh- und Angelpunkt der Serienaussage, des tieferen Themas: Sie umgibt sich mit Symbolen des Mondes (z.B. dem Mondstein, der ihr die Kraft der Mondnebel oder des Mondlichts verleiht). Einmal assoziiert man mit Mondlicht nun weißes, reines Licht, das die Nacht erhellt (so wie

unschuldige, ehrliche Liebe die Welt erhellt), zum anderen sind Mondnächte romantische Teile (Bilder von Liebenden im Mondlicht entstehen).

Auch hier wird also angespielt auf die beiden Ebenen der Liebe, körperlose Liebe zur Welt und - körperlich ergänzt - Liebe zu einem Partner. Die Symbolik der Waffen, Namen, verwendeten Farben und Formen unterstützen die reine Handlung, bei der die Hauptfigur als Mädchen Bunny ihren Mamoru will (romantischer Teil), als Kriegerin Sailor Moon die Welt verteidigt gegen Böses (philosophische Liebe). So wie der Name doppeldeutig ist, so ist Bunny/Sailor Moon ein Doppelcharakter, alle anderen sind es auch.

Und auf einer letzten Über-Ebene wird die Doppeldeutigkeit des Phänomens „Liebe“ nochmals bestätigt: Zu Beginn der Serie ist Bunny ein reines Kind. Sie ist eine unschuldige Person, die die Welt liebt, noch ganz ohne geschlechtlichen Aspekt. Dann erfolgt die Erweckung von „Dornröschen“: Bunny erhält magische Kraft von einer Zauberkatze (!) und verwandelt sich fortan in Sailor Moon, die in ihrem kurzen Röckchen, langbeinig und schlank, schon recht sexy aussieht. Nun beginnt ihre Idylle zu zerbrechen, der Kampf mit Dämonen beginnt (Allegorie für das Erwachsenwerden, Kampf um Selbstständigkeit, erwachende Sexualität böser Form). Parallel verliebt sie sich in Mamoru, der - ebenso wie Bunny - ein zweites Ich hat: Er ist Tuxedo Mask, ein Held in Smoking, aber maskiert. Bunny und Mamoru ringen um ihre Liebe und Zukunft, Sailor Moon und Tuxedo Mask versuchen die Welt zu beschützen, damit auf beiden Ebenen eine Zukunft möglich bleibt. Am Ende der Serie ist Bunny eine Frau geworden, Mamoru ein Mann. Sie vereinigen sich (Hochzeit). Sailor Moon und Tuxedo Mask konnten die Welt retten, Chibi Usa kann geboren werden. Gleichzeitig verschmelzen beide Doppelcharaktere jeweils zu einem Neuen: Bunny/Sailor Moon wird zur Königin, Mamoru/Tuxedo Mask wird zum König von Zukunfts-Tokio.

Im Grunde handelt die Serie auf vielen Ebenen also von der Kraft der Liebe, die einen auf jede nur erdenkliche Art zur Entfaltung bringt und leben läßt, und für deren Erhalt jeder Einsatz lohnt. Sicher, das erscheint jetzt alles sehr dick aufgetragen und die Symboldichte scheint in diesen Aufzählungen regelrecht holzhammerartig und aufdringlich. In den 200 Folgen der Serie

mischt sich die Symbolik aber mit soviel Witzen, sinnfreien Dialogen und Action, daß sie „verdünnt“ wird und, vermengt mit der martialischen Übergeschichte der Dämonenkämpfe, ein gute Balance zweier Extreme ausmacht. Die Gewalt-Thematik wird von der Liebes-Thematik ausgeglichen.

FAZIT

„Sailor Moon“ erzählt eine sauber durchstrukturierte Geschichte, die optimal auf fünf mal vierzig Folgen aufgeteilt ist. Die einzelnen Episoden erzählen vom Idyll, das verloren und wiedergefunden wird. So schafft jede Folge für sich abenteuerliche Befriedigung. Über eine Staffel hinweg beginnt der Charakter der Einzelfolgen aber im Rahmen der Obergeschichte der Staffel zu driften: Die Angriffe auf das Idyll werden immer drastischer, emotionale Verwicklungen nehmen zu, es scheint sich langsam ein unsichtbarer Strick um die Hälsen aller Beteiligten zu legen und sich zuzuziehen. Die Folgen werden düsterer und hektischer, am Ende kommt es ganz dick: Die letzten Folgen haben kein Happy-End mehr. Das gibt es erst wieder am Staffelfende. Erst als der Ursprung des Bösen beseitigt ist, erhebt das Idyll wieder. Aber auf der dritten Ebene wirkt das Staffelkonzept: Alle Staffeln zusammen ergeben eine Ober-Ober-Geschichte. Das gerettete Idyll am Ende jeder einzelnen Staffel sieht anders aus, als das der Staffel davor: Alle Helden sind reifer, tapferer und auch stärker geworden, bis sie erwachsen sind. Zum Schluß ist das gesamte Erzählgebäude entstanden. Mit all seinen Stockwerken und Ebenen trägt es die Stimmung der Serie ebenso, wie ihre Aussage. Und bei seinem Bau hat man viele interessante Stunden erlebt. Was will man mehr? Mir scheint, das Gefundene ist die Architektur des Erfolgs. Man findet sie so oder ähnlich bei fast allen „großen“ Serien. Nun gilt es also, diese Techniken nach persönlichem Geschmack auf eigene Geschichten zu übertragen.

Mondstein, flieg und sieg!

[thomas kohlschmidt]
[ergänzungen von jan hohlfeld]



ES WAR GIN

- EINE KURZGESCHICHTE -

....alles dafür geben...“



Es war Gin. O mein Gott, wie sehr er doch Gin hasste. Dieser Geruch, wie nach scharfem Desinfektionsmittel und erst der Geschmack! Da half auch das Tonic-Water nichts mehr, das sich ebenfalls in dem Glas befand.

Und, o mein Gott, wie sehr er auch Tonic-Water hasste. Wie er doch so vieles hasste. Er hasste die Luft, die er einatmen musste und die Sonne, die noch am Tag auf ihn geschienen hatte und auch den Mond. Er hasste die Sterne, den Wirt, das Liebespärrchen am Nebentisch. Er hasste alles, sogar die Wasserflecken auf der Theke vor ihm, auf die der Wir ihm „was Starkes zum vergessen“, wie er es bestellte, gestellt hatte. Und es war Gin-Tonic gewesen. Das Eis war inzwischen geschmolzen und die Kohlensäure verraucht, ebenso wie die verloschene Zigarette, die er nur angezündet hatte, um sie dann nicht mal eines Blickes zu würdigen! Nur ein Aschehaufen war von ihrer Existenz übrig geblieben. Er begann sich zu fragen, was von ihm denn übrig bleiben werden. Ob überhaupt ...

Da lief diese Frau durch die Straße. Jeder, der sie sah, stellte sich die selbe Frage: „Was macht diese Oma hier bei uns um diese Uhrzeit?“

Aber irgendetwas war an ihr, dass sich keiner traute, sie das zu fragen. Sie sah fast so aus wie die Braut auf Chagalls Bild „Das Brautpaar und der Eiffelturm“. Genauso zart und etwas fern von der Realität, nur unendlich viel älter!

Jeder, der ihr begegnete, lächelte sie

unwillkürlich an, und sie lächelte zurück, so dass noch ein weiteres Meer von kleinen Falten und Fältchen ihr Gesicht überschwemmte. Es war ein Omalächeln von unendlicher Güte und Freundlichkeit, und trotzdem war es ein winziger, kalter Schauer, der jeden durchlief, der an ihr vorbei gegangen war. Aber eben nicht, ohne sie vorher unwillkürlich an zu lächeln.

Es war windig und kalt. Kein Wunder Ende Dezember. Daher wahrscheinlich die winzigen, kalten Schauer, die jeden durchlief, der sie sah. Aber nicht, ohne sie vorher anzulächeln.

Ihr Kostüm war aus den 20.er Jahren und beige. Ein birnenförmiger, beiger Faltenrock, eine beige Kostümjacke, die ihr gerade bis zur Hüfte ging, wie es der Schick dieser vergangenen Zeit verlangte und kleine Stiefel, die das einzige waren, was nicht ganz zu ihr passte. Sie waren eben nicht beige, sondern in einer unangenehmen Art farblos, dass sie „weiss“ schon wieder hinter sich zu lassen schienen! Eine ebenfalls weise Fellboa, ein Fuchsmuff und ein kleiner, runder, beiger Hut, der ihre grauen, streng nach hinten gekämmten Haare vergebens gegen den Schneefall zu schützen suchte. Ein Haarnetz war unter ihrem Hut noch zu erkennen. Klein war sie im Alter geworden, nicht mehr als einen Meter und fünfzig. Aber sie ging mit dem Schnee und hatte ihren Kopf erhoben, die arme, alte Oma, die jeder unwillkürlich anlächelte. Einer fluchte leise, als er an ihr weit genug vorbei gegangen war, denn sogar er hatte sie angelächelt. Er war groß und bullig, und lächelte nie, egal wann und zu welcher Gelegenheit.

Dieser Mann sollte in genau einem Jahr während einer Messerstecherei sterben, aber davon wusste er natürlich nichts. Und sie hatte damit nichts zu tun.

Der Wirt war gekommen und hatte das Glas mitgenommen. Er war ein kleiner, untersetzter Mann, der an Diabetis litt, aber trotzdem zu viel Bier trank. Daran würde er auch in vierzehn Jahren sterben. Er würde seinen Sohn nachfolgen, der schon vor ihm gestorben war, während einer Messerstecherei, in der er einen großen, bulligen Mann erstechen würde...

Der Wirt fragte ihn etwas, was er nicht

verstand. Er schüttelte den Kopf, nur um seine Ruhe zu haben und der Wirt verstand. Er drehte die Musik lauter, aber es half nicht, den Hass zu vertreiben. Musik hasste er auch. Sein Handy piepste. Eine SMS: FRÖHLICHEN, GLÜCKLICHEN JAHRTAUSENDWECHSEL WÜNSCHT DIR LUCY!

Er hasste sein Handy und er hasste Lucy,...., so sehr verabscheute und hasste, daß er sie am liebsten leiden gesehen hätte. So sehr leiden gesehen hätte, wie er gelitten hatte. Wegen ihr.

Wo hatte er sie das erste Mal gesehen? Es war vor über einem Jahr gewesen, auf einem Herbstball an der Bar. Er hatte sie angesprochen. Und sie hatte gelacht und er hatte gelacht und sich dabei verliebt. Dann hatte er einen Monat um sie geworben. Vergebens. Sie waren Essen gewesen, da hatte er ihr alles gestanden und sie hatte „Nein“ gesagt, hatte ihm dabei in die Augen gesehen und geweint. Ihr Make Up war verlaufen, er hatte sie dann wortlos heimbegleitet, Arm in Arm und sie weinte lautlos Träne um Träne. Dann hatte sie ebenso wortlos, wie sie zu ihrer Wohnung gelaufen waren, aufgeschlossen. Mit einem stummen Blick, der ihm nichts Gutes verriet, hatte sie ihn zu sich in die Altbauwohnung im sechsten Stock gebeten. Es hingen silberne Girlanden im Treppenhaus und die Holzstufen quietschten unter seinen Tritten...

Die Oma überquerte die Straße. Sie war mit frischem Schnee bedeckt und die komischen Schuhe der alten Lady hinterließen ihre Spuren. Die Fellboa hatte sie sich um Hals, Mund und Nase gewickelt. Es wurde immer kälter an diesem letzten Tag des zweiten Jahrtausends.

Sie war einer Schar betrunkenere Jugendlicher ausgewichen, die ihr auf ihrer Straßenseite torkelnd entgegen kam. Die nächtliche Spaziergängerin lächelte nachsichtig. Es war nicht mehr weit bis zu ihrem Ziel und der Preis ihres Wintermarsches war durchaus lohnend.

Ein kleinen Mädchen betrachtete sie verstohlen aus einem Fenster. Die alte Dame blickte auf und ihre Blicke begegneten sich. Das Mädchen lächelte kurz, dann schlug es die Vorhänge blitzschnell wieder zu. In etwa siebzig Jahren sollte es sterben, an



einem ganz normalen Herzversagen, aber sie würde sich ihr ganzes restliches Leben an diese Nacht erinnern. An das Feuerwerk, an ihren verschreckten, kleinen Hund, den sie zu Weihnachten bekommen hatte, daran, dass er in die Wohnung gekackt und damit Vater zur Weisglut gebracht hatte, an die Bowlle und an die alte Frau auf der Straße kurz vor Mitternacht.

Sie hatte ihn ins Wohnzimmer geführt. Dort war es. Ein Moloch aus medizinischen Geräten, Schläuchen und akustischen Warn-
tönen, die schrill diese letzte Nacht des Jahres einfärbten. In einem weissen Bett, zwischen weisen Laken lag ein Mann in seinem Alter, grau von der Krankheit. Es roch nach Tod. Er hatte Zivildienst in der Krebsstation gemacht. Dort hatte es auch so gerochen. Daher wahrscheinlich auch seine Aversion gegen Gin. Nur eine Aversion. Der Hass gegen alles, war neu in ihm.

„Mein Mann!“ war alles, was sie sagte. Vom Balkon explodierte eine Rakete, die zu früh gezündet worden war. Es war zehn Minuten vor Zwölf. Da blieb er nun stehen und sah in das Gesicht eines sterbenskranken Mannes, der sein Glück verhinderte. Dann ging er, während sie sich in der Küche etwas zu trinken eingoss. „Was starkes, zum vergessen!“

Als er wieder schweigend auf der Straße stand, war um ihn herum das neue Jahr angebrochen.

Raketen und Böller und Lärm und Freude und alles. Er hatte zu ihrem Fenster geblickt und gehofft, sie noch einmal zu sehen. Aber die Vorhänge waren vorgezogen worden.

In genau diesem Augenblick hätte er alles gegeben, um sie haben zu können! Er schrie es leise aus sich heraus, während die ersten Raketen und Böller losgingen, um das neue Jahr empfangen! Und nur eine alte Katze mit beigen Sprenkeln im Fell hatte gehört, was er da sagte!

Sie hatte die Straßenseite wechseln müssen. Auf der Seite, auf der sie vor dem Schnee relativ geschützt hätte gehen können, waren Kinder mit vor Erwartung glühenden Wangen und nicht minder aufgeregte Väter dabei, Batterien von Silvesterartillerie in Stellung zu bringen, um das neue Jahrtausend unter freudigen Beschuß zu nehmen! Die alte Frau hatte gelächelt, als sie über die Straße gegangen war! Sie hatte schon viele Männer mit ihren Kanonen spielen sehen. Jedes Jahr wieder an Silvester, aber auch an

anderen Tagen oder Jahren. Bloß war es da kein Spiel gewesen.

Der Wind blies ihr den Schnee ins Gesicht und, fuhr unter ihren Hut, um ihn hoch zu heben und die Straßenschlucht hinab zu tragen, aber er getraute sich nicht wirklich! Statt dessen machte er etwas, was wie ein Lächeln aussah!

Und die alte Dame in Beige beschleunigte ihre Schritte ein bißchen, um ja nicht zu spät zu kommen.

Es war...

5 Minuten vor Mitternacht. Der Mann saß immer noch auf seinem Stuhl. Er hätte gerne geweint, wenn er es noch gekonnt hätte. Aber seine Tränen hatte er schon im Oktober verkaufen müssen.

Das war im selben Monat gewesen, als Lucy ihn verlassen hatte! Am Hlg Drei Königstag war ihr Mann gestorben. Unerwartet und doch erhofft! Ein Stromausfall im Kraftwerk hatte die Herz-Lungen-Maschine lahm gelegt. Der Strom war nicht lange genug weg, um die Tiefkühltruhen mit den Feiertagsbraten für den Abend zu gefährden, aber lange genug, um ihn zu ersticken. Passanten hatten ein Kind mit beiger Mütze an dem Weihnachtsbaum am Marktplatz herum spielen gesehen. Dann war der Strom weg gewesen, das Kind auch und sein Leben auch!

Sie hatte ihn angerufen, stundenlang erst am Telefon und dann in seinen Armen geweint. Das war einen Monat so gegangen. Er war auf der Beerdigung gewesen. Hatte sich als ihr bester Freund vorgestellt und den Eltern des Toten die Hand geschüttelt. Innerlich war er glücklich gewesen, wenn Lucy und er hatte sich in der letzten Nacht das erste Mal geliebt!

Sie begann zu traben. Voller freudiger Erwartung hüpfte sie fast von einem auf das andere Bein, so wie eine alte Dame in Beige hüpfen darf! Ein kleiner Junge stand neben seinem Vater, der die Silvesterraketen auf den Mond justierte, und starrte die alte Dame an! Er hielt sich an der Jacke des Vaters fest. Sie winkte, und er lächelte zurück. Der kleine Junge würde in vielen Jahren an seiner Raucherlunge streben, das wusste sie. Er nicht, und er verschwand für den Rest der Nacht im Haus. Seine Schwester schimpfte ihn „einen Schisser“, weil er Angst vor dem Lärm hätte, aber es war etwas anderes. Seine Eltern verstanden ihn auch nicht, und so blieben seine Mutter und

STILBLÜTEN

Spielleiter: „Von den Wegen her näher sich euch Wägen...“

Spieler 1: „Uns kommen Wege entgegen auf den Wegen?“

Spielleiter: „Nein! Wägen!“

Spieler 2: „Heißt das nicht „Die Wagen“?“

Spieler 3: „Von wegen...“

Spielleiter (genrevt): „Ja genau! Von den Wegen...“



Spielleiter:

„Der Tag geht ins Land...“

Spieler: „Wir hinterher!“



Spieler 1 (ein Troll) will eine Tür mit dem Raketenwerfer aufschießen.

Spielleiter: „Ähm, die Tür ist zu nah, die Rakete geht nicht los.“

Spieler 1: „Doch, ich hab die Sicherung ausgebaut!“ *grins*
Spielleiter: „Na toll. Du stehst gerade mal 12m weg. Würfel mal gegen 8T.“

Spieler 2 und Spieler 3: „Eh! Was? Wir stehen neben dir du Idiot!“

Ergebnis: Zwei schwerverletzte Runner und ein leichtverletzter Troll stürmen den Raum. Hinter der (jetzt offenen) Türe finden sie die verkohlte Leiche des Informanten.



Spielleiter: „Der Magier wirkt ziemlich mächtig...“

Spieler: „Ein schwächiger Magier? Den mach ich platt!“



seine Oma mit ihm im Haus, während der Vater und der Opa unter den Augen der Tochter das Feuer Richtung Osten eröffneten. Den Mond trafen sie nicht, obwohl der Opa schon Erfahrung im feuern gen Osten hatte. Vor Jahren war er einer der Männer gewesen, die die alte Dame in Beige mit ihren Kanonen hatte spielen sehen.

Im Februar, zwei Wochen nach der Beerdigung, waren Lucy und er in den Urlaub gefahren. Es war ein teurer Urlaub gewesen, denn er hatte ihm das Lächeln gekostet, aber das war es ihm wert gewesen. Der März war eben so schön gewesen. Nur hatte er dafür die Zärtlichkeit opfern müssen.

April und Mai waren wie im Flug vergangen, und seine Fähigkeit, das aus zu drücken, was er fühlte, war mit den beiden Frühlingsmonaten weg geflogen. Das war der Preis für diese beiden Monate gewesen.

Der Juni war gekommen, und sie hatten sich kaum gesehen. Das war billig für ihn gewesen, denn so war es nur sein Lachen, was ihn in diesem Monat verließ.

Den Juli hatten sie zusammen verbracht. Und obwohl sie zusammen ein Zimmer teilten, zusammen aßen und lebten, hatte sich Lucy vom ihm fern gehalten. So hatte dieser Monat die Gemeinschaft zwischen ihnen getötet. Anfang August zog sie aus.

Ende August war ihre Mutter krank geworden, und sie war zu ihr gefahren

Sie war erst Ende Oktober wieder gekommen. In diesen Monaten hatte er vergessen, wie man spricht.

November war er in der Klinik gewesen und die Ärzte waren ratlos um sein Bett gestanden. Die Bettdecke in seinem Zimmer war beige gewesen und das hatte ihn geängstigt!

Und so war es Dezember geworden...

Es waren die letzten Sekunden des 2. Jahrtausends nach Christus, als sie die Kneipentüre öffnete. Lauter Gesang und Gelächter schlugen ihr entgegen, aber sie achtete nicht darauf. Sie lauschte den Schatten einer Sekunde und lächelte. Sie hatte jene Stille gehört, die sie hören wollte. Sie kam von dem Mann an der Bar.

... und der Dezember war verflogen, ohne das sie sich gesehen hatten. An Nikolaus war ein Brief bei ihm eingeworfen worden:

**Mein Lieber,
...du bist nicht mehr der Mann, den ich kennen und lieben gelernt habe...**

Wo ist dein Lächeln, dein Lachen, deine Gefühle? Wem hast du sie geschenkt? Ich liebe dich nicht mehr! Schon seit Wochen nicht mehr, denn du bist nicht mehr du!...

... Dieser Brief wird dich verletzen, wie sehr, das weiß ich nicht!

**... Ich hoffe, dass du dich wieder finden wirst!
Lucy**

Das war das Ende. Das Ende ihrer Beziehung, daß sein Ende, aber nicht das Ende seiner Liebe, die er eigentlich nicht mehr hatte, weil er sie und sich stückchenweise verkauft hatte, um mit ihr zusammen zu sein...

Die Uhr schlug zwölf mal und das Jahr war um.

Die alte Dame in Beige stand hinter ihm. Und er wusste es, ohne sich um zu drehen. Er kannte dieses Gefühl, denn er hatte es im letzte Jahr jeden Monatsanfang kurz nach Mitternacht gespürt! Denn da kam sie immer, um ihren Preis ein zu fordern. Das erste Mal vor genau einem Jahr, unter Lucys Fenster. Der Januar hatte noch nichts gekostet, außer das wertlose Leben von Lucys Mann. Die alte Dame in Beige, die Katze mit den beigen Sprenkeln im Fell oder der Junge mit der beigen Mütze hatte seinen Wunsch erfüllt. Sie hatte sich in ihn verliebt. Anfangs war er glücklich gewesen, und hatte den Preis bezahlt, den sie forderte. Denn sie liebte ihn und ihre Liebe füllte all das aus, was er an die Dame in Beige verlor. Aber jetzt wußte nicht einmal, ob sie ihn geliebt hatte, oder es so gemacht wurde. Sie hatte im Dezember des vergangenen Jahres verlassen, aber sie holte sich den letzten Lohn. Es gab keine Gratisdienste von ihr. Doch was wollte sie? Es war ihm nichts mehr geblieben, außer dem Haß, der in noch größerem Haß unter zu gehen drohte. Er drehte sich nicht um. Er wollte es nicht.

Ihre Finger lagen auf seiner Schulter, so wie Lucys Finger es getan hatten. Er schwieg und wartete. Sie schwieg und genoß!

Er hatte noch einen letzten Satz frei. So war Anfang Oktober die Abmachung gewesen. Und diesen letzten Satz nicht Lucy zu schenken, war das schlimmste gewesen.

Doch jetzt fiel ihm nicht ein, was er sagen hätte können.

„Letzter Lohn, dann ist der Rest von dir frei!“ Ihre Stimme klang wie die eines jungen Mädchen. Sie klang so wie ein Bild von Chagalle. Unscharf und facettenreich. Für ihn klang sie nicht angenehm.

„Ich weiß, was ich mir nun nehmen will. Ich hatte einen ganzen Spaziergang vom Bahnhof bis hierher Zeit, es mir zu überlegen. Ich nehme den Rest, der dich zum Menschen macht. Mein letzter Lohn ist dein Hass, das letzte Gefühl, das dir geblieben ist! Sei ein Mensch ohne Gefühl, ohne Sprache und denke dein Leben lang, was dir noch bleibt!“

Ihr Gesicht war ausdruckslos, aber es war so wieso egal. Außer ihm konnte sie keiner sehen. Und er hatte ihr den Rücken zugewandt, starrte hinaus in die Leere. Sein Geist erforschte die Leere in ihm, die der Tod seines letzten Gefühles hinterlassen hatte. Und blankes Entsetzten erfüllte ihn.

„Komm nicht auf die Idee, dich töten zu wollen, sonst sehen wir uns wieder! Und nun leb wohl, du Dr. Faust ohne Happy End!“

Sie drehte sich um, ohne das er es registrierte. Wahnsinn wallte durch seinen Geist, seine Gedanken formten Worte, ohne ihnen eine Bedeutung geben zu können.

Dann brach sein Verstand entgültig zusammen.

Sie schlenderte zurück zu dem Ort, den sie Bahnhof zu nennen pflegte. Sie war großartiger Laune. Eine junge Frau kam ihr entgegen, den Kopf gesenkt, trotzig gegen den Wind und den Schnee kämpfend. Sie lächelte nicht, als sie die alte Dame in Beige sah. Aber die Alte lächelte. Denn sie hatte nur den Schatten einer Sekunde benötigt um zu hören, was die junge Frau gemurmelt hatte: „... dir zahle ich es heim! Und wenn ich alles dafür geben muss...“

Die alte Dame in Beige hob den Kopf und blickte in den Himmel, wo sich die Raketen zu einem bunten Einerlei vermischten, und lachte kurz auf: „Das kannst du gerne haben, junge Frau!“ sagte sie leise zu sich. Dann blickte sie ein zweites Mal in den Himmel, auf einen Punkt, der irgendwo dahinter lag: „Versuch mich, die hier unten herrscht, aufzuhalten, du, die du da oben herrscht! Versuche es!“ Dann lachte sie wieder und lief der jungen Frau hinterher.

[christoph maser]



ALTE FRAGEN

- GEDANKEN ZUM SANITÄREN BLACK-OUT -

Es gibt ein Lied einer bekannten deutschen Punk-Gruppe, in der folgende Textstelle vorkommt:

*„ich sitze auf meinem Stuhl
und ich schaue aus dem Fenster
und ich stell mir wieder mal
die alten Fragen...“*

- Die Ärzte, Planet Punk 1993

Und neulich war es also wieder mal so weit! Ich saß auf einem Stuhl und hatte das unstillbare Bedürfnis, mich mit den alten Fragen zu beschäftigen, die wirklich zählen. Gut, aus dem Fenster hab ich wahrscheinlich auch mal geschaut, um die Einführung in diesen Artikel perfekt zu machen. Aber ist es das, was wirklich zählt? Denn was sind eigentlich diese „Alten Fragen“? Da gibt es diese berühmten „W“s, die jeder kennt: Wer? Wie? Was? Wieso? Weshalb? Warum? (Wer nicht fragt bleibt dumm! Klingelt bei euch was?) Dann die Frage nach dem Sinn des Lebens? Und gibt es außer uns und Donuts vom Schotten noch anderes intelligentes Leben im Weltall? Woher kommen SIE und wieso wissen sie unsere Namen? Die Anzahl der „Alten Fragen“ dürfte so groß sein wie die Weltbevölkerung (Menschen und Donuts natürlich, denn auch in Fett ausgebackene Teigwaren haben bewegende Fragen. Z.B. „gibt es ein Leben nach der Kläranlage?“, aber diese Themen schwenken schwer über den Rand des vertretbar guten Geschmacks, finde ich!) Das was wir als „Unser (Er)Leben“ bezeichnen ist meiner Meinung nach nur die Summe aller Frequentationen unserer „Psyche“ in den uns angehenden Miniuniversen, wie z.B. Familie, Partnerschaft, Hobby, ect.! Und jedes dieser Miniuniversen weißt seine ganz eigenen „alten Fragen“ auf. Ich hoffe, sie konnten mir bis hierhin folgen! Manche Fragen sind zu groß, um von einem einzigen Gehirn gedacht zu werden. Sie passen einfach nicht ganz hinein! Das ist das selbe Problem, wie wenn man ein 3 Meter Automobil in eine Parklücke mit 290 Zentimeter Größe packen will. Das kann nicht gehen, ohne dass entweder mein Auto oder ein anderes eine Delle bekommt! So ist das eben auch mit manchen Fragen! Oder ist

ihr Gehirn Vollkasko versichert? Ich habe also beschlossen, mit dem Denken erst mal in kleinen Schritten an zu fangen! Und in diesem Fall habe ich mich mal mit den besonderen Fragen beschäftigt, die aus einem Teil meines Hobbys kommen! Dieses Hobby soll hier jetzt einmal die Fantasy und Sci-Fi sein. Ich weiß ja nicht, was sie sich im Bezug darauf schon immer gefragt haben? Ich kann es ihnen sagen. Da ist zum Beispiel ein im Rollenspiel vorkommendes Phänomen, das ich jetzt mal als „Sanitärer-Black-Out“ bezeichnen möchte. Was ich damit meine? Wie oft in ihrer Rollenspielzeit haben sie vor sich auf dem Spieltisch eine Karte gehabt, die ihnen Burgen, Höhlen, Häuser, ect näher bringen sollte? Unzählige Male wahrscheinlich. Und wie oft waren auf diesen Plänen sanitäre Anlagen zu sehen? Dusche? Bad? WC? Wenigstens ein kleines Waschbecken in einem der Räume? Hm... Doch so oft! Gut, im Bereich der Fantasy kann ich das ja halbwegs akzeptieren, wenn ein Bauernhaus keinen vollklimatisierten Donnerbalken aufweist. Wir haben alle ungefähr ein Bild davon, wie man damals seinen biologischen Müll entfernte. („Mami, ich muss mal!“ „Geh in den Garten mein Kind. Die Tomaten sehen so kümmerlich aus und könnten mal wieder ein bisschen Dünger vertragen!“). Aber in der lieben Zukunft sollte das eigentlich etwas anders zugehen! Wir können zum Mond fliegen, schießen mit Energiewaffen und mein linker kleiner Finger hat mehr Titan als mancher Musiker heut zu Tage im Mund! Nur bei den sanitären Anlagen wird nicht nur geknausert, nein, sie werden einfach vergessen! Die armen NSCs! Und wenn ich schon mal bei diesem Thema des Sanitären-Black-Outs bin, möchte ich mir noch eine Frage erlauben, wenn ich darf! Wie oft wechselt ihr Charakter seine Unterwäsche, sofern er überhaupt welche trägt, oder hält die bei ihnen auch 14 Erfahrungsstufen, ohne zu schimmeln? Eine weitere Frage, die mich schon ewig beschäftigt, dreht sich um eines der klassischen Fantasy- und Horroraccessoires, die es überhaupt gibt, nämlich das gehängte Skelett! Es ist immer das selbe. Ein im fahlen Mondlicht schimmerndes Skelett hängt an einem Galgen. Manchmal

schwingt es sogar noch leicht im Wind, der dann meistens auch das Heulen von wolfsartigen Tieren mit sich bringt! Ich frage mich jedes Mal wie man diese Knochen motiviert hat, ohne Sehnen noch zusammen zu halten! Hat man ihnen vielleicht gedroht: „Wenn ihr nicht brav zusammenhaltet und was für die Atmosphäre tut, wird IGOR euch an die wolfsartigen Tiere verfüttern, die ihr hören könntet, wenn ihr noch das nötige Trommenfell hättet.“ Und was ist mit „Hammer“, „Ambos“ und „Steigbügel“? Wo sind diese Gehörknochen? Sind die wenigstens rausgefallen und liegen irgendwo rum. Wobei ich mir das nicht vorstellen kann, weil nämlich ein Grossteil der wandelnden Skelette, die in Höhlen oder in den Kellern von Nekromanten hausen, ihre Opfer kommen hören! Hat mir zumindest einmal ein Meister gesagt! Und auch das ist so eine kleine Frage, wie diese Skelette hören können? Außerdem stelle ich mir das Leben als Skelett unglaublich bescheiden vor. Man hat den ganzen Tag nichts zu tun und dann noch nicht mal erträgliche Sanitäreanlagen! Ich habe den Schwarzmagier oder Nekromanten schon mal angesprochen. Warum verhalten sich diese bösen NPC immer so dumm auffällig. Jeder Nekromant, den ich bisher gesehen habe und danach töten musste, weil es der Storyverlauf so wollte, war ein alter, bleicher Mann, der in irgendwelchen feuchten Kellern wohnte. Und das in dem Alter! Was bringt einem die Unsterblichkeit, wenn man als Skelett die Gicht hat? Und dann hat man ja meistens nicht mal ein warmes Bad! Warum ziehen sie nicht einfach in eine nettes Haus am Stadtrand, verteilen Bonbons an die Kinder und helfen bei Grippe oder Magenverstimmung mit zwei oder drei kleinen Pillen? Und wenn sie dann jedes Jahr noch ein nettes Feuerwerk zu Silvester schmeißen, mag ihn das ganze Dorf und die Bewohner werden schon über sein komisches Hobby hinweg sehen! Aber nein, die auffälligsten, unauffälligsten Türme im Wald oder ein Dungeon mit Fallen, die sich nirgends wo abstellen lassen! Wie geht der Mann denn einkaufen, wenn die Haustüre vermint ist? Wobei einkaufen nicht das Dringste sein wird, was ihn über-



kommt! Ohne sanitäre Anlagen wird er sehr bald mal seine „Tomaten“ besuchen müssen, oder wie immer es diesen Ort dann nennen wird! (Naja, wahrscheinlich „Ort der dunkeln Entstehung“ oder so?) Und wenn wir uns jetzt schon mal bei den Untoten bewegen, habe ich da noch zwei letzte Fragen, die mich wirklich beschäftigen. Es geht um die lieben Vampire. Auf die erste bin ich zufällig gestoßen: Warum halten sich diese Blutsauger eigentlich mit Vorliebe auf Friedhöfen auf? Ich kann mir keinen Ort mit einer höheren Kreuze-pro-Quadratmeter-Quote vorstellen, als einen Friedhof. Gut, liebe Vampire-Spieler, ich weiß, dass „Zurückgestoßen durch Kreuze“ ein 2-Punkte Nachteil ist und ein Vampir den nicht automatisch hat, aber ich rede von den richtigen Vampiren! Jene Vampire, die noch so sind, wie man sich einen soliden Vampir vorstellt, mit einem IGOR, einem Tonband, von dem andauernd wolfsähnliche Tierlaute in die Gegend dröhnen, und der ein gut gepflegtes, schimmerndes, gehenkten Skelett vor seiner schwarzen Burgmauer am Schwingen hält! Warum also gerade Friedhöfe? Da gibt es doch echte, unreligiösere Alternativen, wie z.B. ein Badezimmer, von mir auch mit dunklen Fledermauskacheln verziert und mit einem anständigen Wasserspeier als Duschkopf, um die Atmosphäre zu wahren. Aber nein... Die zweite und letzte Frage für heute, bevor ich ein Ende finde, ist folgende: Die Sonne schadet Vampiren. Aber was an der Sonne ist es, was so tödlich für diese Jungs und Mädels ist? Ist es die Sonne als göttliches Symbol oder aber sind es die Infrarotstrahlen, die für einen ungesunden Sonnenbrand sorgen? Das ist euch egal und ihr versteht die Tragweite dieser Frage nicht? Hm, was wäre, wenn alle Vampirjäger nun keinen Pflock mehr mit sich rumschleppen müssten, sondern dem ganzen Geschäft der Vampirjägerie nur noch mit einer Infrarot-Stablampe nachgehen müssten? Genau das selbe Problem kommt im Pathos der Fantasy auf. Der Paladin wird ab nun keinen „Heiligen Feuerblitz der göttlichen Gerechtigkeit“ mehr weben müssen, sondern den Erzvampir mit „Infrarotbällen“ eindecken! Wo bleibt da die Fairness und die Romantik einer Vampirjagd? Tja, das waren so ein paar meiner Fragen, die ich schon immer mal stellen wollte! Es gibt noch mehr davon, also macht was drauß!

[christoph maser]

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!“



Spielleiter: „Hast du Psychologie?“

Spieler 1: „Ich bin 1,95m groß. Wozu brauch ich Psychologie?“



Weiblich Charakter trägt ständig einen Helm...

Spieler: „Wahrscheinlich hält sie nur so ihren Kopf zusammen.“



Spieler durchsuchen Akten nach „Duke of Oxford“.

Spieler: „Wir nehmen uns den Aktenordner mit D vor.“

Spielleiter: „Natürlich findet ihr alles mit D. Von Dolly bis Buster. - Buster wurde offensichtlich falsch eingeordnet.“



KRANKHEITEN IM ROLLENSPIEL

- NICHT NUR KÄMPFE SCHADEN DEN HELDEN... -

Krank sein, das ist wohl nicht das, was man sich unbedingt an einem schönen Herbsttag wünschen mag. Selbst wenn man nicht im Bett liegt, so kommt einem doch jeder Gedanke wie ein zäher Brei seiner Schleimhäute vor. Es verwundert daher kaum, dass man die kleinlichen Ärgernisse der Wirklichkeit im Rollenspiel erst mal lieber zu verbannen wünscht. Diese Schwäche will man nicht mit in seine Freizeit nehmen. Wer will den schon etwas von einem ständig kränkelnden Helden wissen. Schließlich hat kaum jemand schon von einem Helden gelesen oder gehört, der wochenlang krank darniederlag, während andere die Welt retten. Die einzige „Krankheit“ die einem Helden erlaubt ist, ist die Regenerationszeit von seinen Verletzungen oder noch besser seinen Kampfunden, und die sollte möglichst schnell vorbei sein.

So werden im Rollenspiel die Krankheiten oft außen vor gelassen. Und selbst wenn man sie einbauen will, so ist das nicht ganz einfach. Die leichten Krankheiten wie Schnupfen oder Husten sind schwer auszuspielen und behindern den Charakter nicht wirklich, so dass sie meist nach einmaliger Erwähnung („Also, du hast dir über Nacht eine Erkältung geholt“) im Laufe der Handlung unterzugehen drohen. Die schweren Krankheiten dagegen lassen den Spieler oft in eine Rolle fallen, in der er selbst gar nicht mehr an der Handlung teilhaben kann; z.B., wenn er bei 40° Fieber zu Bette liegt. Und spielt man gar zu leichtfertig mit tödlichen Krankheiten, so wird man den Spielern wie dem Spiel an sich keine echte Freude machen.

Das muss aber nicht so sein, denn richtig eingesetzt sind die Krankheiten eine wunderbare Ergänzung zum Rollenspiel. Die Regeln sind sehr leicht und können ohne besonderen Aufwand nebenher laufen, und mit ein paar Abstrichen von der Wirklichkeit wird kein Spieler ernsthaft in seinem Spielraum eingeschränkt. Auch wird dadurch die Medikus- bzw. Arztfigur an Reichhaltigkeit und Ernsthaftigkeit gewinnen. Vor allem für Spielleiter können sie zu einem großen Reiz werden. Man sollte dieses Detail, und die neuen Facetten nicht unterschätzen, die das Rollenspiel dadurch mitbekommt.

Krankheiten werden oft als etwas Schicksalhaftes gesehen, vergleichbar mit einem Blitzschlag, nur in Ihrem Vorkommen häufiger. Sie kommen über einen, ohne das man darauf Einfluss hätte und das meist in den unmöglichsten Situationen. Es ist wahrlich keine Freude für den Spieler, wenn seine Figur plötzlich bettläufig wäre oder einfach an einer Krankheit stirbt.

Aber genau betrachtet, ist nur ein Teil der Krankheiten schicksalhaft, denn ist es nicht einleuchtend wenn z.B. eine sowieso schon geschwächte Spielerfigur plötzlich mit vielen Menschen zu schaffen hat (beispielsweise einer prall gefüllten Wirtsstube), sich ansteckt und einen Infekt zuzieht? Ist es nicht klar, dass man durch Vergessen der Reinigung seiner dreckigen Wunden, ganz leicht Eiter oder Wundbrand erfahren kann? Oder wenn man in Pestzeiten von einer Ratte gebissen wird...?

Und wie man sich Aids und Typhus zuziehen kann ist ja schließlich auch bekannt.

Nun ja die letzteren Beispiele sind vielleicht etwas krass, aber im Prinzip kann man eine Krankheit als ein Risiko, verursacht durch verschiedene Umstände, darstellen.

Der Spielleiter darf nur nicht den Fehler begehen, eine x-beliebige Krankheit einem aufzuerlegen, was schnell zu bösem Blut führen kann, sondern dem Spieler vielmehr selbst dieses Schicksal in des Würfels Hand zu geben.

In bestimmten Situationen ist ein Würfelwurf vonnöten, ob man sich mit einer bestimmten Krankheit infiziert oder nicht. Das kann z.B. der Fall sein nach einer übermäßig großen Anstrengung oder auch einfach nur bei einem geschwächten Körper (Erkältung oder Migräne wären hierfür geeignet oder auch einfach nur eine erhöhte Ansteckungsgefahr), bei über einem längeren Zeitraum schlechtem oder einseitigem Essen (Schwächeanfälle, Durchfall, Salmonellen, Skorbut), bei einem eh schon Kranken, bei größeren Wunden (hier sollte man vor allem Wundbrand und Tetanus beachten), bei Wunden von einem Tier (Tollwut, Würmer, etc.), Gefahr von verschiedensten Krankheiten vor allem durch Ratten, bzw. Flöhe), oder eben besonders durch die

Anwesenheit eines sichtlich Kranken (erhöhte Ansteckungsgefahr mit derselben Krankheit)

Eigentlich ist es ganz einfach: man ermittelt ein Ansteckungsrisiko, und lässt den Spieler dann mit diesem gegen seinen Körperwert (je nachdem, was bei den verschiedenen Regelwerken in Frage kommen kann) würfeln. Das Ergebnis gibt an, ob er sich nun schließlich infiziert hat oder nicht. Natürlich gilt hier: je schlechter er gewürfelt hat desto gravierender verläuft die Krankheit.

Das Risiko legt man je nach Situation fest. Hierfür jetzt feste Werte zu setzen ist sicherlich eine Sache des Unmöglichen und sollte vom Spielleiter nach bester Einschätzung in der jeweiligen Situation bestimmt werden.

Beispiel: Ein von einer langen Reise und von dem ungewöhnlich fremdtropischen Wetter geschwächtem Charakter trifft mit einem von kalarischem Keuchhusten geplagten Händler zusammen und schließt mit ihm nach Händedruck ein Geschäft ab. Nun wird ein Würfelwurf verlangt mit der Ansteckungsgefahr von 65% (geschwächter Spieler 10% + direkter Kontakt 15% + kalarischer Keuchhusten 40%). Bei einem W20 müsste der Spieler nun über eine 13 würfeln um sich nicht anzustecken. Hat der Charakter noch eine überdurchschnittliche Konstitution bzw. Körperwert, so vermindert dieser Wert das Risiko entsprechend.

In der Regel kann man die Krankheiten in leichte schwere und tödliche einteilen.

Die Wahrscheinlichkeit sich anzustecken sollte dabei zu den tödlichen hin sich verringern.

Es ist klar das man sich schnell einmal eine kleine Erkältung oder einen Schnupfen zuziehen kann, eine Grippe jedoch ist da schon seltener, und die tödlichen, na ja die nur einmal im Leben.

Die leichten Krankheiten in Regeln zu fassen ist kaum der Mühe wert. Der Spielleiter sollte sie nach eigener Einschätzung auftreten und abklingen lassen. Dennoch kann man sie gut und gerne als Übergangsstadium oder als Symptom einer schweren Krankheit benutzen (Eine nichtbehandelte Erkältung könnte sich ja schließlich zur Lungenentzündung entwickeln)



Und ein hustender schniefender griesgrämiger Spieler hat auch einmal seinen Reiz: „Haltet mir bloß diese Virenschleuder vom Hals“ oder „Was!?, er ist krank; ich kann keine Kranken in meiner Wirtschaft gebrauchen. Sucht euch gefälligst einen anderen Ort zum Nächtigen.“

Bei den schweren Krankheiten sollte man dann schon ein festes Krankheitsbild vor Augen haben mit Ansteckungsgefahr, Zeit des Ausbruchs, Dauer, Wirkung, Seltenheit, Verlauf und Heilbarkeit.

Bei einer schweren Krankheit besteht stets die Gefahr des Todes, falls man sie nicht ernst nimmt, muss aber nicht in jedem Fall die Folge sein.

Bei den Schweren Krankheiten sollte man möglichst solche Krankheiten vermeiden, die einen Charakter handlungsunfähig machen, da diese in den meisten Fällen das Rollenspiel verderben. Ausnahmen bestehen bei Spielern, die sich das gänzlich selbst zuschreiben haben, wie z.B. wenn jener es überhaupt nicht einsieht sich jetzt doch einmal um ein Heilmittel zu kümmern oder zumindest langsamer zu treten.

Für die tödlichen Krankheiten gilt dasselbe wie für die Schweren, mit Ausnahme das der Verlauf stets den Tod zur Folge hat. Trotzdem sollte es auch für diese zumindest eine Möglichkeit einer Hilfe bestehen. Der Phantasie sei hier keine Grenze gesetzt, und es macht sich sicherlich als ein guter Ausgangspunkt für ein Abenteuer.

Die Krankheitsbilder kann der Spielleiter entweder an der Wirklichkeit anlehnen oder seine eigenen erschaffen. Leider gibt es dafür kein Zusatzwerk in Regelwerken auf das man zurückgreifen könnte. Jedoch kann man sich etwas an der Wirkung von Giften und deren Verlauf orientieren und inspirieren, die in den meisten Regelwerken angegeben sind.

Hier zwei Beispiele von Krankheitsbildern:

KALARISCHER KEUCHHUSTEN

Ansteckungsgefahr: 40% (Luft)
 Inkubationszeit: W6 Tage
 Dauer: W4 Wochen
 Krankheitsverlauf: Anfangs leichtes Husteln, später Hustenanfälle mit großer Schleimbildung; Erstickungsgefahr; nach den Anfällen sehr kurzes aber hohes Fieber
 Wirkung: pro Tag W6 Anfälle; Hat der Charakter einen Anfall, so ist er zu keiner anderen Handlung mehr fähig, danach für die nächsten 10 min einen

hohen Abzug auf all seine Handlungen; bei jedem Anfall eine Chance von 5%, dass er an seinem Schleim erstickt.

Seltenheit/Vorkommen: Eher selten in feuchtwarmen Ländern

Heilung: Behandlung mit Menthol und Minze halbiert die Dauer des Hustens

RINDERROTAUGE

Ansteckungsgefahr: 70% (Sporen)

Inkubationszeit: 4 - 6 Stunden

Dauer: 2W20 Stunden

Krankheitsverlauf: Die Sporen gehen im Körper auf; Kurzzeitgedächtnis wird blockiert; Schwierigkeiten bei Problemlösungen und Gedächtnis; starke Augenrötung

Wirkung: Charakter bekommt im Anfangsstadium Abzüge auf Intelligenz und Wahrnehmung; im Endstadium keinerlei komplizierte Handlungen möglich

Seltenheit/Vorkommen: Sehr selten und regional, nur in subtropischen bis tropischen Gebieten

Heilung: keine; Linderung der Wirkung durch Opiate

Speziell: Sporen sind äußerst langlebig und können z.B. durch Proviant aus der gewissen Region verschleppt werden. Orks sind gegen die Sporen immun.

Dies waren nun die Regeln für die Spielercharaktere. Bei den NSC's nun stehen dem Spielleiter alle Türen offen Krankheiten einzusetzen und er sollte sie auch voll auskosten.

Der sterbende Kranke beispielsweise, der auf dem Totenbett noch sein letztes Geheimnis preisgibt oder ein verbarrikadiertes Dorf, da in der Nähe eine Seuche umgeht, ein Schiff mit gelber Flagge, ein Fieberkranker Bettler oder gleich ein leprakrankes Ghetto.

Wichtig ist nur, das man die Spieler bei solchen Begegnungen nicht in dem Glauben lassen soll, sie seien von solchen Krankheiten gefeit; sie sollen sich einer möglichen Ansteckung wohl bewusst sein.

Aus vielem lässt sich gleich ein ganzes Abenteuer machen. Man schicke zum Beispiel die Gruppe in dieses leprakranke Ghetto um irgendetwas zu besorgen, während die Einwohner mit ihrem Neid auf die Gesunden ihnen nach dem Leben trachten. Oder in moderner Version: Ein Aidskranker infiziert vorsätzlich Menschen um sich an z.B. einen Pharmakonzern zu rächen, der angeblich ein Heilmittel zurückhält.

Man könnte auch ein verheerendes Virus

sich ausbreiten lassen, und der einzige Magier, Wissenschaftler oder Arzt, der eine heilsame Formel entdeckt hat, wurde entführt.

Und will man ein bisschen persönlicher werden, so infiziert sich zufällig einer oder mehrere der Gruppe mit einer tödlichen Krankheit; na hoffentlich werden sie ein Heilmittel für sich und ihre Mitstreiter finden...

Ich glaube man sieht schon, der Phantasie sei hier keine Grenze gesetzt, obwohl man es auch nicht übertreiben sollte.

Insgesamt stellen die Krankheiten ein kleines zusätzliches Detail dar, bei dem richtig eingesetzt man vielmehr etwas hinzugewinnt als verliert. Der Spielleiter sollte sie nicht überwerten aber auch nicht weglassen oder nur bei einem darauf zugeschnittenen Abenteuer einsetzen. Er sollte sie so beiläufig oder eben wichtig nehmen, wie die anderen Dinge im Schauplatz der Handlung.

[christian wurzbacher]



ABUMIRS ARKANES WARENHAUS

- HÄNDLER UND HEHLER MAGISCHER WAREN -

Für all jene Meister der astralen Energien - egal ob angehend oder voller Erfahrung, die ihre einzigartigen Fähigkeiten an herumstreuende Abenteurergruppen verschwenden, gibt es sicherlich kaum einen interessanteren Ort als „Abumirs Arkanes Warenhaus“.

In einer kleinen und geschäftigen Seitenstrasse erhebt sich ein zweistöckiges Gebäude, das Abumir ibn Kadesh sowohl als Wohnung als auch als Handelshaus dient. Abumir bestreitet seinen Lebensunterhalt durch den Handel mit Waren und Dienstleistungen magischer Natur. Ein sehr sorgfältig gearbeitetes, wenn auch schon leicht verwittertes, Schild hängt über der Eingangstür des Ladens und klärt den Betrachter über die Art der hier abgewickelten Geschäfte auf.

„Abumirs Arkanes Warenhaus“ handelt mit einer breiten Palette an magischen Hilfsmitteln, so z.B. spezielle Pergamente für Zauberspruchrollen, Tinte aus dem Blut des Sumpfkraakenmolches zum Niederschreiben magischer Formeln, Ingredienzien für alchimistische Tränke (Krötenaugen, Spinnenwarzen, Dämonenspeichel, etc.), Zauberstäbe, -stecken und -ruten, Schutzamulette, Talismane, Glücksbringer, Kristallkugeln, Bücher über die verschiedenen Aspekte der Zauberei, Beschwörungskerzen und jede Menge anderen Krimskrams. All diese Gegenstände von zweifelhaftem Wert sind auf Regalen oder in Vitrinen innerhalb des Ladens zur Schau gestellt.

Die Preise für Abumirs Waren, selbst für die simpelsten Objekte, sind gesalzen - dies nicht zuletzt wegen Abumirs krankhaftem Geiz. Zusätzlich zu dem Verkauf magischer Gegenstände bietet Abumir seine Dienste als ‚weitgereister‘ Zauberkundiger an (gegen harte Währung versteht sich) und identifiziert bzw. taxiert magieverdächtige Utensilien. Sollte er ein solches Objekt anschließend seinem Kunden abkaufen, so wird für die Schätzung ausnahmsweise nichts berechnet, anderenfalls ist eine saftige Gebühr fällig. Selbstverständlich bietet Abumir nur einen Bruchteil des tatsächlichen Wertes an, falls er sich zum Ankauf eines Gegenstandes entschlossen hat.

Unbemerkt von der Einwohnerschaft hat Abumir sich noch eine weitere Einnahme-

quelle erschlossen: Er fungiert als Hehler für jegliche Ware magischer Natur. Diese Objekte verkauft er jedoch ausschließlich an ihm persönlich und als ‚zuverlässig‘ bekannte Kunden weiter, die selbst Magier oder Sammler von magischem Krimskrams sind. Trotzdem kann es vorkommen, dass er zahlungskräftigen Abenteurern den einen oder anderen Gegenstand überlässt, falls er ihnen Vertrauen schenkt (oder falls es sich um brandheiße Ware handelt, die er unbedingt loswerden will).

Zusätzlich zu dieser kriminellen Tätigkeit spioniert Abumir seine Kunden aus, um bei Vorhandensein für ihn interessanter Besitztümer gegebenenfalls einem der mit ihm verbündeten Diebe einen entsprechenden Hinweis zu geben.

Wichtig: Was in Abumirs Arkanem Warenhaus gekauft oder verkauft werden kann, bleibt ganz Ihnen, dem Spielleiter, überlassen. Wenn es in Ihrer Kampagne üblich ist, freien Handel mit magischen Utensilien zu treiben, so statten sie Abumirs Laden mit einer Palette von verzauberten Waren nach ihrer Vorstellung aus. Wenn Sie es vorziehen, Ihre Spieler solche arkanen Hilfsmittel lieber erst nach aufregenden Questen finden zu lassen, so benutzen Sie das Warenhaus einfach als fantasymäßigen Gemischtwarenladen. Das Gleiche gilt auch für Zaubersprüche.

Abumirs Haus ist zweistöckig und besteht aus verwittertem Sandstein, der Baustil mutet südländisch an. Die einzigen Fenster befinden sich im Obergeschoss und sind normalerweise verschlossen, der einzig sichtbare Eingang befindet sich an der Südseite des Hauses. Die Eingangstür ist während der Öffnungszeiten unverschlossen. Wenn Abumir Feierabend macht, wird sie von ihm auf magische Weise (im Gegensatz zu diesen ordinären mechanischen Schlössern) verriegelt - nur Öffnungszauber mit dem doppelten Einsatz an astraler Energie haben hier eine nennenswerte Chance. Es existiert allerdings noch ein weiterer, geheimer Zugang von einer nahegelegenen Allee hinter dem Laden aus. Dieser öffnet sich jedoch nur dann, wenn man das geheime Schlüsselwort „Nedime“ ausspricht.

Geschäftsraum (450cm x 450cm): Im Laden herrscht ein ziemliches Durcheinander durch all die Gegenstände, die hier herumstehen oder -liegen und auf einen Käufer warten. Die Luft ist ständig von einem süßlichen, fast schon beißend zu nennenden Weihrauch erfüllt (dieser Geruch überdeckt gnädigerweise den Schwefelgestank, der ansonsten allgegenwärtig sein würde). Eine lange, 120cm hohe Verkaufstheke mit eingearbeiteten Vitrinen trennt den Verkaufsbereich vom hinteren Teil des Erdgeschosses. Eine Schwingtür am östlichen Ende der Theke führt zu einer durch einen Vorhang verborgenen Nische, in der sich die Wendeltreppe zum Obergeschoss befindet. Wenn ein Kunde den Laden betritt, so ertönt eine Glocke, obwohl keine solche Vorrichtung sichtbar ist (Abumir behauptet, er habe sie mit einem permanenten Unsichtbarkeitszauber belegt, tatsächlich aber ist die Tür mit einem nur schwer zu entdeckenden Seilzug versehen, der zu einer versteckt angebrachten Glocke führt). Der fensterlose Verkaufsraum wird nur durch eine einzelne Öllampe, die von der Decke hängt, mit spärlicher Helligkeit versorgt, so dass es hier ziemlich düster ist. Der Fußboden besteht aus massivem Holz, in das ein großes Pentagramm eingeritzt ist; der Boden innerhalb dieses magischen Zeichens sieht abgenutzt aus.

Wohnbereich (450cm x 450cm): Die Wendeltreppe im hinteren Teil des Geschäftsraums endet vor einer äußerst stabilen hölzernen Tür, die mittels Magie auf eine höchst wirksame Art und Weise verschlossen werden kann; dahinter befindet sich Abumirs Wohn-, Schlaf- und Arbeitsraum. Das Zimmer enthält einen großen Schreibtisch mit einem bequemen Stuhl davor, zwei mannshohe Kandelaber, diverse Regale und ein Bett. Der Boden wird von einem großen, weichen Teppich bedeckt. Die hölzernen Läden vor den Fenstern können von innen verriegelt werden. Der Schreibtisch ist normalerweise mit Büchern und Pergamenten, zeitweise auch mit alchimistischen Gerätschaften bedeckt; der Raum selbst strahlt ein südländisches Flair aus. Unter dem Teppich befindet sich eine geheime Falltür, die nur durch den Einsatz von Magie geöffnet

werden kann. Unter der Tür ist eine kleine Grube, in der eine mit einem sehr stabilen Vorhängeschloss versehene Kiste liegt. In dieser Truhe verstaut Abumir seine Hehlerware. Passt ein Gegenstand mal nicht hinein, so wird er von Dschelef (siehe unten) an einem geheimen Ort außerhalb der Stadt vergraben, zumindest solange, bis sich ein Käufer dafür interessiert. Weiterhin befindet sich in der Kiste noch eine kleine Messingkassette mit einem raffiniert eingebauten Schloss, welches durch eine mit dem tödlichen Gift Kukris bestrichene Nadel gesichert ist. In dieser Schatulle befindet sich Abumirs kostbarster Besitz, das ‚Horasauge‘. Das ‚Auge‘ ist ein großer Sternensaphir, in dessen Mitte milchigweiße Schwaden zu wirbeln scheinen. Der Besitzer dieses Juwels verfügt über die Macht, einmal täglich den Dämon Fankhar (aus der Gruppe der Niederen Dämonen) zu beschwören, indem er dessen Namen ruft und eine komplizierte Zauberformel rezitiert.

Die Beschwörungsformel - und selbstverständlich auch der Name des Dämons - sind ausschließlich Abumir bekannt. Falls jemand den Namen herausfindet und ihn ausspricht, während er den Stein in der Hand hält, erscheint Fankhar, ist aber nicht zu beherrschen. Er wird den Träger des Edelsteins attackieren, den Saphir an sich nehmen, und damit endlich, endlich frei sein. Wenn man innerhalb des Pentagramms im Laden steht, ist man allerdings vor den Angriffen des Dämons sicher. Wird zusätzlich die korrekte Beschwörungsformel aufgesagt, so muss der Dämon dem Träger des Steins in jeder Hinsicht zu Diensten sein. Allerdings kann der Dämon nur einmal täglich beschworen werden und muss sich nach spätestens einer Stunde wieder auf seine eigene Existenzebene zurückziehen. Das Erscheinen dieser Höllenkreatur ist auch für den allgegenwärtigen Schwefelgestank im Verkaufsraum verantwortlich (Abumir beschwört ihn verständlicherweise aus der Sicherheit des Pentagramms heraus).

ABWNIRIBN KADESH

Mensch, Größe: 1,65m, Gewicht: 75 kg, Alter: 46 Jahre

Kampffertigkeiten: schlecht

Magiefertigkeiten: recht ordentlich auf den Gebieten der Transport-, Kommunikations- und Illusionsmagie.

Auf den ersten Blick scheint der dunkel-

häutige, hakennasige Mann mit den schwarzen Augen nur eine dieser harmlosen, kriecherischen Krämerseelen zu sein. Er wieselt unablässig um seine Kunden herum, macht ihnen dick aufgetragene Komplimente und versucht sich so einzuschmeicheln, wobei er laufend irgendwelche ‚Sonderangebote‘ offeriert. Tatsächlich aber sind seine Preise geradezu lächerlich hoch. Trotz seines nervtötenden Gehabes ist Abumir jedoch ein listenreicher und gefährlicher Mensch. Hinter der Fassade der Unterwürfigkeit verbirgt sich eine habgierige, pervertierte Seele, und obwohl seine zauberischen Fähigkeiten nicht weltbewegend sind, wird er doch durch die Möglichkeit der Beschwörung Fankhars zu einem nicht zu unterschätzenden Gegner. Außerdem kann er sich natürlich der diversen magischen Gegenstände in seinem Besitz bedienen und somit seine Macht beträchtlich steigern (hier ist der Spielleiter gefordert, Art und Anzahl dieser Objekte festzulegen). Abumir kleidet sich in Gewänder aus feiner Seide und benutzt ein ekelerregend süßes Parfum, das desto aufdringlicher wirkt, je näher er dem Riechorgan seiner Kunden kommt. Er trägt stets einen magischen Dolch bei sich, den er unter seiner Kleidung verbirgt, obwohl er mit Waffen mehr schlecht als recht umgehen kann (es sei denn, sein Opfer wendet ihm unvorsichtigerweise den Rücken zu). Als Händler ist er in vielen Sprachen bewandert und liebt es, mit seinen Kunden stundenlang über die Preise zu feilschen. Abumir versteht sich bestens darauf, magische Gegenstände zu bewerten, allerdings gehört er auch zu der Sorte von Händlern, die ihren Kunden ohne mit der Wimper zu zucken ein total wertloses oder fast ausgebranntes Objekt für teuer Geld verkaufen. Sein hauptsächliches Lebensziel besteht in der Anhäufung von genügend Dukaten, um sich damit irgendwo zur Ruhe setzen zu können.

DSCHELEF AL KASAN

Mensch, Größe: 1,75m, Gewicht: 67 kg, Alter: 40 Jahre

Kampffertigkeiten: sehr gut mit dem Krummschwert und im Dolchwurf, ansonsten gut.

Dschelef ist einer der besten Diebe der Stadt und gehört wie Abumir dem Wüstenvolk an. Er ist dunkelhäutig und trägt einen Kinn- und einen gezwirbelten Schnurrbart

von beachtlicher Länge. Eines seiner dunklen Augen wirkt etwas trübe, das Überbleibsel eines früheren, schweren Augenleidens. Dschelef ist einer der Langfinger, die von Abumir dazu benutzt werden, unvorsichtige Besitzer interessanter Gegenstände auszunehmen. Der Wüstenkrieger ist ausnehmend kräftig, sehr geschickt und kann ausgezeichnet schleichen. Seine bevorzugte Raubmethode besteht darin, sein Opfer in einer dunklen Gasse von hinten anzufallen, ihm ein mit einem sehr starken Schlafmittel getränktes Tuch auf Mund und Nase zu pressen und sich nach Eintritt der Bewusstlosigkeit aus den Taschen des Unglücklichen zu bedienen. Dschelef trägt stets eine Phiole dieses Schlaftrunkes mit sich herum - es wirkt bei einer Person von normaler Konstitution in ca. 30 Sekunden. Bekleidet ist er mit einem grauen Umhang, den er über seiner Lederrüstung trägt. Es ist jederzeit möglich, dass er im arkanen Warenhaus auftaucht, um Abumir ein ‚Geschenk‘ zu überbringen.

FANKHAR.

Niederer Dämon, Größe: 2,05m, Gewicht: 155 kg

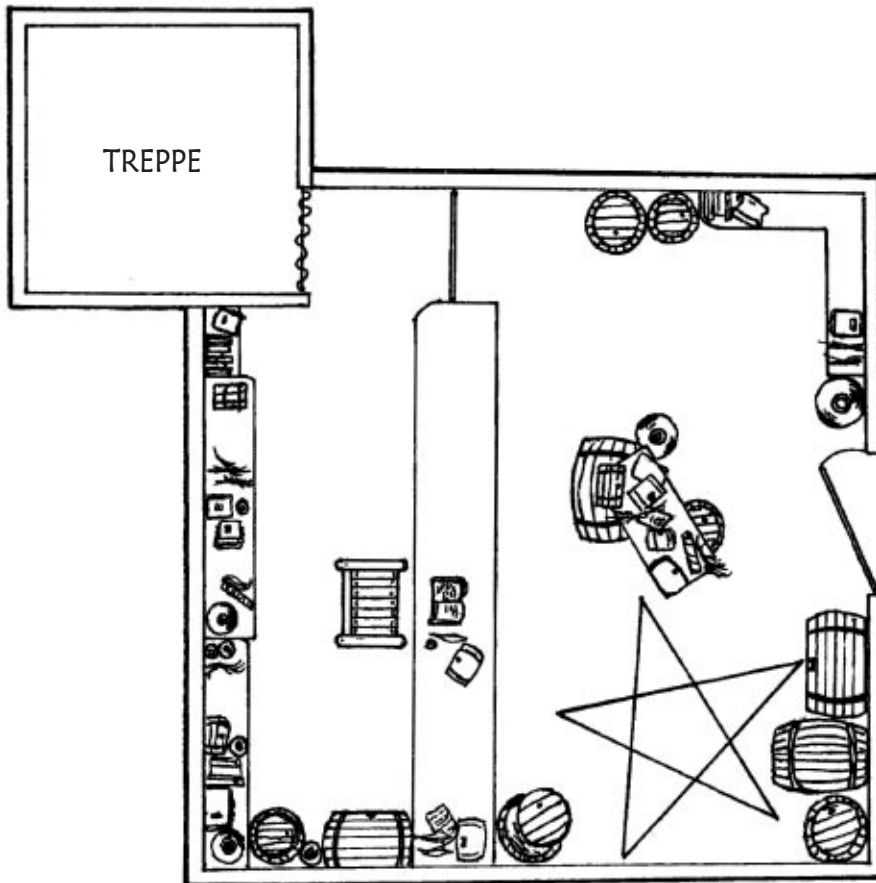
Kampffertigkeiten: sehr gut

Magiefertigkeiten: ordentlich in den Bereichen der Hellsicht und der Transportmagie.

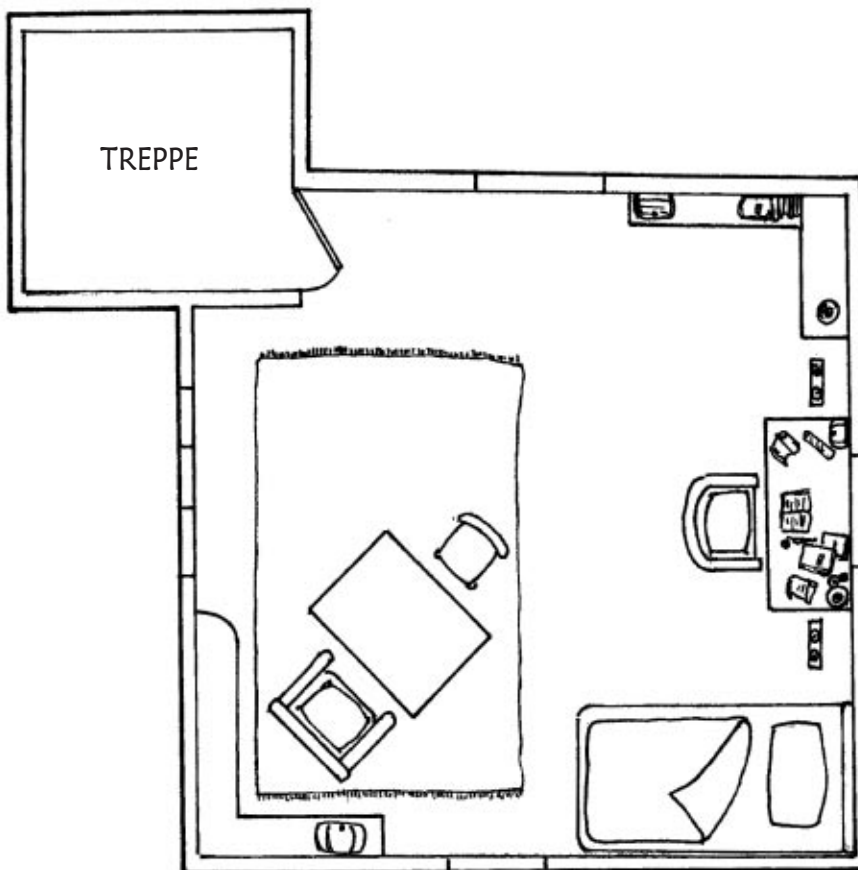
Fankhar ist eine klauenbewehrte, scharlachrote Horrorgestalt mit einem reißzähnebestückten Maul in der Mitte seines fassförmigen Bauches, das stetig sabbert und hungrig um sich schnappt. Der Dämon nimmt seine Umwelt durch fünf gelbe Augenschlitze wahr, die in der dreieckigen oberen Verlängerung seines Leibes (die seinen Kopf darstellt) angebracht sind. Außerdem kann er sprechen, wenn auch nicht mit einer Stimme, der ein Mensch, der noch all seine Sinne beisammen hat, gerne lauschen würde. Trotz seiner abstoßenden körperlichen Erscheinung ist Fankhar gerissen und schlau. Er kann innerhalb eines Radius von 30 Metern um das Horasauge fehlerfrei teleportieren. Fankhar würde liebend gerne den Sternensaphir besitzen, um sich so jeder menschlichen Kontrolle zu entziehen. Dies wäre auch der einzige Grund für ihn, eventuell mit den Abenteurern zusammenzuarbeiten.

[Jan Lohner]

[Karte von Peti Heinig]



GESCHÄFTSRAUM
ERDGESCHOSS



WOHNRAUM
1. STOCK



Einen wunderschönen guten Abend meine Freunde. Schön dass euch euer Weg mal wieder in Hakims Kaffeehaus geführt hat. Zu dieser späten Stunde erwarten euch natürlich ganz besondere Überraschungen. Nein keine leichtbekleideten Bauchtänzerinnen, die waren schon da. Für euch gibt es eine erlesene Auswahl an Cocktails. Ob mit oder ohne Alkohol wir werden schon den passenden Hahnenschweif für euch finden.

MIT ALKOHOL

STRAWBERRY DAIQUIRI

3-5 Erdbeeren
5cl Weißer Rum
3cl Zitronensaft
2cl Strawberry Liqueur

Die Mischung im Elektromixer mit Eiswürfeln gut mixen und in eine Cocktail- schale abgießen.

PINA COLADA

6cl Brauner Rum
8cl Ananassaft
4cl Cream of Coconut
1 Scheibe Ananas

Die Ananas in Stücke schneiden. Die Zutaten im Elektromixer gut durchmischen und in ein mit zerkleinertem Eis halb gefülltes Longdrinkglas gießen.

TEQUILA SUNRISE

6cl Tequila
1cl Zitronensaft
10cl Orangensaft
1-2cl Grenadine (Granatapfelsirup)

Tequila, Zitronen- und Orangensaft mit Eiswürfeln im Shaker gut schütteln und in ein mit gestoßenen Eiswürfeln gefülltes Long- drinkglas abgießen. Die Grenadine langsam darüber laufen lassen. Vor dem Drinken gut umrühren.

ORANGEN PUNSCH

4cl Brauner Rum
2cl Zimtsirup
6cl Orangensaft
2cl Cointreau
1 Tasse heißer schwarzer Tee

Die Zutaten erhitzen und in eine ange- wärmte Tasse geben. Mit dem Tee auffüllen. Eine mit Nelken gespickte Orangenscheibe verfeinert das Aroma und die Optik.

MAI TAI

6cl Brauner Rum
1 Limette
1cl Zuckersirup
2cl Cointreau
1cl Mandelsirup

Ein Longdrinkglas zur Hälfte mit gestoße- nem Eis füllen. Die Limette vierteln, über dem Glas auspressen. Die anderen Zutaten mit Eis im Shaker gut schütteln und in das Glas abgießen.

WILD STRAWBERRY

6cl Guavennektar
2cl Strawberry Liqueur
10cl kalter Sekt

Liqueur und Nektar in ein Longdrinkglas mit Eiswürfeln geben. Mit kaltem Sekt auf- füllen und umrühren.

OHNE ALKOHOL

BORA BORA

4cl Cream of Coconut
4cl Bananennektar
6cl Ananassaft
4cl Maracujanektar

Im Elektromixer gut durchmischen und in ein mit Eiswürfeln gefülltes Longdrinkglas geben.

FLORIDA SUN

2cl Zitronensaft
5cl Orangensaft
5cl Grapefruitsaft
2cl Maracujasirup
5cl Ananassaft

Mit Eiswürfeln im Shaker kräftig schütteln und durch ein Barsieb in ein Longdrinkglas gießen.

DOMINO

1 Kugel Vanilleeis
2cl Sahne
2cl Bananensirup
10cl Maracujanektar

Im Elektromixer gut durchmischen und in ein langstieliges Glas gießen.

EXOTIC CREAM

8cl kalte Milch
8cl Ananassaft
2cl Erdbeersirup
2cl Kokossirup
2cl Sahne

Mit Eiswürfeln im Shaker kräftig schüt- teln und durch ein Barsieb in ein, mit eini- gen Eiswürfeln versehenes hochstieliges Glas abgießen.

DEKORATIONS- TIPPS:

Einen zum Getränk passenden Liqueur oder Sirup auf einen flachen Teller geben. Einen flachen Teller mit Zucker daneben stellen. Den Rand des Cocktailglases hinein- tauchen, dann in den Zucker tauchen. Beim eingießen darauf achten, dass der bunte Zuckerrand nicht beschädigt wird.

Früchte passend zum Getränk zerkleinern und ein Stücke an den Glasrandstecken, oder mehrere auf einen Schaschlikspieß stek- ken und über das Glas legen.

[peti heinig]

WWW.TOYBOX.DE

- EIN ONLINE-SHOP FÜR ROLLENSPIELE, KARTENSPIELE UND BRETTSPIELE -

Eigentlich wollten wir in dieser Rubrik interessante Fan-Seiten und Projekte vorstellen. Doch in letzter Zeit erreichten uns immer wieder Anfragen, wo man denn einige der Produkte aus unseren Rezensionen kaufen könnte. Die meisten Artikel sind nämlich nicht in jedem Kaufhaus und einige nicht mal in jedem Rollenspielgeschäft erhältlich. Wir haben uns deshalb dazu entschieden, den Online-Shop vorzustellen, bei dem wir die meisten unserer Bestellungen tätigen. Ich möchte aber dazu sagen, dass wir die Toybox deshalb vorstellen, weil wir von ihren Leistungen überzeugt und dort zufriedene Kunden sind - und nicht weil wir dafür Geld bekommen haben.

abgucken...

Die Seite versucht auch etwas für die Community zu bieten und so findet man ein Gästebuch, Foren und einen Veranstaltungskalender, die jedoch alle nur nette (und teilweise schlecht besuchte) Beigaben sind.

Wirklich interessant sind dann wieder die Charts. Jeder Kunde hat die Möglichkeit, die Artikel im Katalog zu bewerten und Kommentare abzugeben. Diese werden (zumindest soweit ich das sehen konnte) nicht überprüft, was Vorteile und Nachteile hat. Es finden sich nämlich neben ehrlichen Meinungen (die auch mal gnadenlos über ein Produkt lästern) auch unbrauchbarer Müll („Eh alles scheiße, weil ich DSA nicht leiden

Damit wären wir auch schon weg von dem Internetauftritt an sich und bei den Leistungen der Toybox.

Die Preise sind im Schnitt gesehen sehr gut und liegen oft unter dem anderer Online-Shops (zumindest ergab das ein ausführlicher Test im Jahr 1999 und Stichproben im September 2001). Gerade englischsprachige Produkte findet man hier oft ein paar Euro günstiger als in anderen Läden (Beispiel: Twilight Imperium für 125,- DM statt 138,- DM beim Fantasy Encounter).

Dazu kommen sehr vernünftige Versandkosten, die bei 10,- DM liegen und bereits ab einem Bestellwert von 60,- DM entfallen.

Als Zahlungsarten bietet die Toybox sowohl den Versand per Nachnahme als auch per Vorkasse oder per Lastschrift an. Leider ist es nicht möglich, per Kreditkarte zu bezahlen.

Bisher sind (fast) alle Lieferungen zügig (innerhalb von 3 Werktagen) eingetroffen, nur zwei Mal gab es bisher Lieferschwierigkeiten. Die Toybox bietet auf der Internetseite den Service, den Lieferzustand einsehen zu können. Für jeden bestellten Artikel ist ersichtlich, ob er in der Auslieferung, im Rückstand oder in der Warteschleife ist. Leider hilft einem das aber auch nicht weiter, wenn wochenlang nur ein „im Rückstand“ zu sehen ist.

Und da sind wir beim Schwachpunkt der Toybox. Manchmal ist der Service 1a - man erreicht am Telefon einen kompetenten Verkäufer für Rückfragen, bekommt schnell Antwort auf seine eMail und wird gut bedient. Manchmal aber antwortet niemand auf Anfragen per Mail und man wird als Kunde etwas im Regen stehen gelassen. Bisher liefen aber alle Bestellungen trotz dem ordnungsgemäß ab.

FAZIT:

Natürlich ist die Wahl des Händlers seines Vertrauens stark vom persönlichen Geschmack und den eigenen Anforderungen abhängig. Ich bin aber nun seit drei Jahren Kunde bei der Toybox und allein die Tatsache, dass ich immer noch dort bestelle, zeigt, dass ich zufrieden bin... ;)

[tommy heinig]

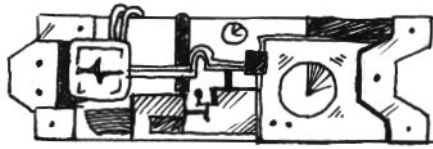


Die Internetseite der Toy Box überzeugt bereits auf den ersten Blick durch ein klares und übersichtliches Layout. Die Navigation ist dementsprechend einfach und auch die Suche in der Produktdatenbank ist gut gelöst - leider werden aber nicht immer alle Produkte gefunden. Hier könnte man mal auf eine bessere Suchfunktion umsteigen.

Doch selbst ein virtuelles Blättern im Katalog ist möglich, ohne sich im Netz der Navigation zu verlieren. Davon könnten sich einige andere Online-Shops ruhig etwas

kann!"). Als Orientierung sind die Kommentare aber gut zu gebrauchen und machen die Seiten interessanter.

Schließlich gibt es noch die News, in denen neu eingetroffene Artikel übersichtlich (aber ungeordnet) dargestellt werden und die Angebote, in denen sich oft gute Schnäppchen finden lassen - manchmal aber auch wahre Ladenhüter. Gerade die Angebote zu Demonworld sind aber sehr gut und billiger als die Angebote des Herstellers selbst...



OUTLAWS

KURZINFO

Erscheinungsjahr: 1997
 Preis: ca. DM 20,-
 Label: LucasArts
 Vertrieb: THQ Entertainment
 Format: 2 CDs

KRITIK

Im Jahre 1997 erschien ein Western-First-Person-Shooter namens Outlaws für die heimischen PCs. In ihm musste ein Marshall seine entführte Tochter zurückerobern und gleichzeitig den Tod seiner Frau rächen. Dass dabei ca. 200 Menschen sterben ist wohl nur reine Nebensache.... Derzeit ist das Spiel in einer günstigen Neuauflage (vertrieben durch THQ) wieder erhältlich. Neben dem zwar etwas angestaubten, aber dennoch guten Spiel ist für uns hier eigentlich nur eines interessant. LucasArts hat seinerzeit den kompletten Soundtrack mit auf die CDs gepackt. Diesen kann man sogar auf der Stereoanlage abspielen (aber erst ab Track 2, denn der erste Track enthält Computerdaten, die die Stereo-Anlage nicht immer verkraftet).

Was erwartet uns hier? Auf CD Nummer 1 ist die komplette Palette, was ein richtiger Spaghetti-Western enthalten muss. Eine gute halbe Stunde kommt es einem vor, als ob man selbst nur eine Handvoll Dollar hätte. Hierbei reichen die Lieder vom Ritt durch die Steppe bis hin zu einem kleinen Dorf.

Auf der CD Nummer 2 befindet sich zwar auch ein etwa halbstündiger Soundtrack, dieser ist jedoch weniger für Spielrunden zu verwenden. Das erste Stück (nein, nicht Track 1) ist ein komisch zusammengewürfeltes Stück von Ohrbeleidigungen. Die nächsten fünf Lieder sind auch nicht unbedingt besser zu gebrauchen, da diese zu sehr auf das Spiel zugeschnitten sind. Das heißt, dass garantiert im falschen Moment die Musik entweder lauter, leiser, langsamer oder schneller wird. Man weiß nie, was einen hier erwartet. Nach dieser Tatsache verwunderte mich, dass die letzten beiden Tracks (acht und neun) wieder gut zu verwenden sind.

NUTZEN FÜR ROLLENSPIELER

Um es auf den Punkt zu bringen, so liegt hier der Nutzen vor allem am Wiedererkennungswert. Wer von uns hat denn nicht schon solchen Klängen gelauscht? Die Spie-

ler fühlen sich dadurch gleich fast „heimelig“ (okay, Hip-Hoper erschauern, da in diesen Liedern ja eine Melodie und Instrumente vorhanden sind) und können auch sehr gut zuordnen, was man nun mit diesem Musikstück bezwecken will. Nehmen wir einfach mal die oben aufgeführte Steppe als Beweis. Nun müssen sich die Spieler nicht nur vorstellen, wie öde und einsam es dort ist, nein, Outlaws trägt sie zu diesen Vorstellungen bei.

ROLLENSPIELGENRE

In Mangel an weitverbreiteten Western-Rollenspielen (mit fällt gerade nur Deadlands ein - aber ich wette, es gibt auch eine GURPS Erweiterung) sollte man sich überlegen, ob die Fantasy- bzw. Science-

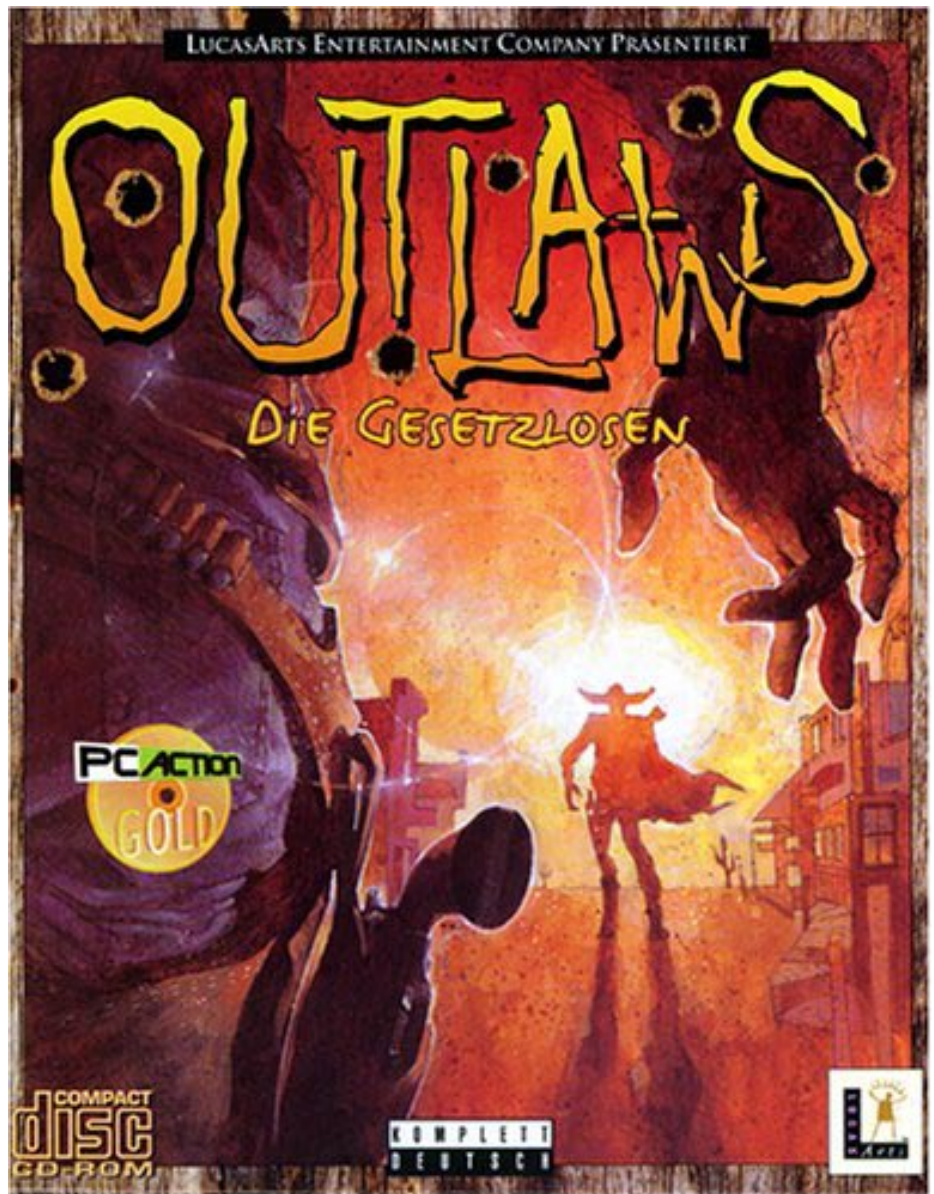
Fiction Abenteuer mal abwechslungsweise mit diesen musikalischen Ergüssen hinterlegt werden sollten...

FAZIT

Wer schon immer mal das richtige Spaghetti-Western-Feeling bekommen wollte und das Spiel sein eigen nennt, der muss einfach mal Reinhören. Für die anderen empfehle ich, sich diese Investition auch zu überlegen: „Wow, ein Soundtrack und dann liefern die auch noch ein Spiel mit...“

Oder war das anders herum?

[christian dode!]
 [njoltis@fagamo.de]



DausendDodeDrolle

Art: Fanzine
 Din-A4, Farbcover
 System: allgemein
 Herausgeber: DDD Verlag GmbH
 Schillerstr. 15
 97072 Würzburg
 Preis: 6,80 DM

Es ist schön wenn man sich an ein Konzept hält, das man sich einmal ausgedacht hat. Andererseits nur des Layouts wegen den Leser im Vorwort mit Details über Würzburg zu langweilen kann nicht Sinn und Zweck der Sache sein. Blättert man über diesen kleinen Patzer hinweg landet man zu nächst bei einer Kurzgeschichte für Midgard 1880. Zwei Lehrjungen aus der Oberbracher Luftschiffwerft machen sich zu einem Wanderausflug auf. Sie wollen in der Nähe eines Staudammes (in DDD14 vorgestellt), ein altes Waffenlager ausfindig machen von dem ihnen der Hausmeister der Luftschiffwerft erzählt hat. Das Waffenlager das sie schließlich auch finden liegt in einem Tunnelsystem das durch einsetzenden Regen geflutet wird. Sie können nicht mehr zurück und werden wohl bald ertrinken. Hier bricht die Kurzgeschichte ab und das Abenteuer setzt ein. Die Helden befinden sich als Reporter o.Ä. bei der Luftschiffwerft und haben eine lose Freundschaft mit den beiden Lehrjungen geschlossen. Als abends ein Unwetter einsetzt sind alle Arbeiter damit beschäftigt das neu fertiggestellte Luftschiff in den schützenden Hangar zu retten. Den Helden fällt auf, das die zwei Lehrjungen fehlen. Schnell erfahren sie was die beiden an dem Tag vorhatten. Es liegt an den Helden die beiden zu befreien oder bei der Bergung des Luftschiffes zu helfen. Das die Helden entweder die Jungen oder das Luftschiff retten können, beides aber nicht möglich sein soll, ist das einzig störende Element an der wirklich gut gelungenen Kombination von Kurzgeschichte und Abenteuer.

Als nächstes wird ein Artefakt vorgestellt, das für die Spieler mehr als nur ein Guddi sein sollte. Es handelt sich um ein Magierbuch. Es werden darin sechs Zaubersprüche aus dem Bereich des Feuers vorgestellt. Weil die Sprüche an sich nicht sehr Umfang-

reich sind, wurde noch die Geschichte ihrer jeweiligen Entdeckung hinzugefügt. Wobei die genauso lang gehalten sind, dass sie zu lang sind, wenn man nur an den Sprüchen interessiert ist, und zu kurz sind wenn man gerne alte Geschichten liebt. In krassem qualitativen Gegensatz zur Präsentation des Zauberbuchs steht die Vorstellung der ‚Handschuhe des Drachen‘. Dieses Magische Artefakt wird anhand einer gelungenen Kurzgeschichte vorgestellt die nichts zu wünschen übrig lässt.

Es folgt der Reisebericht des Guiseppe Bogazzi der auf seiner Reise Jadischpur nach Kanpur anscheinend nur Belanglosigkeiten erlebt hat. Zudem war er so dumm zwei von einem Monster verfolgte Kinder mit nach hause zu nehmen. Im absolut vorhersehbaren Endgag hört er etwas unbekanntes in seinem Garten rascheln und bricht, zu Monsterfutter geworden seinen Bericht ab. Leider lässt sich zu der Geschichte nicht viel mehr sagen, außer belanglos.

Als belanglos werden viele Leser auch die nächsten sieben Seiten betrachten, denn das Tabellarium Arcanum ist nur für Midgard-Magier interessant. Hier hat sich jemand die Mühe gemacht alle Zaubersprüche mit ihren Kosten, Stufen und Zunftzugehörigkeiten in eine übersichtliche Anordnung zu bringen. Sobald der Verlag das heiß ersehnte neue Grundregelwerk herausbringt ist dieses Tabellenwerk überflüssig

In der Schmökerecke werden sehr ausführlich zwei Titel vorgestellt. Im Gegensatz zu den Rezensionen in DDD14 hat man hier das Gefühl, dass eine Wertung zum Ausdruck kommt. Wenn man die beiden Rezis liest, sollte man sehr genau feststellen können ob der Titel nach dem persönlichen Geschmack ist oder eben nicht.

Den Abschluss der DDD15 bildet das umfassende Abenteuer ‚Die Unheimliche vom Schandturm‘. Vor mehr als sechzig Jahren gab es in einer kleinen Stadt einen grausamen Hexenjäger. Sein letztes unschuldiges Opfer spukt als seelenlose Kreatur noch heute durch den mittlerweile fest verrammelten Schandturm und greift ab und zu Bürger an. Die Helden werden dazu veranlasst die Geschehnisse in dem Turm zu rekonstruieren und sich mit der Seelenlosen konfrontiert sehen. Sollte es ihnen gelingen die Seele der Unglücklichen zu befreien werden sie eine Reise durch ein Dimensionstor erleben dürfen um die gerettete Seele mit der ihres Gemahls zu vereinen.

STILBLÜTEN

Spielleiter (nach dem Spiel):
 „...ähm, eigentlich sollte ja der andere der Bösewicht sein, aber da seid ihr ja zu schnell draufgekommen...“



Spielleiter:
 „Das steht im Regelberg!“



Im Laufe des rollenspielerisch sehr unerlecklichen Abends offenbarte sich ein kleiner Waldbewohner als zugegebenermaßen miserabler Running Gang, nämlich das arme Käuzchen!

Spieler 1: „Todesursache des armen Menschen?“
 Spieler 2 (bevor der Meister antworten kann):
 „Wahrscheinlich beim Kacken vom Käuzchen!“

Und noch einmal Käuzchen:
 Spielleiter: „Mach mal eine Trockenes-Feuerholz-finden-Probe+3!“

Spieler 1: „+3?!?“
 Spielleiter: „Ja, es ist dunkel, es hat geregnet und das Käuzchen schreit schon wieder!“



NPC stößt dem Spieler ein Gewehr in die Rippen und schreit: „Schnauze!“
 Spieler: „Die ist weiter oben!“



Spielleiter: „Macht einen Rettungswurf gegen Langeweile!“

FAZIT:

Auf 50 Seiten wird dem Leser eine durchwachsene Auswahl an Information und Unterhaltung zum Thema Rollenspiel geboten. DDD15 richtet sich sehr stark an Midgardspieler. Wobei dennoch genug gutes Material in dem Heft befindet um es auch für Nicht-Midgar-Spieler interessant zu machen.

[peti heinig]

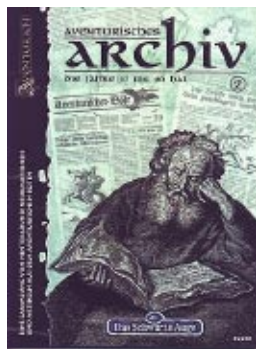
Aventurisches Archiv 2

Art: Quellenband
System: DSA
Verlag: Fanpro
Preis: 26,95 DM

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

Gesamt:

2



Das schwarze Auge ist eines der wenigen Rollenspiele, in dem sich die Geschichte der Hintergrundwelt ständig weiterentwickelt und auch Auswirkungen auf Quellenbücher

und Abenteuer hat. Dies hat Vor- und Nachteile, der größte Nachteil ist wohl, dass die Quellenbücher alle paar Jahre neu geschrieben werden müssen, um sie auf den aktuellen Stand der Zeit (sowohl irdisch als auch derisch gesehen) zu bringen. Doch die Lebendigkeit, die eine Rollenspielwelt dadurch erhält, ist nicht zu unterschätzen. So können zum Beispiel Personen und Ereignisse aus älteren Abenteuern wieder aufgenommen werden und die Spieler freuen sich, wenn sie hin und wieder Altvertrautem wieder begegnen.

Um nun die geschichtlichen Ereignisse, die nicht durch Abenteuer abgedeckt werden, dem Spieler und Spielleiter nahe zu bringen, benutzt die DSA-Redaktion ein Medium, das

wohl einzigartig in der vielfältigen Landschaft der Rollenspielsysteme ist: Den Aventurischen Boten. (Dieser kommt alle zwei Monate zu interessierten Spielern per Post in der Form einer aventurischen Zeitung, die in der größten Stadt Aventuriens, Gareth, verlegt wird. Die Redakteure bemühen sich, diese Zeitung (bis auf die Kleinanzeigen) frei von allen irdischen Belangen zu halten. Das Blatt hat meist eine Seitenstärke von ungefähr 25 und seit der Einführung von Armalion und Myranor sind auch immer ein paar Seiten diesen Erweiterungen von DSA gewidmet. Das Hauptanliegen des „Boten“, wie er von der Fangemeinde genannt wird, ist aber, durch Texte von verschiedenen Autoren, von denen auch einige Fans sind, die aventurische Geschichte zu entwickeln. Inzwischen sind seit der ersten Ausgabe im Jahre 1989 über 90 Aventurische Boten erschienen.) Da die Boten nach Erscheinen nicht wieder aufgelegt werden, sind viele der älteren Ausgaben nicht mehr erhältlich und Neueinsteiger sind auf Sammler angewiesen, die ihnen die Boten ausleihen. Daher hat sich die Redaktion entschieden, die Boten in Hintergrundwerken, den Aventurischen Archiven, zusammenzufassen und zu überarbeiten. Während das Aventurische Archiv 1 die (derischen) Jahre 14 bis 17 Hal zusammenfasst, gibt der hier besprochene zweite Teil einen Überblick über die Jahre 17 bis 20 Hal und damit über die Boten 37 bis 43 (erschieden 1992/93).

Der Aufbau des zweiten Teils unterscheidet sich nicht von dem des ersten Teils: Das Archiv ist in die einzelnen Jahre unterteilt. Am Anfang jedes Kapitels findet man eine knappe, übersichtliche Zeitleiste, die die wichtigsten Ereignisse des Jahres zusammenfasst und dabei auch Ereignisse aus Abenteuern berücksichtigt. Danach folgen die Artikel aus den in diesem Jahr erschienenen Boten, meist zwei oder drei Stück. Das Jahr 20 Hal bildet eine Ausnahme, hier findet man keine Zeitleiste, da nur der Bote 43 aus diesem Jahr berichtet und ein langer Artikel bereits die wichtigen Ereignisse dieses Jahres (bis zum Phex 20 Hal) zusammenfasst. Im Anschluss findet sich wie schon im ersten Teil, eine chronologische Übersicht über die Kriege dieser Zeit.

Auch das Layout ist gleichgeblieben, die Zierleiste wurde, wie schon im ersten Teil, vom Aventurischen Boten übernommen, die Texte sind im Zeitungsstil in mehreren Spalten abgefasst und durch einfache Balken

unterteilt. Insgesamt wurde dadurch der Authentizität der Artikel mehr Rechnung getragen als der Übersichtlichkeit. Ein wenig störend sind auch die verschiedenen Schriftarten der Artikel, die so ja eigentlich bei einem gedruckten Werk, wie es der Bote ja darstellen soll, nicht vorkommen. Gerade dieser Punkt hätte bei der Überarbeitung eigentlich beachtet werden sollen. Die Bilder wurden aus den Boten übernommen und schwanken in der Qualität zwischen Fanart und professioneller Zeichnung, beleben aber immer die Texte und tragen auch, besonders beim Bote 37, zur Erheiterung bei.

Die Qualität der Texte schwankt ähnlich stark wie die der Bildern. Leider setzen einige der Artikel das Hintergrundwissen aus Abenteuern für die besprochenen Ereignisse voraus. Andere sprechen von Details und Ereignissen, bei denen man sich schon fragt, woher der Schreiber diese Informationen wohl hat und was man mit ihnen anfangen soll. Ein weiterer Nachteil von einigen Artikeln ist auch, dass man mit einer wahren Flut von Namen überrannt wird, die dem normalen Spieler oft nichts sagen. Daher muss man sich während der Aufzählung dieser Personen schon manchmal ein Gähnen verkneifen, so man nicht gleich zum nächsten Absatz springt.

Andererseits gibt es aber auch viele unterhaltsame und informative Artikel. Als Beispiel sei nur der drei Seiten lange Artikel von K.-H. Witzko über den Glauben der Maraskaner genannt - ein Muss für jeden Maraskanfan.

Ein Wort noch zur Preis/Leistung-Wertung: Ich denke, es ist einfach jenseits aller Relation, wenn man für den aufbereiteten Nachdruck von ein paar Boten dasselbe verlangt, wie für ein Abenteuer, in dem sicherlich mehr Arbeit und Aufwand steckt.

FAZIT:

Zusammenfassend kann man wohl sagen, dass die Aventurischen Archive eine gute Idee sind, aus der man noch mehr machen könnte. Auch sprechen sie mehr die erfahrenen DSA-Spieler an, die schon einige Jahre die Geschichte des Systems verfolgt haben, während Neueinsteiger von dieser Informationsflut einfach überfordert sind, da sie keinen Hintergrund kennen, auf dem sie diese Informationen aufbauen könnten.

[florian hopfner]

[bluemagician@fagamo.de]

Ronin Duels

Art: Tabletop
 Genre: Mecha
 Preis: Starter ca. 28,- DM
 Booster ca. 10,- DM

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

Gesamt:

3



Roboterkrieg in der Zukunft - klassisch aber neu. Ronin ist eine neue Art von Tabletop: eine Verbindung aus Tabletop und Sammelkartenspiel. Man kauft sich ein Starter-

pack und rüstet dann seinen Roboter mit Waffen und Ausrüstungsteilen auf, die man in Boostern kauft - und folglich nicht weiß, was man für sein Geld wirklich erhält ist.

Ronins Regelsystem ist recht gut durchdacht und bietet Regelfuchsern wenig Chancen das Spiel zu versauen. Die Regeln sind verständlich gegliedert und schwierigere Teile sind mit Beispielen versehen. Sehr gut ist vor allem das Hardpointssystem zum Aufrüsten der Roboter, da man keinen Taschenrechner oder andere Hilfsmittel zur Berechnung der erlaubten Teile braucht. Somit steht einem ein schnelles und einfaches, aber dennoch abwechslungsreiches System zur Verfügung.

Besonders gut gefallen hat mir auch das Mag-Lock System zum Anzeigen des Schadens, der in der Schlacht entsteht. An den Robotern sind kleine Magnete angebracht, an die dann kleine Kügelchen gehängt werden. Mit diesen wird der Schaden deutlich angezeigt. Leider sind aber diese Kügelchen sehr klein und lassen sich viel zu leicht verlieren.

Leider wird in Ronin nicht auf den Hintergrund des Spiels eingegangen. Kein Wort ist über den Grund der Schlachten, die beteiligten Fraktionen oder die Geschichte zu

erfahren. Hier soll angeblich eine weitere Grundbox mit dem Namen „Ronin Wars“ herauskommen, in der dann mehr Hintergrund auftaucht und in der mehr auf große Schlachten eingegangen werden soll.

Bastelfreaks werden großen Spaß haben ihre Bots umzubauen. Das verwendete Metall ist zwar nicht das Beste, aber dafür sind die Figuren auch nicht so teuer wie beispielsweise bei Warhammer. Nur schade, dass durch das Sammelprinzip das Spiel doch wieder teuer werden kann.

FAZIT:

Im Großen und Ganzen ist Ronin ein gut gelungenes Spiel für zwischendurch, das aber nicht für Dauerspieler geeignet ist, da die Abwechslung im Spiel selber zu gering ist. Wenn man sich allerdings hinsetzt und eine vernünftige Kampagne erarbeitet, kann man aus Ronin ein unschlagbares Spiel machen.

[daniel selak]

Harry Potter Das Sammelkartenspiel

Art: Sammelkartenspiel
 Verlag: Amigo Spiele
 Preis: Starter ca. 29,- DM
 Booster ca. 9,- DM

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

Gesamt:

3



Auf geht's zum großen Zauberduell! Harry Potter, Hermine Granger, Draco Malefoy und diverse andere Charaktere, aus Hogwarts, der wohl berühmtesten Zauberschule der Welt treten an zum Duell.

Das Ziel des Spiel ist es, als letzter Spieler noch Karten in seinem Deck zu haben. Durch das Ausspielen von Zaubersprüchen und Magischengeschöpfen, erleidet der Gegner Schaden; das bedeutet er muss Karten aus seinem Deck abwerfen. Wer als erster keine Karten mehr in seinem Deck hat, hat verloren.

Doch nun von Vorne. Zunächst wählt jeder Spieler einen Zauberer aus und es wird bestimmt wer beginnen soll. Dann zieht jeder Spieler 7 Handkarten. Zu Beginn eines jeden Zuges zieht der Spieler eine Karte nach. Dann hat der Spieler zwei Aktionen. Er kann eine Lektionskarte, eine Wesenskarte, eine Zauberspruchkarte ausspielen, oder eine eitere Karte ziehen. Man kann die selbe Aktion auch wiederholen, statt zwei verschiedene durchzuführen. Die Lektionskarten müssen ausgespielt werden, damit der Spieler genug Energie hat um Wesenskarten ausspielen zu können. Mit den Wesenskarten wird dem Gegner Schaden zugefügt. Natürlich kann dieser versuchen in seinem Zug die Wesen mit Zauberspruchkarten zu vertreiben. Zug um Zug folgt nun der magische Schlagabtausch der in etwa 20-30 Minuten beendet sein sollte. Dieses einfache Spielsystem wird durch die Regeln für Fortgeschrittene etwas abwechslungsreicher. Hinzukommende Abenteuerkarten und magische Gegenstände geben den Spielern etwas mehr taktische Möglichkeiten.

Die Ausstattung ist sehr gut gelungen. Die optische Gestaltung überzeugt mit typischen Harry Potter Flair. Zudem ist das ganze Spielmaterial sehr gut durchdacht und praktisch. Vor allem der Spielplan mit den Schnellstartregeln ist ideal für einen schnellen Einstieg und wirklich eine große Hilfe für kleine Spieler. Das Spiel richtet sich an Spieler ab 9 Jahren und ist entsprechend einfach in seinem Aufbau, dadurch leider für ältere Spieler nicht besonders aufregend.

FAZIT:

Ein erstaunlich gutes Merchandisingprodukt im weiten Feld der Harry Potter Fanprodukte, mit dem man seinen kleinen Geschwistern sicher eine große Freude machen kann. Für ein ‚erwachsenes‘ Publikum bietet das Spiel leider zuwenig Möglichkeiten um auf die Dauer interessant zu bleiben.

[peti heinig]



Die Stimme der Finsternis

Art: Hardcover
 Verlag: Klett Cotta
 Autoren: Tad Williams
 Nina Kiriki Hoffman
 ISBN: 3608932038
 Seiten: 170
 Erscheinung: 2001
 Preis: 26,50 DM

Gesamt:

3



Eine Karawane macht sich auf den Weg, einem armenitischen Fürsten großzügige Geschenke des Kalifen von Bagdad zu übermitteln. Nachdem die Karawane weite Strecken durch Wüsten und Steppen gezogen ist, gelangt sie an

den Fuß eines mächtigen Gebirges. Durch enge Täler, wilde Schluchten und dunkle Wälder erkämpft sich die Reisegruppe ihren Weg; immer weiter in den unheimlichen Kaukasus hinein. Eines Nachts folgt auf das leise Singen von metallenen Klingen ein Getöse aus Kampflärm, Schmerzensschreien und hektischen Rufen. Im nächsten Morgenrauen finden sich nur sehr wenige Karawanenmitglieder am Ort des nächtlichen Schrecken ein. Das Ausmaß des Überfalls ist erschreckend. Es gibt etliche Tote zu beklagen und den Verlust des gesamten Gepäcks zu verzeichnen. Man beschließt, sich auf den Heimweg zu machen. Bald gelingt es ihnen einen jungen Kaukasier zu entführen und als Führer zu missbrauchen. Als die Gruppe durch ein bestimmtes Gebiet marschieren will, versucht der junge Kaukasier sie davon abzubringen. Doch als Gefangener gelingt ihm das natürlich nicht. Mehr als dass das Gebiet unheilvoll ist lässt sich von dem Verängstigten nicht erfahren. Am nächsten Morgen fehlt ein Mann. Der Kaukasier stammelt etwas von einer monströ-

sen Kreatur, die Menschen tötet. Niemand ist bereit ihm zu glauben. Wieder eine nacht später ändert sich dies jedoch schlagartig, als man die auf's Übelste zugerichteten Überreste eines weiteren Kameraden findet. Es beginnt ein ungewöhnlicher Kampf zwischen den verängstigten Arabern mit dem lauernden Vampir.

Williams und Hoffman gelingt es sehr gut die Geschichte im Stil der morgenländischen Erzählkunst umzusetzen. Voller Detailreichtum und Fabulierkunst werden die einzelnen Episoden präsentiert und mit der Rahmenhandlung verwoben. Doch leider wird kaum Spannung in dem leicht und schnell zu lesendem Werk aufgebaut. Beim Leser entsteht der Eindruck etwas schon bekanntes in neuer Form vorgestellt zu bekommen.

FAZIT:

Die Aufmachung ist überaus gut gelungen und macht „Die Stimme der Finsternis“ trotz dem wenig innovativen Inhalt und dem wenig überraschenden Ende zu einem reizvollen Geschenkbuch.

[peti heinig]

Blinder Passagier

Art: Hardcover
 Verlag: Hoffmann & Campe
 Autor: Patricia Cornwell
 ISBN: 3455010318
 Seiten: 430
 Erscheinung: 2001
 Preis: 43,99 DM

Gesamt:

2

In einem Schiffscontainer wird eine stark verwesene Leiche gefunden. Die Todesursache kann Kay Scarpetta, oberste Gerichtsmedizinerin von Virginia, recht leicht herausfinden: Tod durch Ertrinken. Doch wer der Tote ist und was er mit dem brutalem Mord an der Verkäuferin im Quik Carry Markt zu tun hat stellt Kay und ihren langjährigen Freund Captain Marino vor ein beinahe



unlösbares Rätsel. Gäbe es nicht den Streit von Marino mit seiner neuen Vorgesetzten, die Diebstähle in Kays Büro und den fingierten Chat im Internet wären Kays und Marinos Gedanken wesentlich freier für den vertrackten Fall, der immer weitere Kreise zu ziehen scheint.

Patricia Cornwell präsentiert eine von Selbstzweifeln und Verlust geprägte Kay Scarpeta. Die sonst so selbstbewusste und starke Frau gleicht einem Gefühlswrack in das man sich ganz sicher nicht hinein versetzen möchte. Zum Beruf einer Gerichtsmedizinerin gehören natürlich mit Innereien gefüllte Waagschalen, Abflusskanäle in rostfreien Stahltischen und Stryker-Sägen zum Öffnen von Schädeldecken, aber ob sie wirklich in einen guten Roman gehören? Blut, das aus der Halsschlagader in Fontänen an die Wand spritzt, Gesichter die wortwörtlich zu Brei geschlagen werden und Ermordete an denen nicht ein Flecken Haut ohne Wundmale zu finden ist, sind für ein spannendes Buch an sich nicht zwingend notwendig.

Der Krimi ist leicht und schnell zu lesen. Wobei sich nicht sicher sagen lässt, ob die hohe Lesegeschwindigkeit durch die spannende Handlung oder den Wunsch schnell die Passagen über das tragische Seelenleben der Charakter hinter sich zu bringen, begründet ist.

FAZIT:

Wer Krimis mag und nichts gegen Seelenschmerz, viel Blut, vermoderndes Fleisch und moderne Werwolfgeschichten hat, dem wird das Buch sicher gefallen. Meiner Meinung nach aber ist das neueste Buch der Romanserie um Scarpetta das Schwächste der Thrillerautorin. In diesem Buch sind fast alle Charaktere, bis auf die Hauptakteurin und ihre getreuen Helfer, als böartige, machthungrige und verabscheuungswürdige Wesen beschrieben. Und das in einer stockkonservativer Art, dass das Lesen keinen Spass mehr macht.

[peti heinig]

DIE ABENTEUER VON BRUNO DEM BANDITEN

Die Trillerpfeife der Zeit - Teil 5 (das Finale)

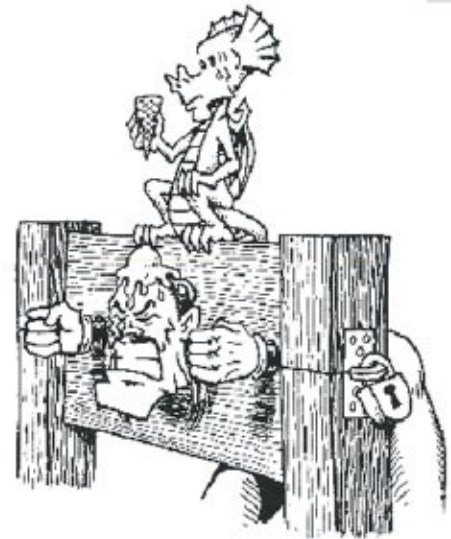
Wir erinnern uns: Bruno gelang es die Trillerpfeife der Zeit zu stehlen. Mit dieser ist er in der Lage die Zeit für einige Sekunden anzuhalten, sich selbst aber ungestört bewegen zu können. Dieser Umstand ist natürlich glänzend für Brunos Raubzüge geeignet. Mit seiner imposanten Beute, zu der unter anderem die Krone des Königs von Rothland gehört, versuchte er den Titel „König der Diebe“ zu erhalten. Doch leider wurde er dank einer List gefangen genommen...



DIE ABENTEUER VON BRUNO DEM BANDITEN

www.brunothebandit.com

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



Ich habe entschieden, Dir zu vergeben, Zauberer! Du regierst das Königreich bedeutend besser als ich. Allerdings muß ich Dir den Lohn um 80% kürzen, und--

Wa--?

VERGIB ES, DU FETTER FROSCHI ICH BIN WEG, DANK DER TRILLERPFEIFE DER ZEIT!!!

Tut mir leid, daß er entkommen ist, Sire! Aber ich glaube, mir steht eine Belohnung für seine Entlarvung zu. Ich--

Belohnung?? Du kleine Rumpfischerin--

Wartet! Als Belohnung kannst Du Maledicts alten Job haben! Willkommen an Bord, meine Liebe!

Ähm, danke Sire, aber ich habe bereits Arbeit...

Euer Majestät, Fionas Band beweist, daß ich von Maledict reingelegt wurde. Ich sollte freigelassen werden!

Um noch mehr Verbrechen zu begehen? Vergiß es, Schurkel!

Henker, macht Euch bereit!

Vielleicht wären Rothlands Medien daran interessiert, das hier zu hören!

Klik!

Bruno's Beute kommt in die königliche Schatzkammer! Die Leute, heh heh, können es als Bezahlung für die Ergreifung von Bruno sehen!*

Tut mir leid, Echse! Von Dir lasse ich mich nicht erpressen!

Meint Ihr?

* - Xerxes' Stimme

SCHON GUT! ER IST FREI! ER IST FREI!

Ich bin nicht stolz drauf, Leute!

FREI!

Tage später... Also Fiona, wie hast Du Maledict dazu gebracht, seinen Plan auszuplaudern?

Ich wollte eine Inventur Deiner Beute aufnehmen als er auftauchte und das Labern angefangen hat!

Derweil im königlichen Palast...

Nun Valditch, die ganze Geschichte mit der "Trillerpfeife der Zeit" hat mich eins gelehrt...

Was denn, Sire?

Meine Krone brauchte einen Lederhalterriemen!

Nun kann sie niemand mehr von meinem Kopf reißen, wenn wer was von mir will. Es ist erniedrigend wenn jemand die Krone über meinem Kopf hält, während ich wie ein abgerichteter Seehund danach springe! Ich--

Ihr schuldet mir noch eine Woche Lohn fuer's regieren dieses schaebiges Koenigreiches!!

Ah ja. Das ist bedeutend würdevoller...

URK!

Leserbriefe



Werbung

Wo ist die Szene?

von Christoph Maser
im Gästebuch

Hallo zusammen!

Was ist eigentlich los? Da kratzt man sich doch fragend am Kopf und blickt genauso fragend in die Welt, bzw in unsere Szene. Alles kostet Geld! Und jeder hat sich sicher schon öfters aufgeregt, daß er für diesen oder jenen Quellenband so und so viel Geld hinlegen musste, daß dieses oder jenes Abenteuer mit so und so viel Mark auf die Kasse schlug, ectr, pp... Aber man ist bereit, seinen Preis zu zahlen.

Und dann gibt es da ein Zine, das völlig kostenlos zum downloaden angeboten wird. Ich will jetzt mal keine Namen nennen, aber es überrascht mich schon etwas, dass dieses Zine nach drei Monaten immer noch nicht mehr als 400 mal herunter geladen wurde. Woran liegt es also? Vielleicht macht dieses Zine ja zu wenig Werbung? Kann sein, glaube ich aber nicht!

Liegt es aber vielleicht daran, dass in der Szene - wenn es eine solche überhaupt gibt - in mancher Hinsicht keine Werbung gemacht wird? Kann ich es mir als Redakteur eines Zine nicht erlauben, für ein anderes Zine zu werben?

Existiere ich da lieber für mich alleine und schütze mich mit metaphorischen Scheuklappen, um ja niemand sehen zu müssen, der womöglich Konkurrenz sein könnte? Und bauen wir darauf denn so etwas wie eine Szene auf?

Na, ich weiß nicht! Was ist denn eigentlich los in der Szene?

Christoph Maser

TOMMY ANTWORTET:

Ich denke, dass wir wirklich wenig Werbung machen. Ich schalte keine Anzeigen, weil ich kein zusätzliches Geld investieren möchte. Und ich poste nicht jede Woche in den bekannten Foren oder Newsgroups, weil ich den Leuten dort nicht auf die Nerven gehen möchte. Am besten verbreitet sich die Anduin eben durch Mundpropaganda. Ich muss aber auch sagen, dass ich 400 Downloads gar nicht so schlecht finde. Das sind mehr Leser als wir früher hatten...

7 R I D E N A R
DAS W30 ROLLENSPIELSYSTEM


NOVEMBER 2001

SCHNELLSTARTREGELN

SOMMER 2002

REGELSYSTEM

INFOS UNTER WWW.ANDUIN.DE



AUSGABE NR. 66
ERSCHEINT AM
10. NOVEMBER 2001



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

